

¿QTJ?

QUÉ TE
JUEGAS



PREVENCIÓN ESCOLAR DEL JUEGO DE APUESTAS

Guion para docentes de diapositivas del
Programa ¿QTJ?

Contenido

Introducción para la persona dinamizadora	3
Metodología	3
Normas de aplicación	3
Recomendaciones para el/la dinamizador/a	4
SESIÓN 1. EL LOBO CON PIEL DE CORDERO	5
Actividad 1.1: Hugo/Ana comenzó a apostar	5
ANEXO 1	11
ANEXO 2	13
ANEXO 3	14
Actividad 1.2: Razones para apostar	16
ANEXO 1	22
SESIÓN 2. CONTROLANDO LA ILUSIÓN DE CONTROL	23
Actividad 2.1: Calcula la probabilidad de ganar... o de perder	23
ANEXO 1	29
ANEXO 2	30
Actividad 2.2: ¿A favor o en contra?	31
SESIÓN 3. COMO NOS LO VENDEN	38
Actividad 3.1: La agencia de publicidad.....	38
ANEXO 2	44
ANEXO 3	45
Actividad 3.2: Desmontando los anuncios de apuestas	46
ANEXO 2	52
SESIÓN 4. LOS DEMÁS, YO Y EL JUEGO	53
Actividad 4.1: ¿Cuántos jóvenes crees que juegan?	53
Actividad 4.2: Cuando los/las demás apuestan	62
ANEXO 1	68
ANEXO 2	69

Introducción para la persona dinamizadora

La función principal del/la dinamizador/a es presentar la información, guiar en la realización de actividades, moderar las discusiones grupales y aclarar las posibles dudas relacionadas con los temas tratados. Además de ello, el papel del/la dinamizador/a del ¿QTJ? incluye entre otras funciones:

- Crear una atmósfera que promueva la participación activa del alumnado.
- Reforzar positivamente las intervenciones de los/las menores.
- Cumplir con la estructura y los tiempos determinados en las actividades.
- Manejar los tiempos y ritmos de la sesión.
- Flexibilizar y/o adaptar los contenidos de las dinámicas al nivel del grupo-clase.
- Facilitar las interacciones positivas y de apoyo entre el alumnado, promoviendo la asimilación de conceptos, habilidades y competencias.
- Ser un referente de salud para los/as menores.

Metodología

El programa ¿QTJ? mantiene una estructura modular y flexible. Consta de cuatro sesiones que incluyen dos actividades cada una, siendo un total de ocho actividades. Se deben realizar cuatro actividades para 3º de ESO y otras cuatro para 4º de ESO, eligiendo una actividad de cada sesión. El/la dinamizador/a puede elegir cada una de las actividades según las características del grupo o sus propias habilidades y motivación.

Normas de aplicación

La implementación de las sesiones ¿QTJ? no requiere un funcionamiento muy diferente al de una clase tradicional, aunque de forma general, es una buena práctica recordar y/o establecer al inicio de las sesiones unas normas o principios básicos que deben regir en cada sesión.

RESPECTO. Las intervenciones serán ordenadas. El respeto por el turno de palabra ha de ser fundamental. Debe fomentarse la escucha sin interrupción de todas las opiniones, aunque no se esté de acuerdo con ellas, esperando a que la intervención termine para poder replicar, siempre que el aplicador/a nos de la palabra.

LIBERTAD. Todo el alumnado es libre de expresar sus opiniones sin censura ni crítica. Esta libre expresión alimenta y enriquece el debate, a la vez que lo hace más real y cercano para los y las adolescentes.

FOCALIZACIÓN Y CONCRECIÓN. El tiempo para cada actividad es muy breve, por lo que las intervenciones por parte del alumnado intentarán ser concisas y relacionadas con la temática tratada en la sesión, para que todos/as tengan la oportunidad de participar.

CONFIDENCIALIDAD. Las intervenciones, opiniones o experiencias del alumnado se considerarán confidenciales y tratadas también con respeto por parte del dinamizador/a

Recomendaciones para el/la dinamizador/a

Una serie de recomendaciones, que amplían los puntos anteriores, pueden ser de ayuda para que las sesiones transcurran de forma fluida, el alumnado tenga una mejor experiencia dentro del programa y se solventen posibles inconvenientes.

MOTIVACIÓN. Aunque la participación sea obligatoria, para evitar resistencias y que se interiorice el mensaje preventivo es imprescindible que las personas participantes se impliquen voluntariamente en la actividad. Es una recomendación encarecida que el/la dinamizador/a se muestre cercana, motivadora, segura y concisa en sus intervenciones y procure que el alumnado se sienta interesado y cómodo, a través de la escucha activa y la calidez.

PREPARACIÓN. Cada sesión incluye un breve texto que explica y justifica porque es relevante para los objetivos del programa. En la bibliografía se recomiendan lecturas para cada sesión. Es de gran importancia que el/la dinamizador/a, prepare las actividades con la lectura de textos o visionado de videos de la lista “para saber más”.

AJUSTE. El programa ¿QTJ? en cada una de sus sesiones y actividades contiene las pautas para el/la dinamizador/a, los conceptos básicos a trabajar, y aquellos aspectos literales que deben ser transmitidos al alumnado, por lo que sería deseable ajustarse a estos contenidos durante la sesión sin ampliar innecesariamente los mismos. Ello no es obstáculo para que siempre que sea posible se incorporen a las sesiones las inquietudes o cuestiones sugeridas o propuestas por los/las alumnos/as. Este aspecto ayudará a una mayor atención y motivación para seguir la sesión y hará más significativo el aprendizaje. El tiempo determinado para cada actividad es orientativo y se basa en la experiencia del equipo del programa en las implementaciones realizadas en edades y grupos equivalentes. A pesar de la flexibilidad que el/la dinamizador/a puede tener, es recomendable cumplir los tiempos asignados a cada actividad, para poder continuar con otros módulos en sucesivas tutorías, y sobre todo abordar la conclusión y reflexión final de cada sesión.

EQUIDAD. Muchas de las actividades del ¿QTJ? requieren la formación de pequeños grupos. De esta manera se asegura que la participación e interacción entre alumnado sea mayor, enriqueciendo la calidad de sus aportaciones. En este caso la recomendación es que se atienda por igual a cada grupo. Para ello, el/la dinamizador/a debe repartir de forma equitativa los tiempos dedicados a supervisar y apoyar el trabajo realizado en cada uno de los grupos y participantes, al mismo tiempo que mantiene el orden en el resto del aula. evitar que determinados alumnos/ as monopolicen las intervenciones. Esto puede realizarse “extinguendo” o haciendo caso omiso de argumentos repetitivos o provocativos, o redirigiendo el argumento al resto de la clase con fórmulas como por podrían ser: “¿Qué pensáis sobre ello el resto de la clase?” u ofrecer más atención a otros alumnos/as que no intervengan tanto.

FEEDBACK. El/la dinamizador/a debe asegurarse que los conocimientos y preguntas son realmente comprendidas por el alumnado, solicitando al mismo feedback o retroalimentación, por si es necesario transmitir con más detenimiento una instrucción, pauta o concepto básico, antes de continuar la sesión. Para ello empleará fórmulas como las siguientes: “¿Alguien tiene alguna duda sobre esto? ¿Me he explicado con claridad? o “¿Alguien podría ponerme algún ejemplo sobre lo que acabo de decir?”.

SESIÓN 1. EL LOBO CON PIEL DE CORDERO

Actividad 1.1: Hugo/Ana comenzó a apostar

Objetivos:

- Aumentar la percepción de riesgo sobre juego de apuestas
- Presentar y sensibilizar sobre posibles consecuencias del juego problemático en menores
- Describir motivaciones usuales de juego entre apostantes
- Reducir la intención de juego en menores

Recursos necesarios:

Personales: Persona dinamizadora de la sesión

Materiales:

- Equipo multimedia (ordenador, video-proyector, sistema de sonido)
- Conexión a internet
- Guion escrito de la historia (para dinamizador/a) (Anexo 1: pág. 11-12 del guion y pág. 45-46 del manual)
- Juego de tarjetas de características psicológicas (Ej. independencia, tiempo libre, etc.), consecuencias de juego (Ej. Pérdidas económicas, problemas familiares, absentismo escolar), motivaciones de juego (Ej. divertirse, ganar dinero, etc.) y creencias y sesgos (Ej. creer que la próxima vez será la buena, creer que nunca se engancharía) (Anexo 2: pág. 13 del guion y pág. 47-48 del manual del programa)
- Cuestionario de auto-evaluación del riesgo (Anexo 3: pág. 14-15 del guion y pág. 49-50 del manual del programa)

Aula: Posibilidad de formar grupos. Sillas no ancladas al suelo.



DIPOSITIVA 1



Explicación:

“Esta es la primera actividad del programa ‘¿Qué te juegas?’, sobre prevención del juego de apuestas. La información que vamos a ver en las diferentes actividades tiene el apoyo de la investigación científica.”



DIPOSITIVA 2



Explicación:

La persona dinamizadora explica que hoy hablarán del juego de apuestas a través de una historia. Esta historia debe ser leída a fragmentos por parte de la persona dinamizadora leyendo el anexo 1 (pág. 11-12 del guion y pág. 45-46 del manual).

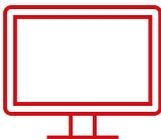
El/la dinamizador/a explica:

“Voy a leer una historia relacionada con el juego de apuestas, y vosotros y vosotras me ayudaréis a interpretar el guion de esta historia.”

En ese momento, el dinamizador/a explica que el/la protagonista de la historia (puede ser Hugo o Ana, a elección de la persona dinamizadora), posee:

- a) Ciertas características psicológicas (Ej. la autoestima de Hugo, la alegría de Hugo/Ana, otro/a la independencia de Hugo/Ana, la seguridad, etc.)
- b) Ciertas “cosas” que Hugo/Ana tiene (Ej. amistades y apoyo, tiempo para hacer otras cosas, rendimiento académico, querer ganar dinero, etc.)
- c) Ciertas razones o motivos para apostar (Ej. querer ganar dinero, querer sentirse mejor, etc.)
- d) Ciertas creencias y pensamientos que puede tener Hugo/Ana (la creencia de que él controla las apuestas, otro/a será la creencia de que tiene un sistema para ganar, otro/a será la creencia de que seguir apostando hará que recupere sus pérdidas, etc.)

Una vez explicado lo anterior, se pasará a la siguiente diapositiva.



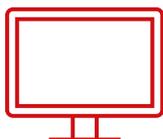
DIPOSITIVA 3



Explicación:

Mientras la persona dinamizadora reparte las tarjetas del anexo 2 (pág. 13 del guion y pág. 47-48 del manual del programa), explica:

“Algunos de vosotros/as vais a representar las características, “cosas”, motivaciones o creencias de las que hemos hablado anteriormente, las cuales podéis ver en la diapositiva. Os entregaré las tarjetas con cada una de ellas.”



DIAPPOSITIVA 4



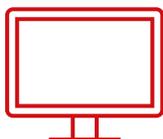
Dinamización:

Una vez repartidas las tarjetas (del anexo 2) a cada alumno/a, el/la dinamizador/a invita a los alumnos/as a que salgan a la pizarra y se pongan junto a un/a alumno/a voluntario/a (que representará a Hugo/Ana), recordando el papel que cada alumno/a desempeñará.

“Ej. Tú serás la autoestima de Hugo/Ana, tú serás la alegría de Hugo/Ana, tú serás las amistades y apoyo de Hugo/Ana, tú serás el rendimiento académico de Hugo/Ana, tú serás la creencia de que seguir apostando hará que recupere sus pérdidas, etc.”

El/la dinamizador/a indicará a toda la clase que cuando se comience a escuchar la historia, si cualquiera de los alumnos/as que tienen una tarjeta y representan “algo de Hugo/Ana”, considera que el personaje PIERDE ALGO, en cualquier momento de la historia, se retirarán de la pizarra y se sentarán.

El dinamizador/a se asegura que todos/as han entendido la dinámica: *“¿Habéis entendido como será la dinámica que vamos a seguir?”*



DIAPPOSITIVA 5



Dinamización:

A partir de esta diapositiva, la persona dinamizadora leerá los fragmentos de la historia (anexo 1). A medida que se escuche la historia, se proyectarán las siguientes diapositivas para acompañar al relato. Durante la proyección de esta diapositiva se leerán los fragmentos 01, 02 y 03.

El/la dinamizador/a detiene la historia cada vez que un/a alumno/a se sienta, preguntándole por qué razón se retira de la historia y a qué característica representa.

El/la dinamizador/a también puede detener la historia cada vez que aparezca algún hecho reseñable que no haya sido percibido por el alumnado. El/la dinamizador/a también detiene la historia al acabar cada fragmento, preguntando si alguien quiere sentarse o si todo está bien.

Además, el/la dinamizador/a enuncia frases explicativas y aclaratorias sobre la “característica/consecuencia” del personaje que se retira: *Ej. “Según vemos, Hugo/Ana se siente preocupado porque las pérdidas son cada vez mayores... ha perdido su tranquilidad”*

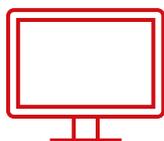
Ejemplos de comentarios

“Detenemos un momento la historia porque alguien se ha sentado, ¿por qué te sientas?”

“¿Estáis todos/as de acuerdo con que se haya sentado? Según vemos, Hugo/Ana se siente preocupado porque las pérdidas son cada vez mayores...”

