

## INTRODUCCIÓN

---

# INTRODUCCIÓN

---

El **juego de apuestas online y presencial** es una actividad que ha aumentado de forma exponencial en los últimos años entre la población española y especialmente en los y las jóvenes y adolescentes.

Según los datos de la encuesta EDADES del Ministerio de Sanidad, en relación al juego con dinero online, en 2019/2020, el 6,7% de la población de 15 a 64 años refiere haber jugado con dinero online en el último año (3,5% en 2017/2018).

Respecto al juego presencial con dinero, en 2019 el 63,6% de la población de 15 a 64 años dice que ha jugado de forma presencial con dinero en el último año (59,5% en 2017/2018).

Y en cuanto a los datos de jóvenes de entre 15 y 24 años, también se observa el aumento en la realización de estas actividades. El 8,3% refiere haber jugado dinero online en los últimos doce meses y en el juego presencial aumenta hasta el 31,4%.

Por tanto, la prevención de conductas problemáticas relacionadas con el juego online y presencial es una necesidad social actual, que puede abordarse desde distintos ámbitos, incluyendo el educativo, para evitar conductas problemáticas tales como las conductas adictivas.

Existen distintas razones por las que pueden aparecer problemas derivados de este tipo de conductas. En esta guía sólo vamos a detenernos en algunas que tienen que ver con el cerebro de los y las adolescentes y en otras que tienen que ver con las características del propio juego de apuestas.

Es interesante mencionar que la adolescencia se caracteriza por ser una etapa en la que las chicas y los chicos:

- Prefieren estímulos novedosos e intensos.
- Necesitan experimentar emociones fuertes.

- Se interesan sobre todo por relacionarse con sus iguales.
- Se distancian de sus progenitores.
- Su percepción de riesgo es baja.
- Su estado emocional es cambiante.
- Tienden a rebelarse con la autoridad.

Es decir, tanto su autocontrol como su autorregulación emocional, están madurando, lo que hace a su cerebro más vulnerable al desarrollo de la adicción.

Por otro lado, el juego de apuestas, tanto online como presencial, tiene unas características que también facilitan la aparición de conductas problemáticas en adultos y jóvenes, como éstas:

- Es una actividad disponible y accesible.
- Se invierten grandes cantidades de dinero en publicidad y marketing para difundir su uso.
- La recompensa es inmediata.
- El juego online se puede realizar de forma cómoda y privada.
- La velocidad de apostar puede ser rápida.
- La probabilidad de ganar es elevada (en juego online, es aún mayor).

Existen creencias irracionales o sesgos del pensamiento que favorecen que apostemos.

Es interesante detenernos un momento en la última característica mencionada, en ver qué tipos de creencias nos llevan a jugar.

Cuando decidimos jugar a cualquier juego de apuestas, lo hacemos porque pensamos que vamos a ganar, pero lo que ocurre es que la probabilidad que CREEMOS que tenemos de ganar no coincide con la probabilidad REAL de ganar.

A continuación detallamos los principales *creencias irracionales o sesgos del pensamiento*, que intervienen en la conducta de juego:

**1 Sesgo retrospectivo:** ocurre cuando pienso que si adivino un resultado según una "corazonada", volveré a acertar cuando vuelva esa "corazonada".

**2 Sesgo de proximidad:** se da cuando creo que si ayer salió el 8 hoy, saldrá el 9. O también, si ayer gané en un determinado salón de apuestas, hoy volveré a hacerlo si vuelvo a ese mismo lugar.

**3 Error fundamental de atribución:** aquí la creencia es que si gano la apuesta es porque esta semana ya le tocaba ganar al Real Madrid y si pierdo es porque el árbitro estaba comprado, es decir, si gano es gracias a mí y si pierdo es por culpa de otras cuestiones totalmente ajenas a mí.

**4 Idea irracional de necesidad:** cuando creo que si sigo apostando, podré recuperar las pérdidas.

**5 Superstición:** ésta es la creencia de que algunos elementos "mágicos" pueden ayudarme a ganar, como por ejemplo, un amuleto.

**6 La falacia del jugador:** se da cuando pienso que el azar es un proceso que puedo autocorregir o equilibrar y que cada jugada está relacionada con la anterior. Por ejemplo, si sale muchas veces cara en un lanzamiento de moneda, en breve tendría que salir cruz o también, que siempre seguirá saliendo cara.

**7 Ilusión de control:** se trata de pensar que los resultados del juego dependen más de uno mismo que del azar, por ejemplo porque tengo un sistema para ganar.

