

Charlemos de riesgos

GUÍA PARA HABLAR SOBRE JUEGOS
DE APUESTAS CON SUS HIJOS



Departamento de Salud
Pública de Massachusetts

Índice de contenido

- 01 **INTRODUCCIÓN**
- 04 **DATOS Y ESTADÍSTICAS**
- 12 **REDUCIR EL RIESGO Y SEÑALES DE ALARMA**
- 15 **TEMAS DE CONVERSACIÓN**
- 19 **ACTIVIDADES**
- 28 **ACTIVIDADES PARA IMPRIMIR**

**¿Cómo
mantener a mis
hijos seguros
y con buena
salud?**

ESTIMADOS PADRES:

Desde que nació su hijo, probablemente se ha preguntado todos los días: ¿cómo puedo mantenerlo seguro y sano?

La realidad es que hay riesgos en todos lados. Son parte de la vida. Como padres, no podemos controlar todos los riesgos a los que se exponen nuestros hijos. Pero podemos alejarlos de las conductas de riesgo más preocupantes, como el alcohol, el consumo de sustancias, el vapeo y los *juegos de apuestas*.

La mayoría de los padres de adolescentes están al tanto de los riesgos asociados con el alcohol y las drogas, pero los juegos de apuestas a menudo se pasan por alto. Esto se entiende, y por eso se creó esta guía práctica.

Si la información que se incluye aquí es nueva para usted, ¡no se preocupe! Nunca es demasiado tarde para tener estas importantes conversaciones con sus hijos. Está dando los pasos correctos al ayudarles a crear hábitos saludables para que puedan explorar las situaciones de riesgo con seguridad y confianza.

***Nota:** aunque esta guía se creó para padres de jóvenes entre 10 y 13 años, usted puede utilizar cualquiera de los iniciadores de conversaciones con niños de otras edades.*



Juegos de apuestas:

**Cuando se arriesga algo
de valor sin saber si se
ganará o se perderá**

Los jóvenes y los juegos de apuestas: un riesgo sin recompensa

Estadísticas que sorprenden

El alcohol, las drogas, el vapeo, y otras adicciones que afectan el cerebro de los adolescentes son las que más les preocupan a los padres. Los problemas con los juegos de apuestas son un riesgo menos reconocido que afecta a los jóvenes más de lo que usted quizás imagine.

Los problemas con las apuestas afectan al 4-5% de los jóvenes entre 12 y 17 años en comparación con apenas el 1% de los adultos. Eso significa que más de 40,000 adolescentes en Massachusetts tienen dificultades por problemas con los juegos

de apuestas. De hecho, 60-80% de los estudiantes de escuela secundaria dijeron haber apostado en el último año, y el juego patológico puede aparecer en niños de apenas 10 años. En total, el número de niños con problemas de juego se ha cuadruplicado en sólo dos años.

50%

de los alumnos de 6° a 8°
grado practica algún tipo de
juego de apuestas

80%

de los estudiantes de escuela
secundaria dicen haber apostado
al menos una vez en el último año

4-8%

de los jóvenes se ven afectados por
problemas con las apuestas en comparación
con apenas 1% de los adultos

10 años

La edad en la que los juegos
patológicos pueden empezar a
desarrollarse en los niños

Datos sobre juegos de apuestas

50%

de los alumnos de 6° a 8° grado practica algún tipo de juego de apuestas

5%

de los jóvenes (12-17 años) han sufrido problemas con los juegos de apuestas

en comparación a

1%

de adultos que tienen problemas con los juegos de apuestas

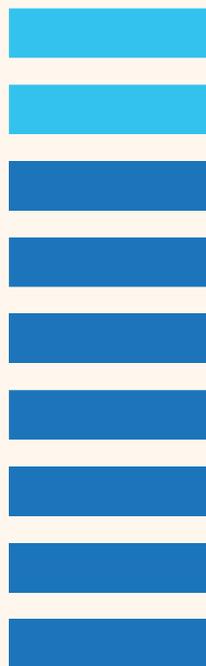
4x

La cantidad de niños que tienen problemas con los juegos de apuestas se ha **cuadruplicado** en tan solo dos años



13%

de los jóvenes (11-16 años) ha participado en algún tipo de juegos de apuestas en línea



80%

de los estudiantes de escuela secundaria dicen haber **apostado** dinero durante el último año



Entre todos los tipos de adicción, los juegos de apuestas están relacionados con **una mayor tasa de suicidios**. Los adolescentes que apuestan tienen más probabilidades de usar **drogas ilegales**.



