



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Facultade de Ciencias da Saúde

Grado en Terapia Ocupacional

Curso académico 2019–2020

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**La cotidianidad de los adolescentes con
Trastorno por Juego: perspectiva de los
profesionales**

Irene Vilas Martínez

Junio de 2020

TUTORAS DEL TRABAJO

Nereida M^a Canosa Domínguez: Terapeuta Ocupacional. Profesora del Grado en Terapia Ocupacional de la Facultad de Ciencias de la Salud. Universidade da Coruña.

Mercedes Seoane Bouzas: Terapeuta Ocupacional. Profesora del Grado en Terapia Ocupacional de la Facultad de Ciencias de la Salud. Universidade da Coruña.

ÍNDICE

RESUMEN	5
RESUMO.....	6
SUMMARY.....	7
ÍNDICE DE TABLAS	8
I. Criterios de inclusión y exclusión.	8
II. Cronograma del plan de trabajo.....	8
III. Difusión de revistas.	8
IV. Difusión de congresos.....	8
V. Presupuesto.....	8
VI. Posibles fuentes de financiación.	8
1.Antecedentes y estado actual del tema.....	9
1.1. La Adolescencia: etapa vital de cambios y riesgos.....	9
1.2. Terapia Ocupacional y Trastorno por Juego.....	14
2.Bibliografía más relevante.....	17
3.Objetivos	24
3.1. Objetivo general.....	24
3.2. Objetivos específicos.....	24
4.Metodología.....	25
4.1. Tipo de estudio	25
4.2. Búsqueda bibliográfica	26
4.3. Ámbito de estudio.....	27
4.4. Población de estudio.....	27
4.5. Entrada al campo	28
4.6. Técnicas de recogida de datos	28
4.7. Análisis de datos	29

4.8. Rigor metodológico	30
4.9. Aplicabilidad	32
4.10. Limitaciones del estudio	33
4.11. Futuras líneas de investigación	33
5. Plan de trabajo.....	34
6.Aspectos éticos y legales.....	36
7.Plan de difusión de los resultados	37
7.1. Revistas	37
7.2. Congresos	38
7.3. Comunidad	38
8. Financiación de la investigación.....	39
8.1. Recursos necesarios y presupuesto	39
8.2. Posibles fuentes de financiación.....	41
9.Agradecimientos	42
10. Apéndices.....	43
Apéndice I: Listado de abreviaturas.....	43
Apéndice II: Imágenes de <i>youtubers</i> jugando a videojuegos con cajas virtuales	44
Apéndice III: Esquema de la normativa vigente de videojuegos con cajas virtuales y juegos de azar	45
Apéndice IV: Criterios diagnósticos DSM-5 y CIE-11	46
Apéndice V: Solicitud de permiso.....	49
Apéndice VI: Guion de entrevista semiestructurada	51
Apéndice VII: Hoja de información	53
Apéndice VIII: Consentimiento informado.....	57

RESUMEN

Título: La cotidianidad de los adolescentes con Trastorno por Juego: perspectiva de los profesionales.

Antecedentes y estado actual del tema: La adolescencia es entendida como una etapa vital que transcurre entre los 11 y 19 años en la que suceden cambios, desafíos y adaptaciones evolutivas significativas. Además, son varios los autores que refieren la aparición de comportamientos de riesgo en este momento vital. De este modo, los adolescentes presentan una vulnerabilidad ante el fenómeno de los juegos de azar y videojuegos con cajas virtuales, puesto que su participación en esta forma de ocio se ha visto incrementado en estos últimos años. La literatura científica muestra que el Trastorno por Juego, derivado de esta forma de ocio, provoca graves consecuencias en la salud y bienestar tanto a nivel personal como interpersonal.

Ante esta situación, se considera necesario indagar en la cotidianidad de los adolescentes con Trastorno por Juego desde la perspectiva de Terapia Ocupacional.

Objetivo: Explorar el impacto del Trastorno por Juego en la cotidianidad de los adolescentes desde la perspectiva de los profesionales.

Metodología: Se realizará el estudio siguiendo una metodología cualitativa con diseño fenomenológico. La recogida de información se llevará a cabo mediante una entrevista semiestructurada, siendo los perfiles informantes los profesionales que hayan trabajado con adolescentes con Trastorno por Juego.

Palabras clave: Terapia Ocupacional, Trastorno por Juego, adolescencia, cotidianidad.

Tipo de estudio: Proyecto de investigación.

RESUMO

Título: A cotidianidade dos adolescentes con Trastorno por Xogo: perspectiva dos profesionais.

Antecedentes de estado actual do tema: A adolescencia é entendida como unha etapa vital que transcurre entre os 11 e 19 anos na que suceden cambios, desafíos e adaptación evolutivas significativas. Ademais, son varios os autores que refiren a aparición de comportamentos de risco neste momento vital. Deste modo, os adolescentes presentan unha vulnerabilidade ante o fenómeno dos xogos de azar e videoxogos con caixas virtuais, posto que a súa participación nesta forma de ocio viuse incrementada nestes últimos anos. A literatura científica mostra que o Trastorno por Xogo, derivado desta forma de ocio, provoca graves consecuencias na saúde e benestar tanto a nivel persoal coma interpersonal.

Ante esta situación, considérase necesario indagar na cotidianidade dos adolescentes con Trastorno por Xogo dende a perspectiva da Terapia Ocupacional.

Obxectivo: Explorar o impacto do Trastorno por Xogo na cotidianidade dos adolescentes dende a perspectiva dos profesionais.

Metodoloxía: Realizarase o estudo seguindo unha metodoloxía cualitativa con deseño fenomenolóxico. A recollida da información levarase a cabo mediante unha entrevista semiestructurada, sendo os perfís informantes os profesionais que traballasen con adolescentes con Trastorno por Xogo.

Palabras chave: Terapia Ocupacional, Trastorno por Xogo, adolescencia, cotidianidade.

Tipo de estudo: Proxecto de investigación.

SUMMARY

Title: The daily life of adolescents with Gambling Disorder: professionals' perspective.

Background and current state of the art: Adolescence is understood as a vital stage that elapses between the ages of 11 and 19 in which significant changes, challenges and evolutionary adaptations occur. In addition, several authors refer to the appearance of risk behaviors at this vital moment. Thus, adolescents are vulnerable to the phenomenon of games of chance and video games with virtual boxes, since their participation in this type of leisure has increased in recent years. The scientific literature shows that Gambling Disorder, derived from this type of leisure, causes serious consequences on health and well-being both on a personal and interpersonal level.

Given this situation, it is considered necessary to inquire into the daily lives of adolescents with Game Disorder from the perspective of Occupational Therapy.

Objective: Explore the impact of Gambling Disorder on adolescents' everyday life from the professionals' perspective.

Methodology: The study will be carried out following a qualitative methodology with phenomenological design. The collection of information will be carried out through a semi-structured interview, with the informant profiles being the professionals who have worked with adolescents with Gambling Disorder.

Key words: Occupational Therapy, Gambling Disorder, adolescence, everyday life.

Type of study: Research project.

ÍNDICE DE TABLAS

- I. Criterios de inclusión y exclusión.
- II. Cronograma del plan de trabajo.
- III. Difusión de revistas.
- IV. Difusión de congresos.
- V. Presupuesto.
- VI. Posibles fuentes de financiación.

1. Antecedentes y estado actual del tema

1.1. La Adolescencia: etapa vital de cambios y riesgos

La Organización Mundial de la Salud (OMS), define la adolescencia como una etapa de la vida que transcurre entre los 11 y los 19 años (1). Así, puede considerarse “un período de transición entre la niñez y la edad adulta” en la que el individuo debe afrontar un gran número de cambios y desafíos evolutivos, en un corto período de tiempo, en todos los aspectos que conforman a la persona (1, 2, 3). Esta se caracteriza por ser una época de transformación significativa, puesto que se modifica la estructura corporal, cambian los pensamientos, se elabora la identidad, la personalidad y las relaciones sociales, tanto con la familia como con la sociedad en general (1, 2, 3, 4). No obstante, son varios los autores que han querido establecer una definición concreta de este momento vital mediante sus respectivas líneas teóricas, haciendo hincapié en aquellos aspectos que han considerado de gran relevancia:

Autores como Piaget, establecen que los adolescentes presentan un desarrollo cognitivo correspondiente con la etapa de operaciones formales, puesto que “su razonamiento se hace hipotético-deductivo, lo que los dota de nuevas posibilidades mentales” (5). Del mismo modo, Vigotsky en su Teoría Sociocultural del Desarrollo, la define como una época en la que la persona interacciona, explora e innova con sus iguales y con el mundo que le rodea (6, 7). Mediante este proceso y la maduración biológica, los adolescentes se adentran en una nueva etapa intelectual, estableciendo la teoría del “pensamiento en conceptos” (7, 8). La adquisición de este nuevo razonamiento le permite al adolescente desarrollar un proceso complejo de interacción funcional entre las funciones intelectuales para analizar, abstraer y sintetizar los atributos de los objetos. (8)

Siguiendo esta línea, este periodo se caracteriza por una madurez psicológica, es decir, una reorganización de una nueva identidad (4). Erikson, por su parte, plantea que la adolescencia es un proceso de construcción del propio yo, que se va formando a medida que se adapta al ambiente en el que vive. Sin embargo, menciona que la búsqueda del yo y la adaptación del adolescente a los cambios

sociales y biológicos de transición a la vida adulta, dan como resultado una crisis de identidad (4, 9). Esta crisis es un duelo al que se enfrenta el adolescente al dejar atrás la niñez, haciendo un “desgarro del su yo pasado”(5). Este duelo, acompañado de la construcción de la identidad y los cambios referentes a esta etapa vital, pueden desencadenar situaciones de riesgo (5, 10)

Desde el punto de vista cultural, Feixa expone que la adolescencia va a estar determinada por la sociedad en la que conviva el adolescente, considerándola como un constructo social y cultural, formada a su vez por una base biológica (9). Considera que la adolescencia no es universal, sino que un concepto cambiante en cada sociedad (9). En este sentido, United Nations International Children's Emergency Fund (UNICEF) refiere que dependiendo del contexto los adolescentes realizan actividades que no son acordes a esa etapa vital, debido a circunstancias sociales y culturales. Según UNICEF “innumerables adolescentes (...) de todo el mundo trabajan, están casados, tienen familiares enfermos o participan en conflictos armados”; actividades que corresponden a los adultos y que “les roban la infancia y la adolescencia a los menores”. (11)

Según Zanden, la socialización ejerce un papel importante para “desarrollar maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para la participación eficaz en la sociedad” (12). Asimismo, A. Davis menciona que este proceso depende del contexto en el que se desarrolle el adolescente, incorporando “normas, creencias, valores y cultura formal en su personalidad” (5).

