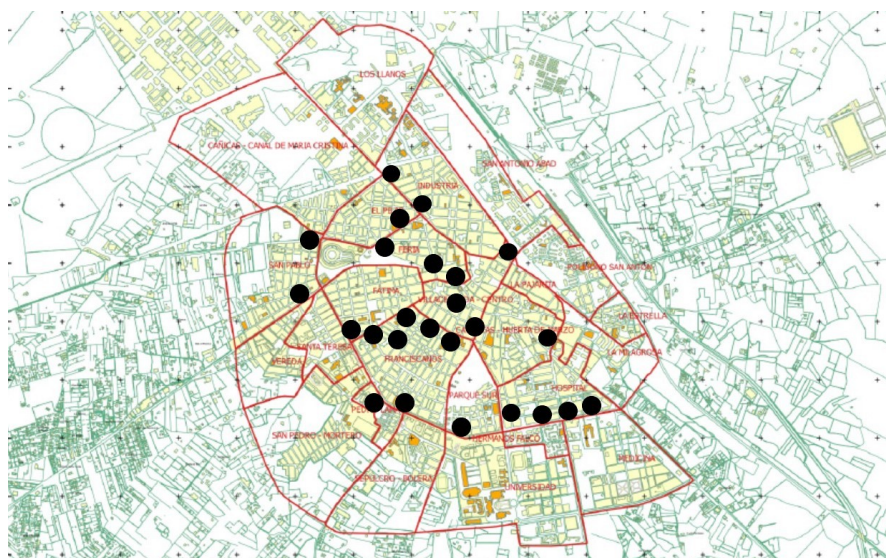


# Boletín Informativo sobre Drogodependencias y Conductas Adictivas

## Casas de Apuestas en Albacete

### Puntos de interés especial:

- Juego patológico
- Apuestas deportivas
- Nuevas tecnologías
- COVID-19
- Formación madres y padres



### CONTENIDO:

Casas de Apuestas en Albacete	1
¿Qué nos jugamos?	2
InfoDrogApp	2
Encuesta OEDA-COVID 2020	3
Aulas de Familia	3

Recientemente se ha elaborado, por el Plan Municipal sobre Drogas y Conductas Adictivas del Ayuntamiento de Albacete, un [estudio](#) sobre las denominadas "Casas de Apuestas" que se encuentran en funcionamiento en nuestro municipio.

Entre los establecimientos cuya actividad principal consiste en el juego con dinero, encontramos 24 Casas de Apuestas y un Casino, distribuidas en 11 de los 25 barrios que conforman el núcleo urbano del municipio: Carretas-Huerta de Marzo, El Pilar, Fátima, Feria, Franciscanos, Hospital, Industria, Parque Sur, Pedro Lamata, San Pablo y Villacerrada-Centro.

Las empresas operadoras de estos establecimientos son tres principalmente: Codere, con 15 establecimientos representa el 60% de la presencia de Casas de Apuestas; Orenes, con 5 establecimientos, representa el 20% y Sportium, que con 4 establecimientos representa un 16%. Asimismo, encontramos otro establecimiento ajeno a las mismas (un Casino), que se ha incluido al ser un establecimiento dedicado al juego con dinero. Representa el 4%.

Cinco barrios cuentan con una Casa de Apuestas: Carretas-Huerta de Marzo, El Pilar, Fátima, Parque Sur y Pedro La Mata; los barrios Industria y San Pablo cuentan con dos

establecimientos cada uno de ellos; tres en Feria y en Villacerrada-Centro; cuatro en el barrio Hospital y, con seis establecimientos de este tipo, en el barrio Franciscanos.

El 80% de los locales, es decir 20 de los 25, mantienen una distancia inferior a 500 metros entre sí.

Acceso al estudio a través del siguiente [enlace](#)



## ¿Qué nos jugamos?

[Investigación](#) realizada por el [Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud de FAD](#) (Fundación de Ayuda contra la Drogadicción), con el apoyo de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

El objetivo del estudio ha sido el analizar el juego como un problema sociológico, a partir de los discursos y las prácticas de las personas jóvenes.

Las principales prácticas de investigación han sido la entrevista en profundidad y la observación participante en locales de juego. También se ha realizado observación en plataformas de juego online para conocer las características de esta modalidad de juego.