Cómo empieza

Aunque los jóvenes no puedan ir a un casino o comprar un billete de lotería, pueden iniciarse en el juego de varias maneras, por ejemplo:

- Observar o unirse a los juegos de póker o a las apuestas de adultos en eventos deportivos
- Raspar un billete de lotería comprado por un padre o madre o por otro adulto
- Jugar un juego de apuestas en línea o en una aplicación móvil en el que se paga por jugar

**Pero, ¿por
qué esto es un
problema?**

Es algo que puede afectar a los jóvenes para toda la vida

¿Por qué es un problema? ¿Cómo puede un juego con mascotas imaginarias o monedas mágicas conducir a una adicción al juego de por vida?

Las investigaciones muestran que los niños que se inician en apuestas, aunque aparenten inofensivas, antes de los 12 años, tienen *cuatro veces más probabilidades* de tener problemas con las apuestas más adelante. Las partes del cerebro que reciben una “oleada” de recompensa con las sustancias también se estimulan con el juego. Como la corteza prefrontal (el centro lógico del cerebro) aún no está completamente desarrollado, los jóvenes suelen tener dificultades para medir el riesgo y tomar decisiones saludables para ellos mismos. De manera que esa «victoria» de hoy en una aplicación móvil o en un juego de Roblox® puede dar lugar mañana a juegos de apuestas no saludables en la vida real, junto con todos sus efectos secundarios negativos.



Los niños que empiezan a apostar antes de los 12 años tienen 4 veces más probabilidades de tener problemas de juego más adelante."

Reduzca el riesgo

Existen muchas maneras en las que usted puede reducir el riesgo de que sus hijos desarrollen problemas con los juegos de apuestas. Para ayudarle a empezar, incluimos a continuación algunas medidas recomendadas:

01

Reduzca la exposición de sus hijos a los juegos de apuestas. Ya que los niños suelen copiar lo que hacen sus padres, considere evitar el próximo billete de lotería o juego de póker del fin de semana.

02

Establezca reglas claras con respecto al tiempo de sus hijos frente a pantallas. Esto minimizará las oportunidades para los juegos de apuestas en línea.

03

Si observa que su hijo juega con aplicaciones o juegos relacionados con las apuestas, méncionelo e inicie una conversación con él. ¡Siempre puede utilizar los consejos que se incluyen en esta guía!

04

Vigile los hábitos de gasto de sus hijos. Pídeles más detalles la próxima vez que le pidan su tarjeta de crédito para hacer una compra.

Conozca las señales de advertencia

Conocer las señales de advertencia de los problemas con los juegos de apuestas en los jóvenes puede ayudarle a reconocer y evitar que esta situación llegue más lejos. Esto resulta especialmente importante si hay antecedentes de adicción en su familia. Las señales de advertencia de sus hijos incluyen:



Cambios de actitud en la escuela (faltar a clase, no completar las tareas, mostrar menos interés por las actividades fuera del horario escolar y/o sacar peores notas)



Cambios en el estado de ánimo o comportamiento (actitudes agresivas o defensivas, señales de ansiedad/depresión y/o secretismo)



Interés llamativo en competir (ganar o tener razón)