También detendrá periódicamente la historia para preguntar al grupo de alumnos/as que sostienen las tarjetas con creencias irracionales y motivaciones para apostar, (ya que ellos/as no se sentarán en ningún momento), para hacer ver al grupo que son los sostenedores de la historia.

Ej. Detenemos un momento la historia. ¿Por qué Hugo/Ana sigue apostando, si estamos viendo que ya no le va bien? ¿Podría ser por las ideas y creencias sobre controlar las apuestas? (dirigiéndose a los/las alumnos/as que sostienen estas creencias y escuchándolos



DIAPPOSITIVA 6



Dinamización:

Durante la proyección de esta diapositiva se leerán los fragmentos 04, 05 y 06.

El/la dinamizador/a detiene la historia cada vez que un/a alumno/a se sienta, preguntándole por qué razón se retira de la historia y a qué característica representa.

El/la dinamizador/a también puede detener la historia cada vez que aparezca algún hecho reseñable que no haya sido percibido por el alumnado. El/la dinamizador/a también detiene la historia al acabar cada fragmento, preguntando si alguien quiere sentarse o si todo está bien.

Además, el/la dinamizador/a enuncia frases explicativas y aclaratorias sobre la “característica/consecuencia” del personaje que se retira: *Ej. “Según vemos, Hugo/Ana se siente preocupado porque las pérdidas son cada vez mayores.. ha perdido su tranquilidad”*

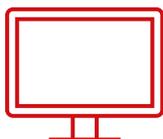
Ejemplos de comentarios:

“Detenemos un momento la historia porque alguien se ha sentado, ¿por qué te sientas?”

“¿Estáis todos/as de acuerdo con que se haya sentado? Según vemos, Hugo/Ana se siente preocupado porque las pérdidas son cada vez mayores...”

También detendrá periódicamente la historia para preguntar al grupo de alumnos/as que sostienen las tarjetas con creencias irracionales y motivaciones para apostar, (ya que ellos/as no se sentarán en ningún momento), para hacer ver al grupo que son los sostenedores de la historia.

Ej. Detenemos un momento la historia. ¿Por qué Hugo/Ana sigue apostando, si estamos viendo que ya no le va bien? ¿Podría ser por las ideas y creencias sobre controlar las apuestas? (dirigiéndose a los/las alumnos/as que sostienen estas creencias y escuchándolos



DIAPPOSITIVA 7



Dinamización:

Durante la proyección de esta diapositiva se leerán los fragmentos 07 y 08.

El/la dinamizador/a detiene la historia cada vez que un/a alumno/a se sienta, preguntándole por qué razón se retira de la historia y a qué característica representa.

El/la dinamizador/a también puede detener la historia cada vez que aparezca algún hecho reseñable que no haya sido percibido por el alumnado. El/la dinamizador/a también detiene la historia al acabar cada fragmento, preguntando si alguien quiere sentarse o si todo está bien.

Además, el/la dinamizador/a enuncia frases explicativas y aclaratorias sobre la “característica/consecuencia” del personaje que se retira: Ej. *“Según vemos, Hugo/Ana se siente preocupado porque las pérdidas son cada vez mayores... ha perdido su tranquilidad”*

Ejemplos de comentarios:

“Detenemos un momento la historia porque alguien se ha sentado, ¿por qué te sientas?”

“¿Estáis todos/as de acuerdo con que se haya sentado? Según vemos, Hugo/Ana se siente preocupado porque las pérdidas son cada vez mayores...”

También detendrá periódicamente la historia para preguntar al grupo de alumnos/as que sostienen las tarjetas con creencias irracionales y motivaciones para apostar, (ya que ellos/as no se sentarán en ningún momento), para hacer ver al grupo que son los sostenedores de la historia.

Ej. Detenemos un momento la historia. ¿Por qué Hugo/Ana sigue apostando, si estamos viendo que ya no le va bien? ¿Podría ser por las ideas y creencias sobre controlar las apuestas? (dirigiéndose a los/las alumnos/as que sostienen estas creencias y escuchándolos)



DIAPPOSITIVA 8



Dinamización:

Durante la proyección de esta diapositiva se leerán los fragmentos 09 y 10.

El/la dinamizador/a detiene la historia cada vez que un/a alumno/a se sienta, preguntándole por qué razón se retira de la historia y a qué característica representa.

El/la dinamizador/a también puede detener la historia cada vez que aparezca algún hecho reseñable que no haya sido percibido por el alumnado. El/la dinamizador/a también detiene la historia al acabar cada fragmento, preguntando si alguien quiere sentarse o si todo está bien.

Además, el/la dinamizador/a enuncia frases explicativas y aclaratorias sobre la “característica/consecuencia” del personaje que se retira: Ej. *“Según vemos, Hugo/Ana se siente preocupado porque las pérdidas son cada vez mayores... ha perdido su tranquilidad”*

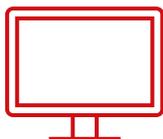
Ejemplos de comentarios:

“Detenemos un momento la historia porque alguien se ha sentado, ¿por qué te sientas?”

“¿Estáis todos/as de acuerdo con que se haya sentado? Según vemos, Hugo/Ana se siente preocupado porque las pérdidas son cada vez mayores...”

También detendrá periódicamente la historia para preguntar al grupo de alumnos/as que sostienen las tarjetas con creencias irracionales y motivaciones para apostar, (ya que ellos/as no se sentarán en ningún momento), para hacer ver al grupo que son los sostenedores de la historia.

Ej. *Detenemos un momento la historia. ¿Por qué Hugo/Ana sigue apostando, si estamos viendo que ya no le va bien? ¿Podría ser por las ideas y creencias sobre controlar las apuestas?*



DIAPPOSITIVA 9

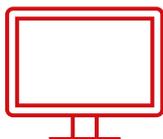


Explicación:

Una vez finalizada la historia, el alumnado vuelve a sus sitios y se lanzan preguntas para la reflexión que el/la dinamizador/a irá gestionando durante la actividad o al final, según la dinámica establecida en la clase.

Tras la contestación de las preguntas de reflexión, la persona dinamizadora reparte el anexo 3 (pág. 14-15 del guion y pág. 49-50 del manual del programa) mientras explica:

“Voy a repartir una tarea individual para realizar en casa. Con este cuestionario, podréis evaluar vuestro propio riesgo ante el juego de apuestas. Cuanta mayor puntuación obtengáis en el cuestionario, mayor será vuestro riesgo de apostar en el futuro o en la actualidad. También podréis encontrar recomendaciones para evitar el juego de apuestas.”



DIAPPOSITIVA 10



Explicación:

Se pide a varios alumnos que lean las conclusiones mostradas en la diapositiva, tratando de favorecer la participación del mayor número posible.

ANEXO 1

GUIÓN PARA LA HISTORIA

Fragmento 01: Hugo es un chico de 17 años que estudia en 1ºBAT, aunque últimamente piensa en dejar los estudios, porque este curso no le va bien. Cuando tenía 15 años, su primo y él jugaban al fútbol en un equipo de la liga juvenil local y un día que Hugo está lesionado va a verle con un grupo de amigos. En las gradas, unas azafatas, promocionan con globos una web de apuestas deportivas y repartían vales de 5 euros para quienes jugaran esa misma cantidad. Hugo apuesta con sus amigos utilizando el DNI de un amigo mayor de edad y ganan unos cuantos euros más, que vuelven a apostar. Estos primeros premios le dan “mucho subidón”. Y quiere repetir esa sensación.

Fragmento 02: Unas semanas después, junto con un amigo, entran en otras webs, cuya publicidad han visto en televisión e internet. Regalan un bono de 50 euros y Hugo piensa que es una gran oportunidad. A pesar de que pierde casi todo el dinero, de vez en cuando recupera alguna pérdida. Por lo demás, todo va de maravilla. Apuesta con sus amigos y comentan los resultados de los partidos y se divierten con ello, además de sacar algo de dinero para sus gastos. Hugo apuesta para divertirse y ganar algo de dinero rápido. Aprueba ese curso y sus padres le regalan una moto que le hace mucha ilusión.

Fragmento 03: Al año siguiente, con 16 años, de vez en cuando juega con sus amigos a póker entre ellos, aunque prefieren jugar de forma online, donde es todo más imprevisible. Hugo juega buscando ganancias rápidas y diversión y emociones fuertes. Hugo controla el tiempo que juega, aunque cada día que pasa lo hiciera con más frecuencia y apostara a veces algo más de lo planeado.

Fragmento 04: En ese momento conoce a Marta, con la que comienza a salir. La primera vez que Hugo va a un salón de apuestas tiene 17 años. Acude acompañado de cuatro amigos. No les piden el DNI a la entrada del local, sí para apostar. Pero como uno de ellos tiene 18 años, se encarga de apostar por todos.

Fragmento 05: Las semanas siguientes Hugo pasa cada vez más horas en las salas de juego. Sin embargo sus amigos comienzan a aburrirse, porque la mayoría de veces que apuestan, pierden. Hugo sigue yendo a veces solo y, el resto del día, cuando no apuesta, su mente sólo piensa en formas de apostar. Hugo ya no se divierte apostando, pero quiere seguir ganando dinero y estimularse jugando.

Fragmento 06: Ha comenzado a visitar videos sobre estadística y probabilidad y estudia los periódicos deportivos, para saber si algún jugador está lesionado o sancionado. Muchas veces pierde, pero le cuenta a sus amigos en clase que gana. Cuando se agobia ante las pérdidas, recurre al póker online, que solo tiene como inconveniente que las partidas se prolongan hasta la madrugada, por lo que al día siguiente en clase está medio dormido y sin atender.

Fragmento 07: Acaba el curso, y Hugo ha suspendido 6 asignaturas. Eso le provoca discusiones con sus padres y con Marta, su novia. Sus padres no saben lo que estaba ocurriendo y piensan que quizás hayan hecho algo mal con Hugo, lo que también provoca peleas entre ellos. La madre de Hugo se siente muy apagada y apática y comienza a visitar a psicólogos.

Fragmento 08: Hugo necesita dinero, y ha vendido la moto a través de wallapop. Ha conseguido cerca de 1000 euros, pero las apuestas que realiza hacen que le dure solo unos días, durante los

cuales intenta recuperarse. Pasan unas semanas. Hugo ha dejado de jugar en el equipo, porque ha faltado a varios entrenamientos y el entrenador pide a sus compañeros que hablen con él antes de expulsarlo. Sus compañeros le han llamado varias veces, pero no han conseguido que acudiera. Antes de dejar de llamarle más, le dicen que está apostando demasiado y que quizás tenga un problema, que ya no apuesta para divertirse, que apuesta para olvidar sus problemas o dejar de sentirse mal un rato. Cuando los 1000 euros se terminan, Hugo le dice a otro par de amigos si pueden prestarle 200 euros, para reparar la moto. Ellos acceden.

Fragmento 09: Poco después su padre al ver que no avanza en los estudios (en vez de ir a clase está jugando), decide darle una oportunidad y le consigue trabajo ese verano como administrativo en la empresa en la que él trabaja. Unas semanas después, es el aniversario de Marta y Hugo. Han quedado a las 21.30 para celebrarlo, y van a ir a cenar a un restaurante. Pero esa noche hay partidos de champions. Comienzan los partidos y Hugo apuesta a distintas apuestas, como si habrá penaltis en la primera parte y si habrá alguna sustitución antes del descanso. Hugo pierde la noción del tiempo y llega donde había quedado con Marta una hora después. Discuten y Marta le dice que no puede seguir así. Está muy enfadada y le dice que tienen que tomarse un tiempo, porque ya no confía en él. Hugo le pide perdón y le promete que cambiará. Y durante unos días no apuesta. Pero un par de semanas después, son los partidos de vuelta de la champions. Hugo, muy nervioso, le dice a Marta que necesita reparar el móvil y que si puede prestarle 40 euros. Marta accede, pensando que no pueden estar sin comunicarse, y para intentar tranquilizarlo, ya que lleva muchos días sin dormir bien y en parte ella se siente algo culpable, pero no sabe que esos 40 euros serán para apostar, porque aunque él le cuenta que juega muy de vez en cuando, ella se ha dado cuenta de algunas mentiras y ha encontrado en su chaqueta resguardos de apuestas. Esto lleva a que Marta lo deje definitivamente unos días después.

