



Juegos de azar - Nivel 2

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: 3-5 minutos

Empleando las Estrategias (ver abajo): 5-7 minutos

Actividades con los Alumnos:

1ª Actividad «¡Toma Nota!»: 15 minutos

2ª Actividad «Artistas»: 15 minutos

3ª Actividad «Guión para una serie»: 10 mins.

Concurso «Cerebritos»:

5-10 minutos



Estrategias para ver los vídeos con los alumnos:

Antes de ver el vídeo (3-5 minutos)

- Haz que los alumnos «se tiren a la piscina» (participen sin tener que levantar la mano) para ir calentando entorno a la siguiente pregunta: «¿Qué son para ti las apuestas?» (P.e. jugarle dinero a las cartas o los dados, apuestas deportivas, algo que es un problema para mucha gente, algo con lo que puedes llegar a arruinarte...).
- Haz que los alumnos hagan parejas y debatan entorno a la pregunta: «¿Qué son las apuestas de bajo riesgo?» (p.e.: los rasca y gana, juegos de mesa con la familia, la lotería...).

Mientras veis el vídeo (3-5 minutos)

- Páralo de vez en cuando para hacer alguna «Pregunta de Comprobación» (PC). Puedes preguntar a varios alumnos y/o pedirles que se emparejen y debatan.



Juegos de azar - Nivel 2

Guía de Actividades para Profesores



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

1. Jugar a juegos de azar asumiendo el riesgo de perder una cantidad de dinero con la esperanza de ganar otra mayor se llama _____. (Respuesta: b. Apostar).
2. El trastorno que supone no poder parar de apostar aunque nos cause angustia y sabiendo que nos acarreará graves problemas, se denomina _____. (Respuesta: d. Ludopatía)
3. Los sistemas de compra dentro de los videojuegos que disfrazan el precio real que tiene el juego, hasta haber conseguido que los usuarios ya estén enganchados emocional o económicamente, se llaman _____. (Respuesta: c. Esquemas de monetización predatorios).
4. Verdadero o Falso: las apuestas suponen una adicción biopsicosocial, similar a la del alcoholismo o las drogas, e igual que estas, pueden provocar síntomas de ansiedad, tolerancia o abstinencia. (Respuesta: Verdadero).
5. La mezcla de mecánicas de apuestas con redes sociales o videojuegos para captar al usuario, como los juegos o aplicaciones en línea que son gratuitos, pero dentro incluyen opciones de juego que cuestan dinero, se llaman _____. (Respuesta a. Apuestas ludificadas).
6. Apostar por placer, percibiendo con claridad el riesgo y aceptando el posible resultado negativo en forma de decepción o pérdida económica, se llama _____. (Respuesta: b. Juego social).



Actividades con los Alumnos:

1ª Actividad «¡Toma Nota!» (15 minutos)

- a. **Materiales:** diario o papel, y algo para escribir.
- b. **Instrucciones:** pide a los alumnos que escriban sobre la siguiente pregunta: «¿Qué estrategias pueden emplear para protegerse de la adicción al juego?».
- c. **Criterios de corrección:** los alumnos son capaces de identificar estrategias para protegerse contra la ludopatía (p.e.: proteger el desarrollo del lóbulo frontal, buscar otras actividades a las que dedicar tiempo, sea deporte o trabajo...).

2ª Actividad «Artistas» (15 minutos)

- a. **Materiales:** cartulina grande tamaño póster, rotuladores, pegamento, tijeras.
- b. **Instrucciones:** en grupos de 3 a 5 alumnos, pide a cada grupo que cree un póster decorativo que poder colgar en las zonas apropiadas del centro, con las letras L U D O P A T I A (p.e.: Peligro, Adicción, Lotería, Trastorno...)
- c. **Criterios de corrección:** los alumnos son capaces de demostrar su creatividad encontrando palabras que tengan que ver con la adicción al juego para hacer un cartel que puedan exhibir en el centro.

3ª Actividad «Guión para una serie» (10 minutos)

- a. **Materiales:** algo para escribir.
- b. **Instrucciones:** en grupos de 3 a 5 alumnos, pide a los alumnos que creen una historia en la que un adolescente o un joven adulto se enfrenta a la adicción al juego y la supera. Asegúrate de que incluyen los síntomas y señales de un trastorno por adicción al juego.
- c. **Criterios de corrección:** los alumnos son capaces de identificar los síntomas y señales de advertencia de la ludopatía en adolescentes (p.e. Tener la mente siempre ocupada en apuestas, apostar para luchar contra los sentimientos, etc...).