

Sobre los Juegos de Azar - Nivel 1

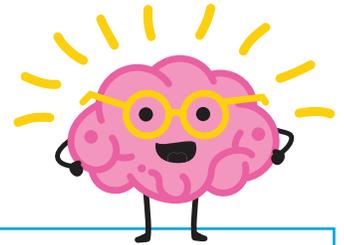
Actividades para alumnos



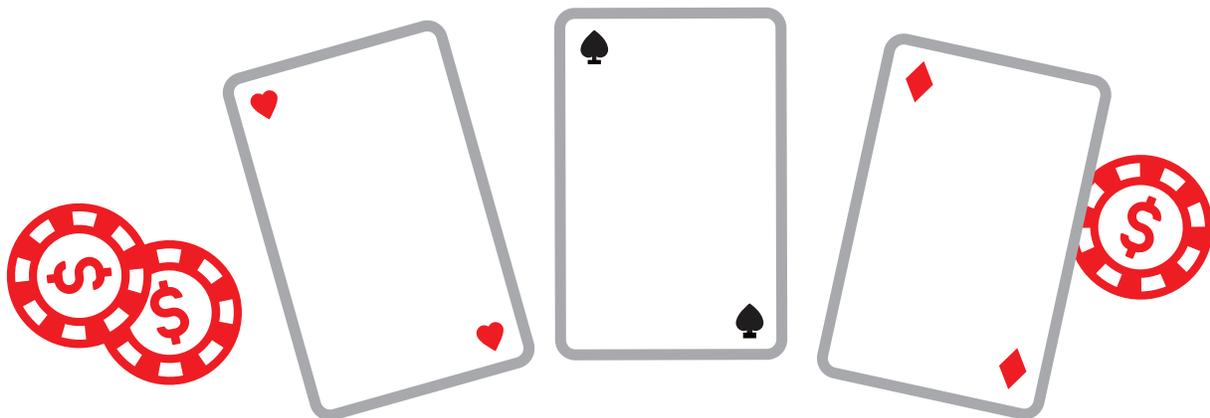
Guía de visualización del vídeo

Hazlo ahora: escribe 1-2 frases en el recuadro de abajo en respuesta a la pregunta:

*¿Participarías en un juego en el que sabes que vas a perder con 99,9% de probabilidad?
¿Por qué? ¿Es más probable que tu familia gane la lotería o que te muerda un tiburón?*



Mientras ves el vídeo, piensa en 3 buenas razones para **NO** participar en juegos de azar. Rellena las cartas con buenas razones para «usar tus frenos» y así alejarte de las apuestas.



Parémonos a pensarlo...

PC #1 - ¿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?

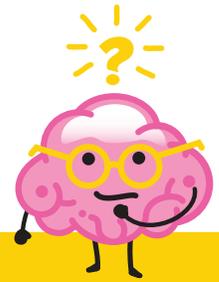
- **Bajo Riesgo:**
- **Bajo Riesgo:**
- **Bajo Riesgo:**
- **¿Por qué los juegan?**

Parémonos a pensarlo...

PC #2 - ¿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?

Anotación en Mi Diario

Instrucciones: Escribe 5-10 frases que sirvan de respuesta a la pregunta de abajo. Usa el marco para crear un dibujo que ilustre la respuesta.



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 n.º 1 - Individual

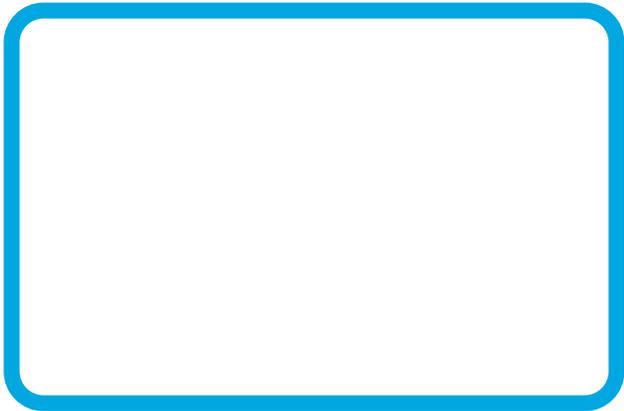
Respuesta abierta: dibuja un cómic en las viñetas de abajo en el que cuentes que las apuestas pueden ser igual de peligrosas o más que las drogas o el alcohol. Una de ellas debe ilustrar cómo se empieza en casi todos los juegos de azar.



1.



2.



3.



4.



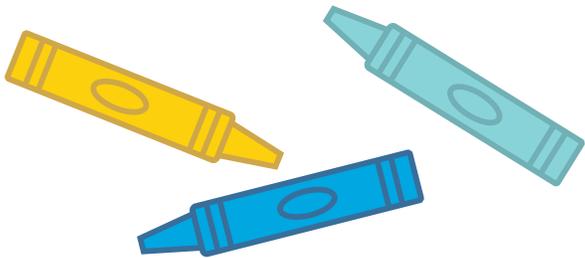
5.



6.

Actividad n.º 2 - Grupal

Piensa y haz una lista de actividades que puedes hacer después del colegio que no sean videojuegos o juegos en Internet.



Actividad n.º 3 - ¡Quiero saber más!

¡Queremos darte una muy buena noticia! Sólo el 3% de los adolescentes tienen problemas de adicción a los juegos de azar, lo que prueba que la mayoría decide **NO** apostar. Crea una ficha para compartir con tus padres con las 3 cosas que más te hayan gustado de lo que has aprendido hoy. Explícales cómo ayudas a tu lóbulo frontal a seguir desarrollándose cada vez que usas «tus frenos» para decirle NO a los juegos de azar y las apuestas. ¡Pídeles que te ayuden a seguir así de bien!



Concurso «Cerebritos»

1. **Verdadero/falso:** es más probable que te caiga un rayo que a tu familia le toque la lotería.
2. **Rellena los espacios** con este banco de palabras (1 apostar / 2 dinero / 3 perder / 4 ludopatía): ___ es participar en un juego de azar en el que se suele ___ mucho ___, aunque a veces también se puede ganar. La adicción al juego es un trastorno que se conoce como ___.
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 ALTO RIESGO** o **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.
5. **Verdadero o Falso:** las apuestas nunca llegan a convertirse en un problema como sí que ocurre con el alcohol o las drogas.

