





*Todos los materiales han sido elaborados desde el Área de prevención de la Fundación Canaria Yrichen, en colaboración con la Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Recursos Humanos del Cabildo de Fuerteventura y el Servicio de Información y Prevención de Adicciones (SIPA), acorde a las prescripciones descritas por la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024, el borrador del IV Plan Canario sobre Adicciones 2020-2024 y el borrador del II Plan insular sobre Adicciones de Fuerteventura 2022-2025.*

**Fuerteventura, Diciembre de 2021**



# Juegos de azar online y adolescencia.

### Justificación:

El juego patológico está reconocido como enfermedad por el Ministerio de Sanidad como patología derivada de la adicción al juego de azar. En los últimos años se ha observado una proliferación de locales de juego y aumento de casos en la población sobre la Ludopatía, especialmente en menores de 30 años. En la actualidad entre la población jugadora patológica joven, destacan las apuestas deportivas (en salones de juego u online). Desde la legalización del juego de azar en España en 1997 hasta la legalización del juego online, con la Ley 13/2011, solo en el año 2015 hubo un incremento del 25,3% de usuarios/as con registro en páginas de juego online respecto al año anterior, según el análisis del Perfil Jugador, publicado por la Dirección General de Ordenación del Juego. Se ha consolidado como rutina para determinados perfiles de población juvenil la normalización de los juegos de apuestas como un pasatiempo de ocio. De ahí la importancia de hacerles cuestionarse de manera crítica los riesgos que se enfrentan, cuando se perciben como una actividad más.

En el Informe del Jugador Online de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ: <https://www.ordenacionjuego.es/es/informe-jugador-online> ) se encuentra reflejado cómo existe un crecimiento en el número de personas jugadoras activas, cuya diferenciación por sexo nos ofrece un dato como poco, curioso, y es que el 82,33% de los jugadores son hombres y el 17,67% son mujeres.

Esta realidad es cuanto menos llamativa, si nos centramos en analizar la publicidad destinada a la promoción de los juegos de azar, su gasto en bonos y promociones ha ido incrementándose anualmente desde el año 2013. Así como, analizando los anuncios, podemos observar cómo estos van dirigidos hacia los hombres, tanto por los mensajes que se ofrecen, como por la representación masculina como personaje central del anuncio, así como demás factores. Debemos tener presente esta realidad pues no debemos olvidarnos de la vinculación emocional de gran parte de la población con el deporte, así como el papel que este tiene en la vida adolecente (Estévez, López-González y Jiménez-Murcia, 2017). Ha existido un aumento porcentual de personas jugadoras activas en distintas disciplinas de juego online, ya que existen varias características de esta modalidad de juego que invita a su consumo y mantenimiento en el tiempo (Cantero y Bertolín (2015:39)): estímulos visuales para llamar la atención, indicaciones que dan sensación de control al jugador, oportunidad de jugar en solitario, apuestas de bajo coste, intervalos de tiempo cortos entre apuesta y resultado, disponibilidad y fácil acceso... Por último, tal como se recoge en el Informe de la Red de Atención a las adicciones (UNAD) sobre la regulación de la publicidad del juego on line, es necesario también prestar atención a que la preferencia de juegos en mujeres on line cambia con respecto al juego presencial, puesto que, aunque son muchas menos si las comparamos con los hombres, también juegan principalmente a las apuestas deportivas (UNAD, 2020:24)

Esta guía didáctica va dirigida a la concienciación de la realidad de los juegos de azar y la gran vinculación y calado que están teniendo en los y las más jóvenes con la inclusión de la modalidad online. Esta innovación del juego ha favorecido su atractivo y facilitado

su acceso en la población adolescente, siendo su temprano consumo un factor clave identificado en la mayoría de las personas que acaban desarrollando conductas problemáticas con el juego. Es por esto, que debemos fomentar el conocimiento y desarrollo de habilidades cognitivas que sirvan de protección ante la problemática.

### Objetivos de la sesión:

1. Fomentar el pensamiento crítico ante el uso de las apuestas y juegos de azar, especialmente en la adolescencia y juventud.
2. Reconocer desequivalencias y diferencias de género en la publicidad, asociadas a los supuestos valores asociados a los juegos de azar.
3. Promover actitudes y conductas de protección frente al uso de juegos de azar (presencial y online) en jóvenes de 15 a 18 años.