Diversos autores refieren que la socialización está determinada por los diferentes grupos sociales con los que el adolescente se relaciona. Uno de los pilares más importantes que conforman este proceso, son los grupos de pares, que pueden ejercer un papel de apoyo, ya que experimentan los mismos cambios, experiencias, vivencias y procesos de conocimiento (5, 12,13) y al mismo tiempo pueden “predisponer al uso de sustancias”. (Traducción propia) (13)

Según Gibbons et al. la adolescencia es también “una etapa en la que se desarrollan comportamientos que pueden ser considerados de riesgo” (14). Waisman, por su parte, reflexiona sobre esta etapa vital en la que “la droga le ofrece a un adolescente una alternativa polifuncional para transitar y sobrellevar las emociones de este período tan dificultoso” (10).

En este sentido, El Informe sobre el Estado Mundial de la Infancia, elaborado por UNICEF refiere que el 20% de los adolescentes de todo el mundo presentan problemas de salud mental de diversa índole, entre los que se encuentran los trastornos por juego (11).

En los últimos años, la literatura científica ha indicado un incremento de la participación en los juegos de azar en los adolescentes (14). Aunque, resulta complicado establecer una cifra exacta de la prevalencia del juego en este grupo hay estudios que la establecen entre un 3% y 18% (14). Del mismo modo, Costa et al. asegura que hay un incremento en “el número de demandas de tratamiento por presentar problemas con el uso de los videojuegos entre población menor de edad” (15). En relación a este aspecto, el estudio realizado por Zendle et al., indica que las cajas virtuales en los videojuegos “están relacionados con problemas con el juego en las poblaciones adolescentes” (16). Esto puede deberse al impacto de la publicidad, que según exponen Griffiths y Wood “introduce a los niños y adolescentes en los principios del juego que se produce en una sociedad donde los juegos de azar generalmente se consideran una forma emocionante e inofensiva de entretenimiento” (17).

La publicidad se administra mediante diversas vías de comunicación que llegan de forma directa a los menores. No obstante, destaca el deporte como uno de los principales medios, utilizando a figuras relevantes del deporte (18). El uso de estos personajes genera una mayor atención, reconocimiento y mejor recuerdo de la marca (17,18,19), especialmente en un proceso en el que “los jóvenes están estableciendo su desarrollo, su independencia e identidad y están fuertemente influenciados por modelos a seguir” (17,12), aunque en este caso pueden generar un comportamiento peligroso, presentando los juegos de azar como algo saludable (17,18,19, 20). Además, en este medio se emplean los denominados “bonos de bienvenida” que ofrecen dinero gratis para jugar, como método de atracción. Esto puede causar un afianzamiento al uso de los juegos de azar (20).

Otro atractivo para los menores es el contexto virtual, que actúa como factor facilitador para acceder a la información que rodea a los juegos de azar y a los videojuegos. Es preciso destacar en Internet la figura del *influencer/youtuber*, un

referente social para muchos adolescentes, que puede incidir en el consumo de un videojuego con caja botín, mediante la realización de “*gameplays*”, es decir, vídeos jugando y mostrando los distintos modos de juego (21). La existencia de diferentes plataformas de *streaming* en Internet (YouTube, Twitch, Mixer, etc) aumentan la posibilidad de esta llegada de información a los adolescentes. (Véase el Apéndice II)

Siguiendo esta línea, la evolución de Internet y la legalización de los juegos online en 2012, ha causado que la forma de acceder a los juegos de azar cambie en la sociedad, siendo el juego online un método más fácil y rápido para acceder a ellos causando una proliferación del juego en los adolescentes (22). La existencia del anonimato en Internet provoca que un menor pueda suplantar la identidad de un adulto para acceder al contenido que desee (20). Además, hay una gran cantidad de páginas web que carecen de métodos para comprobar la edad real de los jugadores, permitiendo una facilidad de acceso a los adolescentes (19). A todo ello, se debe incluir la presencia de la múltiple variedad de dispositivos tecnológicos, que facilitan este acceso.

Todos estos determinantes se ven incrementados por la ausencia y complejidad de las leyes establecidas en el Estado Español, que no garantizan la protección del menor (23). Así, los juegos de azar están regulados mediante la Ley 13/2011, del 27 de mayo, de Regulación del Juego (LRJ) (24). Aunque hay que destacar la fundación del Consejo de Políticas del Juego, creado para coordinar y regular la administración del juego con las Comunidades Autónomas (23). Esto se debe a que el Estado es el que presenta la principal competencia reguladora del juego online, es decir, el que se “desarrolla a través de canales telemáticos y cuyo ámbito excede del territorio regional” (25, 26). De este modo, se permite que las 17 Comunidades Autónomas regulen los juegos de azar presenciales tradicionales y el online que se limite a su territorio regional (26, 27). Como consecuencia, ocasiona una complejidad en el país, apreciando diferencias entre comunidades, debido a que algunas aportan una mayor accesibilidad a los juegos de azar que otras y la ausencia de información sobre la prevención del Trastorno por Juego. (23, 27)

En cuanto a los videojuegos, España carece de una normativa vigente para regular la monetización y microtransacción relacionada con las cajas virtuales. Sin embargo, la literatura científica expone la importancia de regular este tipo de juego ya que están generando diversos daños en la población (16, 28). Además, Drummond y Sauer mencionan que “la presencia de cajas de botín en los videojuegos podría, por lo tanto, estar formando un caldo de cultivo para el desarrollo de problemas de juego entre los niños.” (16).

A pesar de todo ello, ni la Comisión Europea, ni el organismo encargado de regular el contenido de los videojuegos en Europa, Pan European Game Information (PEGI), no han desarrollado ningún movimiento para la regulación de este tipo de videojuegos (29). *(Véase Apéndice III)*

La Convención sobre los Derechos del Niño (CDN), en la que se incluye a los adolescentes, refiere en su artículo 17, que el Estado “promoverá la elaboración de directrices apropiadas para proteger al niño contra toda información y material perjudicial para su bienestar, teniendo en cuenta las disposiciones de los artículos”(30). Sin embargo, en el Estado Español, no existe ninguna ley que proteja al menor de la promoción de juegos de azar a nivel online, así como una Ley que ampare su protección de las cajas virtuales. Asimismo, el Art 31 “*Los Estados Partes reconocen el derecho del niño (...) al juego y a las actividades recreativas propias de su edad (...) propiciarán oportunidades apropiadas de participar en la vida recreativa*”. En el presente artículo, se puede apreciar que el Estado Español propicia la participación en los juegos de azar mediante la accesibilidad de internet, además de que en los videojuegos no existe una ley que niegue su distribución a menores. (19, 20) No obstante, está en desarrollo un nuevo Real Decreto que va a establecer nuevas políticas de regulación tanto de los videojuegos con cajas virtuales como de los juegos de azar, lo que se espera que sea un apoyo y protección al menor.

1.2. Terapia Ocupacional y Trastorno por Juego

La Terapia Ocupacional (TO) es “una profesión de la salud centrada en el cliente que se ocupa de promover la salud y el bienestar a través de la ocupación”(31). El terapeuta ocupacional mantiene una perspectiva holística y observa las singularidades del individuo, considerando a su vez el ambiente y los contextos en los que se relaciona; percibiendo cómo los diferentes determinantes de la salud pueden llegar a afectar a la participación en sus ocupaciones (32).

En 1980, el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, concretamente en el DSM-III, se recoge el Trastorno por Juego como una nueva categoría diagnóstica (33). En el DSM-5 se incluye este trastorno en el capítulo de *“Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos”* (34). Asimismo, la OMS, en la CIE-11 lo establece como una enfermedad, específicamente en la categoría *“Trastornos de los hábitos y del control de los impulsos”*(35). (Véase el Apéndice IV para visualizar los criterios diagnósticos)

Diversos autores refieren que el Trastorno por Juego provoca “síntomas conductuales y sistemas de recompensa similares a los que se producen con el consumo de sustancias” lo que conlleva una conducta placentera y repetitiva, ocasionando una pérdida del control sobre uno mismo y apareciendo tolerancia hacia esta conducta e incluso síndrome de abstinencia, si se interrumpe (34, 36)

La literatura muestra que este trastorno provoca graves consecuencias en la salud y bienestar tanto a nivel personal como interpersonal: “la persona piensa, vive y actúa en función del juego” (36). En este sentido, se ha encontrado evidencia que establece que hay un impacto financiero, educativo o laboral y en lo referente a las relaciones sociales (36, 37). La inversión de dinero en el consumo de juegos de azar puede provocar un problema financiero en la persona. El juego es un factor que favorece el endeudamiento, la pérdida de ahorros, la solicitud de préstamos, la realización de robos y hurtos, la bancarrota y la pérdida de objetos valiosos para poder conseguir dinero. Asimismo, en el proceso de adicción la persona puede experimentar dificultades académicas o laborales reflejado en un rendimiento reducido, desempleo, abandono escolar y pérdida de interés por el estudio. Estos dos impactos, pueden provocar

problemas relacionados con la salud mental, tales como angustia emocional, apatía, irritabilidad, depresión y/o ideas suicidas. Sin embargo, estos factores pueden afectar indirectamente a su entorno más cercano. Los familiares que tengan relación con el jugador que presenta problemas económicos, causalmente tendrán problemas económicos derivados del juego, a pesar de no haber jugado. Con respecto a sus relaciones más cercanas, puede haber un aislamiento y un distanciamiento, dejando estas relaciones. (36, 37)

En la actualidad, no se ha encontrado evidencia que relacione la Terapia Ocupacional con el Trastorno por Juego en adolescentes. No obstante, existe literatura científica que apoya la necesidad de una intervención interdisciplinar y refiere el impacto de este trastorno en la salud. En esta línea, Ann Wilcock expone que la ocupación forma parte de la salud (38) y según Kielhofner contribuye a una construcción de la propia identidad (32).