La [investigación](#) parte de algunas conclusiones, como las de la Dirección General de Ordenación del Juego (2018) donde se constata que, de cada 100 euros que hace dos décadas se destinaban a juegos presenciales, hoy únicamente 26 euros se emplean en esta modalidad y, de todo lo demás, 58 euros se gastan en juegos de carácter mixto (apuestas y loterías en sus dos modalidades, presencial y online) y 16 euros en juegos exclusivamente online; así como también del estudio "Juego y Sociedad 2019" (Gómez Yáñez y Lalanda, 2019), donde concluye que los hombres

superan el 80% en presencia en todas las modalidades y las mujeres están en torno al 20%, tanto en juego online como offline, excepto en los salones de juego donde los hombres representan el 67,3% y, las mujeres, un 32,7%, así como que las personas jóvenes ya representan el 50% de quienes juegan online, y que los salones de juego y las casas de apuestas son las dos modalidades que concentran mayor presencia de población entre los 18 y 34 años, representando este segmento el 74% y el 63% de las personas jugadoras, respectivamente.

También la [Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados \(FEJAR\)](#) nos advierte que, el juego online, es la principal causa de ludopatía entre la población menor de 26 años atendida en sus centros mientras que, antes de la legalización de esta modalidad de juego, representaba el 0% de sus casos y, en 2015, ya eran el 44%.

Según la [investigación](#), las adicciones sin sustancia, como la ludopatía, son un problema social emergente. La existencia de locales físicos en los barrios tiene un papel fundamental, ya que posibilita los primeros contactos de los y las jóvenes con el juego y lo convierte en un espacio de

referencia. Prácticamente en todos los casos la iniciación al juego es, en un primer momento, un acto social, en una edad donde el grupo de pares juega un papel fundamental en la organización del ocio y el tiempo libre y la conformación de la personalidad. Por otra parte, existen diferencias entre el juego presencial y el online respecto a la iniciación en él, así, el juego presencial requiere sortear el acceso de entrada, pero también junto al grupo de pares, puede construir un hábito la asistencia a salones de juego y, en el caso del juego online, si bien la iniciación puede ser en compañía de otros, también es posible la iniciación autodidacta o la continuidad del hábito de forma individualizada.

Las principales tendencias de futuro que muestra el estudio son el aumento del juego con dinero entre las personas jóvenes y menores de edad, la problematización que supondrá la existencia de juegos online sin dinero como forma de asentar un hábito y la tendencia a una mayor regulación del mercado de la industria del juego, ante una creciente alarma social.

Fuente: [Centro Reina Sofía sobre adolescencia y juventud FAD](#)

### ¿QUÉ NOS JUGAMOS?

Análisis del juego off y online a partir de las experiencias y las autorrepresentaciones de las personas jóvenes dentro de contextos socioeconómicos, culturales y relacionales. Estudio comparado en Madrid y Vitoria-Gasteiz



## InfoDrogApp

Ideada y desarrollada por [Fundación Edex](#), con el apoyo de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, [InfoDrogApp](#) es una aplicación gratuita que ayuda a manejar una información equilibrada sobre las drogas.

Se dirige a adolescentes a partir de los 12 años y se inspira en el conocido Trivial Pursuit, tomando como temas diversos aspectos relacionados con las drogas más conocidas: alcohol,

tabaco, hipnosedantes y cannabis, así como definiciones y riesgos sobre el mundo de las drogas.

Pensada para utilizarse individualmente o en grupo, permite seleccionar hasta 4 participantes de manera simultánea. Resulta también adecuada para compartir en familia. Para estimular su carácter lúdico, cada participante podrá observar su puntuación y porcentaje de respuestas acertadas por tema

(registro estadístico individualizado).

[InfoDrogApp](#) es una aplicación pensada para mejorar la información sobre las drogas más habituales, a menudo desenfocada y poco útil para tomar decisiones; pretende compartir una información veraz que sea útil para compartir posturas personales y cuestionar algunos de los mitos que existen sobre las sustancias.



## Encuesta OEDA-COVID 2020

La [encuesta OEDA-COVID 2020](#) es una encuesta dirigida a población general residente en España realizada mediante entrevista telefónica realizada entre el 10 de noviembre y el 3 de diciembre de 2020.

En resumen, os resultados en población entre 15 y 64 años son los siguientes:

- Durante la pandemia ha disminuido el consumo de bebidas alcohólicas en ambos sexos y en todos los grupos de edad (62% al 57,3%). Igualmente, también disminuyen todos los consumos intensivos (del 17,2% al 9,7%). En personas jóvenes los consumos disminuyen en torno al 25%.
- El consumo de tabaco disminuye durante la pandemia (29,1% al 27,7%), en todas las edades y en ambos sexos, excepto entre las mujeres de 25-34 años y mujeres de 45-54 años, en los que la prevalencia se mantiene más o me-

nos estable.