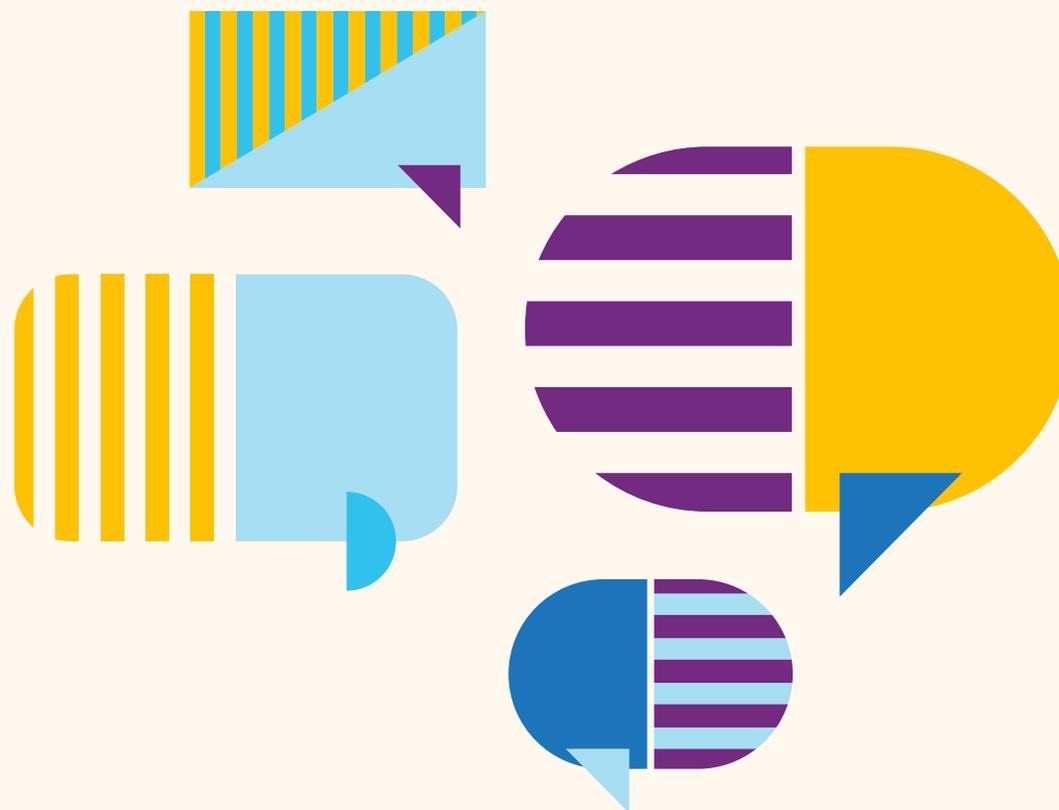
Desaparición de dinero asignado a gastos rutinarios (por ejemplo, dinero para el almuerzo) o dinero en efectivo de la casa



Aparecen escondites de dinero y/o pertenencias nuevas

Aunque no detecte estas señales de advertencia, es importante que hable con su hijo sobre los comportamientos saludables y no saludables en relación con el juego, del mismo modo que lo haría con otras amenazas para su bienestar.





Hable sobre el tema

Aunque su familia no participe en juegos de apuestas, es posible que sus hijos hayan estado expuestos a estos comportamientos a través de las redes sociales y la publicidad. Hablar con sus hijos hoy puede ayudar a establecer formas sanas de pensar para que estas exposiciones no les conduzcan a tener problemas con el juego.

Establezca el tono de la conversación

Intente evitar desafíos tales como «apuesto a que no puedes llegar a la esquina en menos de 30 segundos», que podrían normalizar el comportamiento relativo a las apuestas. En cambio, haga que sus hijos disfruten de actividades que tradicionalmente están asociadas con apuestas – como juegos de cartas o campeonatos deportivos – sin apostar nada.

Indique los hechos

Los jóvenes suelen sobreestimar la probabilidad de ganar una apuesta o un juego. Analizar esas probabilidades puede ayudar a reducir el atractivo de la apuesta. Por ejemplo, puede comparar la probabilidad de ganar la lotería (1 en 292 millones) con la probabilidad de que les caiga un rayo (1 en 3,000).

Muestre el lado opuesto

Recuérdelo a su hijo que en el juego rara vez se gana. Ayúdelos a pensar qué pueden hacer con el dinero que ahorren al no apostar.

Explique la ciencia

Explíqueles que sus cerebros, aún poco desarrollados, no están preparados para tomar decisiones plenamente informadas y que todavía son susceptibles a los efectos más nocivos de la adicción.

Promueva actividades saludables

A medida que los jóvenes crezcan, podrán identificar mejor cuándo el juego es sólo por diversión y cuándo se convierte en un problema. Hasta entonces, asegúrese de que las actividades de diversión en familia se centran en experiencias distintas a las apuestas.