El juego puede formar parte del ocio de los adolescentes. Sin embargo, esta ocupación puede perder su significado, ocasionando “diversos riesgos en la salud del individuo” (39). Esta pérdida de significado en la ocupación, se entiende como alienación ocupacional “experiencias prolongadas de desconexión, aislamiento, falta de identidad (..) ausencia de sentido (...) en las ocupaciones de la vida cotidiana”. (40) Del mismo modo, el terapeuta ocupacional actúa como un agente transformador y contribuye positivamente a promover el bienestar de la persona y el de sus comunidades” (34).

Lisette et al., exponen que el terapeuta ocupacional puede desempeñar gran variedad de intervenciones con personas que presenten diversas adicciones, considerando el entorno, las ocupaciones y los intereses de la persona así como los hábitos y rutinas que presenta. De este modo, el papel gira entorno a “restablecer, modificar o crear un nuevo sentido y significado a las ocupaciones de los usuarios (...), generando una rutina diaria satisfactoria.” (41). En este caso, León et al., reflejan que las personas presentan un desequilibrio ocupacional “no ocupan el tiempo libre de manera variada porque pasan gran parte del tiempo en la búsqueda y consumo de sustancias”, además de dificultades en el manejo del dinero, en actividades básicas de la vida diaria, en la participación social y en el ámbito educación/trabajo (42). De igual modo,

Crouch corrobora lo mencionado en su estudio, haciendo hincapié en la afectación del ocio “las personas dependientes de sustancias no tienen hobbies o pasatiempos, más que el mismo uso de la sustancia.” (43).

Por ello, Chaves señala que el papel del terapeuta ocupacional en este ámbito consiste en la recuperación de hábitos, roles, actividades de la vida diaria y en establecer un enfoque saludable en ellos (42). Asimismo, el Instituto de Adicciones de Madrid, presenta un protocolo detallando el papel del terapeuta ocupacional, haciendo referencia a siete ejes de trabajo: salud/autocuidado, psicopatología, consumo, entorno familiar, socio-relacional, laboral y ocio. Todos estos ejes se enfocan a reestablecer el equilibrio ocupacional, estructurar rutinas diarias, trabajar las actividades básicas e instrumentales de la vida diaria, fomentar una nueva búsqueda de ocio significativo, conseguir hábitos de vida saludables y fomentar la participación de la persona en sus entornos más cercanos (45).

Por lo tanto, si se considera que el Trastorno por Juego actúa de forma similar a los trastornos derivados del consumo de sustancias, además de la evidencia existente de Terapia Ocupacional en este ámbito, que avala el rol de la disciplina, parece que tiene sentido indagar cómo el Trastorno por Juego puede afectar en la vida diaria de los adolescentes desde la perspectiva de la Terapia Ocupacional.

2. Bibliografía más relevante

1. Organización Mundial de la Salud (OMS) [Internet]. Ginebra: OMS; 2001. Desarrollo en la adolescencia; [aprox. 1 pantalla]. Disponible en: https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/#:~:text=Un%20periodo%20de%20transici%C3%B3n%20de,10%20y%20los%2019%20a%C3%B1os.
2. Cabezuelo G., Frontera J. El desarrollo psicomotor: Desde la infancia hasta la adolescencia. Primera ed. España: Narcea Ediciones; 2016.
3. Reyes V., Reséndiz A., Alcázar R., Reidl L. Las estrategias de afrontamiento que utilizan los adolescentes ante situaciones que provocan miedo. *Psicogente*. [Internet]. 2017; 20(38). Disponible en: <http://doi.org/10.17081/psico.20.38.2544>
4. Moreno A. Qué es la adolescencia. En: Pastor Ll., Moreno A., editores. La adolescencia. Primera ed. Barcelona: Editorial UOC; 2015.
5. Aguirre Á. En: Baztán Á, editor. *Psicología de la adolescencia*. Primera edición. Barcelona: Editorial Marcombo S.A; 1994.
6. Lucci M. La propuesta de Vygotsky: La psicología socio-histórica. *Revista de currículum y formación del profesorado* [Internet]. 2006; 10(2): 1-11. Recuperado en: <https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/42085/24047>
7. Erausquín C. Adolescencia y escuelas: Interpelando a Vygostky en el siglo XXI: Unidades de análisis que entrelazan tramas y recorridos, encuentros y desencuentro. *Revista de Psicología* [Internet]. 2010; Volumen (11): 59-81. Recuperado en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3880796>
8. Cano A. Cognición en el adolescente según Piaget y Vygotsky ¿Dos caras de la misma moneda?. *Bol.-Acad.Paul.Psicol.* [Internet]. 2007; 27(2): 148-166. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=94627214>
9. Lozano A. Teoría de Teorías sobre la adolescencia. Última década [Internet]. 2014; 22(40): 11-36. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362014000100002>

10. Waisman M. Adolescencia y uso de sustancias psicoactivas. En: Waisman M, Benabarre A., editores. Adicciones. Uso de sustancias psicoactivas y presentaciones clínicas de la enfermedad adictiva. Primera edición. No se lugar de publicación: Editorial MedicaPanamericana; 2017.No sé las paginas.

11. United Nations International Children's Emergency Fund (UNICEF). La nueva generación. [Internet].Anthony C., Brazier C., Ascencios M., Di Noia M., Gebre H., Grojec A., et al. Estado Mundial de la Infancia. La adolescencia, una época de oportunidades. Primera ed. Nueva York: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia; 2011. P. 5-10. Disponible en: <https://www.unicef.org/spanish/sowc2011/fullreport.php>

12. Ballesteros J. Riesgo, juventud y experiencias de socialización. Revista de estudios de juventud. 2008; 8(82). Recuperado en: http://www.injuve.es/sites/default/files/Rev82_5.pdf

13. Figueira M., Rubson A., Simões L. Factores predisponentes para o uso precoce de drogas por adolescentes. Cadernos UniFOA. [Internet].2010; 5(14): 57-63. Recuperado en: <http://moodlead.unifoa.edu.br/revistas/index.php/cadernos/article/view/1021/905>

14. Sarabia I., Estévez A., Herrero D. Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes. Revista Española de Drogodependencias [Internet]. 2014; 39 (3): 57-68. Disponible en: https://www.aesed.com/descargas/revistas/v39n3_3.pdf

15. Martín M., Lluís J., García S., Pardo M., Lleras M., Castellano C. Adolescentes con Trastorno por juego en Internet (IGD): perfiles y respuesta al tratamiento. Adicciones. [Internet]. 2017; 29(2); 125-133. Disponible en: <https://doi.org/10.20882/adicciones.890>

16. Zendle D., Meyer R., Over H. Adolescents and loot boxes: links with problem gambling and motivations for purchase. R. Soc. Open Sci. [Internet]. 2019; 6(6); Recuperado en : <https://doi.org/10.1098/rsos.190049>

17. Monaghan S., Derevensky J., Sklar A. Impacto f gambling advertisements and marketing on children and adolescents: Policy recommendations to minimise

harm. Journal of Gambling Issues. [Internet]. 2008; (22). 252-274. Recuperado en: <https://jgi.camh.net/index.php/jgi/article/view/3802/3808>

18. García P., Buil P, Solé M. Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del juego responsable. Política y Sociedad. [Internet]. 2016; 53(2). Disponible en: http://dx.doi.org/10.5209/rev_POSO.2016.v53.n2.47921

19. Buil P., Solé M., García P. La regulación publicitaria de los juegos de azar online en España. Una reflexión sobre la protección del menor. Adicciones. [Internet]. 2015; 27 (3). Disponible en: <https://doi.org/10.20882/adicciones.706>

20. Rubio L. Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria. Methadod, revista de ciencias sociales. 2018; 6(1). Disponible en: <http://dx.doi.org/10.17502/m.rcs.v6i1.207>

21. Pérez V., Pastor Y., Abarrou S. Los youtubers y la construcción de la identidad adolescente. Comunidar. Media Education Research Journal. 2018; 26 (1). Disponible en: [doi:10.3916/C55-2018-06](https://doi.org/10.3916/C55-2018-06)

22. Uchuypoma D. Juegos online: una mirada desde el juego patológico. Revista semestral de divulgación científica. [Internet]. 2017; 4(2). 55-64. Recuperado en: <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v4i2.1472>

23. Baixauli M., Cid S., Muruaga P., Pastor A. La vulnerabilidad del menor ante el acceso a los juegos de azar. Revista Española de Drogodependencias. [Internet]. 2018; 43(1). Recuperado en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6453632>

24. Gobierno de España. Ley Orgánica 13/2011, de 27 de mayo de Ley de regulación del juego. BOE España 2011.

25. Vega Labella JI. Informe sobre determinadas cuestiones relativas a la regulación autonómica en materia de juego. [Internet] Madrid: Ramón y Cajal Abogados S.L.P.; 2016: Recuperado en: <http://www.cejuego.com/publicaciones/files/Informe%20sobre%20el%20alcance%20de%20la%20LGUM%20en%20el%20Sector%20del%20Juego.pdf>

26. Jugar bien. [Internet]. España: Dirección General de Ordenación del Juego. 2015. El Juego y las Administraciones Públicas [aprox. 2 pantallas]. Disponible

en: <https://www.jugarbien.es/contenido/el-juego-y-las-administraciones-publicas>

27. Langelaan F. La publicidad del juego y la ludopatía en el Derecho español: especial referencia al juego online en los medios audiovisuales. *Revista Española de Drogodependencias*. [Internet]. 2019; 44(2). 79-95. Recuperado en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7012320>

28. McCaffrey M. The macro problem of microtransactions: The self-regulatory challenges of video game loot boxes. *Business Horizons*. [Internet]. 2019; 62(4). Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2019.03.001>

29. Gaming or gambling?. *Nature Human Behaviour*. [Internet]. 2018; 2 (525). Disponible en: <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0369-54>

30. Unicef Comité Español. *Convención sobre los derechos del niño*. España, Madrid. Nuevo Siglo. 2006

31. World Federation of Occupational Therapists. (2010). *Statement on Occupational Therapy*. [Internet]. 2010. Recuperado en: <http://www.wfot.org/ResourceCentre.aspx>

32. Kielhofner G. *Terapia Ocupacional. Modelo de Ocupación Humana. Teoría y Aplicación*. Tercera ed. Buenos Aires: Editorial Médica Panamericana; 2004.