Fragmento 10: Hugo no está bien. Apuesta para evadirse de su situación y para sentirse mejor si consigue ganar. Un amigo dice que lo ha visto volviendo al bar donde hay un terminal de apuestas y que le ha dicho: "Quizá mi suerte cambie hoy", pero todos saben que ha perdido bastante dinero y que el otro día lo vieron golpeando la máquina y discutiendo con el dueño del bar. Ha pedido dinero a varios compañeros de instituto a los que sigue viendo a la puerta de los salones, pero nadie quiere prestarle dinero, porque saben que nunca lo devolverá y ya no confían en él

ANEXO 2: TARJETAS PARA EL ALUMNADO

INDEPENDENCIA	DINERO	AMISTADES Y APOYO	ALEGRÍA
BUENAS NOTAS	TIEMPO	AUTOESTIMA	CONTROL SOBRE LA SITUACIÓN
OTRAS ACTIVIDADES DE OCIO	SEGURIDAD EN SÍ MISMO	HONESTIDAD	TRANQUILIDAD
CONFIANZA DE OTRAS PERSONAS	SINCERIDAD	HORAS DE SUEÑO	ILUSIÓN

CREER QUE GANARÁ SI APUESTA A UN RESULTADO QUE LLEVA TIEMPO SIN SUCEDER	CREER QUE HAY “UN SISTEMA” PARA GANAR EN LAS APUESTAS	PENSAR QUE APOSTAR ES ALGO NORMAL ENTRE JÓVENES DE SU EDAD
CREER QUE SEGUIR APOSTANDO LE HARÁ RECUPERAR PERDIDAS	CREER QUE CONTROLA LAS APUESTAS	CREER QUE NUNCA SE ENGANCHARÁ

DIVERTIRSE Y ESTAR CON AMIGOS

GANAR DINERO

EVADIR PROBLEMAS

SENTIRSE MEJOR CUANDO ESTÁS MAL

ANEXO 3



EVALUA TU PROPIO RIESGO ANTE EL JUEGO DE APUESTAS

FACTORES DE RIESGO MODERADO	Nunca	Poco	A veces	A menudo	Siempre
Ve mucha publicidad sobre juego.					
Creo que apostar es una forma fácil de ganar dinero.					
Apostar es lo que más me divierte.					
Me admiran cuando gano.					
Soy suertudo/a.					
Mis amigos apuestan.					
Todo el mundo apuesta.					
Me gustan los videojuegos donde se apuesta.					
En casa no se habla de las apuestas.					
He dejado algunas actividades “sanas” por apostar					
FACTORES DE RIESGO ALTO.					
La publicidad del juego me motiva a apostar.					
Mis padres juegan.					
Pido dinero prestado para apostar.					
He ganado mucho dinero apostando.					
Apostar me resulta placentero.					
Frecuentemente juego solo/a.					
Tengo un sistema para ganar.					
Consumo alcohol o drogas mientras apuesto					
Tengo un don especial para ganar.					
ADICCIÓN.					
Necesito apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir el grado de excitación que deseo.					
Me siento nervioso/a o irritado/a cuando intento reducir o abandonar el juego.					
He hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.					
A menudo tengo la mente ocupada en las apuestas (p. ej., reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando mi próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).					
A menudo apuesto cuando siento desasosiego (p. ej., desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).					
Después de perder dinero en las apuestas, suelo volver otro día para intentar ganar (“recuperar las pérdidas”).					
Miento para ocultar mi grado de implicación en el juego.					
He puesto en peligro o he perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.					
Cuento con los demás para me den dinero para aliviar mi situación financiera desesperada provocada por el juego.					
Paso mucho tiempo planificando mis jugadas.					

ANEXO 3

RECOMENDACIONES PARA CONTROLAR EL JUEGO

¡YO CONTROLO!.. CUANDO

- No apuesto.
- Si alguna vez lo hago es en edad legal y muy de tarde en tarde.
- Evito apostar con eventos deportivos emocionantes.
- Decido lo que me voy a gastar antes de apostar, ini un euro más!
- Gane o pierda me retiro a tiempo y no vuelvo a apostar hasta que pasen varios días.
- Acepto perder y no pido dinero prestado.
- Prefiero dedicar mi tiempo libre a hacer las cosas que me gustan antes que ir a apostar.
- No me dejo convencer para que apueste y me ofrezco a ayudar a quien lo pueda necesitar.
- Evito los bonos y regalos y soy crítico con la publicidad.
- Evito consumir alcohol u otras drogas.
- Nunca apuesto solo/a y nunca lo oculto

Actividad 1.2: Razones para apostar

Objetivos:

- Presentar las motivaciones de juego más usuales, relacionándolas con la frecuencia y severidad de juego
- Aumentar la percepción de riesgo sobre juego de apuestas
- Valorar la percepción de riesgo de cada una de las motivaciones por parte de los/las menores
- Reducir la intención de juego en menores

Recursos necesarios:

Personales: Persona dinamizadora de la sesión

Materiales:

- Equipo multimedia (ordenador, video-proyector, sistema de sonido)
- Conexión a internet
- Pizarra
- Tres tarjetas por alumno/a. Cada una de las tarjetas de un color: a) Amarillo: algo preocupante, b) Naranja: Bastante preocupante, c) Roja: Peligrosa (ver anexo 1: pág. 22 del guion y pág. 60 del manual del programa)

Aula: Posibilidad de formar grupos. Sillas no ancladas al suelo.



DIPOSITIVA 1



Explicación:

“Esta es la primera actividad del programa ‘¿Qué te juegas?’, sobre prevención del juego de apuestas. La información que vamos a ver en las diferentes actividades tiene el apoyo de la investigación científica.”



DIPOSITIVA 2



Dinamización:

Como inicio de la sesión y planteamiento de la misma, el/la dinamizador/a realiza al alumnado una pregunta: “¿para qué creéis que apuesta la gente que apuesta?” Animando al alumnado a que piense varias opciones, más allá de la típica de ganar dinero.

La persona dinamizadora anotará en la pizarra las diferentes respuestas aportadas por el alumnado.



DIAPPOSITIVA 3



Explicación:

Una vez escuchadas y anotadas en la pizarra las posibles respuestas, el/la dinamizador/a explica distintas motivaciones que los/las jugadores/as suelen mencionar, presentándolas muy brevemente y agrupándolas en cuatro grandes motivaciones:

“Las MOTIVACIONES SOCIALES O RECREATIVAS hacen que actuemos buscando entretenimiento o diversión, generalmente acompañados.

Con MOTIVACIONES ECONÓMICAS actuamos para ganar o generar dinero fácil.

Las MOTIVACIONES DE AUTO-MEJORA se relacionan con la búsqueda de emociones positivas y satisfacción a través del juego.

Y las MOTIVACIONES DE AFRONTAMIENTO DE PROBLEMAS con enfrentar los problemas de la vida, o emociones desagradables, evadiéndose o sintiéndose más seguros.”

“El juego de apuestas cubre motivaciones, y las motivaciones surgen porque tenemos necesidades. Esas necesidades pueden ser internas (mejorar estado de ánimo, evadirse de problemas, satisfacción y gratificación, etc.) o externas de la persona (sociales o de diversión), por tanto, las personas apuestan para satisfacer esas necesidades.”



DIAPPOSITIVA 4



Explicación:

“Existen básicamente tres tipos de jugadores/as, que encajan también con el tiempo que se lleva jugando:

El primer tipo, el JUGADOR/A SOCIAL O RECREATIVO, se corresponde con fases iniciales de juego. Juega ocasionalmente o de forma recreativa, para entretenerse o divertirse. Las ganancias o pérdidas no afectan su estado de ánimo y hay otras actividades en su vida que son más importantes y gratificantes. Juega normalmente acompañado, además puede dejar el juego en cualquier momento.

A continuación, el JUGADOR/A PROBLEMÁTICO, una vez se encuentra en fases intermedias de juego. Juega con alta frecuencia, y comienza a presentar problemas relacionados con el juego (descuidar el trabajo o los estudios, comenzar a mentir, juega más de lo que tenía previsto). Además, comienza a jugar solo/a.

Por último, el JUGADOR/A PATOLÓGICO, en fases avanzadas de juego, necesita jugar constantemente para recuperar las pérdidas y depende emocionalmente del juego, que interfiere totalmente en su vida, afectando a sus relaciones familiares, trabajo y economía. Necesita aumentar la intensidad de sus apuestas. Y casi siempre apuesta solo/a”



DIAPPOSITIVA 5



Explicación:

En este punto, el/la dinamizador/a lanza tres preguntas de reflexión:

“¿Creéis que tendrán las mismas motivaciones los distintos tipos de jugadores? ¿Y tendrá las mismas motivaciones el mismo jugador conforme apuesta más en su vida? De los tipos de motivaciones que hemos visto ¿pensáis que hay algunas motivaciones para apostar más peligrosas que otras?”



Dinamización:

El/la dinamizador/a comenta que a continuación se hará una actividad dividida en dos partes. Para la primera parte, el/la dinamizador/a entrega a cada alumno/a tres tarjetas (Amarilla, naranja y roja). Estas tarjetas se encuentran en el Anexo 1 (pág. 22 del guion y pág. 60 del manual del programa)



DIAPPOSITIVA 6



Explicación:

“Cada uno de los colores de las tarjetas representa la gravedad que creéis que tiene cada una de las motivaciones que veremos a continuación (amarillo: algo preocupante, naranja: bastante preocupante, rojo: peligrosa)”



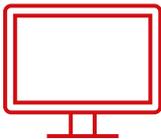
Dinamización:

El/la dinamizador/a pide varios alumnos que lean las motivaciones para jugar, mostradas en la diapositiva (usualmente referidas por apostadores/as). Para cada motivación, se pide al alumnado que levante una de las tarjetas que les han entregado (amarilla, naranja o roja), en función de la percepción de gravedad que le otorga a cada motivación.

En base al color que predomine en la respuesta grupal, se anotará dicha motivación en la pizarra bajo la columna que el grupo haya decidido (algo preocupante, bastante preocupante o peligrosa).

Terminada la lectura de las 8 motivaciones, la persona dinamizadora invita al alumnado a observar las tres columnas de gravedad, estableciendo un diálogo por si quisieran cambiar su percepción de gravedad sobre alguna motivación.

En el caso de que el alumnado haya percibido una motivación de afrontamiento, de mejora de ánimo o económica como nada/algo preocupante, es importante que la persona dinamizadora anuncie que un motivo cambia de columna reseñando que: *“cualquier motivación para mejorar el ánimo o enfrentar los problemas debe ser una señal de alarma y considerada preocupante”*.



DIAPPOSITIVA 7



Explicación:

La persona dinamizadora, cerrando la explicación, recuerda la pregunta inicial de reflexión:

“¿Creéis que hay motivaciones más peligrosas que otras? ¿Qué consecuencias podría tener cada grupo de motivaciones?” (recordando los 4 grupos)

Y sugiere cual es la gravedad de cada motivación, relacionándola con investigaciones:

“Bien, hasta ahora hemos contestado lo grave o preocupante que creemos que nos parecen a nosotros cada motivación para jugar. Ahora vamos a ver lo que dicen las investigaciones... Observad esto, según las investigaciones que se han hecho, tanto en adultos como en adolescentes, las personas que presentan mayores problemas relacionados con el juego muestran alta puntuación en todas las motivaciones, pero sobre todo -y en este orden- en las de 1º MOTIVACIONES DE AUTO-MEJORA O MEJORA DEL ÁNIMO, 2º MOTIVACIONES DE AFRONTAMIENTO DE PROBLEMAS, 3º MOTIVACIONES ECONÓMICAS y 4º MOTIVACIONES SOCIALES O RECREATIVAS (las menos problemáticas). Además, a medida que avanzamos de jugador social a jugador patológico, nuestras motivaciones también cambian.”



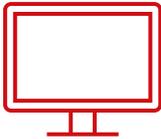
DIPOSITIVA 8



Explicación:

Aquí, el/la dinamizador/a muestra la diapositiva que sirve de resumen a lo explicado y visto durante la dinámica, y explica:

“Es importante que observéis las motivaciones que vosotros/as mismos/as o alguien cercano puede tener para jugar y que si veis que comienza a jugarse para satisfacer necesidades como evadirse o mejorar el ánimo, os sirva de señal de alarma para pedir ayuda.”



DIPOSITIVA 9



Explicación:

“¿Pensáis que se puede conseguir divertirse, socializar, enfrentar los problemas u obtener emociones positivas sin necesidad de apostar? ¿Podéis hacer otras cosas que no sean apostar para divertirnos, socializar, buscar emociones positivas...? Durante 6 minutos y en grupos, pensad y anotad propuestas de ocio que sirvan para obtener estas motivaciones.”



Dinamización:

En una segunda parte, se pide al alumnado que en grupos de 3-4 personas propongan alternativas de ocio que SIRVAN PARA SATISFACER las 8 motivaciones (o los 4 grandes grupos de motivaciones) tratadas en la sesión y que no involucren conductas de riesgo o adictivas.

Durante 6 minutos, el grupo, elabora propuestas de ocio alternativo para cada motivación. El portavoz de cada grupo enunciará las propuestas que su grupo haya reseñado.

La persona dinamizadora recoge las más interesantes o alcanzables y las repite al gran grupo.



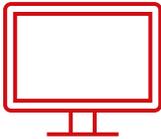
DIAPPOSITIVA 10



Explicación:

Si el grupo no propone alternativas suficientes, plantear las expuestas en la diapositiva, y explicar brevemente la motivación que podrían satisfacer estas alternativas:

Ejemplo: *“Para la motivación de socializar podéis asistir a clubs scout, o hacerse voluntario en una asociación, para la motivación “es excitante” actividades como rafting, parapente, o visitar circuitos de automovilismo o karting, etc...”*



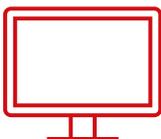
DIAPPOSITIVA 11



Explicación:

Se cierra la sesión, lanzando las siguientes preguntas de reflexión:

“¿Pensáis que solo pueden conseguirse estos beneficios (disfrutar, divertirse, estar con amigos, hacer cosas excitantes, ganar dinero) apostando? Si nuestro interés es divertirnos o estar con amigos, ¿podemos hacerlo sin necesidad de apostar? ¿Os parecen atractivas las propuestas de ocio que habéis sugerido?”



DIAPPOSITIVA 12



Explicación:

Se pide a varios alumnos que lean las conclusiones mostradas en la diapositiva, tratando de favorecer la participación del mayor número posible.