**8 Perder por poco:** cuando creo que un resultado parecido a ganar es "casi" ganar.

**9 Sesgo confirmatorio:** esta creencia se basa en recordar todas las veces en las que he ganado, pero no en las que he perdido, es decir, tengo en cuenta sólo aquella información que me interesa para seguir jugando.

**10 Correlación ilusoria:** esta creencia es una forma de superstición, de pensamiento mágico. Se trata de creer que dos sucesos llamativos, aunque independientes, están relacionados entre sí. Por ejemplo, un día que saqué

una buena nota, aposté y gané. Así, cada vez que saque una buena nota, apostaré.

Acabamos de describir algunas creencias o sesgos del pensamiento en las que se basa el juego de apuestas. No obstante, según las matemáticas y las leyes de probabilidad, cuantas más veces apostemos, menor será la probabilidad final de ganar. Según las fórmulas de probabilidad combinada y de valor esperado, observamos que las probabilidades se reducen a cada apuesta que realizamos, así que, parece que no se trata de cuántas apuestas he de hacer para ganar si no, cuántas veces he de perder hasta llegar a ganar una vez. (Ver el vídeo **“Introducción Juego de apuestas”**).

Para profundizar un poco más en este tema, tienes una explicación completa de estos fenómenos en los vídeos seleccionados para esta primera actividad (Juegos de cabeza), que pertenecen a un canal de Youtube de divulgación de las matemáticas llamado Derivando.

Esta primera actividad es la primera sesión del proyecto, CortoyCambio, que es un taller dirigido a que los y las adolescentes, en sus propias aulas, puedan reflexionar sobre esta temática y crear guiones cinematográficos con el objetivo de construir su propio discurso sobre la prevención de problemas relacionados con el juego de apuestas online y presencial.

Está compuesto por cuatro sesiones, donde la primera de ellas está centrada en la reflexión y creación de ideas, y las tres restantes están enfocadas en la elaboración del guión.

Las sesiones están preparadas para una duración de 50 minutos aproximadamente.

Así, en esta primera sesión vamos a centrarnos en un tema clave en el juego de apuestas, la probabilidad REAL de que te toque.

Esta actividad se denomina Juegos de cabeza y presenta las matemáticas como una herramienta que nos ayuda a poder jugar con la cabeza, sopesando los riesgos y teniendo una perspectiva y expectativa realista de cuáles son nuestras posibilidades de ganar.

Y para terminar, te comentamos qué RECURSOS tienes para desarrollar la actividad con tu grupo:

**1** Encontrarás la explicación detallada de cómo llevarla a cabo en la guía de la actividad, "*Juegos de cabeza*". En esta guía se indica el enlace a dos vídeos del canal de YouTube, *Derivando*, que son un interesante material de apoyo para explicar cómo utilizar las leyes de probabilidad para ganar en el juego de apuestas.

**2** También dispones de un vídeo con el mismo nombre, *Juegos de cabeza*, en el que se irá explicando paso a paso la actividad con el alumnado. Tu papel en el aula se centrará fundamentalmente en moderar el debate que vaya surgiendo a partir de las ideas que se irán proponiendo en el vídeo.

Como ves, esta primera sesión está planteada para que se estimule la creatividad de chicos y chicas a través de la reflexión y el debate. De esta forma, surgirá la IDEA ORIGINAL del guión para un corto, relacionado con la temática de la prevención del juego de apuestas online y presencial.

### Bibliografía:

- Gordo, A; De Rivera, J.; Diaz, C.; García, A. (2018). Jóvenes en la encrucijada digital. Itinerarios de socialización y desigualdad en los entornos digitales. Madrid: Ediciones Morata S.L.
- Gordo, A; De Rivera, J.; Diaz, C.; García, A. (2019). Factores de socialización digital juvenil. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad.
- Ballesteros, J.C.; Picazo, L., (2019). Las TIC y su influencia en la socialización de adolescentes. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad.
- Megías Quirós, Ignacio, & Ballesteros Guerra, Juan Carlos. (2015). Jóvenes en la red: un selfie. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad.
- Megías, I. y Rodríguez, E. (2014). Jóvenes y comunicación; la impronta de lo virtual. Madrid: FAD.
- Cabrera-Perona, V., Chóliz, M., Lloret, D., Marcos, M. (2018), Cuando jugar es un problema, FAD.

- Plan Nacional sobre Drogas, Ministerio de Sanidad del Gobierno de España (2020). Encuesta EDADES.