33. Palumberi E., Mannino G. Ludopatía, un estudio comparativo realizado en Italia y España. *Humanismo y trabajo social*. [Revista en internet]. 2008.; 7. 155-196. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10612/1457>

34. American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-V)* (Quinta edición). Washington, DC; 2013

35. Organización Mundial de la Salud (OMS). *CIE 11: Clasificación Internacional de Enfermedades, 11.a revisión*. Edición 11. Ginebra: 2018

36. FEJAR: *Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados Ludopatía*. 2020. Disponible en: <https://fejar.org/ludopatia/>

37. Latvala T., Lintonen T., Konu A. Public health effects of gambling- debate on a conceptual model. BMC Public Health. 2019; 19. Disponible en: <https://doi.org/10.1186/s12889-019-7391-z>
38. Rubio C., Sanz P. Reflexiones acerca de hacer, ser y llegar a ser. [Traducción]. TOG (A Coruña) [Revista en Internet]. 2011; 8(14): [30p.]. Disponible en: <http://www.revistatog.com/num14/pdfs/historia2.pdf>
39. Viana I., García M., Ávila A. Ocupación Alienante versus Ocupación significativa. Terapia Ocupacional.com: El portal de Terapia Ocupacional [Internet].2005. Disponible en: http://www.terapia-ocupacional.com/articulos/Ocup_Alienan_vs_ocup_signi.shtml
40. Moruno P., Fernández P. Análisis teórico de los conceptos privación, alienación y justicia ocupacional. TOG (A Coruña) [Revista en internet]; 2012; monog. 5: [44-68]. Disponible en: <http://www.revistatog.com/mono/num5/teórico.pdf>
41. Farias L, Guerra V, Cifuentes T, Rozas S, Riveros ME. Consumo problemático de de drogas y terapia ocupacional: componentes ocupacionales evaluados durante el proceso de tratamiento y rehabilitación. Rev Chil Ter Ocup [Internet]. 2010 Dec 30 ;(10):45. Disponible en: <https://revistas.uchile.cl/index.php/RTO/article/view/10559>
42. León D., Cantero P., Zabala M. Desempeño ocupacional y calidad de vida en personas con adicción a sustancias. TOG (A Coruña) [Revista en Internet]. 2013;10(18): [21p]. Disponible en: <http://www.revistatog.com/num18/pdfs/original1.pdf>
43. Trujillo C., Naranjo M., Rolando K., Merlo M. Investigación Cualitativa: epistemología, consentimiento informado, entrevistas en profundidad. Primera edición. Ecuador:..Universidad Técnica del Norte UTN. 2019
44. Chaves Bazzani L. La terapia ocupacional en el abordaje de las adicciones: Una revisión actualizada. Rev Chil Ter Ocup [Internet]. 2013 Dec ;13(2):57. Disponible en: <https://revistas.uchile.cl/index.php/RTO/article/view/30215De>

45. Instituto de Adicciones de la Ciudad de Madrid. Protocolo de intervención desde la terapia ocupacional en los CAD del instituto de adicciones. [Internet] Madrid: Madrid Salud; 2013. Recuperado en: http://www.drogasextremadura.com/archivos/PROTOCOLO-INTERVENCION-TERAPIA-OCUPACIONAL2013_mayo.pdf
46. Hernández R., Fernández C., Baptista M. Metodología de la investigación. Sexta edición. México: McGRAW-Hill/Interamericana. 2014
47. FEJAR: Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. [Internet]. España: FEJAR; 2015. Disponible en: <https://fejar.org/>
48. Tonon G. La entrevista semi-estructurada como técnica de investigación. En: Tonon G., Alvarado S., Ospina H., Lucero P., Botero P., Luna M., et al. editores. Reflexiones latinoamericanas sobre investigación cualitativa. P. 47-66.
49. Corbetta P. Metodología y técnicas de investigación social. Edición revisada. Madrid: McGRAW-HILL/Interamericana; 2007.
50. Pla M. El rigor en la investigación cualitativa. Atención Primaria. [Internet]. 1999. 24(5). 295-300. Recuperado en: <http://www.unidaddocentemfyclaspalmas.org.es/resources/3+Aten+Primaria+1999.El+Rigor+de+la+Investigaci%C3%B3n+Cualitativa.pdf>
51. Noreña AL, Alcaraz-Moreno N, Rojas JG, Rebolledo Malpica D. Applicability of the Criteria of Rigor and Ethics in Qualitative Research. Aquichan. [Internet] 2012 Dec 1;12(3):263–74. Disponible en: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-59972012000300006
52. Noreña A., Alcaraz N., Rojas J., Rebolledo D. Aplicabilidad de los criterios de rigor y éticos en la investigación cualitativa. Aquichan. [Internet]. 2012. 12(3). Disponible en: <https://aquichan.unisabana.edu.co/index.php/aquichan/article/view/1824/2936>
53. World Medical Association (AMM). Declaración de Helsinki de la AMM - Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos. 2013;1–8

54. Gobierno de España. Ley Orgánica del 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales. BOE 2018.

3.Objetivos

3.1. Objetivo general

El objetivo general de este estudio es explorar el impacto del trastorno por juego en la cotidianidad de los adolescentes desde la perspectiva de los profesionales.

3.2. Objetivos específicos

- Conocer el significado que le conceden los profesionales al Trastorno por Juego en adolescentes.
- Describir la influencia del Trastorno por Juego en la vida diaria/en las ocupaciones de los adolescentes.
- Identificar las potenciales barreras y apoyos que presentan los adolescentes que presentan el Trastorno por Juego.
- Realizar una aproximación a la Terapia Ocupacional.

4. Metodología

4.1. Tipo de estudio

Para elaborar el presente estudio se empleará una metodología cualitativa, que se entiende como un enfoque interpretativo y naturalista, que intenta comprender los fenómenos en sus contextos naturales mediante los significados, experiencias, creencias, pensamientos y reflexiones que les otorgan las personas (45, 46). Esta metodología es coherente con lo que se pretende estudiar, ya que mediante los discursos de los participantes se procura comprender el objeto de investigación, intentando construir un enfoque global del fenómeno. (45)

Además, para responder al objetivo del trabajo y considerando los paradigmas existentes en esta metodología, se ha seleccionado una metodología cualitativa con diseño fenomenológico. Dicho diseño explora y comprende las experiencias de las personas, es decir, “estudia su propia esencia teniendo en cuenta las distintas realidades y/o vivencias percibidas” se orienta hacia el abordaje de la realidad desde las propias realidades internas de los individuos”. (45)

Asimismo, es necesario resaltar que esta metodología es coherente con la práctica de Terapia Ocupacional, puesto que en ambas se considera la importancia los contextos, de las personas y las percepciones o significados que los protagonistas le otorgan a su propia realidad. Además, este proceso de comprensión se desarrolla mediante una visión holística, estableciendo una relación entre la investigadora y el participante. (45, 46)

4.2. Búsqueda bibliográfica

Se ha realizado una búsqueda bibliográfica durante los meses de noviembre, diciembre y enero, para explorar en profundidad sobre el tema abordado. Parte de la búsqueda se ha desarrollado principalmente mediante el uso de bases de datos, en las cuales se emplearon varios términos, tanto en inglés como en español. Además, se realizaron diversas combinaciones utilizando los conectores booleanos "OR/O" y "AND/Y". Las palabras utilizadas fueron las siguientes: "occupational therapy", "gambling", "gambling disorder", "adolescent", "teenager", "video game", "video games", "loot boxes", "loot box", "trastorno por juego", "ludopatía", "terapia ocupacional", "ocupación", "terapeuta ocupacional", y "adolescente". A continuación, se describen los términos empleados en la búsqueda bibliográfica importados en las bases de datos: Dialnet, PubMed, Scopus y Web of Science.

Tras la elaboración de la búsqueda bibliográfica se encontraron un total de 73 artículos. Con la finalidad de desarrollar una búsqueda más concreta, se emplearon filtros idiomáticos, temporales y de publicación:

1. Filtros idiomáticos: Se han considerado únicamente artículos en español, portugués e inglés.
2. Filtros temporales: Se ha considerado oportuno aplicar un filtro temporal de 10 años para descartar aquellos artículos que no fuesen actuales. Principalmente, esto se debe a que este fenómeno está en una continua evolución a nivel tecnológico-online por parte de los juegos de azar y por la gran novedad que resultan los videojuegos con cajas virtuales.
3. Filtros de publicación: Se han considerado publicaciones referentes a artículos científicos y revisiones bibliográficas.

Con la aplicación de estos filtros se presentan un total de 42 artículos. No obstante, se realiza un análisis de los mismos para descartar aquellos que no se correspondiesen con la temática a estudiar, así como los duplicados. Finalmente, se seleccionaron 17 artículos.

Simultáneamente, se desarrolló una búsqueda bibliográfica en diferentes páginas web de interés para la investigación (asociaciones y organizaciones no gubernamentales), en Google Scholar y en catálogos de las bibliotecas. Además, hay que complementar a esta búsqueda los artículos proporcionados por las tutoras del Trabajo de Fin de Grado (TFG).

4.3. **Ámbito de estudio**

El presente trabajo se desarrollará en la Comunidad Autónoma de Galicia, siendo el ámbito de estudio las asociaciones inscritas en la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR), en el marco gallego. De este modo, la elaboración del estudio se realizará principalmente en la provincia de Pontevedra, en la Asociación Gallega de Jugadores Anónimos (AGAJA), en Vigo y en la provincia de A Coruña, específicamente, en la entidad AGALURE, situada en la ciudad de A Coruña.