ANEXO 1

TARJETAS PARA EL ALUMNADO



SESIÓN 2. CONTROLANDO LA ILUSIÓN DE CONTROL

Actividad 2.1: Calcula la probabilidad de ganar... o de perder

Objetivos:

- Transmitir conceptos básicos sobre probabilidad
- Disminuir las expectativas de éxito e ilusión de control sobre ganancia en apuestas a través de la presentación del efecto marco) y el conocimiento de las fórmulas de probabilidad combinada y del valor esperado

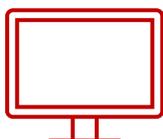
Recursos necesarios:

Personales: Persona dinamizadora de la sesión

Materiales:

- Equipo multimedia (ordenador, video-proyector, sistema de sonido)
- Conexión a internet
- Hojas de elección de preferencias de apuesta (Anexo 1: pág. 29 del guion y pág. 75 del manual del programa)
- Hojas de fórmulas básicas de probabilidad y valor esperado de ganancia (Anexo 2: pág. 30 del guion y pág. 77 del manual del programa)

Aula: Posibilidad de formar grupos. Sillas no ancladas al suelo.



DIAPPOSITIVA 1



Explicación:

“Esta es la segunda actividad del programa ‘¿Qué te juegas?’, sobre prevención del juego de apuestas.”



DIAPPOSITIVA 2



Explicación:

El/la dinamizador/a comienza anunciando que:

“Hoy, dentro de las actividades para evitar el juego problemático de apuestas, vamos a hablar de probabilidad, con el objetivo de que no os dejéis llevar por impulsos o ‘pensamientos

irracionales', y así no caigáis en la trampa de las apuestas. Para ello vamos a explicar o recordar cuatro conceptos básicos y sencillos sobre la probabilidad".

En ese momento, comienza a explicar conceptos básicos sobre probabilidad:

En primer lugar, recordad que la probabilidad de que algo ocurra siempre tiene un valor entre 0 y 1, sabiendo esto:

La ley fundamental de probabilidad se define como el cociente entre el número de veces que un hecho sucede y el número de veces que sucede ese o cualquier otro hecho. Dicho de otra manera, sería la frecuencia esperada de que algo ocurra. Referido a apuestas, sería dividir el número de casos favorables entre el número de casos probables en la apuesta. Su fórmula es la siguiente: $P(A) = \text{número de casos favorables} / \text{número de casos posibles}$.

Ejemplos: en el caso de una moneda con dos caras: $\frac{1}{2}$, de un dado: $\frac{1}{6}$, etc.

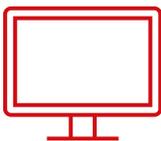
La fórmula de probabilidad combinada define la probabilidad de que se repita un evento, en lugar de que ocurra solo una vez. Es decir, la probabilidad de que ocurra algún caso que esperamos varias veces, es la probabilidad de ese caso, multiplicada cada vez que lo repetimos.

Ejemplos:

En el caso de tirar dos monedas al aire y que en las dos salga cara, la probabilidad sería $0,5 \times 0,5 = 0,25$

En el caso de tirar cuatro monedas al aire y que en las cuatro salga cara, la probabilidad sería $0,5 \times 0,5 \times 0,5 \times 0,5 = 0,0625$

"Cómo sabemos, si queremos ganar en las apuestas, tendremos que ganar no sólo una, sino bastantes veces. Pero ahora hemos aprendido, que cuantas más veces apostamos, la probabilidad de ganar disminuye."



DIPOSITIVA 3



Explicación:

Por otra parte, el efecto marco (en inglés framing effect) es un sesgo o una forma de pensamiento por el que, las preferencias de una persona ante una decisión, dependerán de cómo se presente el problema a resolver. Es decir, la forma de presentar la apuesta tendrá más impacto en las personas si se presenta en forma de ganancia que de pérdidas.

Por ejemplo, si yo os dijera:

- a) Este coche A antes valía 30.000 euros, y comprándolo ahora te ahorras 8.000 euros
- b) El coche B tiene un precio de 22.000 euros, que tienes que pagar al contado

¿Compraríais el coche A o el coche B?

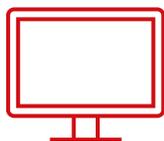
Por último, el valor esperado de una apuesta es una fórmula que nos sirve para saber cuánto podemos esperar ganar (de media) por apuesta. Es la cantidad que un/a apostante puede esperar ganar o perder si realiza una apuesta con la misma cuota muchas veces.

“La fórmula sencilla es: (Probabilidad de ganar x cantidad premio) – (probabilidad de perder x cantidad apostada)

- Si el resultado de la fórmula es mayor que 0, eso indica que es un juego que a la larga te favorece, puesto que las ganancias, compensadas las pérdidas te serán favorables.

- Si el resultado de la fórmula es menor que 0, eso indica que es un juego que a la larga favorece a la casa de apuestas, puesto que las pérdidas que tienes, aunque lo compenses con ganancias, de vez en cuando, serán mayores “

Para cada definición, la persona dinamizadora se asegura que el alumnado comprende cada ejemplo.



DIPOSITIVA 4



Explicación:

“Veremos a continuación unos ejemplos en los ejercicios, donde se observará todo esto claramente”

En ese momento se realiza la primera actividad de la sesión (ver anexo 1: pág. 29 del guion y pág. 77 del manual del programa). Trata sobre el efecto marco, y la hipótesis que se maneja es que el alumnado elegirá apostar preferentemente en las frases cuyos juegos prometan ganancias frente a aquellas en las que se muestre de manera clara la probabilidad de perder, aun siendo la misma modalidad de juego y exactamente la misma jugada. Un ejemplo de una pareja de apuestas presentada:

- Ruleta, apostar a número fijo: Ganar se paga a 37 euros por cada euro apostado
- Ruleta, apostar a número fijo: La probabilidad de perder es del 97% (36 / 37)

Así, la persona dinamizadora explica:

“Vamos a hacer la primera actividad durante 10 minutos, y en grupos de dos-tres componentes. Tenéis que ordenar vuestra preferencia para apostar en una lista de juegos y sus probabilidades de ganar / perder. Para ello, tenéis que poner un número del 1 al 10 según el orden de preferencia que deis a cada juego. Además, tenéis que escribir una justificación a por qué preferís un juego a otro.”

Tras la explicación, pasa a la siguiente diapositiva para realizar la dinámica.



DIAPPOSITIVA 5



Explicación:

Esta diapositiva se utilizará como apoyo para la realización del ejercicio 1, y servirá al alumnado para completar la tabla en caso de no imprimir copias individuales.



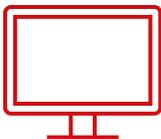
Dinamización:

Una vez terminado el ejercicio por la mayor parte de grupos, se comparten con el gran grupo los resultados. La persona dinamizadora consensua con la clase un orden basándose en las respuestas de los pequeños grupos y escribe en la pizarra las respuestas más relevantes o reseñables por presentar sesgos, creencias irracionales o posibles sistemas para ganar para cada modalidad de apuestas.

Una vez apuntados los resultados, y haciendo hincapié en las posibles discrepancias de orden que el alumnado haya establecido entre una misma pareja de jugadas, el/la dinamizador/a hace ver al alumnado que se trata de la misma apuesta presentada de formas distintas. (Ej. haber puesto como primera elección para apostar ganar en la ruleta 37 euros y haber puesto al mismo tiempo como elección 8 su inversa, es decir, tener un 97% de probabilidades de perder en la ruleta).

Se finaliza esta dinámica con la siguiente frase:

“Dependiendo de cómo nos presenten una apuesta, estaremos más a favor de apostar o no apostar. Por eso, es aconsejable estar atentos/as y no dejarnos llevar por la promesa de ganancia y por el lenguaje que utilizan las casas de apuestas y casinos”



DIAPPOSITIVA 6



Explicación:

En la segunda actividad, mientras se reparten las hojas de fórmula de valor esperado de ganancia (anexo 2: pág. 30 del guion y pág. 77 del manual del programa), se recuerda la explicación inicial de la sesión:

“Como hemos visto antes, el valor esperado de una apuesta es una fórmula que nos sirve para saber cuánto podemos esperar ganar (de media) por apuesta. Es la cantidad que un/a apostante puede esperar ganar o perder si realiza una apuesta con la misma cuota muchas veces.

- Si el resultado de la fórmula es mayor que 0, eso indica que es un juego que a la larga te favorece, puesto que las ganancias, compensadas las pérdidas te serán favorables.

- Si el resultado de la fórmula es menor que 0, eso indica que es un juego que a la larga favorece a la casa de apuestas, puesto que las pérdidas que tienes, aunque lo compenses con ganancias, de vez en cuando serán mayores”.

Tras la explicación, pasa a la siguiente diapositiva para exponer algunos ejemplos.



DIAPPOSITIVA 7



Explicación:

La persona dinamizadora recordará la fórmula al alumnado, y pedirá a alguno/a de ellos/as que lea en voz alta el ejemplo de la diapositiva. Posteriormente, pasará a explicar la dinámica:



Dinamización:

La persona dinamizadora explica:

“Durante 10 minutos, y en los mismos grupos de dos-tres componentes, tenéis que calcular distintos valores esperados para ruleta o apuestas deportivas y contestar un breve cuestionario, decidiendo si apostaríais o no. Para ello, las fichas del ejercicio incluyen la fórmula matemática para hacerlo.”

Tras la explicación, pasará a la siguiente diapositiva para mostrar el ejercicio.



DIAPPOSITIVA 8



Explicación:

Esta diapositiva se utilizará como apoyo para la realización del ejercicio 2, y servirá al alumnado para realizarlo en caso de no imprimir copias individuales.

Tras 10 minutos, mostrar la próxima diapositiva con los ejemplos resueltos, para que puedan observarlo aquellos grupos que no hayan tenido tiempo de terminar.



DIAPPOSITIVA 9



Explicación:

“En la diapositiva podemos ver los resultados de las fórmulas matemáticas. Como podéis observar, todos los juegos de apuestas tienen un resultado de fórmula menor que 0. Esto significa que a la larga, apostar, siempre favorecerá a la casa de apuestas, incluso sabiendo que de vez en cuando ganaremos, sería inviable ganar de forma mantenida en las apuestas.”



DIAPPOSITIVA 10



Explicación:

Se cierra la sesión, lanzando las siguientes preguntas de reflexión:

“¿Habíais pensado alguna vez en las probabilidades reales de ganancia de los juegos de apuestas? Si alguien pierde en el juego de apuestas, ¿es por mala suerte o porque no tiene habilidades? ¿Creéis que es buena idea seguir jugando para recuperar las pérdidas? ¿Cuántas veces perderemos hasta llegar a ganar una vez?”

La persona dinamizadora debe orientar las respuestas del alumnado en el caso de que no hayan llegado a las conclusiones adecuadas.



DIAPPOSITIVA 11



Explicación:

Se pide a varios alumnos que lean las conclusiones mostradas en la diapositiva, tratando de favorecer la participación del mayor número posible.

ANEXO 1

CALCULA LA PROBABILIDAD

HOJA DE ELECCIÓN DE PREFERENCIA DE APUESTA

TIPO DE APUESTA	ORDEN DE PREFERENCIA	JUSTIFICA LA RESPUESTA
EJEMPLO Apuesta de boxeo: Campeón del mundo contra principiante. Probabilidad del 90% de que el campeón gane	1	Porque la probabilidad de ganar es muy alta
Ruleta: Apostar a rojo/negro. La probabilidad de perder es del 52%		
Máquina tragaperras en salones y/o bares: Probabilidad de ganar la especial es 0,02%		
Apuesta deportiva de fútbol: La cuota para la victoria local es de 6. Es decir, la victoria local se paga a 6 euros por cada euro apostado		
Ruleta online: Apostar a un número. Probabilidad de perder es del 97%		
Apuesta deportiva de fútbol: La probabilidad de victoria del local es del 16%		
Póker on-line: Torneo K.O. Progresivo. Probabilidad de perder es de 80%		
Máquina tragaperras en salones y/o bares: La especial se paga a 100 euros		
Ruleta online: Apostar a un número. Acertar el número se paga a 37 euros por cada euro apostado		
Ruleta: Apostar a rojo/negro. Ganar se paga a 2 euros por cada 1 apostado		
Póker on-line: Torneo K.O. Progresivo Ganar se paga a 1.500 euros		

ANEXO 2

CALCULA LA PROBABILIDAD

HOJA DE FÓRMULAS BÁSICAS DE PROBABILIDAD Y VALOR ESPERADO DE GANANCIA

Apuestas 5 € a ROJO en la ruleta. Si ganas, recibirás 10€(Tus 5 + 5 de ganancia)

$(0,48 \times 5) - (0,52 \times 5) = \underline{\hspace{2cm}}$ € de valor esperado en cada apuesta

Conociendo el valor esperado de ganancia e

- ¿El valor esperado es favorable para ti? SI NO
¿Apostarías una vez? SI NO
¿Apostarías varias veces? SI NO

Si marcas no, ¿por qué razón sería?

Apuestas 5 € a un número concreto (El 29) en la ruleta. Si ganas, recibirás 175€ (Tus 5 + 170 de ganancia)

$(1/37=0,027 \times 170) - (36/37=0,97 \times 5) = \underline{\hspace{2cm}}$ € de valor esperado en cada apuesta

- ¿El valor esperado es favorable para ti? SI NO
¿Apostarías una vez? SI NO
¿Apostarías varias veces? SI NO

Si marcas no, ¿por qué razón sería?

Si apostases 10 € a que el EQUIPO LOCAL (cuota: 2,8) gana en un partido al EQUIPO VISITANTE donde el empate tiene cuota: 3,6 y la victoria del VISITANTE cuota: 2,4) y recibieras 28 Euros (Tus 10 + 18 de ganancia)

$(1/2,8=0,357 \times 18) - (1/3,6=0,277 + 1/2,4=0,416) \times 10) = \underline{\hspace{2cm}}$ € de valor esperado en cada apuesta

- El valor esperado es favorable para ti? SI NO
¿Apostarías una vez? SI NO
¿Apostarías varias veces? SI NO

Si marcas no, ¿por qué razón sería? _____

Actividad 2.2: ¿A favor o en contra?

