Sobre los Juegos de Azar - Nivel 1
Guía de actividades para Profesores

Contenido:

El objetivo de esta guía es ayudar a los profesores a capacitar a los alumnos para que sepan tomar decisiones correctas frente a situaciones que les puedan inducir a adoptar conductas de riesgo. La guía contiene «Estrategias» para ver los vídeos, «Actividades» con los alumnos y un «Concurso» de preguntas con una guía de respuestas. Cada recurso puede emplearse conjunta o independientemente según el tiempo disponible. Los tiempos estimados son:

- **Ver el Vídeo:**

  Sin emplear ninguna Estrategia:
  4.49 minutos

  Empleando las Estrategias (ver abajo):
  10 minutos

- **Actividades con los Alumnos:**

  Anotación en Mi Diario: 5-10 minutos
  Actividad Grupal: 10-15 minutos
  Actividad Individual:5-10 minutos
  ¡Quiero Saber Más! 5-10 minutos

- **Concurso «Cerebritos»:** 5-10 minutos

Estrategias para ver los vídeos con los alumnos:

- **Antes de ver el vídeo (3-5 minutos):**
  - Pide a los alumnos que completen el «**Hazlo ahora**» para poneros en marcha.
  - Pide a los alumnos que **«formen pareja y compartan»** con otro compañero y/o que tengan un debate en clase.
  - Recuerda a los alumnos que **vean la guía antes de ver el vídeo** para saber qué información van a recibir.

- **Mientras veis el vídeo (3-5 min)**: páralo de vez en cuando para comprobar que lo están entendiendo. Puedes pedir a algunos alumnos que respondan a alguna Pregunta de Comprobación (PC) de forma individual o grupal.

  - **Para el vídeo para introducir la PC #1 (viñetas):** ¿Sabrías decir algunos tipos de juego de BAJO RIESGO que te suenen? ¿Por qué crees que algunas personas juegan a ellos a sabiendas de que lo más probable es que pierdan su dinero? (Bajo Riesgo: dados, rasca y ganas, lotería...). (¿Por qué?: es emocionante y no pierdes mucho dinero).
  - **Para el vídeo para introducir la PC #2 (abierta):** ¿Sabías que casi todas las empresas de videojuegos van rastreando tu juego y tus movimientos en cada partida? ¿Por qué crees justo cuando vas perdiendo siempre te ofrecen y aparecen cofres y cajas de botín que poder comprar? (Para que sigamos jugando, nos hace pensar que podemos ganar, nos ayudan para ganar a otros, etc...)

Sobre los Juegos de Azar - Nivel 1
Guía de actividades para Profesores

Actividades con los alumnos (opciones):

- **Anotación en Mi Diario (5-10 minutos):**

  a. Materiales necesarios: algo para escribir.

  b. Pregunta: Si apuestas o consumes juegos de azar cuando tu cerebro aún está creciendo y desarrollándose, es posible que no seas capaz de saber los riesgos de lo que estás haciendo. Puedes tener la sensación de que estás ganando «el premio gordo» por nada y acto seguido al perder, pensar que el mundo se acaba. ¿Cómo puedes usar «tus frenos» para evitar los juegos de azar? ¿Qué podrías hacer o decir si alguien te pidiera que participases en uno?

- **Actividad individual (10 minutos):**

  a. Materiales necesarios: lápiz, papel, ceras.

  b. Criterios de corrección: el cómic debe ilustrar cómo se empieza en el juego y cómo puede resultar peligroso.

- **Actividad Grupal (10 minutos):**

  a. Materiales necesarios: pizarra, tablero o soporte grande visible para toda la clase, rotuladores.

  b. Criterios de corrección: la lista de actividades que pueden hacer después de clase y que no sean relacionadas con videojuegos o Internet puede ser juegos de mesa, manualidades, hacer los deberes, leer un libro, ayudar en casa, salir a jugar o a hacer deporte...

- **Actividad «¡Quiero saber más!» (5-10 minutos, casa):**

  a. Materiales necesarios: ficha y algo para escribir.

  b. Criterios de corrección: cada alumno hace una ficha con las 3 cosas que haya aprendido entorno a este tema, y la usa para hablar de este tema con sus padres en casa.

- **Concurso «Cerebritos» - Respuestas (5-10 minutos):**

  1. Verdadero/falso: es más probable que te caiga un rayo que a tu familia le toque la lotería (**Verdadero**).
  2. **(Apostar)** es participar en un juego de azar en el que se suele **(perder)** mucho **(dinero)**, aunque a veces también se puede ganar. La adicción al juego es un trastorno que se conoce como **(ludopatía)**.
  3. Rodea la opción correcta: jugar a la lotería, comprar un rasca y gana, o apostar a las cartas o a los resultados deportivos se puede denominar (**APUESTAS DE BAJO RIESGO**).
  4. Verdadero o Falso: muchas empresas de juegos de azar están disfrazando las apuestas dentro de videojuegos en los que tratan de convencerte de que compres objetos y ventajas que te ayuden a ganar (**Verdadero**).
  5. Verdadero o Falso: las apuestas nunca llegan a convertirse en un problema como sí que ocurre con el alcohol o las drogas (**Falso**).