FEJAR, Federación creada en 1991, está formada por asociaciones y federaciones regionales que se unen con el objetivo de aunar criterios y acciones para defender a las personas afectadas por el juego y sensibilizar a la comunidad sobre los trastornos por juego, además de prevenir, tratar e investigar acerca de este trastorno (47). Actualmente, cuenta con 22 asociaciones provinciales a nivel nacional y 2 federaciones regionales, que ofrecen asesoramiento, apoyo y orientación terapéutica para una recuperación integral.

4.4. **Población de estudio**

Para la selección de los informantes se desarrollará un muestreo de conveniencia, una técnica no probabilística intencional. Además, se seguirán los criterios de inclusión y exclusión expresados en la *Tabla I*.

Tabla I: Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
Ser profesional contratado/a en las entidades seleccionadas.	Tener experiencia inferior a un año.
Haber trabajado con adolescentes con Trastorno por Juego.	

4.5. Entrada al campo

Para poder realizar adecuadamente la entrada al campo, se contactará con las asociaciones gallegas AGAJA y AGALURE. Previamente, se realizará un contacto telefónico con los responsables de ambas entidades para presentar el objetivo del estudio. Posteriormente, se trasladará esta documentación por escrito mediante una Solicitud de permiso (*Véase Apéndice V*) estableciendo una reunión en las entidades. Esta se concertará con el director o directora de cada asociación para realizar un contacto más cercano, además de aclarar las posibles dudas acerca del estudio. Tras la autorización y aceptación del desarrollo del estudio, se empezaría a realizar la entrada al campo.

Las personas directivas de las asociaciones serán los porteros que establecerán el contacto con los posibles participantes, ya que presentan información de los equipos terapéuticos. Del mismo modo, serán las que presentarán las hojas de información y consentimiento informado. No obstante, si es posible la investigadora del estudio formará parte de este proceso.

4.6. Técnicas de recogida de datos

Para la elaboración del presente trabajo se utilizará como técnica de recogida de información la entrevista. La entrevista es una técnica que utiliza la conversación para recabar información y para entender a la persona de forma profunda. Específicamente se llevará a cabo una entrevista semiestructurada, entendida como "un instrumento capaz de adaptarse a las diversas personalidades de cada

sujeto, en la cual se trabaja con las palabras del entrevistado y con sus formas de sentir”(48). Este tipo de entrevista permitirá introducirse en el discurso del informante de una forma holística, puesto que según Ortí “es una técnica que facilita la libre manifestación (...) de intereses, creencias y deseos” (49).

Por ello, se utilizará un guion previamente establecido para plantear las preguntas conductoras del tema a abordar (Ver Apéndice VI). De este modo, se plantearán acorde al discurso del participante, además de plantear preguntas complementarias para profundizar o aclarar sobre un aspecto que surja en la entrevista (46).

Las entrevistas se llevarán a cabo en un lugar que permita mantener privacidad y tener en consideración la comodidad de los participantes. La duración estimada será de una hora, aunque dependerá de la persona. Además, las entrevistas serán grabadas, con previa autorización, mediante un dispositivo de grabación elaborando posteriormente la transcripción de cada una de ellas. Cabe señalar, que todos los datos aportados se anonimizarán y se eliminarán tras su transcripción.

4.7. Análisis de datos

El análisis cualitativo puede entenderse como un proceso dinámico y creativo, caracterizado por ser un análisis de progreso, es decir, un proceso en el que se retrocede continuamente a los datos para dar consistencia a la teoría formulada (45, 50). La información obtenida se analizará realizando estrategias específicas. En este caso, se seguirá el procedimiento propuesto por Miles y Huberman: (50, 51)

1. **Simplificación de los datos:** consiste en el proceso de seleccionar, simplificar y transformar los datos que se han recogido. De este modo, se realiza una transcripción literal de la información recogida de las entrevistas en el programa *Microsoft Word*. Esta transcripción se desarrollará utilizando las grabaciones, las cuales previamente se explorarán asegurando que estas estén completas y con calidad necesaria para poder desempeñar un análisis correcto. Tras esta

comprobación, se organizarán y se seleccionarán los datos de forma clara que se puedan realizar unas conclusiones posteriores.

2. **Segmentación:** proceso que consiste en dividir los datos mediante el uso de criterios que pueden ser temáticos.
3. **Categorización y codificación de cada unidad temática:** proceso que consiste en distribuir etiquetas verbales a las unidades temáticas, las cuales pueden referirse a situaciones, relaciones, opiniones, sentimientos, etc.
4. **Colocación de las categorías resultantes** estructuradas en un mapa de significados.

4.8. Rigor metodológico

El rigor metodológico es un concepto que presenta un valor relevante en la realización de un proyecto de investigación, puesto que mantiene una relación estrecha de garantizar un estudio con calidad, fiabilidad y validez. Por lo tanto, este rigor tiene que estar presente en todo el proceso de desarrollo, conservando el pensamiento que “una investigación cualitativa es una mezcla de reglas científicas con imaginación artística” (46, 52). De este modo, se han tenido en cuenta los siguientes criterios establecidos:

1. **Dependencia o consistencia:** hace referencia a la estabilidad de los resultados, es decir, a pesar de que existen una gran diversidad de realidades y/o situaciones, la realización de un mismo análisis con datos similares tiene que generar interpretaciones congruentes y/o equivalentes. (46, 52)

Por lo tanto, para garantizar este criterio, se realizará una descripción detallada de todo el proceso de investigación, así como documentando su desarrollo para especificar los posibles sesgos que pudiesen ocurrir. De este modo, se especificarán los criterios de inclusión y exclusión, el

procedimiento de los análisis de datos, la técnica de recolección y el guion de las entrevistas semiestructuradas.

2. **Credibilidad o máxima validez:** se define como la comprensión profunda del fenómeno desde la percepción de los participantes, presentando una relación los resultados obtenidos con el fenómeno estudiado. (46, 52)

Para ello, se realizará una transcripción literal de las entrevistas. Además, el análisis de los datos será desarrollado por la investigadora del estudio, así como por las tutoras de este.

3. **Transferibilidad o aplicabilidad:** consiste en extender los resultados del estudio y/o su esencia a otros contextos. (46)

Por lo tanto, en este proyecto se describe todo el proceso realizado, especificando detalladamente las características del contexto y de la población participante.

4. **Confirmabilidad o confirmación:** se refiere a que la investigadora debe mantener una posición neutral y objetiva en el desarrollo de la investigación para minimizar los posibles sesgos que pudiesen aparecer. (46)

Para garantizar este criterio, se realizarán propias reflexiones para evitar los posibles sesgos, además de un análisis continuo por parte de las tutoras asociadas a dicho proyecto.

4.9. Aplicabilidad

La realización de este proyecto de investigación pretende generar información aplicable en diferentes niveles:

- Teórico: El proyecto aportará nueva teoría al fenómeno de los juegos de azar en los adolescentes, puesto que no se ha estudiado dicho fenómeno considerando el impacto que supone en las ocupaciones de este colectivo. Asimismo, se conocerá el efecto de los videojuegos con cajas botín, un concepto que no se había asociado a los juegos de azar y que actualmente está generando controversia en la sociedad. Esta nueva línea en los juegos de azar es de gran relevancia para producir nuevos conocimientos al respecto, ya que, existe un gran vacío de estudio con esta modalidad de los videojuegos.
- Profesional: Se pretende generar nueva evidencia científica desde la perspectiva de la T.O abriendo nuevos caminos de investigación en la disciplina. De este modo, se invita a una reflexión sobre la importancia del papel del terapeuta ocupacional actuando en los juegos de azar, desarrollando posibles programas de intervención, prácticas profesionales y conocimientos teóricos.
- Social: Es importante tener en consideración que esta información llegue de una forma generalizada a la sociedad para provocar, tanto concienciación como visibilización, sobre este fenómeno y las problemáticas que conlleva. Asimismo, sería interesante que los resultados de la investigación se extiendan provocando acciones políticas que favorezcan la protección del menor, así como programas de prevención y de promoción de un ocio saludable.

4.10. Limitaciones del estudio

Durante el proceso de elaboración del presente proyecto de investigación, se han encontrado una serie de posibles limitaciones en el futuro desarrollo del trabajo de investigación. A continuación, se describen de forma detallada:

En primer lugar, las entidades seleccionadas para desarrollar el presente proyecto de investigación pueden tener una ausencia de formación en cuanto a la atención a adolescentes. Esto supondría una nueva búsqueda de asociaciones en el ámbito gallego.

En segundo lugar, los perfiles informantes pueden carecer de experiencia profesional en relación a los videojuegos con cajas virtuales y su efecto en los adolescentes, limitando el enfoque del estudio a los juegos de azar.

Por último, la ausencia de experiencia de la presente investigadora en la elaboración e implementación de un trabajo de investigación, puede llevar a la realización de una serie de sesgos.

4.11. Futuras líneas de investigación

El presente estudio pretende conocer la cotidianidad de los adolescentes con Trastorno por Juego desde la perspectiva de los profesionales. No obstante, sería interesante dar voz a los adolescentes para conocer este fenómeno de su propia mirada.

5. Plan de trabajo

En el plan de trabajo se especifica de forma detallada las fases que conforman este proyecto de investigación, así como la duración de cada una de ellas:

1. Intervalo de tiempo formado por 2019/2020: En este intervalo de tiempo se cursa el año académico de Cuarto Curso del Grado en Terapia Ocupacional, en el cual se realiza el proyecto de investigación de la asignatura de TFG.
2. Intervalo de tiempo formado por 2020/2021: En este intervalo de tiempo se realizaría el trabajo de investigación en caso de que fuese posible por la situación actual del Covid-19.
3. Intervalo de tiempo posterior a los meses de mayo y junio de 2020: Este intervalo se corresponde con la fase de difusión de los resultados, la cual hay que destacar, puesto que dicha fase dependerá de las convocatorias de los congresos y no solamente de la solicitud de entrega del trabajo en las revistas detalladas en la *Tabla II*.