Objetivos:

- Transmitir conceptos básicos sobre probabilidad
- Presentar y debatir los principales sesgos cognitivos relacionados con el juego de apuestas como señales de alerta en el entorno de el/la menor, para que pueda actuar como agente preventivo entre sus amigos/as que jueguen

Recursos necesarios:

Personales: Persona dinamizadora de la sesión

Materiales:

- Equipo multimedia (ordenador, video-proyector, sistema de sonido)
- Conexión a internet

Aula: Posibilidad de formar grupos. Sillas no ancladas al suelo.

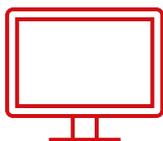


DIAPPOSITIVA 1



Explicación:

“Esta es la segunda actividad del programa ‘¿Qué te juegas?’, sobre prevención del juego de apuestas.”



DIAPPOSITIVA 2



Explicación:

“Hoy vamos a opinar sobre una serie de frases respecto al juego de apuestas. Es igual que apostéis o no para tener una opinión sobre el juego y la probabilidad de ganar.”



Dinamización:

“Iré leyendo una serie de afirmaciones, y después pediré que levantéis la mano aquellos que sí estáis de acuerdo, y posteriormente aquellos que no lo estéis.”

El/la dinamizador/a va leyendo ítems relacionados con la probabilidad de ganancia o creencias irracionales en las diapositivas posteriores, al mismo tiempo que se proyectan en gran pantalla.



DIAPPOSITIVA 3



Dinamización:

La persona dinamizadora debe hacer click para que vayan apareciendo los diferentes ítems. Al leer uno de ellos, los alumnos se posicionarán a favor o en contra. El dinamizador dirá:

“Parece que la mayoría de la clase está *de acuerdo/no de acuerdo* con la frase”

Una vez que los/las alumnos/as se han posicionado a favor o en contra, el/la dinamizador/a establecerá y dirigirá un debate dónde tendrán la posibilidad de convencerse unos/as a otros/as. Es oportuno que a los ítems en los que haya desacuerdo se dediquen 3-4 minutos a argumentos y contraargumentos del alumnado. Una vez efectuado cada mini-debate, el/la dinamizador/a debe resumir las ideas y canalizar los argumentos a favor o en contra y evitar las confrontaciones.

Así sucesivamente para cada frase propuesta.



DIAPPOSITIVA 4



Dinamización:

La persona dinamizadora debe hacer click para que vayan apareciendo los diferentes ítems. Al leer uno de ellos, los alumnos se posicionarán a favor o en contra. El dinamizador dirá:

“Parece que la mayoría de la clase está *de acuerdo/no de acuerdo* con la frase”

Una vez que los/las alumnos/as se han posicionado a favor o en contra, el/la dinamizador/a establecerá y dirigirá un debate dónde tendrán la posibilidad de convencerse unos/as a otros/as. Es oportuno que a los ítems en los que haya desacuerdo se dediquen 3-4 minutos a argumentos y contraargumentos del alumnado. Una vez efectuado cada mini-debate, el/la dinamizador/a debe resumir las ideas y canalizar los argumentos a favor o en contra y evitar las confrontaciones.



DIAPPOSITIVA 5

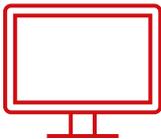


Dinamización:

La persona dinamizadora debe hacer click para que vayan apareciendo los diferentes ítems. Al leer uno de ellos, los alumnos se posicionarán a favor o en contra. El dinamizador dirá:

“Parece que la mayoría de la clase está *de acuerdo/no de acuerdo* con la frase”

Una vez que los/las alumnos/as se han posicionado a favor o en contra, el/la dinamizador/a establecerá y dirigirá un debate dónde tendrán la posibilidad de convencerse unos/as a otros/as. Es oportuno que a los ítems en los que haya desacuerdo se dediquen 3-4 minutos a argumentos y contraargumentos del alumnado. Una vez efectuado cada mini-debate, el/la dinamizador/a debe resumir las ideas y canalizar los argumentos a favor o en contra y evitar las confrontaciones.



DIAPPOSITIVA 6



Dinamización:

La persona dinamizadora debe hacer click para que vayan apareciendo los diferentes ítems. Al leer uno de ellos, los alumnos se posicionarán a favor o en contra. El dinamizador dirá:

“Parece que la mayoría de la clase está *de acuerdo/no de acuerdo* con la frase”

Una vez que los/las alumnos/as se han posicionado a favor o en contra, el/la dinamizador/a establecerá y dirigirá un debate dónde tendrán la posibilidad de convencerse unos/as a otros/as. Es oportuno que a los ítems en los que haya desacuerdo se dediquen 3-4 minutos a argumentos y contraargumentos del alumnado. Una vez efectuado cada mini-debate, el/la dinamizador/a debe resumir las ideas y canalizar los argumentos a favor o en contra y evitar las confrontaciones.



DIAPPOSITIVA 7



Dinamización:

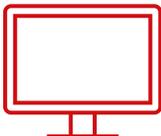
La persona dinamizadora debe hacer click dos veces por cada frase para que se muestre la afirmación correcta.

Una vez leídos todos los ítems y debatidos por parte del alumnado, la persona dinamizadora aportará la visión correcta de cada uno de los sesgos y leyes de probabilidad, para evitar errores o malinterpretaciones por parte del alumnado.

Así terminará diciendo, respecto a cada ítem:

Primer ítem: *“Perder por poco NO es estar a punto de ganar. Es perder igualmente. Perdemos en cada apuesta y dejamos nuestro dinero, ya sea por mucho o por poco. Un ejemplo. En la ruleta, sale el número 29, yo había apostado al 28. No he quedado cerca de ganar, he quedado igual de cerca que quien había apostado al 3”*

Segundo ítem: *“La probabilidad al apostar a rojo/negro en la ruleta NO es del 50%. Es del 48%, porque existe el número 0, número verde. Además, cada vez que vuelvo a apostar, si quiero mantener mis ganancias, esta probabilidad va disminuyendo y favorece a la banca”*



DIAPPOSITIVA 8



Dinamización:

La persona dinamizadora debe hacer click dos veces por cada frase para que se muestre la afirmación correcta.

Primer ítem: *“En las apuestas, al igual que en cualquier otra conducta de riesgo, PENSAR que se controla es el primer signo de alerta”*

Segundo ítem: *“A la larga, apostar un mayor número de veces NO me da más oportunidades de ganar. Al contrario, la probabilidad de ganar disminuye, por la ley de probabilidad combinada, que dice que para ganar dos veces la probabilidad debe multiplicarse. Ej. $0,50 \times 0,50 = 0,25$. Y para ganar tres: $0,50 \times 0,50 \times 0,50 = 0,125$ ”*



DIAPPOSITIVA 9

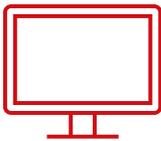


Dinamización:

La persona dinamizadora debe hacer click dos veces por cada frase para que se muestre la afirmación correcta.

Primer ítem: *“DA IGUAL apostar a un resultado que lleva tiempo sin suceder, porque la probabilidad va a ser siempre la misma, ya que son sucesos independientes (son fenómenos o eventos no relacionados)”*

Segundo ítem: *“¿Existen sistemas para ganar en las apuestas? Quizás algunas personas que se dedican profesionalmente a las apuestas, puedan desarrollar algún sistema, pero en ese caso, tenéis que saber que casinos y casas de apuestas los bloquean en sus webs o les impiden la entrada a los casinos”*



DIAPPOSITIVA 10



Dinamización:

La persona dinamizadora debe hacer click dos veces por cada frase para que se muestre la afirmación correcta.

Primer ítem: *“Da igual que pierda, porque de vez en cuando ganaré: De vez en cuando se puede ganar, pero si se pretende ganar muchas veces, recordad que para ganar varias veces, la probabilidad combinada exige multiplicar la probabilidad de cada evento (partido, jugada, tirada). Por ello, al contrario de lo que pensáis, la probabilidad de ganar disminuye, por la ley de probabilidad combinada, que dice que para ganar dos veces la probabilidad debe multiplicarse. Ej. $0,50 \times 0,50 = 0,25$. Y para ganar tres: $0,50 \times 0,50 \times 0,50 = 0,125$ ”*

Segundo ítem:

“Si sigo apostando, recuperaré las pérdidas”.

*Además de lo que hemos visto en la frase anterior (es decir, que cuantas más veces apueste, disminuye mi probabilidad de ganar), tenemos que conocer un nuevo concepto. Se llama el valor esperado de una apuesta. El **valor esperado** es una fórmula que nos sirve para saber cuánto podemos esperar ganar (de media) por apuesta. Es la cantidad que un apostante puede esperar ganar o perder si realiza una apuesta con la misma cuota muchas veces*



DIAPPOSITIVA 11



Explicación:

El dinamizador explicará lo siguiente mientras copia la fórmula en la pizarra.

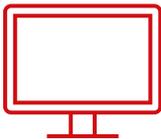
“La fórmula sencilla es: (Probabilidad de ganar x cantidad premio) – (probabilidad de perder x cantidad apostada)

- Si el resultado de la fórmula es mayor que 0, eso indica que es un juego que a la larga te favorece, puesto que las ganancias, compensadas las pérdidas te serán favorables.

- Si el resultado de la fórmula es menor que 0, eso indica que es un juego que a la larga favorece a la casa de apuestas, puesto que las pérdidas que tienes, aunque lo compenses con ganancias de vez en cuando serán mayores

- Pero todos los juegos de apuestas tienen un resultado de fórmula menor que 0. Esto significa que a la larga, apostar, siempre favorecerá a la casa de apuestas, incluso sabiendo que de vez en cuando ganaremos.”

En este punto, la persona dinamizadora puede poner algunos ejemplos en la pizarra o proyectarlos en pantalla. Se pedirá a algún alumno/a que lean en voz alta los ejemplos de la diapositiva.



DIAPPOSITIVA 12



Explicación:

Finalizada la dinámica y enunciada la visión correcta de cada ítem, la persona dinamizadora lanza unas preguntas finales de reflexión:

“¿Habíais pensado alguna vez en las probabilidades reales de ganancia de los juegos de apuestas? ¿Se pueden controlar las apuestas? ¿Creéis que este tipo de creencias y pensamientos que hemos trabajado hoy tiene ventajas para las personas que apuestan? ¿Y desventajas?”



DIPOSITIVA 13



Explicación:

Se pide a varios alumnos que lean las conclusiones mostradas en la diapositiva, tratando de favorecer la participación del mayor número posible.

SESIÓN 3. COMO NOS LO VENDEN

Actividad 3.1: La agencia de publicidad

Objetivos:

- Identificar estrategias y técnicas publicitarias
- Aumentar la conciencia sobre las estrategias de influencia de la publicidad
- Fomentar el sentido crítico sobre la publicidad de juego de apuestas

Recursos necesarios:

Personales: Persona dinamizadora de la sesión

Materiales:

- Equipo multimedia (ordenador, video-proyector, sistema de sonido)
- Conexión a internet
- Hojas de diseño de anuncio publicitario (Anexo 2: pág. 44 del guion y pág. 98 del manual del programa)
- Hoja de técnicas de manipulación e influencia de publicidad (Anexo 3: pág. 45 del guion y pág. 99 del manual del programa)

Aula: Posibilidad de formar grupos. Sillas no ancladas al suelo.

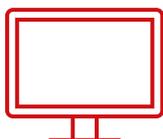


DIAPPOSITIVA 1



Explicación:

“Esta es la tercera actividad del programa ‘¿Qué te juegas?’, sobre prevención del juego de apuestas.”



DIAPPOSITIVA 2

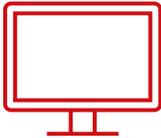


Explicación:

Como inicio de la sesión y planteamiento de la misma, el dinamizador/a realiza al alumnado dos preguntas:

“¿Juguéis o no a apuestas, recordáis haber visto anuncios o publicidad de apuestas? Ahora pensad y decidme a través de qué medios los habéis visto.”

La persona dinamizadora escucha las posibles respuestas y pasa a la siguiente diapositiva.



DIAPPOSITIVA 3

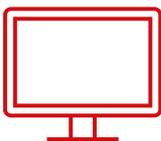


Explicación:

La persona dinamizadora expone:

“Efectivamente, la publicidad de juegos de apuestas es masiva y la recibimos a través de muchos medios, como por ejemplo:

- Anuncios en Internet, en TV, en radio o prensa*
- En APPS, en Pop-Ups y banners*
- A través de Spam*
- Anuncios en redes sociales*
- Patrocinio de equipos, eventos*
- Publicidad en la calle “*



DIAPPOSITIVA 4



Explicación:

“En las investigaciones realizadas, se ha visto que aquellos chicos/as que decían ver mucha más publicidad de apuestas, tanto en televisión como en Internet, jugaban con mayor frecuencia. Por eso las casas de apuestas invierten tanto en publicidad, porque está demostrado que cuanto más invierten, mayor es el número de jugadores.”

(Utilizar la siguiente diapositiva para apoyar esta afirmación)

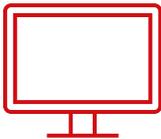


DIAPPOSITIVA 5



Explicación:

Se utilizará esta diapositiva como apoyo a la afirmación anterior.

