



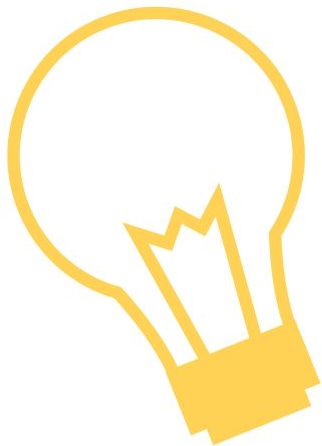
5.- VIDEOJUEGOS, JUEGOS ONLINE Y
APUESTAS DEPORTIVAS.
¿PELIGROSOS?

en **RED** Datos



salesianos
SANTIAGO EL MAYOR

¿CÓMO HACERLO?



Padres - Ver el vídeo

Leer la introducción
para hacernos una idea del tema



Mirar las pistas
para pensar cómo llevar el diálogo



Enviarlo al whatsapp de todos los de casa



Sacar el tema



**buscar un momento
para enseñarlo en familia**



Charlar



¿QUÉ ES ? ¿DE QUÉ ESTAMOS HABLANDO?



Los videojuegos forman parte de nuestra cultura.

A lo largo de los últimos 40 años se han ido creando muchos que unen a varias generaciones. Como padres podremos recordar juegos como Tetris, Mario Bros, The Secret of Monkey Island...

La gran diferencia es que ahora bastantes utilizan Internet, son juegos online, y eso provoca interrelación con otros jugadores y crea nuevas dinámicas (algunas nos preocupan especialmente).



¿QUÉ ES? ¿DE QUÉ ESTAMOS HABLANDO?

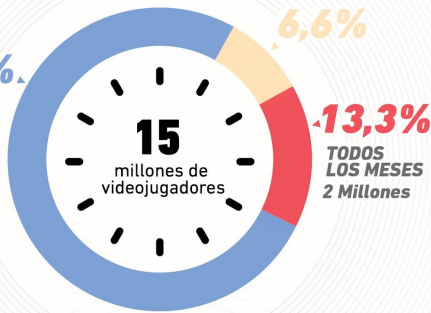


Además, se han aumentado el número de horas dedicadas a esta actividad y esto hace saltar las alarmas sobre posibles adicciones. (UNIR)

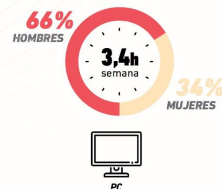
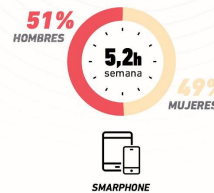
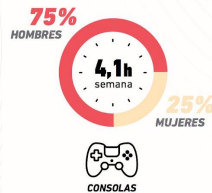
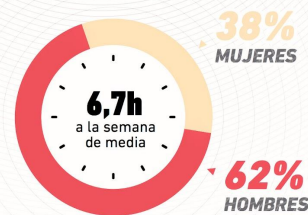