Por lo tanto, teniendo en cuenta la elaboración tanto del proyecto como del trabajo de investigación, el plan de trabajo se corresponde con una duración de 18 meses.

Tabla II: Cronograma del plan de trabajo

Fases de la investigación	Elaboración del Proyecto de Investigación				Elaboración del Trabajo de Investigación			
	Oct-Nov-Dic	En-Feb	Marz-Abr	May-Jun	Oct-Nov-Dic	En-Feb	Marz-Abr	May-Jun
Búsqueda bibliográfica								
Redacción del proyecto								
Entrada al campo								
Recogida de datos								
Análisis de los datos								
Redacción del informe final								
Difusión de los resultados								

Color lila: Proyecto de Investigación

Color morado: Trabajo de Investigación

6.Aspectos éticos y legales

En este estudio se seguirán las pautas establecidas en la Declaración de Helsinki del año 1964, así como las “Normas de boa práctica de investigación en seres humanos. Guía para o investigador da Xunta de Galicia” del 2007 para garantizar la protección y confidencialidad de los participantes del estudio. (53)

De este modo, asegurando el cumplimiento de las pautas éticas mencionadas, toda la información que se proporcione a los participantes se realizará de forma comprensible y clara para que entiendan adecuadamente el objetivo y el tema del trabajo de investigación. Esta información se proporcionará de forma oral y escrita, aportando un Documento de Información al Participante (*Véase Apéndice VII*). Cabe mencionar, que dispondrán del tiempo necesario para tomar y/o rechazar la decisión de su participación en el estudio. Si confirma su participación voluntariamente, se les entregará un documento correspondiente al Consentimiento Informado (*Véase Apéndice VIII*) a la persona participante. Dichos documentos, se han elaborado mediante los modelos proporcionados por el Comité Autonómico de Ética de la Investigación de Galicia. (46, 52)

Por otro lado, la información obtenida mediante las entrevistas se tratará garantizando el anonimato y confidencialidad de los participantes. Por ello, tras las transcripciones pertinentes se eliminarán las grabaciones realizadas, se anonimizarán creando códigos de identificación y se encriptarán los datos. De este modo, la investigación se regirá por la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, para asegurar la protección de los datos personales, un derecho fundamental establecido en el art. 18.4 de la Constitución española. (54)

Por último, hacer mención que los participantes podrán abandonar el estudio en el momento que ellos deseen, así como la eliminación de los datos proporcionados.

7. Plan de difusión de los resultados

Los resultados obtenidos mediante este estudio se podrán difundir en revistas y congresos tanto a nivel internacional como nacional. En este caso, estos medios estarán relacionados con la Terapia Ocupacional y con otras disciplinas. Además, se tendrá en cuenta la difusión en la propia comunidad para dar a conocer el fenómeno estudiado y su repercusión en la vida diaria.

7.1. Revistas

Tabla III: Difusión de revistas

Nacional/Internacional	Nombre de la revista	Factor de impacto (JCR y SJR)
Revistas Internacionales	Journal of Behavioral Addictions	4.873 (JCR) 1.177 (SJR)
	Journal of Gambling Studies	2.555 (JCR) 1.36 (SJR)
	American Journal of Occupational Therapy	1.952 (JCR) 0.71 (SJR)
	Scandinavian Journal of Occupational Therapy	1.316 (JCR) 0.5 (SJR)
	Australian Occupational Therapy Journal	1.278 (JCR) 0.48 (SJR)
	Revista Chilena de Terapia Ocupacional	No presenta
Revistas Nacionales	Adicciones	3.167 (JCR) 0.72 (SJR)
	Revista Española de Drogodependencias	0.13 (SJR)
	Revista de Terapia Ocupacional de Galicia	No presenta

Fecha de consulta: 13 de junio de 2020. JCR: 2018-SJR:2019

7.2. Congresos

Tabla IV: Difusión de congresos

Nacional/Internacional	Nombre del Congreso
Congresos Internacionales	Congreso Internacional de Estudiantes de Terapia Ocupacional (CIETO)
	Congreso ENOTHE (European Network of Occupational Therapy in Higher Education)
Congresos Nacionales	Congreso Nacional de Estudiantes de Terapia Ocupacional (CENTO)
	Congreso Estatal de Terapia Ocupacional
	Congreso de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR)

7.3. Comunidad

Aportar los resultados obtenidos del estudio a la comunidad puede ser beneficioso para causar una concienciación sobre el tema, además de aportar información útil como prevención primaria. Por ello, sería interesante realizar charlas informativas y ponencias acudiendo a diferentes instituciones para favorecer la sensibilización de los menores. Asimismo, es importante tener en consideración que la información llegue a los jóvenes y a los profesionales y/o adultos que los acompañan en su día a día. Por ello, se plantea realizar acciones en red, con el sistema educativo, es decir, sería conveniente acudir a institutos y/o colegios para difundir los resultados del estudio. Asimismo, podrían realizarse charlas en asociaciones relacionadas con el Trastorno por Juego que intervengan con el colectivo adolescente, puesto que ejercen un papel importante tanto en la prevención como en el tratamiento. No obstante, estas no se dirigirían únicamente a los profesionales, sino a familiares y a los propios adolescentes.

Por otro lado, sería interesante para esta población realizar una difusión en las diferentes plataformas que conforman las redes sociales: Instagram, Youtube, Twitter, etc. ya que es una herramienta a su alcance.

8. Financiación de la investigación

8.1. Recursos necesarios y presupuesto

A continuación, en la *Tabla V*, se reflejan los recursos que se utilizarán para llevar a cabo la investigación, además del coste que esto supone.

En primer lugar, como recursos humanos necesarios se establece a la autora de este TFG, ejerciendo el papel de terapeuta ocupacional. De este modo, desarrollaría un papel fundamental para elaborar la investigación, realizando los contactos y aspectos metodológicos pertinentes. Además, posteriormente será la responsable de llevar a cabo la difusión del estudio. Asimismo, es necesario destacar que se contará con la ayuda de las tutoras del estudio para resolver las posibles dudas que vayan surgiendo.

En segundo lugar, los recursos materiales necesarios se dividen en materiales fungibles y materiales inventariables, los cuales se especifican detalladamente en la *Tabla VI*. Dichos materiales no incluyen el ordenador portátil ni conexión a internet por ya presentarlos la investigadora.

En relación a los recursos espaciales, no se ve necesario realizar una inversión en unas infraestructuras ya que se cuentan con los espacios precisos para el desarrollo de la investigación: servicios de la propia entidad o de la Universidad de A Coruña (UDC).

En cuanto a los recursos de movilidad para la posterior difusión de los resultados, se detallan las dietas, los desplazamientos para los congresos (inclusive las inscripciones) y los alojamientos.

En general, se puede observar que se establece como presupuesto estimado de **16.920€ euros**.

Tabla V: Presupuesto

Tipo	Descripción	Coste	Total
Recursos humanos	Terapeuta ocupacional (1) por 10 meses	1.330€ *	13.300€
Material fungible	Material de oficina Paquete de folios (9) Tinta de impresora	150€ 30€ 50€	230€
Material inventariable	Impresora (1) Grabadora (1) Portátil (0)	60€ 30€ 0€	90€
Recursos espaciales	No son necesarios	0€	0€
Recursos de movilidad	Difusión de resultados: - Inscripción en congresos nacionales e internacionales - Dietas - Desplazamientos	2.500€	3.300€
	Investigación: - Desplazamientos (billetes/coche) Dietas	800€	
Presupuesto total: 16.920 €			

*Referencia seleccionada de la página fespugt.es

8.2. Posibles fuentes de financiación

Se presentará el proyecto de investigación en las convocatorias de entidades públicas y privadas que puedan subvencionar la realización del trabajo mediante becas y ayudas. A continuación, se describen las posibles fuentes de financiación:

Tabla VI: Posibles fuentes de financiación

Tipo de organismo	Nombre del organismo	Tipo de ayuda
Pública	Universidad de A Coruña	Ayudas a la investigación.
Pública	Ministerio de Sanidad, consumo y bienestar social. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas	Ayudas para proyectos de investigación sobre adicciones.
Pública	COPTOEX (Colegio Profesional de Terapeutas Ocupacionales de Extremadura)	Convocatoria de ayudas a proyectos de investigación en Terapia Ocupacional.
Privada	Fundación MAPFRE	Ayudas a la investigación Ignacio H. de Larramendi.
Privada	Centro Reina Sofía sobre adolescencia y juventud	Convocatoria de ayudas a la investigación.

9. Agradecimientos

A mis tutoras, Nereida y Mercedes, por querer colaborar conmigo en este proceso de aprendizaje. Gracias por vuestro esfuerzo, por darme ánimos, confianza y, sobre todo, por ofrecerme la oportunidad de aprender de vosotras.

A mi familia, por enseñarme a lo largo de la vida que trabajando se consigue lo que una se propone. Hoy soy quien quiero ser gracias a vosotros, porque cada paso que yo daba, también era vuestro. A mi madre y a mi padre, por creer en mí en todo momento: siempre fuisteis, sois y seréis la luz de mi camino. A mi hermano, por cuidarme, protegerme y alegrarme los días como solo tú lo haces.

A *Casa TOrradellas*, porque sin ellos nada sería lo mismo. Gracias por los momentos compartidos de agobio, risas, lloros, exámenes, cotilleos y fiesta. Sin embargo, prefiero daros las gracias por ser cómo sois, porque cada unx de vosotrxs aporta algo diferente y eso es lo que os hace especiales.

A Paula, por estar ahí siempre. Gracias por encontrarme aquel día que empezabas una nueva etapa, ¿quién nos iba a decir que seguiríamos juntas hasta hoy? Gracias por escucharme y comprenderme.

A Jose, porque a pesar de la distancia estuviste cerca cuando más te necesitaba. Gracias por tu apoyo y confianza incondicional en todo momento.

Por último, a todas las personas que han ido apareciendo en mi vida y me han ayudado a seguir.

Gracias.