### Contenidos

Información sobre los tipos de juego de azar y conceptos básicos relacionados.

Tipología de jugadores y fases del juego.

Regulación actual sobre la publicidad del juego en España.

Publicidad y estereotipos de género (desequivalencias, estereotipos, sexismo, etc)

Factores de riesgo y de protección asociados al juego de azar

### Personas destinatarias

A partir de cuarto curso de ESO y niveles posteriores; adaptable a nivel de 3º ESO hasta los 18 años.

### Metodología

Este material propone una metodología participativa, bajo los principios del trabajo colaborativo. Se propondrán situaciones de aprendizajes significativas, variadas, motivadoras y contextualizadas; con agrupamientos flexibles y heterogéneos para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se persigue potenciar el papel activo del alumnado, favoreciendo su participación e implicación en las actividades. El o la docente tendrá que moderar las sesiones, facilitar ejemplos para familiarizar al alumnado con las actividades, orientar en la búsqueda de soluciones, actuar como guía e incentivar que comuniquen sus opiniones, experiencias, necesidades, etc. Las actividades propuestas están interrelacionadas entre sí, pudiéndose adaptar según los intereses del grupo o seleccionarse de forma parcial. Quien dinamice también puede flexibilizar las sesiones reduciendo o ampliando actividades, así como adaptando las existentes, según convenga.

### Recursos

Cañón proyector o pizarra digital, conexión a internet y vídeos didáctico

## Materiales de apoyo

La presentación asociada a esta guía servirá como instrumento para dinamizar las sesiones y la presente ficha contiene materiales complementarios y/o referencias de recursos útiles para profundizar en el tema.

## Temporalización

De una a dos sesiones de aula (50 a 100 minutos aproximadamente). En cada actividad, los tiempos previstos son orientativos.

## Evaluación

La o el docente irá tomando conciencia del proceso de aprendizaje del alumnado a través de la evaluación continua. Se valorará el nivel de implicación, motivación e interés del alumnado sobre la temática, mediante el desarrollo de las dinámicas establecidas y la observación directa.



### UNIDAD 3

## **“Juegos de azar y adolescencia”**

Esta sesión pretende estimular el pensamiento crítico del alumnado en torno a los principales estereotipos asociados al uso de juegos de azar durante la adolescencia. Se busca la reflexión sobre las expectativas y valores juveniles asociados al juego (entretenimiento, transgresión a la adultez, opción rápida de generar dinero...) y la toma de decisiones consciente y responsable.

Se expondrá información básica sobre comportamientos y actitudes de riesgo, así como la reflexión sobre las consecuencias a medio plazo del uso de juegos de azar. También se aporta información sobre los factores influyentes en el “consumo” de todo tipo de juegos de azar, teniendo en cuenta el factor diferencial de género y la publicidad. En este último caso, valorándose como en menos de una década, tras continuadas e incisivas campañas publicitarias de todo tipo sobre juegos de azar online (especialmente en torno al mundo del deporte) ha pasado la población juvenil a ocupar una posición preponderante como “cliente potencial” de este tipo de servicios, aunque con la nueva regulación de la publicidad y de reciente aplicación (artículos 7 y 8 de la Ley 13/2011 de 27 de mayo, de regulación del juego que prohíbe la publicidad en radio y televisión fuera del horario de 1.00 a 5.00 horas, en vigor desde Septiembre de 2021) se ha reducido considerablemente el volumen de impactos.

## **ACTIVIDAD 1:**

### **“Primeras reflexiones sobre el juego de azar”**

#### **Objetivo:**

- Conocer la opinión del alumnado sobre los juegos de azar.
- Promover una reflexión crítica sobre los juegos de azar entre las y los jóvenes, analizando sus ventajas e inconvenientes.

#### **Tiempo Previsto:**

Entre 10 y 20 minutos

#### **Desarrollo:**

De manera introductoria, se preguntará qué opinan sobre las apuestas, juego online, apuestas deportivas: si han jugado o conocen a alguien que juegue, motivaciones, etc. Se abrirá un pequeño espacio reflexivo de 5-10 minutos máximo. El objetivo de este ejercicio es conocer los aspectos positivos y negativos que tiene este juego para favorecer la comprensión de por qué se juega (el juego aporta cosas positivas a las personas) y cuándo deberían dejar de hacerlo. Simularemos un juicio, donde la persona dinamizadora hace de jurado al que convencer, y dividiendo al alumnado en dos grupos: uno deberá justificar el juego y el otro justo lo contrario. Deberán debatir entre ellos los distintos argumentos durante unos minutos y al final, ponerlos en común.