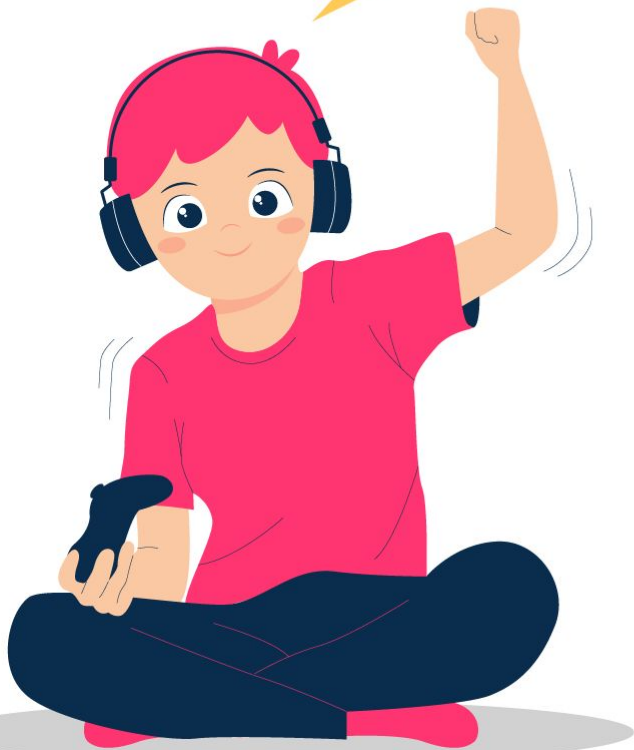
FRECUENCIA DE JUEGO

73,3%
TODAS LAS SEMANAS
11 Millones



TIEMPO DE JUEGO





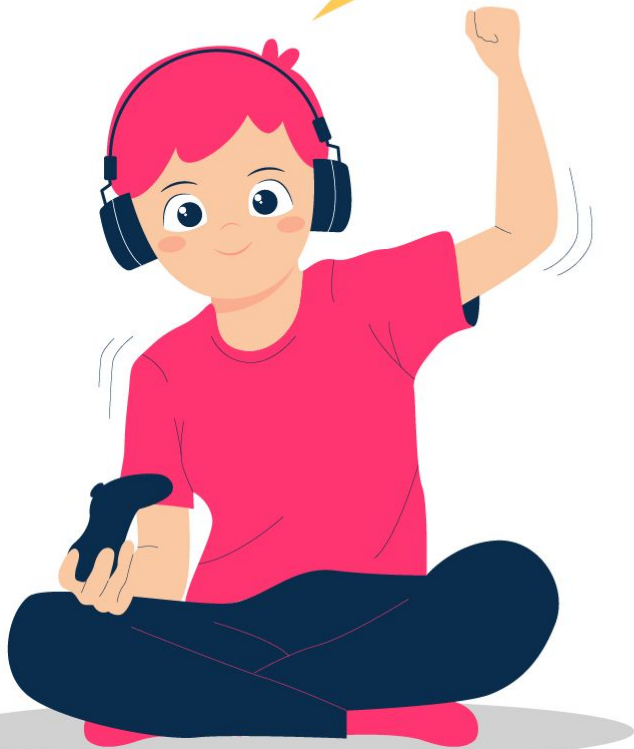
ALGUNOS DATOS



Para la mitad de los jóvenes españoles entre 18 y 35 años jugar por internet ha pasado de ser una simple afición a convertirse en su principal adicción (*Instituto de Investigación Biomédica de Bellvitge*).

Además de la adicción a juegos de consola, entre las adicciones por internet se encuentran los videojuegos en línea, el bingo, y las tragaperras virtuales, o las apuestas deportivas, que han experimentado un crecimiento notable en los últimos años. La mayoría de las personas adictas al juego online son hombres (*más del 80% de los casos*).

ALGUNOS DATOS



Alrededor de un 10,3 por ciento de jóvenes de entre 14 y 18 años jugaron con dinero online entre 2018 y 2019, mientras que con dinero físico un 22,7 por ciento (*casi la cuarta parte*). Así lo muestra la última encuesta realizada por ESTUDES (*Encuesta Estatal sobre de Drogas en Enseñanzas Secundarias*), enmarcada en el Plan Nacional contra la Droga.

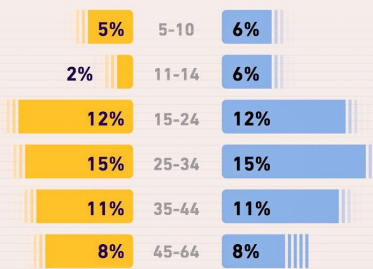
Además, los últimos datos recogidos revelan un dato estremecedor. El 50% de jugadores que empezaron apostando siendo menores de edad, acabarán siendo adictos al juego/ludópatas de adultos. (*Segureskola*)