Infórmese

Esté al tanto de los juegos y las aplicaciones que usan sus hijos. Identifique aquellos que imiten comportamientos relacionados con apuestas. Haga preguntas y evalúe cuánto entienden sus hijos sobre sus propias relaciones con los juegos de apuestas.



Cómo usar esta guía práctica

Esta guía práctica está diseñada para ayudarle a usted y a sus hijos a tener conversaciones profundas sobre los riesgos de los juegos de apuestas. Al repasar las actividades, intente usarlas como iniciadores de una conversación. Haga preguntas de seguimiento, cuestione sus respuestas y anímelos a abordar estos temas en maneras diferentes. Se incluyen preguntas específicas de seguimiento en cada actividad, así que preste atención a ellas.

REFERENCIAS

Know the Odds

knowtheodds.org/wp-content/uploads/2013/05/NYCPG_ebook_YouthGambling_052114.pdf

National Council for Problem Gambling Fact Sheet

ncpgambling.org/files/HS_Fact_Sheet.pdf

New York Council on Problem Gambling

talk2kids.org/

Raisingchildren.net.au

raisingchildren.net.au/pre-teens/behaviour/behaviour-questions-issues/gambling

Youthdecide.org

youthdecideny.org/wp-content/uploads/2015/01/Did-YOU-Know-Brochure.pdf

Massachusetts Youth Health Survey

mass.gov/lists/massachusetts-youth-health-survey-myhs

Actividades

- 01 **TIC-TAC-TOE**
- 02 **JUEGO DE MEMORIAS**
- 03 **SITUACIONES HIPOTÉTICAS**

TIC-TAC-TOE

**¿Esto es
apostar
o no?**

Cómo jugar

Para comenzar, el jugador lee una situación de la vida real en el casillero y dice si la misma representa una forma de apostar o no. Independientemente de lo que decida el jugador, éste colocará una moneda u otro objeto pequeño en el recuadro. Aquí no hay respuestas correctas o incorrectas: el objetivo es hablar de este tema.

Además de esta propuesta, ¡pueden jugar a tres en raya normal! La primera persona que coloca tres marcadores en una línea, columna o diagonal gana.

¡JUGUEMOS!

Iniciadores de conversaciones para padres

Para tener una conversación seria sobre los juegos de apuestas, haga las siguientes preguntas a sus hijos durante y/o después del juego.

- > ¿Por qué piensas que esta situación es o no es apostar?
- > ¿Qué debe cambiar en la situación para que se considere un juego de apuestas (o no)?
- > ¿Piensas que yo respondería de la misma o de otra manera?
- > ¿Alguna vez has estado en una situación como esta?
En caso afirmativo, ¿qué hiciste?

**OBTENER \$10 DE UNA
APUESTA SI LOS RED SOX
LES GANAN A LOS YANKEES**

**EN UN JUEGO, PAGAR POR
UN BONO O BENEFICIO QUE
ESTÁ GARANTIZADO**

**TOMAR DINERO
PRESTADO DE UN AMIGO
PARA UN JUEGO EN LÍNEA**

**ACEPTAR UN DESAFÍO QUE
COMIENZE CON «APUESTO
\$5 A QUE TÚ...»**

**PARTICIPAR EN UN JUEGO
DE BINGO QUE CUESTA \$5
PARA JUGAR**

**JUGAR A UN JUEGO DE
CARTAS SIN DINERO
DE POR MEDIO**

**INTERCAMBIAR CARTAS
DE POKÉMON**

**COMPRAR UN BILLETE
PARA RASPAR**

**GASTAR \$2 EN UN
JUEGO DE MÓVIL PARA
ABRIR UN COFRE**

JUEGO DE MEMORIAS

**¿Cuáles son las
probabilidades?**

Cómo jugar

01

Imprime las dos páginas siguientes y recorta por las líneas de puntos para separar las tarjetas individuales. En total serán 16.

02

Colocar todas las tarjetas boca abajo sobre una superficie plana

03

Los jugadores se turnan para voltear dos tarjetas y descubrir la información que aparece del otro lado. Si las tarjetas coinciden, el jugador se queda con ellas y toma otro turno. Las tarjetas que coinciden tienen el mismo ícono. Cada par coincidente tendrá una de las tarjetas con un evento y la otra con las probabilidades de que ese evento suceda.