Una vez se hayan expuesto los distintos argumentos se cerrará la sesión con una reflexión sobre las impresiones que hayan tenido, con la intención de fijar los argumentos a favor y en contra. Se trata inicialmente de entender y poder ponerse en la piel de quien juega, pues la empatía es una característica necesaria si queremos establecer una relación de ayuda.

## ACTIVIDAD 2:

### “Comunicación y publicidad sobre juego de azar con perspectiva de género”.

#### Objetivo:

- Conocer los diferentes medios de comunicación y publicidad sobre los juegos de azar. (Tv, Twitch, Youtube, Facebook, Twitter, etc..) e identificar estereotipos asociados al género.
- Reflexionar sobre los valores juveniles asociados a los juegos de azar para favorecer el pensamiento crítico sobre las expectativas y motivaciones asociadas.

#### Tiempo Previsto:

Estimación de 20-40 minutos

#### Desarrollo:

La publicidad es una herramienta que atrae a nuevas personas que se inician en el juego y que reproduce mensajes que aluden “al conocimiento” (sobre un equipo o práctica deportiva, por ejemplo) como garantía de éxito. Algunos estudios indican que la reproducción de estos mensajes incide enormemente en la percepción del riesgo asociado en la adolescencia, lo que acaba derivando en conductas de juego problemáticas. Se asocia con la idea de que con habilidad y estrategia se reducen los riesgos del juego, y es que los anuncios potencian la idea que relaciona conocimiento con habilidad. Otra característica de los anuncios es la reproducción de la vinculación emocional de quien apuesta con el equipo, siendo un factor de riesgo por el papel que tiene el deporte en la vida de las y los adolescentes. Por otro lado, los diferentes medios de comunicación, así como las redes sociales, la publicidad y el marketing reproducen muchas veces estereotipos tradicionales, perpetuando así las desigualdades de género y el sexismo.

Vamos a visualizar de uno a cinco anuncios publicitarios colgados en YouTube de diversas casas de apuestas, para que debatamos los mensajes que transmiten y el impacto desde la perspectiva de género que puede tener cognitivamente en los chicos y chicas.

Se plantea la visualización de una serie de mensajes publicitarios (en formato video, cuentas de personajes, publicidad, etc.) Se propone un debate en pequeños grupos de 3 a 5 miembros cada uno, (grupos heterogéneos) en los que se abordan las preguntas identificadas en la siguiente tabla (u otras pertinentes). Se llevarán las conclusiones generales de cada grupo a plenario:

Medios y RRSS	Enlaces	Preguntas para flexionar
Twitch.tv	<a href="https://www.twitch.tv/videos/789111460">https://www.twitch.tv/videos/789111460</a>	¿Quiénes son los presentadores? ¿Describe su perfil? ¿Qué tipo de juego es? ¿Qué tipo de conversaciones e interacciones con la comunidad virtual tienen?

Youtube	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=-kKVkfbdEWw&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=-kKVkfbdEWw&amp;feature=youtu.be</a>	¿En qué entorno se encuentran? ¿Perfil de los jugadores y jugadoras? ¿Cómo se sienten? ¿Cuántas chicas y chicos hay? ¿Quién ganó? ¿Qué le ocurriría si perdiera?
Youtube	<a href="https://youtu.be/RFnrfY5D1AY">https://youtu.be/RFnrfY5D1AY</a>	¿A quiénes creéis que va dirigido este anuncio: a chicos o a chicas? ¿Por qué? ¿Qué implicaciones tiene transmitir términos como “somos comunidad”, “Escuchando”, “Analizando”?
Twitter	<a href="https://twitter.com/soyuncharizard/status/1358047764408635392?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Cwtterm%5E1358047764408635392%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1&amp;ref_url=https%3A%2F%2Fwww.larazon.es%2Feconomia%2F20210209%2Fc5gfxjotmbaxph-guestu2bjoiu.html">https://twitter.com/soyuncharizard/status/1358047764408635392?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Cwtterm%5E1358047764408635392%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1&amp;ref_url=https%3A%2F%2Fwww.larazon.es%2Feconomia%2F20210209%2Fc5gfxjotmbaxph-guestu2bjoiu.html</a>	¿Cuál es el mensaje que se quiere transmitir en los pantallazos? ¿Qué tipo de perfiles se da a entender de la persona que empieza a apostar? ¿Cuáles son las conclusiones de la chica que comenta en Twitter los pantallazos? ¿Estás de acuerdo con los comentarios? ¿Crees que puede ser verdad? ¿Qué os parece que los perfiles de Influencers sean los de chicas con una imagen sexualizada? ¿a quién pensáis que se dirigen?