NÚMERO TOTAL DE VIDEOJUGADORES EN 2018

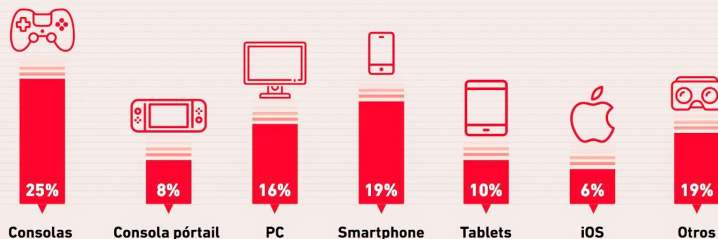
15 MILLONES

(42% DE LOS ESPAÑOLES ENTRE 6 Y 64 AÑOS)



RANGOS DE EDAD

DISPOSITIVOS MÁS UTILIZADOS





DISPOSITIVOS UTILIZADOS POR CADA FRANJA DE EDAD DE LOS USUARIOS

6-10 años



11-14 años



15-24 años



25-34 años



35-44 años



45-64 años





¿QUÉ ES LO QUE ESTÁ PASANDO?

Este vídeo nos ayuda a entender más este fenómeno.



PALABRAS CLAVE

Apuestas online, ¿solo un gasto de ocio?:

Según el reciente estudio Jóvenes, juegos de azar y apuestas realizado por el Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud de FAD, **jugar y apostar con dinero real es una conducta plenamente integrada en el ocio de los jóvenes españoles de 18 a 24 años.**

Además, es una actividad que realizan en grupo.

El problema o peligro es que las apuestas online **no son una inversión** y puede generar en quien juega una expectativa falsa. Solo son un juego y destinar a ellas una cantidad de forma regular puede ser algo grave, ya que si se sigue jugando para recuperar lo perdido podemos caer en la **adicción** al juego y las pérdidas económicas pueden ser altas.



PALABRAS CLAVE

Cajas de botín: Peligrosas, pero desconocidas

Definidas como "*cajas misteriosas*", contienen elementos aleatorios (*armas, tesoros, zonas, habilidades...*). Los jugadores no saben qué recibirán hasta abrirlas. Se consiguen a través de micropagos: pueden comprarse con monedas digitales conseguidas en el juego o directamente con dinero real. Si nos damos cuenta, presentan muchas similitudes con los juegos de azar. Vienen a ser como una apuesta online, exigen inversión de dinero y / o tiempo y enganchan, porque se basan en la aleatoriedad.

Preocupa mucho su uso entre los menores: Hasta un 40% de los niños y niñas que juegan (*algunos muy pequeños*) han abierto alguna. Doce de cada trece estudios sobre el tema establecen conexiones "inequívocas" con la ludopatía.

Sports: competiciones de jugadores estructuradas a través de jugadores, equipos, ligas, patrocinadores y espectadores.



PALABRAS CLAVE



Se considera adicción: *(Asociación Americana de Psiquiatría)*

- * Pasar más de 8 horas al día jugando de forma habitual.
- * Jugar al menos 30 horas a la semana.

En las casas de apuestas online la fidelización y perpetuidad de los usuarios se logra con **técnicas de neuromarketing agresivo**, basadas en mecanismos psicológicos.

PALABRAS CLAVE



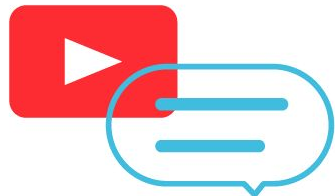
Algunas de estas estrategias son:

- * un incentivo económico por registrarse con el que empezar a apostar
- * la falta de un filtro fiable de que la persona que accede es la misma de la documentación presentada (para evitar menores accediendo con el DNI de un progenitor)
- * gratificaciones por objetivos o tiempo de permanencia.

Todo un arsenal que pueden pillar desprevenido al usuario y hacer que apueste más de lo que tenía pensado.

fuelle:Panda Security





VIDEOS PARA EL DIÁLOGO

Os ofrecemos dos vídeos para que podáis enseñarlo en casa y hablar de ello con vuestros hijos e hijas.

