

ABP “Buena suerte”

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Objetivo
2. Tarea
3. Procesos
4. Recursos
5. Evaluación



1. OBJETIVO

“Las loterías son un impuesto del gobierno al desconocimiento de las matemáticas”

Por una parte, como todos deberíamos saber, hoy en día somos “tentados” a ganar dinero fácil con los numerosos juegos de azar que se nos presentan: Primitiva, BonoLoto, Euromillones, Quinielas, Lotería nacional, ONCE...

Ya desde un primer momento queremos dejar claro que las posibilidades de obtener premio son “remotas” pero los succulentos premios y la facilidad para participar en dichos juegos hacen que muchas personas gasten mucho dinero que difícilmente van a recuperar nunca. Llevado al extremo, existen personas que se convierten en ludópatas, adictas al juego, que por este motivo han desgraciado sus vidas y, en muchos casos, las de sus familiares y amigos más cercanos.

Por otra parte, desde hace unos años atrás y por desgracia, las apuestas deportivas online se están convirtiendo en un fenómeno adictivo muy peligroso entre muchos jóvenes que ven en dichos juegos la “falsa” posibilidad de multiplicar sus apuestas y obtener beneficios. No hay que ser muy listo para ver cómo es de rentable el negocio que el nº de casas de apuestas no para de crecer.

Por lo tanto, en este proyecto vamos investigar:

- las probabilidades que hay de ganar en algunos juegos de azar
- el mundo de las apuestas deportivas online para jóvenes

Solo nos queda una cosa, deseáros ¡buena suerte!

2. TAREA

El trabajo a realizar, entre 3 y 4 sesiones de clase, consiste en entregar un informe/exposición en el formato (papel o digital) y la estructura (infografía, presentación...) que te indique tu profesor/a.

¡MUY IMPORTANTE! Éste debe contener los puntos que se te indican en el apartado “Desarrollo de contenidos” del siguiente punto 3 “Procesos”.

3. PROCESOS

Formación de grupos

La forma más aconsejable es hacer grupos heterogéneos de dos alumnos, aunque también existe la opción de que los propios alumnos formen los grupos. En este proyecto no se pueden designar roles ya que el trabajo debe hacerse entre los dos y de forma conjunta. No se aconseja repartirse el trabajo ya que en la evaluación del proyecto por parte del profesor/a se penalizará gravemente tal hecho.

Desarrollo de los contenidos

PARTE I. Los engañosos juegos de azar

Para cada uno de los siguientes juegos:

- Lotería nacional (sorteo de los jueves y sábados)
- Primitiva (jueves)
- Quiniela (domingos)
- ONCE (Cuponazo del viernes)

, se deberán contestar las siguientes cuestiones:

1. ¿Cómo es el funcionamiento del juego (objetivo, normas...)?
2. ¿Sólo influye el azar (todos los resultados tienen las mismas probabilidades) o hay otros factores que hacen que todos los resultados no sean igual de probables?
3. Busca por internet (más información en el punto 4, Recursos) cuántas opciones/posibilidades (resultados diferentes) tiene el juego.
4. Calcula la probabilidad de obtener el primer premio y haz un comentario sobre dicho valor.
5. Suponiendo que cada semana hay un sorteo, ¿cuántos años necesitarías para apostar a todas las opciones/posibilidades del juego?
6. PARA LOTERÍA NACIONAL Y ONCE. Muchas personas se decantarían más, por ejemplo, por el nº 71198 que por el nº 00001, ¿y tú? ¿existe algún motivo? ¿cambiarías tu opinión si supieras que fue el nº del gordo de Navidad de 2018?
7. A partir de los datos del apartado anterior, ordena los juegos de mayor a menor probabilidad de obtener el primer premio.
8. Comenta la frase con la que empieza este proyecto: "las loterías son un impuesto del gobierno al desconocimiento de las matemáticas".

PARTE II. Apuestas deportivas online

1. ¿Por qué crees que muchos jóvenes acaban enganchados a las apuestas deportivas online? Si conoces algún caso, puedes preguntarle directamente.

2. ¿Sólo influye el azar (todos los resultados tienen las mismas probabilidades) o hay otros factores que hacen que todos los resultados no sean igual de probables? Pon ejemplos que justifiquen tu respuesta.
3. ¿Se pueden aplicar las matemáticas para mejorar o asegurar los resultados? En caso afirmativo, justifícalo con ejemplos.
4. La estadística nos indica que, en el 95% de los casos, los apostantes acaban con pérdidas en sus apuestas. ¿Qué opinas al respecto?
5. Por último, realiza un decálogo de consejos para concienciar a los jóvenes de lo peligroso que es apostar.

4. RECURSOS

- Jóvenes ludópatas (<https://bit.ly/2MiWcaf>) – Video de concienciación
- Jóvenes adictos a las apuestas deportivas (<https://bit.ly/2M0qjwh>) – Noticia web de concienciación
- Información sobre los juegos
 - Lotería nacional (<https://bit.ly/2LQth0h>)
 - Primitiva (<https://bit.ly/2n8pAF3>)
 - Quiniela (<https://bit.ly/2LZWaqS>)
 - ONCE (<https://bit.ly/2AH6hMA>)

FUENTE: <http://www.estadisticaparatodos.es>

- educa3D.com - Probabilidad (regla de Laplace) – Conceptos matemáticos
- Esperanza matemática (<https://bit.ly/2KruGp5>)

5. EVALUACIÓN

Rúbrica de evaluación

Concepto	0	5	10	Peso	Total
Contenidos	Bastantes preguntas no contestadas o con errores graves	Preguntas contestadas pero con errores no graves	Preguntas contestadas adecuadamente y con justificación	x 0,85	
Presentación (puntuá si la nota de Contenidos está aprobada o casi)	Mala	Irregular	Buena	x 0,15	
				Nota	