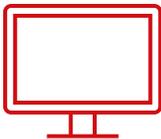


DIAPPOSITIVA 6



Explicación:

“Debido a la eficacia de los anuncios, la inversión en publicidad de juego por parte de las casas de apuestas se ha cuadruplicado en los últimos años.”



DIAPPOSITIVA 7



Explicación:

“Y como podemos observar en esta gráfica, la facturación en apuestas online se ha incrementado al mismo ritmo, es decir, lo que la gente se gasta en apuestas.”



DIAPPOSITIVA 8



Explicación:

La persona dinamizadora enumera y explica muy brevemente distintas estrategias de influencia y manipulación utilizadas por la publicidad, haciendo referencia al alumnado a que recuerde toda la publicidad que ve diariamente (general y de juego)

“Vamos a ver algunas estrategias utilizadas en la publicidad, intentad recordar algún anuncio que hayáis visto que utilice estas estrategias:

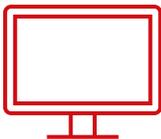
HUMOR: Usar el humor para transmitir un mensaje que seriamente sería menos tolerado.

PERSONAJE FAMOSO: Utilizar una persona prestigiosa o admirada, o que se considera experta, para que aconseje jugar.

CONTAR SÓLO LAS VENTAJAS: Se exageran las ventajas, los éxitos, se minimizan o no se cuentan las pérdidas.

SEXO / EROTISMO: Se asocia el juego a tener más atractivo sexual. Es más fácil encontrar pareja y sexo jugando.

EMOCIÓN: Se asocia el juego a emociones positivas, de riesgo, excitación o peligro.”



DIAPPOSITIVA 9



Explicación:

La persona dinamizadora enumera y explica muy brevemente distintas estrategias de influencia y manipulación utilizadas por la publicidad, haciendo referencia al alumnado a que recuerde toda la publicidad que ve diariamente (general y de juego)

“TODO EL MUNDO LO HACE: Estrategia consistente en transmitir que si todo el mundo lo hace es porque es bueno.

ÉXITO SOCIAL: El/la jugador/a es alguien admirado, con éxito, prestigioso, es el centro de atención

ESCAPAR DE LOS PROBLEMAS: Transmitir en el anuncio que con el juego podrás olvidarte o solucionar tus problemas.

PROVOCACIÓN-RIESGO. SER DIFERENTE: Utilizar técnicas para asociar el juego a la búsqueda de sensaciones. Elaborar un mensaje que presente el juego como un reto o un desafío que requiere valentía. El éxito está reservado a quien se atreve.

OFRECER ALGO (REGALOS, PROMOCIONES, ETC) Utilizar los bonos con argumento para atraer nuevos/as clientes."



DIAPPOSITIVA 10



Dinamización:

Una vez realizada la explicación, el alumnado forma grupos de 4-5 personas. Cada grupo nombra una persona portavoz que será encargada de recoger las respuestas del grupo en la hoja de análisis.

Se propone al alumnado que, por grupos, se diseñe un anuncio de juego de apuestas, de tema libre y donde deberán utilizar al menos dos o tres de las técnicas anteriores explicadas. Para que la recuerden, se le da a cada grupo una hoja con un listado de estas técnicas (Anexo 2: pág. 44 del guion y pág. 98 del manual del programa).

Se entrega a cada grupo el Anexo 2 y el Anexo 3 (pág. 45 del guion y pág. 99 del manual del programa). Durante 20 minutos, cada grupo diseña su anuncio, siguiendo los apartados.

Finalmente, la persona portavoz de cada grupo, explicará al resto de la clase su anuncio. Es importante que el resto de clase no valore o critique los anuncios de otros grupos



DIAPPOSITIVA 11



Explicación:

Esta diapositiva se podrá utilizar para que el alumnado pueda copiar y rellenar el anexo 3 en folios en blanco, en caso de que no imprimir copias individuales.



DIAPPOSITIVA 12



Explicación:

La persona dinamizadora recogerá la idea general de cada anuncio.

Para generar un pequeño debate, lanzará las siguientes preguntas de reflexión:

“¿Creéis que las técnicas que hemos visto harán que el anuncio tenga más impacto y sea más eficaz?”

¿Qué pretendáis con el anuncio que habéis diseñado?

¿Os ha importado en algún momento el consumidor?

¿Creéis que las casas de apuestas quieren un beneficio para vosotros/as o para ellas mismas?”

Para terminar, se recuerda al alumnado:

“Los anuncios de juego de apuestas presentan una realidad sesgada, donde sólo se cuentan los beneficios, muchas veces exagerados, pero no las pérdidas o consecuencias. Además, la publicidad de juego sólo pretende que se apueste más y no busca la diversión de los/las consumidores/as o su bienestar.”

“¿Pensáis que solo pueden conseguirse estos beneficios (disfrutar, divertirse, estar con amigos, hacer cosas excitantes, ganar dinero) apostando? Si nuestro interés es divertirnos o estar con amigos, ¿podemos hacerlo sin necesidad de apostar? ¿Os parecen atractivas las propuestas de ocio que habéis sugerido?”



DIAPPOSITIVA 13



Explicación:

Se pide a varios alumnos que lean las conclusiones mostradas en la diapositiva, tratando de favorecer la participación del mayor número posible.

ANEXO 2

10 ESTRATEGIAS PUBLICITARIAS

HUMOR:

Usar el humor para transmitir un mensaje que seriamente sería menos tolerado

PERSONAJE FAMOSO:

Utilizar una persona prestigiosa o admirada, o que se considera experta, para que aconseje jugar

CONTAR SÓLO LAS VENTAJAS:

Se exageran las ventajas, los éxitos, se minimizan o no se cuentan las pérdidas

SEXO / EROTISMO:

Se asocia el juego a tener más atractivo sexual. Es más fácil encontrar pareja y sexo jugando

EMOCIÓN:

Se asocia el juego a emociones positivas, de riesgo, excitación o peligro

TODO EL MUNDO LO HACE:

Estrategia consistente en transmitir que si todo el mundo lo hace es porque es bueno

ÉXITO SOCIAL:

El/la jugador/a es alguien admirado, con éxito, prestigioso, es el centro de atención

ESCAPAR DE LOS PROBLEMAS:

Transmitir en el anuncio que con el juego podrás olvidarte o solucionar tus problemas

PROVOCACIÓN-RIESGO. SER DIFERENTE.

Utilizar técnicas para asociar el juego a la búsqueda de sensaciones. Elaborar un mensaje que presente el juego como un reto o un desafío que requiere valentía. El éxito está reservado a quien se atreve.

OFRECER ALGO (REGALOS, PROMOCIONES, ETC)

Utilizar los bonos con argumento para atraer nuevo/as clientes.

ANEXO 3

DISEÑA TU PROPIO ANUNCIO SOBRE JUEGO DE APUESTAS

¿QUÉ MENSAJE TRANSMITE EL ANUNCIO? (Redacta en máximo tres líneas la idea principal del anuncio)

¿QUÉ SE VE? (Explica brevemente la historia o la imagen del anuncio)

SLOGAN (Escribe una frase corta que transmita la idea principal)

¿A QUIEN VA DIRIGIDO? (Podéis marcar varios)

HOMBRE MUJER ADULTOS JÓVENES

JUSTIFICA POR QUÉ LO DIRIGES A ESE COLECTIVO

ESTRATEGIAS DE PERSUASIÓN UTILIZADAS

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> HUMOR | <input type="checkbox"/> SEXO / EROTISMO |
| <input type="checkbox"/> TODO EL MUNDO LO HACE | <input type="checkbox"/> CONTAR SÓLO LAS VENTAJAS |
| <input type="checkbox"/> ÉXITO SOCIAL | <input type="checkbox"/> EMOCIÓN |
| <input type="checkbox"/> ESCAPAR DE LOS PROBLEMAS | <input type="checkbox"/> PERSONAJE FAMOSO |
| <input type="checkbox"/> PROVOCACIÓN-RIESGO. SER DIFERENTE | <input type="checkbox"/> OFRECER ALGO (REGALOS, PROMOCIONES, ETC) |

Actividad 3.2: Desmontando los anuncios de apuestas

Objetivos:

- Identificar estrategias y técnicas publicitarias
- Conocer las estrategias de influencia de la publicidad
- Promover una visión crítica sobre la publicidad de juego de apuestas

Recursos necesarios:

Personales: Persona dinamizadora de la sesión

Materiales:

- Equipo multimedia (ordenador, video-proyector, sistema de sonido)
- Conexión a internet
- Hoja de análisis de anuncios (Anexo 2: pág. 52 del guion y pág. 108 del manual del programa)

Aula: Posibilidad de formar grupos. Sillas no ancladas al suelo.



DIAPPOSITIVA 1



Explicación:

“Esta es la tercera actividad del programa ‘¿Qué te juegas?’, sobre prevención del juego de apuestas.”



DIAPPOSITIVA 2



Explicación:

Como inicio de la sesión y planteamiento de la misma, el/la dinamizador/a proyecta las siguientes palabras y pregunta:

“¿Cuál de las siguientes palabras asociáis a la publicidad de juego de apuestas?”

La persona dinamizadora dejará que los alumnos contesten a la pregunta levantando la mano y respetando distintos turnos de palabra.

Una vez explicado lo anterior, se pasará a la siguiente diapositiva.



DIAPPOSITIVA 3



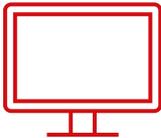
Explicación:

La persona dinamizadora vuelve a preguntar al alumnado si cree que existe relación entre ver publicidad de apuestas y apostar:

“¿Pensáis que la publicidad de apuestas es efectiva?”

Si las respuestas mayoritarias a la primera pregunta han sido “Manipulación” o “Engaño” y a la segunda es “Sí”, se puede deducir que:

“Dadas vuestras respuestas, estaremos de acuerdo en que la publicidad de juego de apuestas nos manipula y consigue hacer que juguemos. Esta afirmación es cierta tal y como lo demuestran los resultados de las investigaciones.”



DIAPPOSITIVA 4



Explicación:

La persona dinamizadora enumera y explica muy brevemente distintas estrategias de influencia y manipulación utilizadas por la publicidad, haciendo referencia al alumnado a que recuerde toda la publicidad que ve diariamente (general y de juego)

“Vamos a ver algunas estrategias utilizadas en la publicidad, intentad recordar algún anuncio que hayáis visto que utilice estas estrategias:

HUMOR: Usar el humor para transmitir un mensaje que seriamente sería menos tolerado

PERSONAJE FAMOSO: Utilizar una persona prestigiosa o admirada, o que se considera experta, para que aconseje jugar

CONTAR SÓLO LAS VENTAJAS: Se exageran las ventajas, los éxitos, se minimizan o no se cuentan las pérdidas

SEXO / EROTISMO: Se asocia el juego a tener más atractivo sexual. Es más fácil encontrar pareja y sexo jugando

EMOCIÓN: Se asocia el juego a emociones positivas, de riesgo, excitación o peligro”



DIAPPOSITIVA 5



Explicación:

La persona dinamizadora enumera y explica muy brevemente distintas estrategias de influencia y manipulación utilizadas por la publicidad, haciendo referencia al alumnado a que recuerde toda la publicidad que ve diariamente (general y de juego)

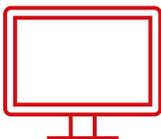
“TODO EL MUNDO LO HACE: Estrategia consistente en transmitir que si todo el mundo lo hace es porque es bueno

ÉXITO SOCIAL: El/la jugador/a es alguien admirado, con éxito, prestigioso, es el centro de atención

ESCAPAR DE LOS PROBLEMAS: Transmitir en el anuncio que con el juego podrás olvidarte o solucionar tus problemas

PROVOCACIÓN-RIESGO. SER DIFERENTE: Utilizar técnicas para asociar el juego a la búsqueda de sensaciones. Elaborar un mensaje que presente el juego como un reto o un desafío que requiere valentía. El éxito está reservado a quien se atreve.

OFRECER ALGO (REGALOS, PROMOCIONES, ETC) Utilizar los bonos con argumento para atraer nuevos/as clientes.”

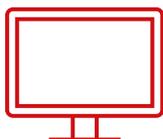


DIAPPOSITIVA 6



Explicación:

Esta diapositiva se utilizará como apoyo en la realización de la dinámica, o en casos en los que no se impriman copias individuales.



DIAPPOSITIVA 7



Dinamización:

Una vez realizada la explicación, se pide al alumnado que forme grupos de 4-5 personas. Se entrega una hoja de análisis (Anexo 2: pág. 52 del guion y pág. 108 del manual del programa) a cada grupo, con las estrategias vistas en las diapositivas 4 y 5.

Se proyecta el primer anuncio y se dejan 5 minutos para que el grupo discuta y anote en la hoja de análisis las estrategias utilizadas y el mensaje principal que transmite el anuncio (en caso de no imprimir copias, pueden realizar la actividad en un folio en blanco). A continuación, por turnos, se pide a cada portavoz/a que diga en voz alta una de las estrategias o idea principal del anuncio que han anotado y explica por qué. En caso de desacuerdo o controversia, se debate.

Se repite con un segundo anuncio y si diera tiempo con un tercero (los anuncios a proyectar pueden ser elegidos por la persona dinamizadora en función de la actualidad o del interés de la estrategia que quiera subrayar en ese grupo).

Las diapositivas 7-12 incluyen otros anuncios susceptibles de ser analizados.

Terminadas las exposiciones, se pide que cada grupo escriba en la hoja de análisis una idea general sobre la publicidad del juego de apuestas. Los grupos comparten en voz alta su idea. Mientras que la persona dinamizadora recoge las conclusiones aportadas por los grupos y resume aquellas que afirman que la publicidad de apuestas pretende manipular.