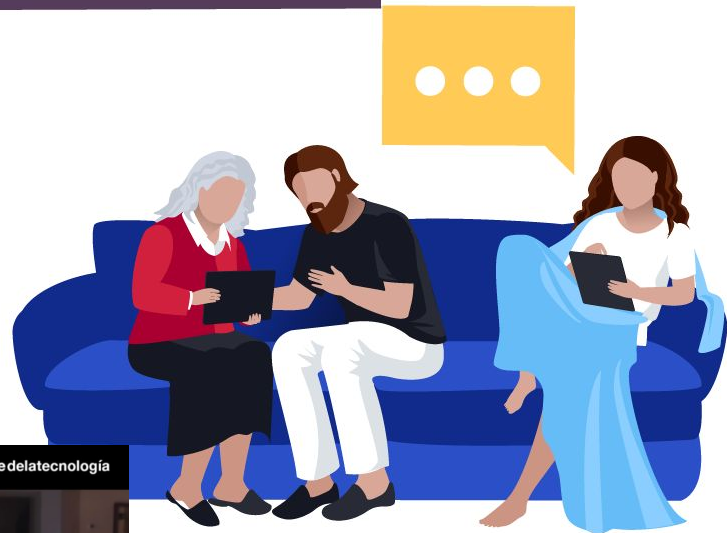
Uno es para Primaria y el otro para Secundaria.

Nuestra idea es que llamen la atención y os sirvan para empezar una conversación sobre el tema.

PRIMARIA



SECUNDARIA





VIDEOS PARA EL DIÁLOGO

El vídeo nos muestra que los videojuegos pueden formar parte del ocio de nuestros hijos siempre que sean una cosa más dentro de otras actividades complementarias.

Desde una clave pedagógica y desde nuestro sistema preventivo sería conveniente acotar el tiempo destinado a jugar y mostrarles todas las opciones de ocio disponibles y animarlos a descubrir qué cosas se les dan bien y fomentarlas.



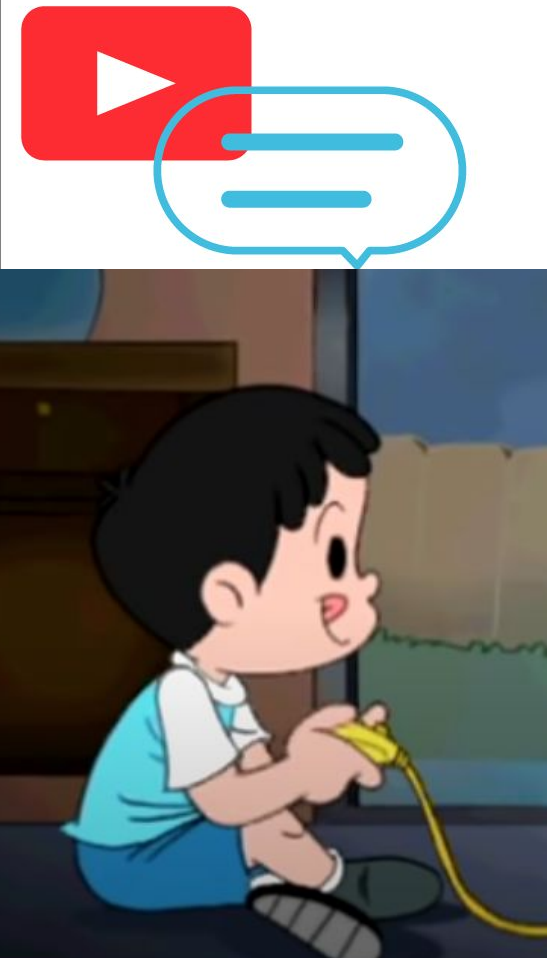
PISTAS PARA EL DIÁLOGO

En las edades de Primaria sería positivo organizar, en diálogo con ellos, su horario: tiempo de estudio, de juego, de descanso, de estar en familia. Desde esta clave, al ver juntos el vídeo, podemos hablar de si en el caso de este niño está bien distribuido, si se le ve feliz, si se relaciona con otros niños. Podemos utilizar preguntas del tipo:

- * ¿Qué te parece lo que hace el niño?
- * ¿Crees que se parece a ti? ¿Te gusta mucho jugar con videojuegos? ¿Por qué?
- * ¿Y a tus amigos? ¿Jugáis en grupo?
- * ¿Qué aprendes con ellos?
- * ¿Es bueno que pase tanto tiempo con los videojuegos? ¿Qué puede pasar?
- * ¿Cuánto tiempo crees tú que sería bueno dedicarle? Y concretar, si es necesario, y con ellos momentos y duración dedicados a jugar.