Una vez finalizado el tiempo de trabajo en equipo, cada grupo expondrá sus conclusiones generales.

### ACTIVIDAD 3:

## “Factores de riesgo y de protección”.

### Objetivo:

- Conocer los factores de riesgo asociados al juego abusivo/problemático, especialmente relevantes en la juventud.
- Desarrollar y fortalecer diferentes factores de protección, especialmente aquellos asociados al fomento de un ocio saludable.

### Tiempo Previsto:

Estimación de 20-30 minutos

### Desarrollo:

Se exponen una serie de imágenes de manera aleatoria que el alumnado deberá identificar asociadas a factores de riesgo o de protección. Previamente se expone el siguiente cuadro explicativo de ambos conceptos:

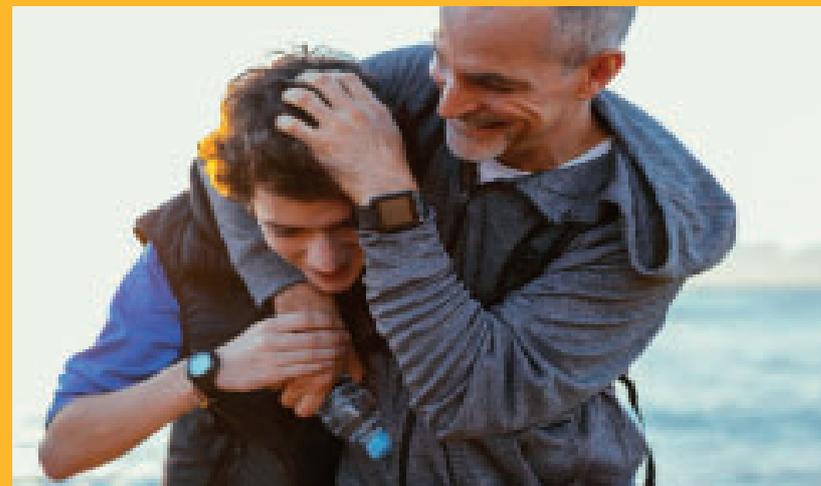
<b>Factor de Riesgo</b>	Aquellas características personales o circunstancias ambientales que incrementan la probabilidad de que una persona se implique en conductas o consumos de riesgo o de que éstos lleguen a causar problemas importantes.
<b>Factor de Protección</b>	Características personales y del contexto social que fortalecen a las personas para poder afrontar con éxito las situaciones de riesgo. Es decir, aquellas que hacen a los individuos menos

Imágenes sobre los factores de riesgo:





Imágenes sobre los factores de protección:





A continuación se recogen las aportaciones del alumnado sobre las imágenes y se realizará una clasificación en la pizarra. Finalmente se expone lo siguiente:

### Factores de riesgo:

### Factores de protección

- Accesibilidad o cercanía a espacios de juego: bingo, salones de juegos, casino, casas de apuestas.
- Considerar estas prácticas como paso hacia la adultez
- Moverse con amistades que practiquen el juego.
- Tener antecedentes y/o ejemplos familiares de práctica del juego.
- Baja autoestima, estrés/ansiedad y/o dificultades para encajar en grupo.
- Escasas o nulas experiencias alternativas de ocio saludable...
- Experiencias de consumo de sustancias
- Desmotivación con los estudios
- Conflictos y/o problemas económicos familiares

- Buenas relaciones familiares (comunicación, apoyo, actividades comunes...)
- Habilidades sociales (saber decir no, asertividad, empatía, toma de decisiones)
- Tener buenas y sanas relaciones con los iguales.
- Práctica de diferentes hobbies, aficiones y rutinas de ocio saludable.
- Motivación por los estudios