Hacer click con el ratón para reproducir el vídeo de manera automática. Para pasar a la siguiente diapositiva, volver a hacer click con el ratón.

Enlace del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=eAyP7miKyc8>



DIAPPOSITIVA 8



Dinamización:

Hacer click con el ratón para reproducir el vídeo de manera automática. Para pasar a la siguiente diapositiva, volver a hacer click con el ratón.

Enlace del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=XHlOwgxeCjY>



DIAPPOSITIVA 9



Dinamización:

Hacer click con el ratón para reproducir el vídeo de manera automática. Para pasar a la siguiente diapositiva, volver a hacer click con el ratón.

Enlace del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=KP8Zey3kX6g>



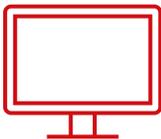
DIAPPOSITIVA 10



Dinamización:

Hacer click con el ratón para reproducir el vídeo de manera automática. Para pasar a la siguiente diapositiva, volver a hacer click con el ratón.

Enlace del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=WiCoVnQx6bg&t=525s>



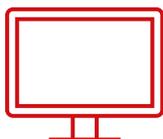
DIAPPOSITIVA 11



Dinamización:

Hacer click con el ratón para reproducir el vídeo de manera automática. Para pasar a la siguiente diapositiva, volver a hacer click con el ratón.

Enlace del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=LW3CnbCwhCw>



DIPOSITIVA 12



Dinamización:

Hacer click con el ratón para reproducir el vídeo de manera automática. Para pasar a la siguiente diapositiva, volver a hacer click con el ratón.

Enlace del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=KA8CYcoF25I>



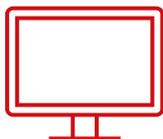
DIPOSITIVA 13



Dinamización:

Hacer click con el ratón para reproducir el vídeo de manera automática. Para pasar a la siguiente diapositiva, volver a hacer click con el ratón.

Enlace del vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=2uGv_eCjGPA



DIPOSITIVA 14



Explicación:

Se pide a varios alumnos que lean las conclusiones mostradas en la diapositiva, tratando de favorecer la participación del mayor número posible.

ANEXO 2

ANÁLISIS DEL MENSAJE DEL ANUNCIO

ANUNCIO:

SLOGAN:

ESTRATEGIAS DE PERSUASIÓN

1. **HUMOR:** Usar el humor para transmitir un mensaje que seriamente sería menos tolerado.
2. **PERSONAJE FAMOSO:** Utilizar una persona prestigiosa o admirada, o que se considera experta, para que aconseje jugar.
3. **CONTAR SÓLO LAS VENTAJAS:** Se exageran las ventajas, los éxitos, se minimizan o no se cuentan las pérdidas.
4. **EROTISMO:** Se asocia el juego a tener más atractivo. Es más fácil encontrar pareja jugando.
5. **EMOCIÓN:** Se asocia el juego a emociones positivas, de riesgo, excitación o peligro.
6. **TODO EL MUNDO LO HACE:** Estrategia consistente en transmitir que si todo el mundo lo hace es porque es bueno.
7. **ÉXITO SOCIAL:** El/la jugador/a es alguien admirado, con éxito, prestigioso, es el centro de atención.
8. **ESCAPAR DE LOS PROBLEMAS:** Transmitir en el anuncio que con el juego podrás olvidarte o solucionar tus problemas.
9. **PROVOCACIÓN-RIESGO:** Utilizar técnicas para asociar el juego a la búsqueda de sensaciones. Elaborar un mensaje que presente el juego como un reto o un desafío que requiere valentía. El éxito está reservado a quien se atreve.
10. **OFRECER ALGO (REGALOS, PROMOCIONES, ETC)** Utilizar los bonos con argumento para atraer nuevos/as clientes.

ANÁLISIS DE LOS ANUNCIOS (marcar las estrategias observadas)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Anuncio 1										
Anuncio 2										
Anuncio 3										

CONCLUSIÓN DE LA SESIÓN DE HOY:

SESIÓN 4. LOS DEMÁS, YO Y EL JUEGO

Actividad 4.1: ¿Cuántos jóvenes crees que juegan?

Objetivos:

- Modificar las creencias normativas (misperception) sobre juego de apuestas
- Reconocer que los jugadores no son mayoría
- Aportar información veraz acerca de la prevalencia de juego entre adolescentes
- Transmitir porcentajes reales sobre actitudes hacia el juego de apuestas en menores
- Reducir la intención de juego de apuestas en los menores

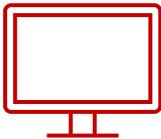
Recursos necesarios:

Personales: Persona dinamizadora de la sesión

Materiales:

- Equipo multimedia (ordenador, video-proyector, sistema de sonido)
- Conexión a internet

Aula: Posibilidad de formar grupos. Sillas no ancladas al suelo.



DIAPPOSITIVA 1



Explicación:

“Esta es la cuarta y última actividad del programa ‘¿Qué te juegas?’, sobre prevención del juego de apuestas.”



DIAPPOSITIVA 2



Explicación:

Esta dinámica no precisa que la persona dinamizadora explique conceptos básicos sobre juego de apuestas de forma previa. Como inicio de la actividad, anunciará:

“Hoy realizaremos una reflexión sobre si apostar es “algo normal” entre adolescentes.

Para ello daréis vuestra opinión acerca del porcentaje de menores y adolescentes que juegan/apuestan. Después, veremos información rigurosa sobre la cantidad de adolescentes que apuestan, y porcentajes reales sobre la actitud de los/las adolescentes hacia el juego de apuestas.

Así, vamos a intentar conocer cuántas personas jóvenes apuestan en nuestro país.”



DIAPPOSITIVA 3



Explicación:

De forma previa, el/la dinamizador/a explica brevemente los conceptos de percepción normativa y validación social, desde la introducción teórica de esta actividad.

“Antes de hablar de porcentajes, tenemos que definir varios conceptos. En primer lugar; la percepción normativa es la creencia de que una conducta (Ej. apostar) o actitud favorable hacia una conducta es compartida por la mayoría de nuestro grupo, es decir, es la tendencia a actuar como creemos que hace la mayoría. Por otra parte, la validación social, hace que actuemos para agradar a otras personas, y por tanto es una táctica de influencia social. Por último, la Atención Selectiva, es la capacidad de dirigir nuestra atención cuando hay varios estímulos, y hoy veremos como nuestra percepción del mundo varía según nuestra atención, pues la dirigimos solamente a lo que nos motiva o interesa.”



DIAPPOSITIVA 4



Dinamización:

El/la dinamizador/a realiza una primera ronda de preguntas sobre porcentajes de prevalencia de juego de apuestas en menores. Se pregunta en voz alta a toda la clase:

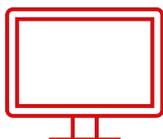
“Según vuestra opinión, ¿qué porcentaje de jóvenes de vuestra edad creéis que juegan a apuestas? Pensadlo mientras anoto unos valores en la pizarra.”

Aclarando que: *“En esta actividad entendemos como “juegos de apuestas” las apuestas deportivas y los juegos de casino, incluidas las máquinas tragaperras, ya sea en salones, bares u online.”*

Mientras, el/la dinamizador/a ha escrito en la pizarra el siguiente cuadro de respuestas:

0 – 10% 10 – 20 % 20 – 30 % 30 – 40 % 40 – 50 % Más del 50%

Tras copiar el cuadro de porcentajes se pasará a la siguiente diapositiva.



DIPOSITIVA 5



Dinamización:

Se pedirá al alumnado que, durante la dinámica que van a realizar a continuación, levanten la mano de forma ordenada para contabilizar las respuestas a las preguntas y anotarlas en la pizarra.

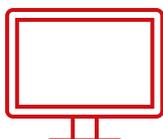
Así, el/la dinamizador/a preguntará (sólo una pregunta-frase a la vez) al alumnado que porcentaje de jóvenes creen que juegan habitualmente a apuestas deportivas en salones y ruleta, y de forma online.

Mediante la siguiente formulación:

¿Qué porcentaje de jóvenes entre 13 y 17 años ha realizado apuestas deportivas en salones y bares?

¿Qué porcentaje de jóvenes entre 13 y 17 años ha realizado apuestas deportivas de forma online?

El alumnado consensua una respuesta para cada pregunta, en un máximo de 2 minutos, que se anota en la pizarra.

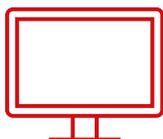


DIPOSITIVA 6



Dinamización:

Se comparan y se muestran los porcentajes encontrados en estudios realizados en nuestro país. Posiblemente los porcentajes respondidos por el alumnado se situarán por encima de los datos objetivos, ya que las respuestas del alumnado estarán influidas por las creencias normativas erróneas sobre una mayor prevalencia de juego en su entorno y por la presencia de noticias en los medios de comunicación.



DIAPPOSITIVA 7



Dinamización:

El/la dinamizador/a preguntará (sólo una pregunta-frase a la vez) al alumnado que porcentaje de jóvenes creen que juegan habitualmente a juegos de casino online y póker online.

Mediante la siguiente formulación:

¿Qué porcentaje de jóvenes entre 13 y 17 años ha jugado a juegos de casino online?

¿Qué porcentaje de jóvenes entre 13 y 17 años ha jugado póker online?

El alumnado consensua una respuesta para cada pregunta, en un máximo de 2 minutos, que se anota en la pizarra.



DIAPPOSITIVA 8



Dinamización:

Se comparan y se muestran los porcentajes encontrados en estudios realizados en nuestro país. Posiblemente los porcentajes respondidos por el alumnado se situarán por encima de los datos objetivos, ya que las respuestas del alumnado estarán influidas por las creencias normativas erróneas sobre una mayor prevalencia de juego en su entorno y por la presencia de noticias en los medios de comunicación.



DIAPPOSITIVA 9

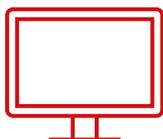


Dinamización:

El/la dinamizador/a preguntará al alumnado que porcentaje de jóvenes creen que juegan habitualmente a ruleta. Mediante la siguiente formulación:

¿Qué porcentaje de jóvenes entre 13 y 17 años ha jugado a ruleta?

El alumnado consensua una respuesta para cada pregunta, en un máximo de 1 minuto, que se anota en la pizarra.



DIAPPOSITIVA 10



Dinamización:

Tras haber respondido a todas las preguntas anteriores, se pide que levanten la mano los que han jugado a juegos de apuestas en la última semana. El/la dinamizador/a cuenta el número de manos levantadas y calcula el porcentaje, escribiéndolo en la pizarra. En ese momento, el/la dinamizador/a compara el porcentaje de manos levantadas a la pregunta de haber jugado en la última semana con el resultado de la tabla rellenada minutos antes. Para ello puede fijarse en la categoría que más votos recibió en el grupo-clase.



DIAPPOSITIVA 11



Explicación:

El/la dinamizador/a realiza una segunda ronda de preguntas sobre porcentajes de actitudes de los jóvenes hacia el juego.



Dinamización:

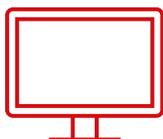
Así, preguntará (sólo una pregunta-frase a la vez) al alumnado que porcentaje de jóvenes consideran que en nuestro país todo el mundo está a favor del juego y cree que es normal que jóvenes de su edad apuesten en bares y salones de juego.

Mediante la siguiente formulación:

¿Cuál es el porcentaje de jóvenes españoles entre 13 y 17 años que cree que todo el mundo está a favor del juego de apuestas?

¿Cuál es el porcentaje de jóvenes españoles entre 13 y 17 años que cree que es normal que jóvenes de su edad apuesten en bares y salones de juego?

El alumnado consensua una respuesta para cada pregunta, en un máximo de 2 minutos, que se anota en la pizarra.

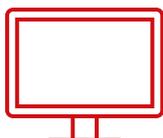


DIAPOSITIVA 12



Dinamización:

Para cada respuesta se muestran, de forma gráfica, los porcentajes encontrados en estudios realizados en nuestro país. Posiblemente los porcentajes respondidos por el alumnado en cuanto a actitudes favorables hacia el juego serán mayores de lo que los datos objetivos informan. A la inversa con los porcentajes en cuanto a actitudes desfavorables hacia el juego, ya que las respuestas del alumnado estarán influidas por las creencias normativas erróneas sobre una mayor prevalencia de juego en su entorno y por la presencia de noticias en los medios de comunicación.



DIAPOSITIVA 13



Dinamización:

Así, preguntará (sólo una pregunta-frase a la vez) al alumnado que porcentaje de jóvenes consideran que el juego es más divertido cuando se apuesta, y cuál cree que el juego de apuestas es inofensivo.

Mediante la siguiente formulación:

¿Cuál es el porcentaje de jóvenes españoles entre 13 y 17 años que cree que el juego es más divertido cuando se apuesta?

¿Cuál es el porcentaje de jóvenes españoles entre 13 y 17 años que cree que el juego de apuestas es inofensivo?

El alumnado consensua una respuesta para cada pregunta, en un máximo de 2 minutos, que se anota en la pizarra.



DIAPPOSITIVA 14



Dinamización:

Para cada respuesta se muestran, de forma gráfica, los porcentajes encontrados en estudios realizados en nuestro país. Posiblemente los porcentajes respondidos por el alumnado en cuanto a actitudes favorables hacia el juego serán mayores de lo que los datos objetivos informan. A la inversa con los porcentajes en cuanto a actitudes desfavorables hacia el juego, ya que las respuestas del alumnado estarán influidas por las creencias normativas erróneas sobre una mayor prevalencia de juego en su entorno y por la presencia de noticias en los medios de comunicación.