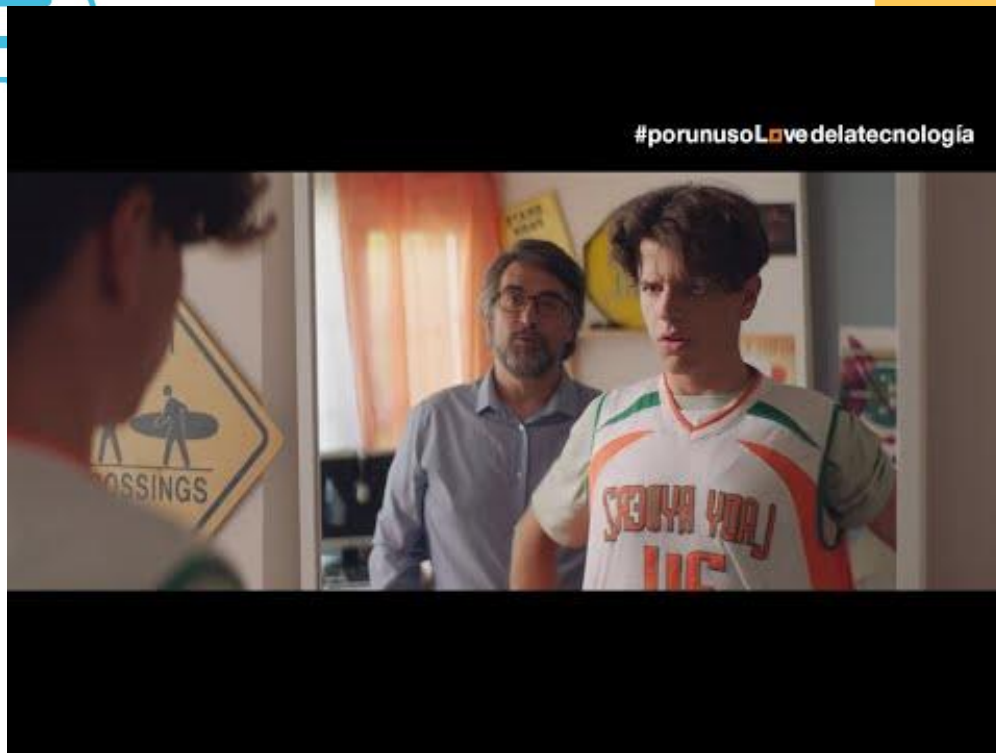
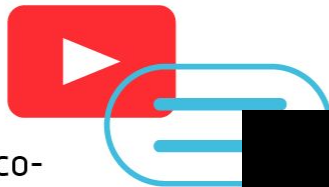


**PINCHAR AQUÍ
PARA CONTINUAR
CON LA PRESENTACIÓN**



VIDEOS PARA EL DIÁLOGO

Hemos escogido este vídeo porque puede reflejar el desconocimiento que a veces tenemos de lo que hacen nuestros hijos respecto a las apuestas online y el peligro de que se conviertan en algo a lo que acudan con frecuencia. No debemos tener ningún reparo a hablar sobre estos temas para ver hasta qué punto son conocedores de la situación o posibles usuarios, por extraño que nos pueda parecer. La facilidad que da el móvil para acceder a este tipo de apuestas hace que lo tengan muy a mano.

