

## Análisis estadístico de la Ludopatía


Nosotros vamos hacer hincapié en las personas afectadas por el juego, destacando especialmente la recuperación y el impacto que tiene en los menores. Las estadísticas pueden esclarecer esta problemática de manera más clara y concisa proporcionando una comprensión más profunda de la magnitud de la adicción al juego.

Ya que en los otros stands van a experimentar con distintos juegos de apuestas, cerraremos el recorrido haciendo una reflexión. La actividad que proponemos son preguntas para que puedan pensar sobre sus experiencias, se les proporcionará un código QR para que accedan a un cuestionario que tendrá las siguientes consignas:

- 1-¿Con qué finalidad apuestan?
  - A) Para ganar plata
  - B) Por diversión
  - C) Es un pasatiempo.
  - D) Otro
- 2-De todos los juegos que participaste ¿En cuál te fue peor?
  - A) En las opciones irían la cantidad de stands que halla.
- 3- ¿Piensas que es posible ganar más que la casa?
  - A) Si
  - B) No
- 4- En el caso de participar en juegos de apuestas¿Como los conocieron?
  - A) Por amigos/familia
  - B) Por las redes sociales
  - C) Otro
  - D) No juego.
- 5- En caso de que la anterior sea afirmativa: ¿Cuál es tu preferencia digital o análogo?
  - A) Digital
  - B) Análogo
- 6-¿Utiliza estrategias para juego de apuestas? En caso afirmativo explicar cuales.
  - A) Si
  - B) No
- 7-¿Con qué regularidad apuestas en la semana?
  - A) No apuesto
  - B) Más de dos veces
  - C) Todos los días
  - D) Otro
- 8- ¿Cuál es tu pensamiento respecto al juego?
  - A) Es bueno, me divierte
  - B) Es malo, no me llama la atención
  - C) Me emociona ganar y apostar
  - D) Otro
- 9- ¿Tienes gente en tu entorno que creas que tiene tendencia hacia la ludopatía?
  - A) Si
  - B) No
- 10-En caso afirmativo: ¿En qué rango de edad se encuentra?
  - A) Mayor que 15.
  - B) Mayor que 15 y menor que 18.
  - C) Mayor de 18.

- Puede ser una encuesta de google, quizis o grilla , múltiple choice , dar opciones

Estaremos reproduciendo el siguiente video, para que se visualice y se reflexione.

 Momentos Simpsons: Todo fue una confusión

Nuestro objetivo es destacar los aspectos negativos y las consecuencias de la adicción al juego, utilizando estadísticas para resaltar que, en última instancia, la casa siempre tiene la ventaja. Queremos crear conciencia sobre este hecho y sus implicaciones.