04

Si las tarjetas seleccionadas no coinciden, el jugador las vuelve a colocar en su lugar boca abajo

05

Los jugadores se turnan hasta que todas las tarjetas se agoten. El jugador con más tarjetas al finalizar el juego es el que gana.

Iniciadores de conversaciones para padres

Al final del juego, haga las preguntas que siguen para ver cuáles son las conclusiones a las que arribó su hijo/a.

- > ¿Cuál de estas estadísticas es la que más te ha sorprendido? ¿Cuál es la que menos te ha sorprendido?
- > ¿Qué has notado sobre las estadísticas de los juegos de apuestas en comparación con las estadísticas que no son de juegos de apuestas?
¿Las situaciones hipotéticas sobre los juegos de apuestas tenían más o menos probabilidades de ocurrir que las demás?
- > ¿Cuál es más probable que te suceda a ti – lastimarte con el inodoro o ganar la lotería?



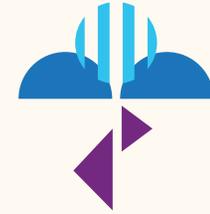
probabilidad de
lastimarte con
el inodoro



probabilidad de
que te coma
un tiburón



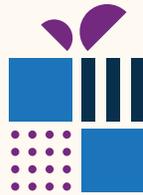
probabilidad de
que te golpee un
meteorito



probabilidad de
que te caiga
un rayo



probabilidad de
ganar \$10,000 en
un billete para raspar



probabilidad de
ganar el pozo
de una máquina
tragamonedas



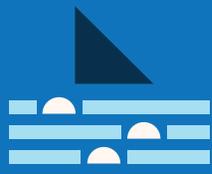
probabilidad de
arrojar dos seis
con un par de dados



probabilidad de
ganar la
lotería Powerball®



1 en
10,000



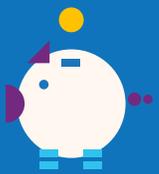
1 en
8 millones



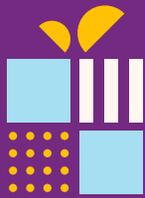
1 en
250,000



1 en
3,000



1 en
407,000



1 en
262,144



1 en 36



1 en
292 millones

SITUACIONES HIPOTÉTICAS

Situaciones de la vida real

Iniciadores de conversaciones para padres

Situaciones hipotéticas podrían ayudar a los jóvenes cuando se encuentren con los juegos de apuestas en la vida real. Lea cada uno de los escenarios con su hijo y discutan sus respuestas. Formule preguntas de seguimiento. Una vez que su hijo/a responda, profundice en su pensamiento:

- > Cuéntame más sobre por qué esa sería tu respuesta.
- > ¿Siempre responderías de la misma manera, o algunas veces responderías otra cosa?
- > ¿Qué crees que [nombre de un miembro de la familia] haría en esta situación?
- > ¿Hay alguna otra manera de abordar la situación, que te ayudaría a tomar una mejor decisión?



01 ROBLOX®

Estás jugando Adopt Me en Roblox® con un amigo y estás intentando encontrar una mascota poco frecuente. Juntas diez huevos y quieres usar Robux para incubarlos, pero ya has gastado tu límite de dinero mensual de Roblox®. Para comprar más, necesitarías pedirle a tu mamá o a tu papá su tarjeta de crédito. Dices que no vale la pena porque tal vez ni siquiera obtengas el huevo que estás buscando. Pero tu amigo responde, «¡son apenas unos pocos dólares!».

¿QUÉ RESPONDES TÚ?

02 BILLETES DE LOTERÍA

Tus abuelos siempre te regalan un juguete en cada temporada festiva. Este año, de manera educada, les haces saber que estás un poco grande para juguetes y que te gustaría otro tipo de regalo. Ellos sugieren regalarte un billete de lotería.

¿CÓMO RESPONDES TÚ?

03 TORNEO DE FORTNITE®

Un grupo de chicos populares están apostando en un torneo profesional de Fortnite® y te preguntan si quieres unirse. Es magnífico que te hayan invitado, pero unirse significa que tendrás que tomar \$25 de tus ahorros sin contarles a tus padres – y ellos saben que te estás esforzando en ahorrar para esas nuevas zapatillas.