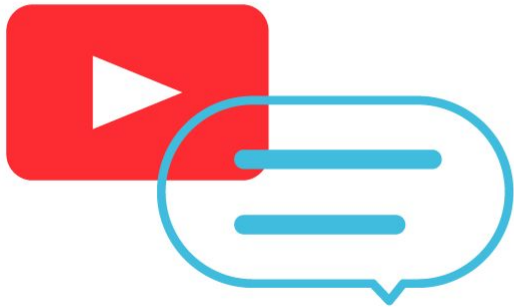


PISTAS PARA EL DIÁLOGO



Compartir aficiones con nuestros hijos es algo que nos puede unir mucho como familia, es bueno hablar en casa qué actividades nos gusta hacer juntos y buscar tiempo para realizarlas. Seguro que podemos coincidir en unas cuantas. En el caso del vídeo se puede dialogar con vuestros hijos en torno a si veis que en esa familia se comparten aficiones, si saben unos de la vida de los otros en cuanto al ocio, tiempo libre...

- * Esto de apostar ¿se hace mucho? ¿entre tus amigos? Podéis hablar si ha apostado y en qué.... ¿Cuánto se suele gastar la gente apostando?
- * Parece que al chico no le gusta el fútbol ¿Cómo crees que entonces llega a apostar?
- * ¿Y la cara que se le queda al padre? Podéis hablar sobre lo que creéis que pensará y sentirá...
- * ¿Cuándo apostar puede empezar a ser un problema?

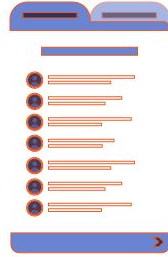


CONSECUENCIAS

¿Cuándo alarmarse?

Una vez que detectamos que un adolescente ha realizado apuestas online, existen varios indicadores que pueden ayudarnos a ver si ha hecho una apuesta ocasional o empieza a tener un problema:

- * Está irritado si no juega.
- * Pide dinero a otras personas.
- * Apuesta cuando se siente ansioso o deprimido.
- * Cuando pierde dinero, vuelve para “recuperar”.
- * Apuesta cada vez más dinero.
- * Miente negando que juegue con frecuencia.
- * Arriesga aspectos importantes de su vida como amistades, estudios... por el juego.
- * Intenta dejarlo, pero es incapaz.



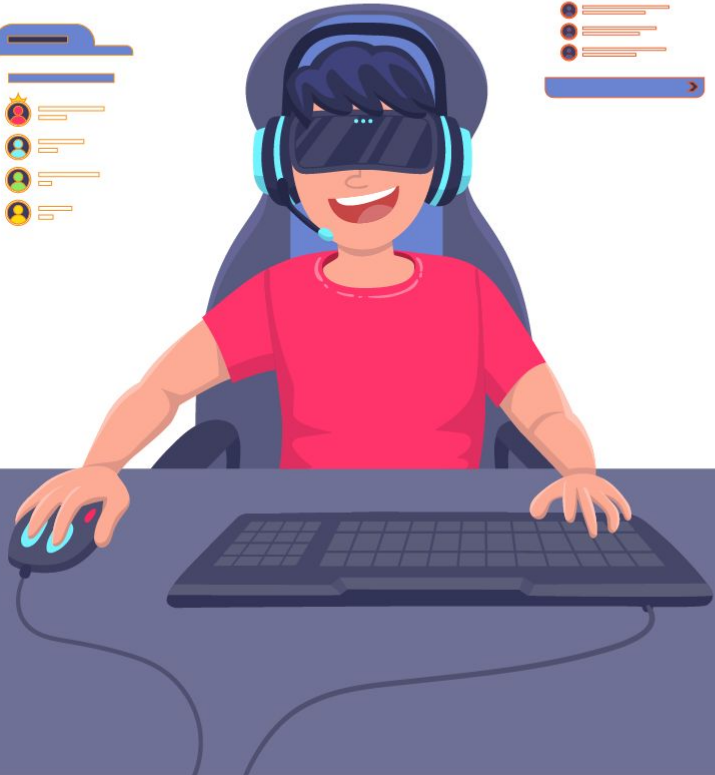
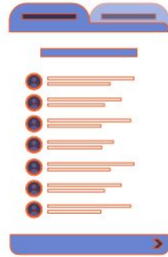
CONSECUENCIAS

Consecuencias negativas del uso de videojuegos para niños:



Adicciones: abuso de los videojuegos.