**“No hay una única causa para iniciarse en el juego, ni para tener problemas con el mismo. Se trata del cúmulo de muchos factores interrelacionados”**

## ACTIVIDAD 4:

### “Mitos y mi posicionamiento ante el juego”.

#### Objetivo:

- Conocer los mitos derivados de los juegos de azar.
- Valorar el tipo de uso que hacemos

#### Tiempo Previsto:

De 15-30 minutos aproximadamente

#### Desarrollo:

Los juegos de azar caminan de la mano de diversos mitos populares que incitan a que las personas jueguen, dando a entender que tienen habilidades ya sean propias o externas, (por ejemplo, un número de la suerte).

Esta actividad se desarrolla dividiendo el espacio de la clase en dos. A continuación, se procederá a decir en voz alta premisas acerca de imaginarios relacionados con el juego, (ejemplo: “Al saber tanto de fútbol, tengo más posibilidades de acertar apostando que otros que saben menos”), de tal manera que el alumnado se situará en un lado o en otro dependiendo de si están de acuerdo o no con la afirmación. Una vez situados en ambos lados de la línea, se procede a argumentar por qué esa premisa es o no cierta. En este caso, “en el azar las personas no tienen control ninguno por mucho que sepan más o menos de fútbol”. Tras cada exposición de argumentos a favor y en contra, quien dinamiza expone las “realidades”.

La actividad también se puede realizar levantando la mano o en pequeños grupos de debate.

MITOS	REALIDAD
<i>Si sigues al equipo por el que apuestas tienes más probabilidades de acertar</i>	El juego está directamente relacionado con el azar. Cada nuevo resultado es independiente de los anteriores o posteriores. Por ejemplo, volver a jugar a la lotería o la ruleta en el mismo número no hace que tengas más posibilidades de ganar. Invertir más tiempo en el juego sólo hará que tengas que pagar más por ese tiempo de ocio.
<i>Conocer muy bien un juego, hace que tengas más probabilidades de ganar.</i>	Las máquinas tragaperras están programadas para dar premios en un porcentaje preestablecido. Y no tiene nada que ver si están junto a la puerta del establecimiento o si hace mucho que no dan premio. No hay nada que puedas hacer para cambiar el azar.

**MITOS****REALIDAD**

<i>Hoy es mi día de suerte. Seguro que puedo conseguir un gran premio.</i>	El azar no distingue entre días ni tiene especial sensibilidad hacia acontecimientos o sucesos externos. Tampoco tiene preferencia por colores, utensilios o personas. Si has obtenido un premio mediante un juego de azar, nada asegura que vuelvas a conseguirlo.
<i>Hace dos años me faltaron dos números y el año pasado sólo me falló uno; está claro, ¡este año me toca!</i>	Este año, como el anterior y como hace dos, la probabilidad de premio en el juego es la misma. Nada ha cambiado.
<i>Si compro mi décimo en “Las mil calabazas afortunadas” es seguro que me toca el premio gordo. En este sitio ¡siempre toca!</i>	No hay un patrón cuando se trata de juegos de azar. Si lo hubiera, todo el mundo lo sabría y nadie podría perder. Si nadie pierde no hay dinero para pagar a los ganadores y generar beneficios para las empresas del juego.
<i>Si sigues jugando, al final recuperarás el dinero invertido.</i>	El juego está directamente relacionado con el azar. Cada nuevo resultado es independiente de los anteriores o posteriores. Por ejemplo, volver a jugar a la lotería o la ruleta en el mismo número no hace que tengas más posibilidades de ganar. Invertir más tiempo en el juego sólo hará que tengas que pagar más por ese tiempo de ocio.

## ACTIVIDAD 5:

### “Cómo lo vivo y como lo veo”

#### Objetivo:

- Conocer los diferentes tipos de jugadores/as que existen y analizar sus diferentes actitudes y comportamientos.

-Identificar los tipos de jugadores de “riesgo” y reflexionar sobre las personas de mi entorno que puedan encajar con cada tipo de jugador/a.

#### Tiempo Previsto:

Estimación de 20 a 45 minutos.