¿QUÉ HACES TÚ?

Actividades para imprimir

**OBTENER \$10 DE UNA
APUESTA SI LOS RED SOX
LES GANAN A LOS YANKEES**

**EN UN JUEGO, PAGAR POR
UN BONO O BENEFICIO QUE
ESTÁ GARANTIZADO**

**TOMAR DINERO
PRESTADO DE UN AMIGO
PARA UN JUEGO EN LÍNEA**

**ACEPTAR UN DESAFÍO QUE
COMIENZE CON «APUESTO
\$5 A QUE TÚ...»**

**PARTICIPAR EN UN JUEGO
DE BINGO QUE CUESTA \$5
PARA JUGAR**

**JUGAR A UN JUEGO DE
CARTAS SIN DINERO
DE POR MEDIO**

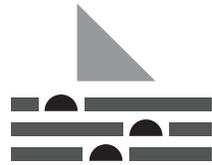
**INTERCAMBIAR CARTAS
DE POKÉMON**

**COMPRAR UN BILLETE
PARA RASPAR**

**GASTAR \$2 EN UN
JUEGO DE MÓVIL PARA
ABRIR UN COFRE**



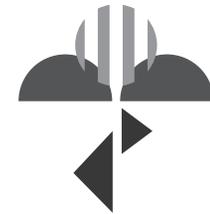
probabilidad de
lastimarte con
el inodoro



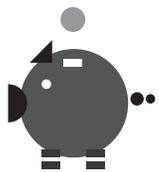
probabilidad de
que te coma
un tiburón



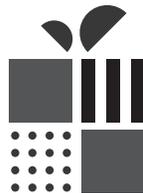
probabilidad de
que te golpee un
meteorito



probabilidad de
que te caiga
un rayo



probabilidad de
ganar \$10,000 en
un billete para raspar



probabilidad de
ganar el pozo
de una máquina
tragamonedas



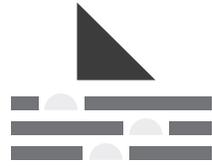
probabilidad de
arrojar dos seis
con un par de dados



probabilidad de
ganar la
lotería Powerball®



**1 en
10,000**



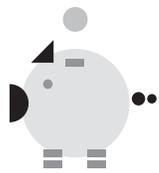
**1 en
8 millones**



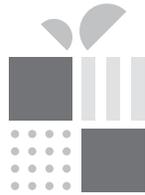
**1 en
250,000**



**1 en
3,000**



**1 en
407,000**



**1 en
262,144**



1 en 36



**1 en
292 millones**



01 **ROBLOX®**

Estás jugando Adopt Me en Roblox® con un amigo y estás intentando encontrar una mascota poco frecuente. Juntas diez huevos y quieres usar Robux para incubarlos, pero ya has gastado tu límite de dinero mensual de Roblox®. Para comprar más, necesitarías pedirle a tu mamá o a tu papá su tarjeta de crédito. Dices que no vale la pena porque tal vez ni siquiera obtengas el huevo que estás buscando. Pero tu amigo responde, «¡son apenas unos pocos dólares!».

¿QUÉ RESPONDES TÚ?

02 **BILLETES DE LOTERÍA**

Tus abuelos siempre te regalan un juguete en cada temporada festiva. Este año, de manera educada, les haces saber que estás un poco grande para juguetes y que te gustaría otro tipo de regalo. Ellos sugieren regalarte un billete de lotería.

¿CÓMO RESPONDES TÚ?

03 **TORNEO DE FORTNITE®**

Un grupo de chicos populares están apostando en un torneo profesional de Fortnite® y te preguntan si quieres unirse. Es magnífico que te hayan invitado, pero unirse significa que tendrás que tomar \$25 de tus ahorros sin contarles a tus padres – y ellos saben que te estás esforzando en ahorrar para esas nuevas zapatillas.

¿QUÉ HACES TÚ?



**Aprenda más en
mass.gov/YouthGambling
o escanee el código QR**



Departamento de Salud
Pública de Massachusetts



**LET'S GET REAL
ABOUT GAMBLING**