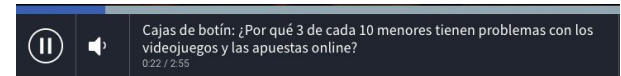




CONSECUENCIAS

En cuanto a las cajas de botín, según el informe de la UNIR, aquellos que han comprado una caja en los últimos 12 meses presentan problemas relacionados con los videojuegos y las apuestas online con más frecuencia que quienes no han comprado. El 8% admite que suele ver vídeos en Internet donde se abren cajas de botín.

Cajas de botín: Problemas de algunos menores con los videojuegos y las apuestas online:



https://www.cope.es/emisoras/la-rioja/la-rioja-provincia/logrono/noticias/cajas-botin-videojuegos-menores-apuestas-online-unir-20210617_1348156

TEMA 5: VIDEOJUEGOS, JUEGOS ONLINE Y APUESTAS DEPORTIVAS. ¿PELIGROSOS?

¿QUÉ PODEMOS HACER?

Uploading...



Quienes padecen la adicción a los juegos en línea no dejan de pensar en el juego. Lo hacen de noche y de día, con ansiedad y sin control, porque sienten que es una necesidad, como afirman los especialistas.

La UNIR recomienda actuar con tranquilidad y asegurarse de que estamos ante un patrón que comienza a ser problemático y hemos de intervenir Intentando actuar desde el diálogo.

¿QUÉ PODEMOS HACER?



Algunas pistas pueden ser:

- 1) Supervisar el tiempo y los lugares dedicado a los videojuegos; una hora es un tiempo suficiente para una actividad de ocio y recreativa.
- 2) Favorecer hábitos y rutinas en torno al aseo, al estudio, al descanso y a ocio.
- 3) Mantener actividades de ocio no relacionadas con internet.
- 4) Contrastar el tiempo objetivo de juego con el tiempo que al menor les parece estar jugando.
- 5) Estudiar la clasificación de los videojuegos. Estos son los iconos del Sistema PEGI, mecanismo diseñado por la industria para ofrecer información sobre la edad adecuada.



¿QUÉ PODEMOS HACER?



PEGI 3



PEGI 7



PEGI 12



PEGI 16



PEGI 18



Lenguaje Soez



Discriminación



Drogas



Miedo



Juego



Sexo



Violencia



En línea



PEGI OK



Preocupan especialmente el símbolo de los dados que hacen referencia a la aparición de juegos de azar o apuestas dentro del contenido y el símbolo “en línea” que implica que el videojuego cuenta con un modo online para jugar por internet.

¿QUIERES + INFO?

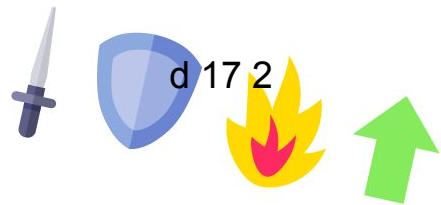
Informe de las Asociación Española de Videojuegos (AEVI) publicado en 2020 sobre 2019:



Libro blanco de los sports en España:



¿QUIERES + INFO?



Otros vídeos relacionados
Videojuegos y ansiedad:



Videojuegos y problemas de sueño:



TEMA 5: VIDEOJUEGOS, JUEGOS ONLINE Y APUESTAS DEPORTIVAS. ¿PELIGROSOS?



Esto es un documento privado para uso de los colegios de la Inspectoría Santiago el Mayor

Fuentes:

- UNIR (Universidad Internacional de la Rioja)
- Ministerio de Consumo del Gobierno de España
- FAD (Fundación de Ayuda a la Drogadicción)
- Segureskola

Edición: Equipo escuelas Salesianos Santiago el Mayor

Textos: Begoña Rodríguez

Diseño y maquetación: @jotallorente