#### Desarrollo:

Esta actividad se podrá realizar, en primer lugar, tanto de forma individual como en pequeños grupos. El alumnado deberá asociar cada descripción o “frase típica” de las siguientes a un tipo de jugador/a. Tras el trabajo de “reordenación” se llevará a plenario la secuencia adecuada (colores).

1. Jugador/a profesional
2. Jugador/a social casual
3. Jugador/a social serio.
4. Jugador/a con estrategia huida - alivio.
5. Jugador/a conservativo.
6. Jugador/a compulsivo.

1. Jugador/a profesional:	<i>“Es mi hobby y me lo tomo como vía de escape también. Llevo una vida intensa y apostar me ayuda a desconectar un rato... como quien practica un deporte”.</i>	Dedica varias horas al juego, no como entretenimiento sino como un mecanismo para hacer frente a los problemas del día a día. Invierte una gran suma de dinero y gran parte de su tiempo libre, con lo cual, puede tener problemas familiares, sociales y laborales.
2. Jugador/a social casual:	<i>“La clave de esto es dedicarle muchas muchas horas y tener paciencia. Hay que apostar seguro, sabiendo contra quien compites”.</i>	Dejan de lado toda su vida y son controlados por el juego y el ansia de ganar dinero. Es el perfil con más riesgo de desarrollar la ludopatía. Les cuesta aceptar que tienen un problema.

<p>3. Jugador/a social serio:</p>	<p><i>“El juego es lo único que me ayuda a olvidar lo mal que está todo. Apostar me permite desconectar de todos mis problemas por un rato... es mi alivio”.</i></p>	<p>Caracterizado por hacer del juego algo que forma parte de su vida, como si de una profesión se tratase. Se han desarrollado estrategias efectivas para tener ganancias en el juego de azar.</p>
<p>4. Jugador/a con estrategia de huida-alivio:</p>	<p><i>“Juego rara vez, para entretenerme con gente más que otra cosa. Se que es un negocio y no participo buscando ganar dinero”.</i></p>	<p>Conoce que si existe riesgo. Este jugador apostará más por la experiencia de juego como divertimento con amistades que por ganar dinero. Ya sea por curiosidad o por sentir la emoción de que puedan ganar algo para ver qué pasa. Posiblemente no tenga muchas probabilidades de “engancharse”.</p>
<p>5. Jugador/a conservativo:</p>	<p><i>“Vivo para esto. Me encanta y todo el dinero que me sobra lo invierto en apostar. Lo demás me da un poco igual ahora mismo”.</i></p>	<p>Se caracteriza porque se dedica al juego de azar de forma puntual, para evadirse y entretenerse, socializar, aliviar el estrés y no busca altas ganancias. La autoestima de este jugador no se ve influida por el resultado de las apuestas, ya que considera que otros ámbitos de su vida son más importantes.</p>
<p>6. Jugador compulsivo:</p>	<p><i>“Es nuestra manera de divertirnos de vez en cuando. Tenemos una excusa para reirmos un rato, con cierta emoción de por medio porque nunca se sabe cuando apuestas”.</i></p>	<p>El juego es el único mecanismo que conocen para hacer frente a los problemas emocionales. Actúan de manera impulsiva, no piensan racionalmente sobre las consecuencias, pudiendo perder grandes cantidades de dinero. Tiene muchas posibilidades de evolucionar hacia una patología de adicción al juego.</p>

En plenario, al cierre de la actividad se propone realizar una análisis de casos cercanos que podamos identificar como prototipo de cada tipo de jugadora y/o jugador, a través de las siguientes preguntas:

- ¿Conoces a alguien que encaje con alguno de los prototipos?
- ¿Qué características te dan a entender que se encuentra en dicho grupo?

Para el cierre, se propone visualizar y debatir sobre lo siguiente:

<https://www.youtube.com/watch?v=VgB5z9iJYpM>

- ¿Es bueno o malo tener suerte y ganar dinero cuando empiezas a apostar?
- ¿Es fácil y productivo dedicarse “profesionalmente” a las apuestas? ¿Por qué?
- ¿Es fácil o difícil falsear nuestra identidad para parecer mayor de edad y jugar?
- ¿Qué opinas de la regulación que prohíbe la publicidad del juego que ha salido recientemente (desde agosto de 2021, después del relato visualizado)?