“Hay un montón de pequeñas razones que hacen que las cosas grandes en nuestra vida sucedan”

Ted Mosby

10. Apéndices

Apéndice I: Listado de abreviaturas

- OMS: Organización Mundial de la Salud.
- UNICEF: United Nations Children’s Fund.
- LRJ: Ley de Regulación del Juego.
- PEGI: Pan European Game Information.
- CDN: Convención sobre los Derechos del Niño.
- TO: Terapia Ocupacional.
- TFG: Trabajo de Fin de Grado.
- FEJAR: Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.
- AGAJA: Asociación Gallega de Jugadores Anónimos.
- JCR: Journal Citation Reports.
- SJR Scimago Journal Rank.
- CIETO: Congreso Internacional de Terapia Ocupacional.
- ENOTHE: European Network of Occupational Therapy in Higher Education.
- CENTO: Congreso Nacional de Estudiantes de Terapia Ocupacional.
- UDC: Universidade de A Coruña.
- COPTOEX: Colegio Oficial de Terapeutas Ocupacionales de Extremadura.

Apéndice II: Imágenes de youtubers jugando a videojuegos con cajas virtuales



RUBIUS CONSIGUE UN CUCHILLO DOPPLER MUY RARO Y COSTOSO!
📦 APERTURAS DE CAJAS CSGO
MiViDa • 2133 visualizaciones • hace 7 meses



CUCHILLOS DE COUNTER STRIKE EN LA VIDA REAL!
bysTaXx • 2,7 M visualizaciones • hace 4 años
Suscríbete Aquí => <http://bit.ly/15BFLgP> => Juegos Baratos => <https://www.g2a.com/r/staxx> => Mando que uso ...



¡ME TOCAN DOS CUCHILLOS EN OCHO CAJAS!
bysTaXx • 471.624 visualizaciones • hace 7 meses
▶ Suscríbete Aquí ▶ <http://bit.ly/15BFLgP> • Instagram : <http://instagram.com/bystaxx> • Mi twitter : <http://bit.ly/18XXkbt> ...



SALE UN CUCHILLO Y ME LO COMPRA RUBIUS
bysTaXx • 342.847 visualizaciones • hace 4 semanas
▶ SKINS TOCHAS PARA TODOS. (HASTA 15% DE BONO DE DEPOSITO): <https://p.skin.club/PSTAXX5> ▶
Suscríbete Aquí ▶ <http://bit.ly/18XXkbt> ...



TOP MEJORES PACK OPENING DE FIFA 19 !!
DjMaRiO • 1,9 M visualizaciones • hace 1 año
SUSCRIBETE AQUI: <http://goo.gl/Fd9Cwb> - Canal Secundario: <http://www.youtube.com/DjMaRiOHd>
=> <http://e.lga.to/DjMario> ...



ABRIENDO SOBRES DE 50.000 MONEDAS! Y ESTO ME TOCA! FIFA 20 ULTIMATE TEAM *PACK OPENING*
GritosDeFola • 68.451 visualizaciones • hace 7 meses
Sígueme en Twitter: <https://twitter.com/FolagoR> Sígueme en Twitch: <http://es.twitch.tv/folagorlives>
Sígueme en Instagram: ...



ABRIENDO SOBRES EN FIFA 15
aLexBY11 • 7,2 M visualizaciones • hace 5 años
Aquí un video, espero que os guste ^^ Like y Fav ayudan :D Twitter: <https://twitter.com/aLexBY11> ...



✓ VALOR SOBRES FIFA 20 | TODOS LOS TIPOS DE SOBRES Y SUS PRECIOS
LEOVIC FIFA • 17.792 visualizaciones • hace 4 meses
Aquí os dejo todos los sobres de FIFA 20 con sus precios y su contenido. Sobre de oro Sobre de oro Premium Sobre oro 13 ...



LA CAJA LEGENDARIA
elrubiusOMG • 28 M visualizaciones • hace 5 años
Like si crees que he tenido una suerte FLIPANTE D: NO QUIERO SPOILLEAR PERO HOLY SH*T. UN SUEÑO HECHO REALIDAD ...
Subtítulos

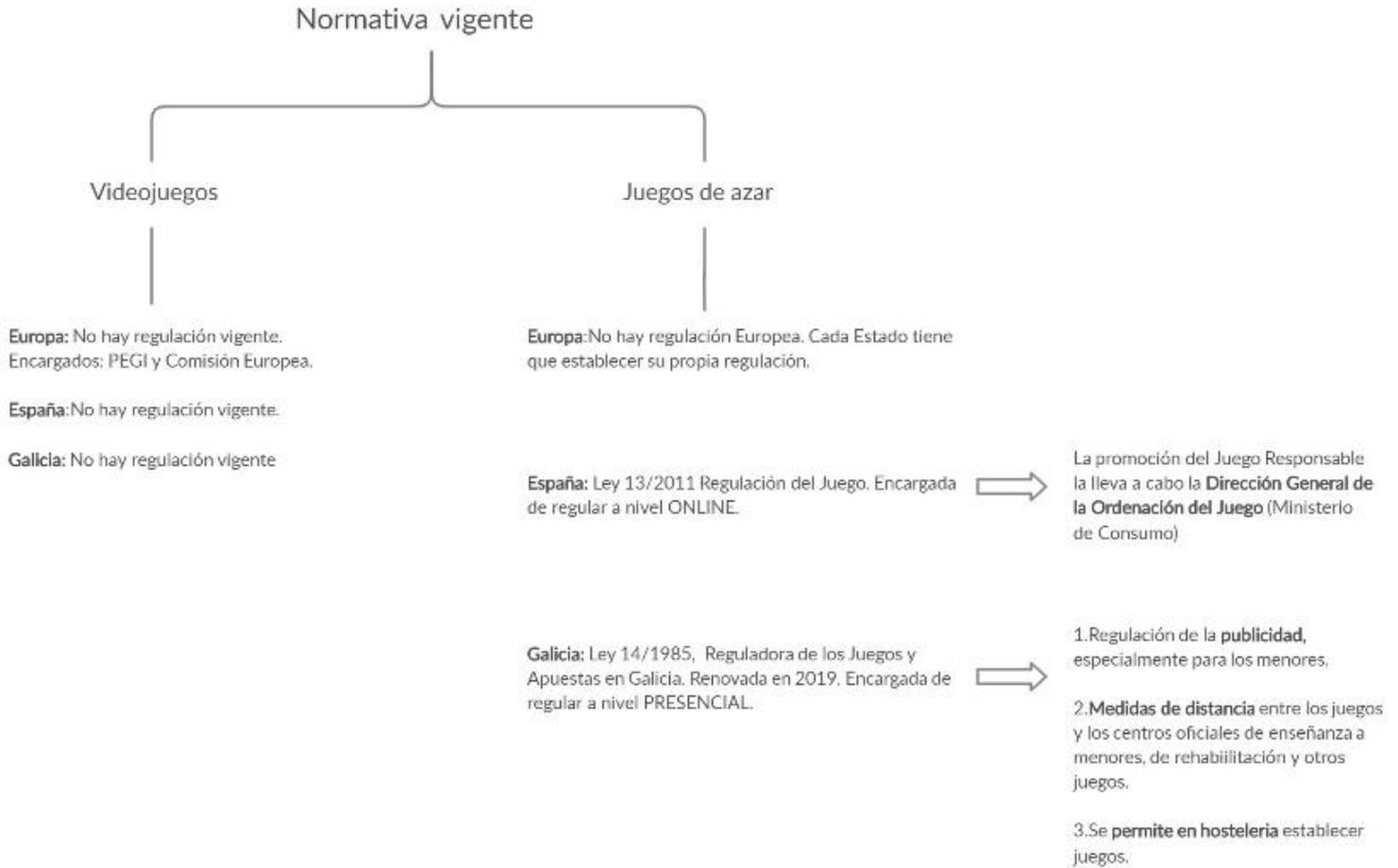


LA CAJA LEGENDARIA 3
elrubiusOMG • 17 M visualizaciones • hace 4 años
Like si quieres ser bendecido por Gabe Newell para el resto de tu vida. Te traerá cuchillos y descuentos para el resto de tu ...



LA CAJA LEGENDARIA 5
elrubiusOMG • 17 M visualizaciones • hace 3 años
Like por el unboxing mas grande de mi canal! Usad el codigo "elrubius" en <https://skinhub.com/> para un regalito :D Twittah ...
Subtítulos

Apéndice III: Esquema de la normativa vigente de videojuegos con cajas virtuales y juegos de azar



Apéndice IV: Criterios diagnósticos DSM-5 y CIE-11

DSM-5: Trastorno por juego

A. Trastorno por juego problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un período 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

Especificar si:

1. Episódico: Cumple los criterios diagnósticos en más de una ocasión, si bien los síntomas se apaciguan durante varios meses por lo menos entre periodos de juego patológico.

2. Persistente: Experimenta síntomas continuamente, cumple los criterios diagnósticos durante varios años.

Especificar si:

1. En remisión inicial: Tras haber cumplido previamente todos los criterios del juego patológico, no ha cumplido ninguno de ellos durante un mínimo de 3 meses, pero sin llegar a 12 meses.
2. En remisión continuada: Tras haber cumplido previamente todos los criterios del juego patológico, no ha cumplido ninguno de ellos durante un periodo de doce meses o más.

Especificar la gravedad actual:

1. Leve: Cumple 4–5 criterios.
2. Moderado: Cumple 6–7 criterios.
3. Grave: Cumple 8–9 criterios

CIE 11: Trastorno por juego de apuestas

El trastorno por juego de apuestas se caracteriza por un patrón de comportamiento persistente o recurrente de juego de apuestas, que puede ser en línea (es decir, por internet) o no, y que se manifiesta por:

1. Deterioro en el control sobre el juego de apuestas (por ejemplo, con respecto al inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto)
2. Incremento en la prioridad dada al juego de apuestas al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria
3. Continuación o incremento del juego de apuestas a pesar de que tenga consecuencias negativas.

El patrón de comportamiento es lo suficientemente grave como para dar lugar a un deterioro significativo a nivel personal, familiar, social, educativo, ocupacional o en otras áreas importantes del funcionamiento. El patrón de comportamiento puede ser continuo o episódico y recurrente, y generalmente es evidente durante un período de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico, aunque la

duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves.