- Respecto al consumo de hipnosedantes sin receta, relativamente bajo, se observa un aumento de consumo durante la pandemia (de 1,9% a 3,1%). Este aumento se produce en todos los grupos de edad y en ambos sexos, siendo mayor en las mujeres. Asimismo, el 1,3% de la población de 15 a 64 años encuestada, afirma haber consumido analgésicos opioides sin receta tanto antes como durante la pandemia por Covid-19, sin diferencias por sexo.
- Durante la pandemia, se observa una disminución del consumo de cannabis en ambos sexos y en todos los grupos de edad (del 7,8% al 6,5%). Esta disminución es mayor en las edades que presentan mayor consumo, que son los más jóvenes.
- El consumo de cocaína, relativamente poco frecuente, también presenta

una disminución durante la pandemia (del 1,4% al 1%).

- Respecto al uso de internet, no se encuentran cambios en el patrón de uso por sexo ni por grupos de edad, salvo en los mayores de 59 años, donde disminuye ligeramente. Sí que se observa un aumento significativo del número de horas dedicado a esta actividad (de 2,5 a 3,5 horas).
- Durante la pandemia disminuye la prevalencia de juego con dinero de manera presencial, mayor en hombres y menores de 25 años. Sin embargo, respecto al juego con dinero online no se observan cambios antes y durante la pandemia, que sigue siendo mayor en hombres y menores de 25 años.

La encuesta también aporta datos en población mayor de 65 años.

Toda la información [aquí](#)



## Aulas de Familia

AULAS DE FAMILIA es un espacio de acompañamiento, intercambio y aprendizaje centrado en el fomento de la parentalidad positiva a través de la realización de talleres grupales, guiados por profesionales especializados en la intervención psicosocial.

En ellas, se abordarán diversos temas relacionados con el cuidado y el desarrollo en función del ciclo evolutivo familiar, con el objetivo de fortalecer las competencias parentales que nos permitan afrontar de modo flexible y adaptativo la tarea de cuidar y educar.

Los talleres a realizar durante el mes de mayo se dividen en dos grupos: primera infancia e infancia

**PRIMERA INFANCIA** (dirigido a familias con hijos/as de 0 a 5 años)

- 3 MAYO: Estilos educativos ¿Qué podemos ofrecer a nuestras hijas e hijos?.
  - 10 MAYO: El apego. La importancia de una crianza afectiva.
  - 17 MAYO: Las fases del desarrollo de la infancia a nivel psicosocial.
  - 24 MAYO: Aprender a solucionar los primeros conflictos: celos, rabietas, miedos...
- INFANCIA** (dirigido a familias con hijos/as de 6 a 12 años)
- 5 MAYO: Inteligencia emocional ¿Cómo gestionar nuestras emociones y ayudar a nuestros/as hijos/as a gestionarlas?
  - 12 MAYO: Uso y supervisión de nuevas tecnologías.
  - 19 MAYO: Autoestima y asertividad. Cómo desarrollar estas habilidades y transmitir las en nuestros hijos/as.
  - 26 MAYO: Comunicación familiar. Ideas para mejorarla y factores que la favorecen.

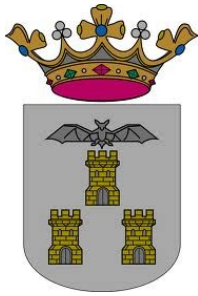
Las sesiones de PRIMERA INFANCIA son online, los lunes a las 17 horas; las de INFANCIA son presenciales (Centro de Infancia y Familia, c/ Tetuán, 8. Albacete), los miércoles a las 17 horas.

**Información e inscripción**  
656776168 y 656768008 (WhatsApp)

aulas.albacete@actiasocial.org

www.infanciayfamiliasclm.es





## Ayuntamiento de Albacete

Plan Municipal sobre Drogas y  
Conductas Adictivas  
Servicio de Acción Social  
Plaza de la Catedral s/n, 4ª planta  
Teléfono 967596100. Extensión 11009

[plandedrogas@ayto-albacete.es](mailto:plandedrogas@ayto-albacete.es)  
[www.albacete.es](http://www.albacete.es)

¿Te gusta el boletín?  
Pulsa el botón...



... y suscríbete!!

[Copa España Creativa 2020](#). Estamos entre los finalistas!!  
¡¡Apoya al [PROYECTO VIOLETA](#), del Ayuntamiento de Albacete!!  
Tenemos hasta el 22 de mayo. Anímate!!



[Más información](#)  
[Descarga aquí las bases](#)  
[Inscripción](#)



[Más información](#)