

ACTUALIZACIÓN QUÉ TE JUEGAS?

Seleccionar una actividad de cada Sesión. Impartir en total cuatro sesiones (cuatro actividades) por curso escolar. Se puede realizar en 3º y 4º de ESO. Recomendamos impartirlo entero, cuatro actividades/sesiones en 3º y las otras cuatro actividades restantes en 4º.

SESIONES:

SESIÓN	ACTIVIDAD	FACTORES DE RIESGO/PROTECCIÓN	TIEMPO
SESIÓN 1	Hugo /Claudia comenzó a apostar <i>La 1.1 del manual</i>	Percepción de riesgo	50'
	Razones para apostar <i>La 1.2 del manual</i>	Motivaciones de juego Percepción de riesgo Norma subjetiva	50'
SESIÓN 2	¿A favor o en contra? <i>La 2.2 del manual</i>	Desconocimiento de probabilidad Ilusión de control sobre probabilidad de ganancia Actitud hacia el juego de apuestas	50'
	Calcula la probabilidad de ganar... O de perder <i>La 2.3 del manual</i>	Desconocimiento de probabilidad Ilusión de control sobre probabilidad de ganancia	45'
SESIÓN 3	La agencia de publicidad <i>La 3.1 del manual</i>	Actitud favorable hacia la publicidad de apuestas	50'
	Desmontando anuncios de apuestas <i>La 3.3 del manual</i>	Actitud favorable hacia la publicidad de apuestas	40'
SESIÓN 4	Cuando los demás apuestan <i>La 4.2 del manual</i>	Presión de grupo Influencia del grupo de amigos para apostar	50'
	¿Cuántos jóvenes crees que juegan? <i>La 1.3 del manual</i>	Percepción normativa Norma subjetiva	40'