



Sesión 1.

Actividad 1.1.

**Hugo/Ana
comenzó a
apostar.**



En la sesión de hoy

Conoceremos posibles riesgos y consecuencias de las apuestas en adolescentes.

Para ello:

- 1- Conoceremos la historia de Hugo/Ana.
- 2- Debatiremos, a medida que vayamos conociendo su historia, sobre los riesgos y consecuencias de apostar.

Necesitamos:

A Hugo/Ana (un voluntario/a)

Un narrador/a

4 motivaciones (círculos naranja),

6 creencias (cuadrados amarillos) y

16 características (cuadrados blancos) de Hugo/Ana

A medida que la historia avance podremos **sentarnos si** pensamos que...

Hugo/Ana:

Pierde alguna “cosa”

Pierde alguna característica

Iremos deteniendo la historia para reflexionar y debatir sobre lo que Hugo/Ana pierde.



GUIÓN PARA LA HISTORIA

- Sentarnos si pensamos que... Hugo/Ana: pierde alguna “cosa”.
- Reflexionar y debatir sobre lo que Hugo/Ana pierde.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

INDEPENDENCIA	AMISTADES Y APOYO	DINERO	ALEGRÍA	BUENAS NOTAS	AUTOESTIMA	TIEMPO	CONTROL SOBRE LA SITUACIÓN
OTRAS ACTIVIDADES DE OCIO	HONESTIDAD	SEGURIDAD EN SI MISMO/A	TRANQUILIDAD	CONFIANZA DE OTRAS PERSONAS EN EL/ ELLA	HORAS DE SUEÑO	SINCERIDAD	ILUSIÓN
CREER QUE GANARÁ SI APUESTA A UN RESULTADO QUE LLEVA TIEMPO SUCEDIENDO	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 PÉRDIDAS	CREER QUE CONTROLA LAS APUESTAS	CREER QUE NUNCA SE ENGANCHARÁ	PARA DIVERTIRSE Y ESTAR CON LOS AMIGOS PARA SENTIRSE MEJOR CUANDO ESTÁ MAL	PARA GANAR DINERO PARA EVADIR PROBLEMAS



PREGUNTAS DE REFLEXIÓN. ¿CUÁL ES VUESTRA PROPIA CONCLUSIÓN SOBRE LA HISTORIA?

¿Qué piensa el personaje para seguir apostando?

¿Cómo le afecta perder?

¿Qué ha perdido o está perdiendo Hugo/Ana en su vida?

¿Qué siente?

¿Cómo le afecta que sus amigos/as le animen a apostar?

¿Y si apuesta solo/a? ¿Os parece un signo de alerta?

¿Apostar puede llegar a tener consecuencias y riesgos?

¿Os anima a apostar?



CONCLUSIONES

- El juego de apuestas no está libre de riesgos y consecuencias
- Las consecuencias del juego problemático en menores son: deterioro psicosocial, consumo de sustancias o alcohol, bajo rendimiento académico, absentismo escolar, ansiedad y depresión, desvinculación familiar, pérdidas económicas y deudas.
- Estas consecuencias aparecen de forma gradual y cuando el jugador/a comienza la fase de pérdidas.
- El juego de apuestas pasa por distintas fases conforme el apostador/a continúa apostando (fase de ganancias, fase de pérdidas, fase de desesperación).
- Existen determinadas creencias irracionales sobre el juego que contribuyen a que la persona se mantenga dentro de ese ritmo de apuestas.



RECOMENDACIONES PARA EVITAR EL JUEGO

¡YO CONTROLO!... CUANDO

- No apuesto.
- Prefiero dedicar mi tiempo libre a hacer las cosas que me gustan antes que a apostar.
- Me ofrezco a ayudar a quien lo pueda necesitar y evitar que juegue.
- No me creo los bonos y regalos porque son engañosos.
- Evito consumir alcohol u otras drogas para mantener mi autocontrol.
- Entiendo que una apuesta depende del azar y no de mi habilidad para jugar.
- Soy crítico/a con la publicidad.
- No me dejo llevar por las presiones de mis amigos/as para jugar.
- No participo en apuestas colectivas.
- Sé que, al final, la banca siempre gana.
- Evito apostar (pay to win) en los videojuegos