DIAPPOSITIVA 15



Dinamización:

Así, preguntará al alumnado que porcentaje de jóvenes consideran que el juego de apuestas es perjudicial.

Mediante la siguiente formulación:

¿Cuál es el porcentaje de jóvenes españoles entre 13 y 17 años que cree que el juego de apuestas es perjudicial?

El alumnado consensua una respuesta para cada pregunta, en un máximo de 1 minuto, que se anota en la pizarra.



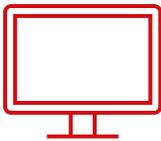
DIAPPOSITIVA 16



Dinamización:

Para cada respuesta se muestran, de forma gráfica, los porcentajes encontrados en estudios realizados en nuestro país. Posiblemente los porcentajes respondidos por el alumnado en cuanto a actitudes favorables hacia el juego serán mayores de lo que los datos objetivos informan. A la inversa con los porcentajes en cuanto a actitudes desfavorables hacia el juego, ya que las respuestas del alumnado estarán influidas por las creencias normativas erróneas sobre una mayor prevalencia de juego en su entorno y por la presencia de noticias en los medios de comunicación.

El/la dinamizador/a ha de tener en cuenta que con esta actividad, se pretende modificar las creencias normativas y que el menor (jugador) sea consciente de que los porcentajes en cuanto a prevalencia que ellos creen son siempre menores y que la apuesta NO es una conducta tan normal como ellos creen.



DIAPPOSITIVA 17



Explicación:

Finalmente, el/la dinamizador/a lanza unas preguntas finales de reflexión sobre qué es lo normal y qué no lo es (puede hacer paralelismos con el fenómeno del botellón, u otras conductas de riesgo).

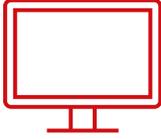
“Tras haber visto los datos, ¿os sorprende la diferencia entre lo que pensabais y la realidad? ¿Seguís pensando que apostar es lo normal entre jóvenes?”

¿Por qué creemos que lo que hace gente cercana a nosotros es lo normal entre todos los jóvenes?

¿Por qué pensáis que interesa que el juego de apuestas parezca normal entre jóvenes de vuestra edad?”

Cuando las preguntas de reflexión son respondidas y como explicación final, conviene que el/la dinamizador/a resuma y destaque:

“Considerar el juego de apuestas como una conducta normal es uno de los factores que influye en que los jugadores apuesten más. Recordad que lo normal a vuestra edad NO es apostar.”



DIPOSITIVA 18



Explicación:

Se pide a varios alumnos que lean las conclusiones mostradas en la diapositiva, tratando de favorecer la participación del mayor número posible.

Actividad 4.2: Cuando los/las demás apuestan

Objetivos:

- Tomar conciencia de que las presiones de amigos/as y compañeros/as pueden influir en nuestras decisiones
- Identificar los mecanismos o tácticas de influencia
- Practicar respuestas asertivas a la presión
- Promover el pensamiento independiente

Recursos necesarios:

Personales: Persona dinamizadora de la sesión

Materiales:

- Equipo multimedia (ordenador, video-proyector, sistema de sonido)
- Conexión a internet
- Hoja de estrategias persuasivas para el alumnado (Anexo 1: pág. 68 del guion y pág. 127 del manual del programa)
- Hoja de estrategias persuasivas: versión para el/la dinamizador/a (Anexo 2: pág. 69 del guion y pág. 128 del manual del programa)

Aula: Posibilidad de formar grupos. Sillas no ancladas al suelo.



DIAPPOSITIVA 1



Explicación:

“Esta es la cuarta y última actividad del programa ‘¿Qué te juegas?’, sobre prevención del juego de apuestas.”



DIAPPOSITIVA 2



Explicación:

“La comunicación tiene diferentes funciones dependiendo del objetivo que queramos conseguir al comunicarnos. Entre las funciones de la comunicación podemos encontrar, de manera resumida:

- *Informar. Transmitir hechos o datos objetivos.*
- *Expresar. Engloba a los mensajes subjetivos tanto a nivel cognitivo opiniones, creencias como a nivel emocional: sentimientos, gustos.*
- *Persuadir. Se refiere a los mensajes cuyo objetivo es influir en las personas, hacerles cambiar de opinión o de conducta de una forma sutil no directiva, es decir, manipular.*
- *Ordenar. Se diferencia de la anterior en que la respuesta deseada está mucho más clara o es más específica. Los mensajes son concretos e imperativos. Generalmente esta función se da en relaciones jerárquicas, como por ejemplo, un/a jefe/a o líder/esa, profesorado, familiares mayores, expertos/as en un área determinada, oficiales de policía, jueces y juezas, figuras gubernamentales, entre otros/as.*

Cuando otra persona quiere que hagamos algo suele utilizar tácticas persuasivas. Algunas veces la utiliza de forma consciente para conseguir su interés. Otras veces lo hace sin darse cuenta.”



DIPOSITIVA 3



Dinamización:

La persona dinamizadora pide al grupo que identifique estrategias o tácticas de influencia entre las personas de su edad lanzando la siguiente pregunta de reflexión:

“Pensad en vuestras relaciones, ¿cómo se convencen y presionan unos a otros en los grupos de amigos o amigas?”

La persona dinamizadora anota en la pizarra las estrategias. En el Anexo 2 (pág. 69 del guion y pág. 128 del manual del programa) se incluye un listado que puede ayudar a completar las respuestas de los/as participantes.

Una vez acabado el primer ejercicio, se trabajará en pareja. A cada pareja se le entrega el Anexo 1 (pág. 68 del guion y pág. 127 del manual del programa) para que en el siguiente ejercicio todos/as trabajen con el mismo documento.



DIAPPOSITIVA 4



Explicación:

Por parejas, la persona dinamizadora pide que redacten dos frases de ejemplo de cada una de las estrategias (columna 3 del Anexo 1). Se deja unos minutos al alumnado para que cada pareja redacte las frases y a continuación, cada pareja de forma voluntaria o a demanda del dinamizador/a lee en voz alta una o dos frases.



DIAPPOSITIVA 5



Explicación:

Esta diapositiva se utilizará como apoyo para la realización del ejercicio, o en aquellos casos que no sea pertinente imprimir copias para el alumnado.



DIAPPOSITIVA 6



Explicación:

Tras la lectura de las frases, la persona dinamizadora pregunta al grupo-clase:

“¿Cómo podemos actuar cuando sentimos que nos quieren persuadir?”

Y propone el siguiente método (siguiente diapositiva).



DIAPPOSITIVA 7

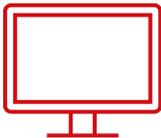


Explicación:

“En primer lugar, debemos escuchar y valorar lo que nos proponen. Haciéndonos preguntas como: ¿Qué pretende la persona que trata de persuadirte? ¿Pretende conseguir un beneficio para él/ella o para ti? ¿Qué te dice? ¿Qué validez tienen sus argumentos?”

Es importante valorar el tono en el que nos hablan, dedicar un segundo a atender a tus emociones. ¿Te sientes bien con la forma en que te habla?

Y es también importante valorar las consecuencias de su propuesta. ¿Qué consecuencias tendrá para ti lo que te propone? ¿Qué podría pasar si accedes a lo que te propone?”



DIAPPOSITIVA 8



Explicación:

“En segundo lugar, es necesario definir vuestra posición. Ante una propuesta o invitación podemos adoptar una de las siguientes tres posturas:

- a) *Por un parte, cuando No quiero hacerlo. Es decir, lo tengo claro. No me gusta apostar y tengo mis motivos para no hacerlo.*
- b) *No lo sé. No lo veo claro o no se me había ocurrido. Necesito un tiempo para pensármelo. Si no sentía la necesidad ¿Por qué he de hacerlo?*
- c) *En el caso de que sí quiero hacerlo. Me plantearé si lo tengo claro. Lo habría hecho aunque no me lo hubieran propuesto.... ¿o tal vez no?”*



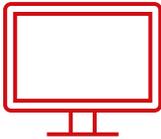
DIPOSITIVA 9



Explicación:

“Por último, debéis comunicar vuestra postura con claridad y asertividad. La asertividad consiste en exponer nuestra opinión de manera clara, sin menospreciar o atacar otras opiniones. Podemos utilizar frases como: “No me interesa”, “Yo no voy a apostar” “No estoy de acuerdo por ... (motivo)...”. “Por ahora no voy a apostar” “Quizás en otra ocasión” “No me apetece”.”

Una vez explicado el método, pasamos a la siguiente diapositiva y a su correspondiente ejercicio.



DIPOSITIVA 10



Dinamización:

La persona dinamizadora pone un ejemplo de respuesta ante las tácticas persuasivas:

“Si nos invitan o sugieren apostar, podemos contestar ‘No me interesa el juego, porque siempre supone pérdidas, preferiría que no me propusieras más ese plan.’”

Posteriormente, pide que por parejas completen la columna 4 (Respuesta) del Anexo 1.

La persona dinamizadora selecciona al azar un/a chico/a y le pide que diga en voz alta una frase de la primera casilla de la columna 3:

“Todos/as atentos/as porque uno/a de vosotros/as dirá en voz alta una frase de comunicación persuasiva, y a continuación quien yo elija tendrá que darle una respuesta”

La persona dinamizadora señala entonces al azar a otro/a alumno/a y le pide la réplica con la respuesta que han escrito con anterioridad. A continuación, pide dos o tres respuestas más, antes de pasar a la siguiente estrategia.

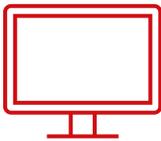


DIPOSITIVA 11



Explicación:

Esta diapositiva se utilizará como apoyo para la realización del ejercicio, o en aquellos casos que no sea pertinente imprimir copias para el alumnado.



DIPOSITIVA 12

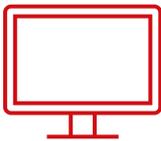


Explicación:

Finalmente, se sugiere a los alumnos a que reflexionen mediante las siguientes preguntas:

“¿Por qué la gente quiere convencer a los demás? ¿Lo hacen por su propio interés, o por el interés del otro?”

Se animará al alumnado a levantar la mano y compartir sus reflexiones.



DIPOSITIVA 13



Explicación:

Se pide a varios alumnos que lean las conclusiones mostradas en la diapositiva, tratando de favorecer la participación del mayor número posible.

ANEXO 1

LA PERSUASIÓN

TÁCTICA	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS DE PERSUASIÓN	EJEMPLOS DE RESPUESTA
Ridiculizar	Relacionar el rechazo a la solicitud con una calificación negativa de la persona, preferentemente ante otras personas.		
Retar	Apelar a la valentía para que se cumpla lo que se pide. Relacionar el no hacer lo que se pide con una postura cobarde.		
Adular	Halagar o agasajar para que la persona se sienta más capaz de hacer lo que se le pide.		
Amenazar	Advertir de que se procurará que hallan consecuencias negativas en caso de que no acceda a la solicitud.		
Prometer recompensas	Advertir de que se procurará que hallan consecuencias positivas en caso de que acceda a la solicitud		
Insistir	Repetir la solicitud		
Engañar	Decir medias verdades o mentiras sobre la conducta solicitada y sus consecuencias		

ANEXO 2

LA PERSUASIÓN versión para la persona dinamizadora

TÁCTICA	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS DE PERSUASIÓN	EJEMPLOS DE RESPUESTA
Ridiculizar	Relacionar el rechazo a la solicitud con una calificación negativa de la persona, preferentemente ante otras personas.	Bah, déjalo es un/a miedica. No tiene ni idea de apuestas... Apostar es para valientes... y tú eres un cobarde	No tengo que demostrarte nada
Retar	Apelar a la valentía para que se cumpla lo que se pide. Relacionar el no hacer lo que se pide con una postura cobarde.	¿Es que no te atreves o qué? Eres el único que todavía no lo ha hecho... Solo ganan lo/as que se atreven	Es que no me gusta regalar mi dinero. No veo donde está la valentía en el juego de apuestas.
Adular	Halagar o agasajar para que la persona se sienta más capaz de hacer lo que se le pide.	Venga tío/tía. Con la suerte que tienes, seguro que te toca. Si tú apostaras serías todavía más vacilón/a	La suerte es saber que si te metes en esas cosas acabas desplumado/a...
Amenazar	Advertir de que se procurará que hallan consecuencias negativas en caso de que no acceda a la solicitud.	Nosotros/as vamos a apostar, sino quieres venir puedes quedarte solo/a Después no vengas pidiendo que te paguemos las consumiciones...	Tengo cosas más interesantes que hacer. Espero que no seas tú el/la que no acabe pidiendo dinero.
Prometer recompensas	Advertir de que se procurará que hallan consecuencias positivas en caso de que acceda a la solicitud	Venga vamos a medias y con lo que nos toque nos pegamos un fiestón. Venga vente a apostar y mañana hacemos lo que tu digas	No quiero que tú hagas lo que yo diga, lo que quiero es que cada uno haga lo que le apetezca.
Insistir	Repetir la solicitud	Venga hombre, ámate. Lo hacemos todos, pruébalo	¿Qué parte de NO, no te has enterado? ¿Te lo digo en chino (Méiyu la) para que te enteres?
Engañar	Decir medias verdades o mentiras sobre la conducta solicitada y sus consecuencias	Se gana casi siempre, pruébalo Si ganas, te pagan 10 veces lo que apuestas...	¿Tú te crees todo lo que te cuentan? Nadie regala nada.