Apéndice V: Solicitud de permiso

SOLICITUD DE PERMISO A LAS ENTIDADES

Dir.^a _____ de la entidad _____

Yo, **Irene Vilas Martínez**, estudiante de 4º curso del Grado en Terapia Ocupacional en la Facultad de Ciencias de la Salud (FCS) de la Universidad de A Coruña (UDC), le escribo para solicitar su permiso de colaboración para realizar el proyecto de investigación **“La cotidianidad de los adolescentes con trastorno por juego: perspectiva de los profesionales”**, correspondiente a la asignatura de Trabajo de Fin de Grado (TFG). El principal objetivo del presente estudio consiste en explorar el impacto del Trastorno por Juego en la cotidianidad de los adolescentes desde la perspectiva de los profesionales. A continuación, se expone de una forma detallada el estudio a elaborar:

- Población de estudio:

Criterios de inclusión:

1. Ser profesional contratado en las entidades seleccionadas.
2. Haber tenido experiencia con adolescentes con Trastorno por Juego.

Criterios de inclusión:

1. Tener experiencia mínima de 1 año en el trastorno por juego.
- Para la recogida de datos se empleará una entrevista semiestructurada.
 - La elaboración del estudio se regirá por la “Declaración de Helsinki” del año 1964, las “Normas de boa práctica de investigación en seres humanos. Guía para o investigador da Xunta de Galicia”, el documento de consentimiento informado y la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales.

Tras haber leído el presente documento acerca del Proyecto de Investigación **“La cotidianidad de los adolescentes con trastorno por juego: perspectivas de los profesionales”**, el/la Dir.^a _____ con DNI _____ autorizo a **Irene Vilas Martínez** a la realización del estudio en la entidad.

Firma responsable del centro:

Firma investigadora:

En _____ a ____ de ____ 2020

Apéndice VI: Guion de entrevista semiestructurada

GUION DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A LOS PROFESIONALES

Presentación

Antes de dar comienzo a la entrevista es necesario hacer una serie de aclaraciones. Por ello, en primer lugar, se le agradecerá la colaboración a la persona entrevistada en ese preciso momento. A continuación, se realizará una explicación de cómo se va a desarrollar la entrevista, haciendo hincapié en sus derechos éticos como participante. De este modo, se le aclarará que tendrá derecho de finalizar la entrevista en el momento que lo desee, así como en no responder a las preguntas que considere. Asimismo, se le recordará que la entrevista será grabada, para poder mantener una atención y escucha activa en todo el proceso. Seguidamente, se le indicará que todas las preguntas podrán ser respondidas sin límite de tiempo, pudiéndose explayar cuanto lo desee.

Finalmente, se le aclararán las posibles preguntas que pueda presentar y se dará comienzo a la entrevista.

Datos sociodemográficos

Código: Edad: Formación profesional:
Profesión en la entidad: Tiempo trabajado con trastorno por juego:

Preguntas

1. Según tu experiencia, ¿Consideras que el trastorno por juego afecta a la vida diaria de los adolescentes? ¿Cómo?
2. ¿Podrías describir como solía ser la vida de los adolescentes antes de presentar el Trastorno por Juego?
3. ¿Aprecias alguna diferencia en la vida diaria del adolescente antes y después de presentar este trastorno? ¿Cuál/es?
4. ¿Podrías describirme cómo suelen ser las relaciones sociales del adolescente?

5. Los videojuegos con cajas virtuales están ejerciendo un papel similar que los juegos de azar, ¿Cómo crees que pueden estar impactando en la vida diaria de los adolescentes?
6. ¿Crees que el entorno (familiar, amistades) en el que viven puede influenciar para iniciarse al juego? Si la respuesta es afirmativa, ¿Consideras que el entorno familiar repercute en el inicio del juego? ¿Podrías describir cómo?
7. ¿Piensas que el círculo de amistades influye para iniciarse al juego? ¿Qué papel tienen?

En el proceso de realización de las preguntas, se incorporarán si se necesita o si se considera necesario, preguntas complementarias: ¿Podrías contarme más acerca de...? ¿A qué te refieres con...? ¿Me podrías decir algún ejemplo?

Para finalizar, se le preguntará si quiere añadir alguna cuestión en concreto, se le agradecerá de nuevo su participación en el estudio y se realizará un cierre de entrevista.

Apéndice VII: Hoja de información

HOJA DE INFORMACIÓN AL/LA PROFESIONAL

TÍTULO DEL ESTUDIO: “La cotidianidad de los adolescentes con trastorno por juego: perspectiva de los profesionales”

INVESTIGADORA: Irene Vilas Martínez

CENTRO: Universidade da Coruña, Facultade de Ciencias da Saúde.

Este documento tiene por objeto ofrecerle información sobre un **estudio de investigación** en el que se le invita a participar.

Si decide participar en el mismo, debe recibir información personalizada del investigador, **leer antes este documento** y hacer todas las preguntas que precise para comprender los detalles sobre el mismo. Si así lo desea puede llevar el documento, consultarlo con otras personas y tomar el tiempo necesario para decidir si participa o no.

La participación en este estudio es completamente **voluntaria**. Ud. puede decidir no participar o, si acepta hacerlo, cambiar de parecer retirando el consentimiento en cualquier momento sin dar explicaciones. Le aseguramos que esta decisión no afectará a la relación con los profesionales sanitarios que le atienden ni a la asistencia sanitaria a la que Ud. tiene derecho.

¿Cuál es la finalidad del estudio?

El objetivo principal del estudio es explorar el impacto del trastorno del juego en la cotidianidad de los adolescentes desde la perspectiva de los profesionales, con el fin de conocer la realidad de este colectivo y poder desarrollar en un futuro nuevas líneas de investigación para tratar de una forma más profunda esta temática.

¿Por qué me ofrecen participar a mí?

Ud. es invitado a participar porque cumple los requisitos expuestos en los criterios de inclusión del estudio: ser profesional contratado en las entidades seleccionadas y haber tenido experiencia con adolescentes en la entidad.

¿En qué consiste mi participación?

La participación consistirá en la realización de una entrevista semiestructurada individual con la investigadora del estudio, para explorar el impacto del trastorno por juego en la cotidianidad de los adolescentes. En dicha entrevista, se profundizará acerca de temas que están relacionados con el objetivo principal, para abarcar de forma más amplia la cotidianidad de los adolescentes. Para poder desarrollar adecuadamente el análisis de la entrevista, esta será grabada mediante un dispositivo digital, destruyendo los archivos después de los análisis pertinentes. En general, la entrevista durará una hora, aunque esto dependerá del desarrollo de la misma.

Es necesario destacar, la posibilidad de un futuro contacto para aclarar las posibles dudas que hayan surgido de las entrevistas al realizar el análisis y/o para elaborar nuevas líneas de investigación acerca de la misma temática.

¿Qué molestias o inconvenientes tiene mi participación?

La principal molestia que puede causar participar en el estudio sería el tiempo invertido en responder las preguntas de la entrevista y el posible contacto en un futuro.

¿Obtendré algún beneficio por participar?

No se espera que Ud. obtenga beneficio directo por participar en el estudio. La investigación pretende descubrir aspectos desconocidos o poco claros sobre el impacto del trastorno por juego en la vida diaria de los adolescentes. Esta información podrá ser de utilidad en un futuro para otras personas.

¿Recibiré la información que se obtenga del estudio?

Si Ud. lo desea, se le facilitará un resumen de los resultados del estudio.

¿Se publicarán los resultados de este estudio?

Los resultados de este estudio serán remitidos a publicaciones científicas para su difusión, pero no se transmitirá ningún dato que permita la identificación de los participantes.

Información referente a sus datos:

La obtención, tratamiento, conservación, comunicación y cesión de sus datos se hará conforme a lo dispuesto por la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, para asegurar la protección de datos de carácter personal.

Únicamente el equipo investigador y las autoridades sanitarias, que tienen el deber de guardar la confidencialidad, tendrán acceso a todos los datos recogidos por el estudio. Se podrá transmitir a terceros información que no pueda ser identificada. En el caso de que alguna información se transmita a otros países, se realizará con un nivel de protección de datos equivalente, como mínimo, al establecido por la normativa española y europea.

Los datos necesarios para llevar a cabo este estudio serán recogidos y conservados mediante la codificación, siendo esta la atribución de un código al participante para garantizar su anonimato. En este estudio, solamente el equipo investigador conocerá el código que permitirá saber su identidad.

Al finalizar el estudio, o el plazo legal establecido, los datos recogidos serán eliminados o guardados anónimos para su uso en futuras investigaciones según lo que Ud. escoja en la hoja de firma del consentimiento.

¿Existen intereses económicos en este estudio?

Esta investigación es promovida por con fondos aportados por

Ud. no será retribuido por participar. Es posible que de los resultados del estudio se deriven productos comerciales o patentes; en este caso, Ud. no participará de los beneficios económicos originados.

¿Cómo contactar con el equipo investigador de este estudio?

Ud. puede contactar con Irene Vilas Martínez en el teléfono xxxxxxxx y/o el correo electrónico xxxxxxxx

Muchas gracias por su colaboración

Apéndice VIII: Consentimiento informado

DOCUMENTO DE CONSENTIMIENTO PARA LA PARTICIPACIÓN EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO del estudio: La cotidianidad de los adolescentes con trastorno por juego.

Yo,

- Leí la hoja de información al participante del estudio arriba mencionado que se me entregó, pude conversar con: Irene Vilas Martínez y hacer todas las preguntas sobre el estudio.
- Comprendo que mi participación es voluntaria, y que puedo retirarme del estudio cuando quiera, sin tener que dar explicaciones y sin que esto repercuta en mis cuidados médicos.
- Accedo a que se utilicen mis datos en las condiciones detalladas en la hoja de información al participante.
- Presto libremente mi conformidad para participar en este estudio.

Al terminar este estudio acepto que mis datos sean:

- Eliminados
- Conservados anonimizados para usos futuros en otras investigaciones

Fdo.: El/la participante,

Fdo.: El/la investigador/a que solicita el consentimiento

Nombre y Apellidos:

Irene Vilas Martínez

Fecha:

Fecha: