



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Máster Universitario en Atención Educativa y Prevención de
Conductas Adictivas en Niños y Adolescentes

Propuesta de prevención del juego problemático en menores
de 14 a 18 años escolarizados en la isla de Fuerteventura

Curso Académico 2024/2025

Trabajo de Fin de Máster

Trabajo fin de estudio presentado por:	Yarely del Carmen Brito Álamo
Tipo de trabajo:	Propuesta de prevención
Director/a:	Alberto Parrado González
Fecha:	10/09/2025

Resumen

La presente propuesta de prevención aborda el diseño de un programa de prevención del juego problemático en jóvenes de entre 14 y 18 años en la isla de Fuerteventura. Esta realidad está azotando a gran cantidad de jóvenes que se encuentran expuestos ante los juegos de apuestas de forma normalizada, por lo que es crucial intervenir y promover actuaciones en materia de prevención para evitar problemas de conductas adictivas y juego patológico. Para ello, se presenta un marco teórico donde se expresan los aspectos más importantes para tener en cuenta y trabajar en la prevención de apuestas. Además, se presentan las prevalencias existentes en el ámbito nacional y autonómico, con el objetivo de adecuar lo mejor posible la propuesta. Seguidamente se expresan los objetivos planteados para el proyecto, siendo uno de los principales la reducción de la edad de inicio en el juego de apuestas y la evitación de desarrollo de conductas adictivas. Para estos objetivos se plantean 10 sesiones de actividades dinámicas que incluyen tanto a los/as jóvenes como sus progenitores y el profesorado de los centros escolares. Dentro de estas actividades se plantean conceptos de consecuencias, factores de riesgo y de protección, autoeficacia, presión grupal, control parental, entre otros muchos. Finalmente, se plantea una propuesta de evaluación para poder medir el impacto que se genera con las dinámicas planteadas en los tres grupos implicados. En conclusión, con esta propuesta de prevención se buscará lograr que los/as jóvenes tomen conciencia de las consecuencias existentes en el uso de juegos de apuestas y eviten en la mayor medida posible su iniciación en esta conducta y su mantenimiento.

Palabras clave: juego de apuestas, consecuencias, prevención, adolescencia y factores de riesgo.

Abstract

This prevention proposal addresses the design of a problem gambling prevention programme for young people between 14 and 18 years on the island of Fuerteventura. This reality is striking a large number of young people who are exposed to gambling in a standardized way, so it is crucial to intervene and promote prevention actions to avoid problems of addictive behavior and pathological gambling. For this, a theoretical framework is presented where the most important aspects to take into account and work on preventing gambling are expressed. In addition, the existing prevalences at national and autonomous level are presented, with the aim of adapting the proposal as much as possible. The objectives set for the project are then expressed, one of the main ones being the reduction of the age of initiation in gambling and the avoidance of the development of addictive behaviors. Ten sessions of dynamic activities are planned for these objectives, involving young people as well as their parents and school teachers. Within these activities there are concepts of consequences, risk and protection factors, self-efficacy, group pressure, parental control, among many others. Finally, an evaluation proposal is put forward to measure the impact generated by the dynamics raised in the three groups involved. In conclusion, this proposal for prevention will look to make young people aware of the consequences of gambling and avoid as much as possible their initiation into this behavior and its maintenance.

Keywords: gambling, consequences, prevention, adolescence and risk factors.

Índice de contenidos

1. Introducción.....	6
1.1. Justificación de la elección del tema	7
1.1. Planteamiento del problema.....	8
1.3. Objetivos del TFE.....	10
2. Marco teórico.	12
2.1. Definición e historia de los juegos de apuestas.....	12
2.2. Marco normativo	15
2.2.1. Legislación y normativa nacional.	15
2.2.2. Legislación y normativa autonómica.....	17
2.3. Situación actual de los juegos de apuestas y los adolescentes.	18
2.4. Efectos y consecuencias del uso problemático de los juegos de apuestas.	20
2.5. Factores de riesgo y de protección ante el acceso y mantenimiento de juegos de apuestas.	22
2.6. Importancia de la implicación parental en el comportamiento de juegos de apuestas.	25
2.10. La prevención frente a los juegos de apuestas.....	26
3. Propuesta de intervención.	31
3.1. Justificación y denominación de la propuesta de intervención.	31
3.2. Objetivos de la propuesta de intervención.	32
3.3. Diseño de la propuesta de intervención.	33
3.3.1. Destinatarios.	33
3.3.2. Metodología.	34
3.3.3. Desarrollo de la propuesta de intervención.	35
3.3.4. Temporalización.	46
3.3.5. Recursos.	48
3.4. Evaluación.	49
4. Conclusiones.	51

5. Limitaciones y prospectiva.	53
6. Referencias bibliográficas.	55
7. Anexos	67
Anexo 1. Esquema regulación de los juegos de azar.	67
Anexo 2. Criterios diagnósticos DSM-V Trastorno por Juego Patológico.	67
Anexo 3. Cuestionario de conocimientos previos sobre juegos de azar para el alumnado.	68
Anexo 4. Ejemplo de casos prácticos para analizar.	70
Anexo 5. Ejemplo de ruleta.	71
Anexo 6. Cuestionario post-proyecto para alumnado.	71
Anexo 7. Cuestionario post-proyecto para familias.	73
Anexo 8. Encuesta de satisfacción para alumnado.	75
Anexo 9. Encuesta de satisfacción para las familias.	76

1. Introducción

El documento que se presenta a continuación se trata de un Trabajo de Fin de Máster, perteneciente al Máster en Atención Educativa y Prevención de Conductas Adictivas en Niños y Adolescentes. En este documento se presenta el diseño de una propuesta de prevención del juego problemático en jóvenes de entre 14 y 18 años.

Para comenzar, es importante recordar que los juegos de apuestas han existido desde hace siglos, sin embargo, desde hace unas décadas en adelante, es cuando se han tenido en cuenta las consecuencias que el uso de estos juegos de manera continua y diaria pueden generar. Asimismo, se ha convertido en una forma muy habitual de entretenimiento entre los/as jóvenes, creando una falsa perspectiva de inofensiva e incluso de positiva para el aburrimiento y la socialización. Es por ello, que esta temática ha generado gran interés para la autora, siendo un fenómeno socialmente aceptado y compartido, pero con graves consecuencias que no se tienen en cuenta.

El objetivo de esta propuesta es contribuir a la disminución de la edad de inicio en el consumo de juegos de apuestas, así como la mitigación de los efectos y consecuencias a corto y largo plazo. Para este objetivo se plantean 10 sesiones de dinámicas tanto para el alumnado de segundo, tercero y cuarto de la E.S.O., además de primero y segundo de Bachillerato de la isla de Fuerteventura, como para sus progenitores y los profesionales de los centros educativos, donde se trabajan una parte de los factores de riesgo y de protección que se consideran esenciales para la prevención.

Para concluir, este proyecto no solo sirve de herramienta para poder aplicar todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la titulación, sino también para ofrecer alternativas y una posible guía para prevenir esta adicción comportamental.

1.1. Justificación de la elección del tema

En la actualidad, el juego de apuestas se ha convertido en una actividad creciente entre la población, destacando que el 49,29% de las personas encuestadas por la Dirección General de la Ordenación del Juego [DGOJ], admiten haber jugado durante el 2023 (DGOJ, 2023). Muchas de estas personas se encuentran motivadas a jugar por razones de dinero, hábitos, costumbres o tradición e incluso ocio y diversión (DGOJ, 2023). Sin embargo, esta actividad ha ganado influencia en la etapa adolescente, convirtiéndose en una conducta que, a pesar de estar prohibida para menores de edad en la mayoría de los países, varios estudios evidencian que se está vinculando como una actividad popular y de relación social entre los más jóvenes (Calado et al., 2017a ; Egerer et al., 2018)

Factores como la accesibilidad, la oferta de apuestas en línea, la proximidad y el aumento de casinos y salones de juego, así como la publicidad relacionada con este, han contribuido a un incremento en la prevalencia de juego problemático en los adolescentes (Cámara et al., 2018).

Este fenómeno cobra especial relevancia si se tiene en cuenta que según la ESPAD (2024) el 23% de los estudiantes de entre 15 y 16 años que participaron en la encuesta, manifiesta haber jugado a juegos de azar en el último año, tanto de forma presencial como online a los diferentes tipos de juego existentes (ESPAD, 2024). Además, cabe destacar que el porcentaje de jugadores adolescentes que presentan un juego potencialmente perjudicial aumentó del 4,7% en 2019 al 8,5% en 2024 (ESPAD, 2024).

Este aumento de prevalencia es un fenómeno destacable, pues el juego problemático lleva consigo graves consecuencias a nivel psicosocial y económico. Por un lado, interfiere de manera directa en la salud mental (García-Castillo y Martínez, 2025), existiendo un mayor riesgo de desarrollar depresión, ansiedad y trastornos relacionados con el estado de ánimo, además, de agravar síntomas de estrés y provocar el desarrollo de un comportamiento autodestructivo (Gainsbury et al., 2020 ; Delfabbro et al., 2022). Incluso, puede favorecer el desarrollo de padecer en el futuro una adicción al juego o trastorno por juego (Montañés y Moliner, 2019).

Y, por otro lado, a nivel social y económico, repercute en la forma de mantener las relaciones sociales, pues se desarrolla un mayor aislamiento social, además de interferir en las responsabilidades académicas, provocando falta de concentración, reducción del tiempo dedicado al estudio y ausentismo (Dulcey et al., 2023; Cowlshaw et al., 2023). Finalmente, el impacto económico es una de las consecuencias más visible, pues estos jóvenes suelen destinar más dinero del que pueden permitirse, quedando de esta manera endeudados.

Por todo ello, son necesarios programas de prevención enfocados a reducir y mitigar las consecuencias y el impacto que provoca el juego de apuestas en los adolescentes. En este sentido, el presente trabajo pretende desarrollar una propuesta de intervención que trabaje sobre los factores de riesgo asociados a los juegos de azar, promoviendo la adquisición de habilidades sociales y estrategias de afrontamiento y la implicación de los agentes primarios de socialización con el fin último de reducir los riesgos y la edad de inicio y proteger el bienestar de los adolescentes y su desarrollo integral.

En conclusión, la elección de este tópico se sustenta en la necesidad y urgencia de ofrecer alternativas guiadas a promover la actuación ante una problemática que resulta emergente. Abordar el juego de apuestas en la etapa adolescente resulta crucial para impulsar el desarrollo de conductas saludables y responsables, mitigar conductas adictivas y asegurar un entorno óptimo de desarrollo de los/as jóvenes.

1.1. Planteamiento del problema.

El juego de apuestas se ha convertido en una nueva forma de entretenimiento en España (Vázquez-Fernández & Barrera-Algarín, 2020) que, de manera perjudicial, ha provocado un aumento en las prevalencias tanto de iniciación del juego en edades tempranas como de juego problemático en los adolescentes. En este sentido, se puede observar cómo el 21,5% de los estudiantes de entre 14 y 18 años ya han jugado durante el 2023 a juegos de azar, (OEDA, 2023) frente al 20,1% de 2021. Asimismo, con relación al juego problemático, el porcentaje de jóvenes de entre 14 y 18 años vuelve a aumentar, siendo un 4,0% en 2023, frente al 3,4 de 2021 (OEDA, 2023)

Ante el preocupante aumento de prevalencias mencionado y las consecuencias ligadas a ello, se considera necesario el desarrollo de intervenciones preventivas que estén destinadas a disminuir la edad de inicio y mitigar los efectos asociados. Por ello, y con el objetivo de comenzar desde una pequeña parte de España, el presente trabajo desarrolla una propuesta de intervención enfocada a la Comunidad Autónoma de Canarias.

Canarias es una Comunidad Autónoma situada en el océano Atlántico, al suroeste de la península ibérica. Este archipiélago cuenta con 8 islas; El Hierro, La Palma, La Gomera, Tenerife, Gran Canaria, Fuerteventura, Lanzarote y La Graciosa y el número de habitantes que albergan este archipiélago es de aproximadamente 2.228.000 habitantes (ISTAC, 2024). Teniendo esto en cuenta, cabe mencionar según el Estudio de Prevalencia de Juego 2022-2023, que el 29,18% de la población canaria participa en juegos de apuestas, (DGOJ, 2023) e incluso, si se centra la atención en el rango de 16 a 29 años, más de 330.000 jóvenes adultos han tomado parte de estos juegos (ISTAC, 2021). No obstante, cabe mencionar que no existen datos específicos sobre la prevalencia de juego de apuestas en menores de 16 años en la zona geográfica de Canarias, por lo que es una realidad que se mantiene desconocida y es necesario estudiar.

Una vez expuestos los principales datos de relevancia para esta propuesta y a pesar de que no existan datos concluyentes para Canarias, el desarrollo de esta propuesta de prevención radica en la necesidad de prevenir y actuar sobre los factores de riesgo que favorecen el desarrollo de estas conductas. No obstante, intervenir en esta realidad se complica cuando el entorno no lo permite, pues según el Instituto Canario de Estadística (2023), desde 2018 hasta 2023 ha aumentado el número de casinos, bingos y máquinas recreativas, así como cuando las redes sociales y los entornos familiares poseen una actitud positiva y una baja supervisión sobre estas conductas (Dixon et al., 2016; Molinaro et al., 2014).

Estos factores propician la necesidad de una propuesta de prevención a nivel mundial, europeo, nacional y autonómico, sin embargo, para poder iniciar un proyecto piloto, es crucial empezar desde territorios pequeños, por lo que se tendrá en cuenta el impacto de estos factores en la isla de Fuerteventura, donde aproximadamente más de 13.500 jóvenes de entre

10 y 19 años residen (INE – Instituto Nacional de Estadística, 2025b), y, por tanto, se pueden ver afectados.

Esta propuesta se presenta como proyecto de prevención selectiva e indicada, piloto en la isla de Fuerteventura, que será destinado a jóvenes de entre 14 y 18 años escolarizados. En este proyecto se tendrá en cuenta el establecimiento de una relación saludable con el dinero y las nuevas tecnologías, de modo que no sean percibidas como factores de riesgo, sino de protección. Además, se pretende poner en valor el desarrollo de la autoestima y autoconcepto (Pedrosa, 2009) así como el aumento de la percepción del riesgo y la identificación de creencias y mitos (Irles y Perona, 2019). Se promueve de igual forma un aprendizaje en el que sean los/as jóvenes los protagonistas del proyecto a través de dinámicas creativas que les permita expresarse y aprender de unos y otros. Asimismo, la implicación de los núcleos familiares a través de formaciones específicas y de los centros educativos mediante herramientas de detección son fundamentales para este proyecto. Esta propuesta constará de un total de 10 sesiones, donde se podrá encontrar formación de conceptos, consecuencias, dinámicas de fomento de habilidades sociales, desarrollo de factores de protección y a su vez los dos agentes de socialización primaria podrán adquirir herramientas para mitigar posibles factores de riesgo.

Esta propuesta de prevención será una alternativa ideal para que los/as jóvenes puedan crear una perspectiva diferente de los juegos de apuestas en base a los conocimientos obtenidos a través de la teoría y práctica, sin olvidar la importancia del entorno en el desarrollo de las conductas adictivas. Podrá convertirse en un proyecto novedoso que supere las limitaciones del resto de proyectos que se han ido realizando en los últimos años y cubra a conciencia las necesidades que están surgiendo de esta realidad.

1.3. Objetivos del TFE

El objetivo general del presente trabajo es diseñar una propuesta de prevención del juego problemático dirigido a jóvenes de entre 14 y 18 años escolarizados en la isla de Fuerteventura.

Los objetivos específicos:

Propuesta de Prevención del juego problemático en menores de 14 a 18 años escolarizados
en la isla de Fuerteventura

- Realizar una revisión de literatura sobre los juegos de apuestas y su impacto en el desarrollo de los jóvenes.
- Promover actuaciones dinámicas acerca de las consecuencias, factores de riesgo y de protección para los jóvenes.
- Facilitar procedimientos de detección de conductas adictivas en el entorno educativo y familiar.
- Identificación de factores de riesgo y de protección relacionados con los juegos de apuestas.
- Análisis de las prevalencias sobre juego de apuestas y juego problemático.
- Elaboración de dinámicas y sesiones informativas para los/as jóvenes, familias y agentes educativos.
- Análisis de la situación con relación a los juegos de apuestas en la Comunidad Autónoma de Canarias.
- Elaboración de una calendarización y cronograma de las actividades que se realizarán en el programa.
- Análisis de los recursos necesarios para el desarrollo del proyecto.
- Elaboración de un sistema de evaluación y seguimiento del programa.

2. Marco teórico.

2.1. Definición e historia de los juegos de apuestas.

El juego ha existido desde el comienzo de la humanidad (Kuten, 2006). Incluso, es una de las actividades más importantes que desarrolla el ser humano pues desde que se nace, este es una representación de la búsqueda de sensaciones, la investigación, y una necesidad vital para el adecuado desarrollo de las personas (Carbonell et al., 2009).

Siguiendo varias definiciones sobre el juego, se pueden destacar de manera genérica la de la Real Academia Española: “Acción y efecto de jugar por entretenimiento” o “Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (Asale y Rae, s.f)¹

Asimismo, desde un marco conceptual amplio se puede definir como:

Una actividad voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada pero imperiosa: tiene su fin en sí misma y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría, así como de una conciencia de ser diferente de la vida corriente” (Kuten, 2006, p.144).

No obstante, existe una gran variedad de juegos entre los que se pueden diferenciar dos tipos. Por un lado, se distinguen los recreativos, donde no hay riesgo económico y prima el entretenimiento y el pasatiempo. Las variables asociadas a este tipo pueden ser la destreza, la suerte o la combinación de ambas. Y, por otro lado, se encuentran los de azar, donde existe la posibilidad de obtener o perder bienes o dinero, que depende completamente de la suerte y azar, cuyo resultado será incierto y el objetivo principal la compensación económica o material adicional (Carbonell et al., 2009; Tallón et al., 2011; Arstila et al., 2023; Burckhardt y Blaszczyński, 2017).

¹ Extraído de [juego | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE](#)

Estos dos tipos de juegos se diferencian conceptualmente mediante dos términos: “play”, el cual se refiere al juego como pasatiempo, mientras que “gambling” es el juego que conlleva la posibilidad de arriesgar alguna ganancia, es decir, juego de apuestas en español (Tallón et al., 2011).

Este último tipo de juego es el que tendrá el foco en el presente trabajo. Por lo tanto, la definición que marca la línea de desarrollo del proyecto entiende por juego:

Toda actividad en la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre resultados futuros e inciertos, dependientes en alguna medida del azar, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar. Los premios podrán ser en metálico o especie dependiendo de la modalidad de juego (Ley 13/2011, de 27 de mayo de Regulación del Juego, p.10).

En conclusión, para que el juego de apuestas sea considerado como tal deben estar basados en el azar y la suerte, requiriendo una inversión monetaria, independientemente de la destreza del jugador. Algunos de estos juegos pueden ser las loterías, máquinas recreativas, apuestas deportivas, bingos, juegos de casino, entre muchos otros (Salguero, 1998).

Continuando con el origen e historia de los juegos de apuestas, cabe decir que este ha existido desde el comienzo de la humanidad y se han encontrado elementos que lo confirman en casi todas las culturas existentes (Kuten, 2006). A pesar de no existir una fecha exacta sobre su origen, varios hallazgos arqueológicos, señalan su aparición desde la cultura mesopotámica, egipcia y védica (Schwartz, 2006).

Desde la antigüedad, los juegos de azar eran apreciados, partiendo del uso de huesos en forma de dados en Egipto, murales que asemejaban a juegos de mesa, así como apuestas en juegos de dados y peleas de gallos en la antigua Grecia y Roma además de la aparición de los primeros juegos de cartas en China. (Aranzadi, 2014b; Schwartz, 2006; Toner, 2013; Thompson, 2009).

La evolución de estos juegos en España no ha sido inferior, comenzando por la creación de la “Real Lotería”, la primera lotería en España, creada en 1763 tras un período de déficit fiscal. Esta lotería fue importada desde Nápoles, sirviendo de precedente para la creación de las loterías en diferentes territorios de América (Del Pilar, 2025). Posteriormente, en 1811, apareció una nueva modalidad de lotería llamada “Lotería Moderna” actual Lotería Nacional, con el objetivo de suplir los gastos de la Guerra de Independencia, celebrándose en 1812 el primer sorteo (Gálvez, 2005). En los siglos XIX y XX surgen los primeros casinos en España (Becoña y Becoña, 2018). Seguidamente en los años 1938 y 1939, se crea y se regula el cupón de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), y en 1946 las quinielas de fútbol (Becoña, 2009; Decreto-Ley 12 de abril de 1946).

Hasta 1977, tras la dictadura de Francisco Franco, la Lotería Nacional, el cupón de la ONCE y las quinielas de fútbol fueron las únicas formas de juegos de apuestas que se permitían legalmente en España (Becoña, 2009).

A partir de 1977, el mercado de los juegos de azar se liberalizó (Palencia, 2009). Desde entonces los juegos se diferencian entre ámbito privado y ámbito público. Dentro de los primeros, se incluyen las máquinas recreativas, bingos y casinos (Palencia, 2009), mientras que los segundos, se gestionan por Loterías y Apuestas del Estado (LAE), dentro de los que se encuentran la Lotería Nacional, Quinielas de fútbol, Primitiva y Apuestas Hípicas (Palencia, 2009). Asimismo, a parte de estos juegos más tradicionales, los casinos, bingos y salas de juegos aumentaron su popularidad y, por tanto, el gasto en juego y el incremento de problemas relacionados con ellos (Castilla et al., 2013)).

El nacimiento de los juegos de azar *on line* (en línea), comienza a mediados de 1990, con el auge de internet, de este modo se empezó a trasladar los juegos más tradicionales al área digital (García-Castillo y Martínez, 2025), haciéndolos de este modo mucho más accesibles para las generaciones venideras.

Actualmente, y tras estos avances en tecnología con la aparición de teléfonos móvil y grandes dispositivos electrónicos se puede acceder a todo tipo de juegos de azar al alcance de un clic. Asimismo, junto con la inteligencia artificial y la realidad virtual se acercan estos juegos a una

experiencia completamente diferente, de tal modo, que se hacen mucho más atractivos y emocionantes (García-Castillo y Martínez, 2025), sin olvidar que permiten su acceso en cualquier momento y lugar, sin un control parental (Solera et al., 2022).

2.2. Marco normativo

La evolución con referencia a los juegos de apuestas, el aumento de la oferta en tipologías de juegos y la baja regulación existente en accesibilidad, ha motivado a los Gobiernos de España y de Canarias a establecer ciertas limitaciones y normativas en materia de juegos de apuesta, con el objetivo de controlar un entorno que puede volverse peligroso y garantizar su seguridad a los usuarios. A continuación, se analiza la situación de normativas efectivas en materia de juego de apuestas en ambos territorios.

2.2.1. Legislación y normativa nacional.

En la historia de España, se destacan dos acontecimientos con especial relevancia en cuanto a regulación y normativa sobre la legislación del juego. En primer lugar, el Real Decreto Ley 16/1977 y, la más actual Ley 13/2011 de Regulación del Juego.

Como bien se mencionó anteriormente, el juego de apuesta se legaliza en 1977, mediante el Real Decreto-Ley 16/1977, de 25 de febrero, regulando los aspectos formales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y las apuestas (Cases, 2011). Este RDL apareció con el objetivo de permitir la práctica de casinos, bingos y máquinas recreativas (Cases, 2011). Asimismo, también se modificaron las competencias sobre el juego, pasando a ser desde la Administración Central, por la Comisión Nacional del Juego, a las Comunidades Autónomas (CCAA), permitiendo que pudiesen modificar las tasas aplicadas a los juegos, los impuestos y los sistemas de inspección por territorios (Cases, 2011; Palencia, 2009).

Posteriormente, tras la aparición de internet, se inicia el juego *on line*, donde el Parlamento Europeo, aprueba una Resolución el 10 de marzo de 2009 sobre la integridad de los juegos de azar en línea, invitando a todos los estados europeos a “controlar, supervisar y si fuera preciso limitar los servicios del juego de azar (Cases, 2011)”.

Sin embargo, no existió respuesta a esta implantación, por lo que siguieron expandiéndose los juegos de azar en línea (Cases, 2011). Con relación a esto, surge la segunda normativa más relevante, la Ley 13/2011, de 27 de mayo de Regulación del Juego (en adelante LRJ).

El objeto de esta Ley es:

La regulación de la actividad de juego, la protección del orden público, luchar contra el fraude, prevenir las conductas adictivas, proteger los derechos de los menores y salvaguardar los derechos de los participantes en los juegos, sin perjuicio de lo establecido en los Estatutos de Autonomía (Ley 13/2011, de 27 de mayo de Regulación del Juego, p.9).

Asimismo, dentro de esta normativa, se recogen diversos aspectos de especial relevancia, como pueden ser la definición legal de juegos de apuestas y los que están permitidos en territorio español, la creación del Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ) y el Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego (RPVOJ), además de la prohibición de participar en juegos de apuestas a menores de edad y personas incluidas en los registros mencionados (Ley 13/2011, de 27 de mayo de Regulación del Juego).

Asimismo, se destacan varios artículos relacionados con la publicidad, patrocinio y promoción de actividades de juego y las normas sobre protección al consumidor y políticas de juego responsable (Ley 13/2011, de 27 de mayo de Regulación del Juego), que han sido actualizados periódicamente, destacando el Real Decreto 958/2020 de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego.

Dentro de este Real Decreto se desarrollan dos artículos de la LRJ. El artículo 7 sobre “Publicidad, patrocinio y promoción de las actividades de juego”, donde se redactan una serie de medidas con el objetivo de restringir la exposición de los juegos a los menores y otros grupos vulnerables, limitando las comunicaciones comerciales y previniendo conductas de juego compulsivo (Ley 13/2011, de 27 de mayo de Regulación del Juego). Y el artículo 8 sobre “La protección de los consumidores y políticas de juego responsable” poniendo énfasis en la

figura del operador de juego como persona responsable, debiendo de supervisar las políticas establecidas (Ley 13/2011, de 27 de mayo de Regulación del Juego).

Finalmente, caben destacar las medidas principales potenciadas en el Real Decreto, siendo estas la legislación y restricción de los horarios de emisión de publicidad en redes sociales y medios de comunicación, la prohibición expresa de utilizar personajes públicos para publicitar el juego, el patrocinio deportivo en camisetas o el uso de nombres de los operadores de juego y, por último, la presentación del juego como solución a problemas financieros o el desempleo (Pérez-Gonzaga et al., 2024).

2.2.2. Legislación y normativa autonómica

La legislación y regulación de los juegos de apuestas en la Comunidad Autónoma de Canarias, posee una evolución relevante, siendo la Ley 6/1985, de 30 de diciembre, reguladora de los juegos y apuestas en Canarias, la primera normativa implementada en materia de juegos de azar. No obstante, esta norma se queda obsoleta por la rápida evolución del sector, por lo que fue objeto de nueva redacción mediante la Ley 6/1999, de 26 de marzo (Ley 8/2010, de 15 de julio, de los Juegos y Apuestas).

Seguidamente, tras varias modificaciones más, en 2010 se aprueba la Ley 8/2010, de 15 de julio de los Juegos y Apuestas, donde la Comunidad Autónoma de Canarias es competente, para regular todas las actividades relativas a los casinos, juegos y apuestas, y por lo tanto se desarrollan ciertas medidas que se consideran fundamentales, entre las que se destacan las siguientes (Ley 8/2010, de 15 de julio, de los Juegos y Apuestas, p.3, 6):

- La prohibición expresa a los menores de edad e incapaces el uso de las máquinas recreativas con premio y las de azar, así como la participación en apuestas y juegos de los regulados en esta ley.
- La prevención de perjuicios a terceros, especialmente a los sectores más vulnerables como menores e incapacitados.
- La prohibición de la publicidad en redes sociales y medios de comunicación en franjas horarias fuera de las permitidas por ley.

Asimismo, cabe destacar que desde el Boletín Oficial de Canarias modificó esta última ley, con el Decreto Ley 7/2024, de 31 de julio, de medidas urgentes para la reducción de la temporalidad, la gestión eficiente y la calidad en el empleo público de la Administración Pública de la Comunidad Autónoma de Canarias, así como para la protección de la infancia en el ámbito de los juegos de azar y puestas, donde se añadió la prohibición expresa de no ubicar establecimientos de juego cerca de centros de enseñanza y de atención a menores de edades comprendidas entre 6 y 17 años (Decreto Ley 7/2024, de 31 de julio).

De este modo, los juegos de apuestas se encuentran regulados de forma expresa en la Comunidad Autónoma de Canarias, permitiendo de este modo, elaborar actuaciones basadas en la prevención y en las disposiciones establecidas en la Ley.

2.3. Situación actual de los juegos de apuestas y los adolescentes.

El juego de apuestas como bien se ha visto anteriormente, ha sufrido un aumento de prevalencias de manera significativa. Además, a pesar de que el juego de apuestas no es legal para los menores de 18 años, este ha adquirido gran relevancia entre ellos, viéndose en diferentes estudios, como ESTUDES, EDADES o ESPAD, cifras que demuestran como los juegos de apuestas están completamente extendidos en España entre los más jóvenes. De esta forma, siguiendo los estudios mencionados, se estima que más de la mitad de la población (53,8%) de la población de 15 a 64 años ha jugado a juegos de azar online y/o presencial durante 2024 (OEDA). Asimismo, entre los estudiantes de 14 a 18 años, durante 2023, el 21,5% indicaron participar en algún juego con apuestas durante ese año, posicionándose como el cuarto comportamiento con mayor tasa de prevalencia, detrás del consumo de alcohol (73,6%), tabaco (27,7%) y cannabis (21,8%) (OEDA, 2023)

Con relación a la modalidad de acceso, de manera general, la prevalencia de juego presencial sigue siendo superior a la modalidad online, sin embargo, esta última ha tomado relevancia, al pasar de 9,4% en 2021 a un 10,7% en 2023 (OEDA, 2023).

Por otro lado, cabe mencionar los tipos de juegos de azar más utilizados por los/as jóvenes, siendo de forma presencial el uso de máquinas de azar, pasando de un 17,7% en 2021 a un 27,5% en 2023, seguido del bingo, pasando de un 29,4% en 2021 a un 35,9% en 2023 (OEDA,

2023). No obstante, cabe resaltar que, en la modalidad online, varios tipos de juegos como el eSports y las apuestas deportivas han disminuido su uso, de un 34,4% en 2021 a un 21,8% en 2023, y de un 40,6% en 2021 a un 35,2% en 2023, consecutivamente (OEDA, 2023).

Estas prevalencias se encuentran ligadas a un aumento en el desarrollo de una conducta de juego problemático y un posible Trastorno del Juego, viéndose reflejado a través del cuestionario Lie/Bet, sistema de evaluación que se utiliza en la encuesta ESTUDES (Johnson et al., 1997), donde mediante dos preguntas y siguiendo los criterios DSM-IV, se puede considerar la presencia de juego problemático si se responde de manera afirmativa a ambas preguntas (Johnson et al., 1997). Teniendo en cuenta esto, en 2023 se observa un aumento de posible juego problemático frente a 2021, de un 3,4% a un 4,0% (OEDA, 2023). Asimismo, cabe señalar que la modalidad de juego también influye en este aumento, pues los/as jóvenes que juegan de manera presencial presentan mayor potencial de desarrollar un juego problemático (18,2% en 2021, frente a 20,5% en 2023), sin embargo, las prevalencias en modalidad online no presentan un aumento tan significativo (23,0% en 2021 frente a 23,5% en 2023) (OEDA, 2023).

En relación con el tipo de juego, en modalidad presencial, el tipo más utilizado entre los/as jóvenes son las loterías, primitivas, bonolotos (40,6%), no obstante, para los que presentan un posible juego problemático, el juego más significativo son los “slots, máquinas de azar/tragaperras” (41,1%) (OEDA, 2023).

En la modalidad online, los videojuegos toman la primera posición con un 51,5%, sin embargo, para los que se estiman con posible juego problemático, el tipo de juego más llamativo son las apuestas deportivas (47,7%) (OEDA, 2023).

Finalmente, otro dato relevante a destacar sobre la situación actual de los juegos de apuestas y su vinculación con la juventud es la correlación existente entre los menores que presentan un posible juego problemático y el consumo de riesgo de sustancias, siendo las prevalencias mayores en 2023, frente a 2021, siendo la sustancia más destacable el cannabis, pasando de un 35,2% a un 40,7% (OEDA, 2023).

En definitiva, aunque los juegos de apuestas suponen un riesgo considerable para la población en general debido a su alto potencial adictivo y las consecuencias sociales y económicas asociadas (Castilla et al., 2013), su impacto y efectos sobre la población adolescente resultan aún más alarmante, pues se encuentran en un período de desarrollo y estos comportamientos pueden convertirse en conductas de riesgo pudiendo generar peligros y perjuicios (Gibbons et al., 2012; Maguire et al., 2011).

2.4. Efectos y consecuencias del uso problemático de los juegos de apuestas.

Los juegos de azar se han popularizado de tal manera, que han llegado a ser una forma más de entretenimiento entre los/as adolescentes (Ruiz et al., 2016), pudiendo generar graves consecuencias en su desarrollo, incluso considerándose en algunos países un problema grave de salud pública (Messerlian et al., 2005).

Para presentar los diversos ámbitos que se ven afectados por el uso de juegos de azar en esta etapa del ciclo vital, se va a dividir por sectores, no obstante, cabe resaltar que las consecuencias no suceden de forma aislada, si no que se encuentran relacionados entre sí, agravando o produciendo otras consecuencias (Langham et al., 2015).

En primer lugar, las consecuencias más notables se observan en el ámbito económico o financiero, pues la pérdida de dinero es evidente, junto al endeudamiento y el gasto excesivo de dinero o pérdida de bienes materiales (Langham et al., 2015). Este daño, se puede visualizar desde tres perspectivas diferentes, siendo la visión de la persona que juega, a otras personas afectadas o a la comunidad (Langham et al., 2015). La diferencia que marca este autor hace referencia al grado o nivel de pérdida de dinero o capacidad de adquirir bienes, pasando desde la imposibilidad de pagarse unas vacaciones o gastar los ahorros, hasta invertir todo el dinero disponible provocando la incapacidad de cubrir gastos básicos de agua o luz (Langham et al., 2015).

En segunda posición se encuentran las consecuencias sociales, íntimamente relacionadas con las anteriores, pues en ocasiones la falta de dinero o la dificultad para permitirse ciertas actividades, afecta negativamente a las relaciones sociales existentes. En este sentido, los daños que afectan a las relaciones pueden variar desde la disminución de tiempo que se pasa

con amigos y familiares (Langham et al., 2015), el aislamiento social (García-Castillo y Martínez, 2025), la creación o aumento de los conflictos (Raisamo et al., 2013) e incluso la ruptura de las relaciones más relevantes en la vida de la persona (Carran, 2018).

Seguidamente, a nivel laboral y académico, el juego problemático puede interferir de manera importante con las responsabilidades vinculadas a ello, pues el juego excesivo está relacionado con un menor rendimiento académico/laboral (Dulcey et al., 2023), así como mayor absentismo, reducción del tiempo dedicado a las responsabilidades y falta de concentración (García-Castillo y Martínez, 2025).

Asimismo, el impacto en el bienestar físico y psicológico es inmenso, perjudicando gravemente en la salud física, interrumpiendo y empeorando el sueño y la calidad de vida, interfiriendo en la higiene también (Langham et al., 2015). Incluso se puede llegar a desarrollar conductas autolíticas e intentos de suicidio (King y Whelan, 2020 ; Rossen et al., 2016; Jaisoorya et al., 2017). En relación con esto, los daños psicológicos son destacables pues las personas con comportamiento de juego problemático poseen más probabilidad de desarrollar ansiedad, depresión o estrés (Gainsbury et al., 2020).

Finalmente, una de las consecuencias más devastadoras radica en la posibilidad de desarrollar una adicción a los juegos de azar o un Trastorno por Juego Patológico, el cual comienza con precedentes como la depresión o el aislamiento (Reig et al., 2021). Las adicciones a sustancias y las adicciones comportamentales comparten gran parte de la sintomatología, desde la dependencia psicológica (Carbonell et al., 2009) hasta el síndrome de abstinencia y su alivio al realizar el acto de jugar (Chóliz, 2006). En este sentido, las consecuencias y a su vez criterios para determinar un problema con el juego radican en la tolerancia, la abstinencia, la pérdida de control, interferencia con las actividades cotidianas y la pérdida de interés por actividades placenteras, todas ellas en común con una adicción a sustancias (Chóliz, 2006).

Todas estas consecuencias van surgiendo desde el inicio de la conducta, pues en mayor o en menor medida van proliferando de manera paulatina sin hacerse notar en la vida de los/as jóvenes. Asimismo, el proceso de la dependencia se inicia con pequeñas apuestas

“insignificantes” que van agravándose con el tiempo (Ruiz et al., 2016) por diferentes factores psicosociales que se encuentran en la vida y el entorno de la adolescencia.

2.5. Factores de riesgo y de protección ante el acceso y mantenimiento de juegos de apuestas.

El desarrollo de una conducta viene determinado por ciertos factores que aumentan o disminuyen la probabilidad de esta. En este sentido, para el desarrollo de un comportamiento de juego problemático o el inicio de este, existen diversos factores psicosociales que lo explica.

Como precedente, es necesario explicar que los factores de riesgo son aquellas características internas y/o externas que aumentan la predisposición de que se produzca un fenómeno, mientras que los factores de protección son características que disminuyen la probabilidad de desarrollar el mismo acontecimiento (Pedrosa, 2009).

Para comenzar, en relación con los factores intrínsecos o individuales cabe destacar la etapa en la que se encuentran los/as jóvenes, pues la adolescencia es un período de transición continua que se caracteriza por la tendencia y necesidad de buscar novedades o riesgos (Chóliz, 2006). Del mismo modo, las actitudes, creencias y valores que estén desarrollando, son cruciales para dar el paso de querer probar una conducta o no, basando su decisión en lo que consideran sano o positivo o, por el contrario, perjudicial (Pedrosa, 2009). Asimismo, otro factor radica en la percepción que posean del riesgo de desarrollar la conducta, puesto que, en muchas ocasiones, no cuentan con toda la información sobre las consecuencias y pasan por alto la gravedad de la situación (Pedrosa, 2009). Por otro lado, un claro factor de riesgo que a pesar de que se sitúa en el mantenimiento de la conducta, también puede ser una de las causas del comienzo, es la reducción del malestar, o en su amplio concepto el autocontrol y la tolerancia a la frustración, por lo que estas conductas favorecen la distracción en momentos de inestabilidad emocional (Chóliz, 2006).

Para finalizar con los factores intrínsecos, es necesario resalta el factor de la autoeficacia, el cual es el grado de creencia que cada persona tiene sobre su capacidad para realizar un comportamiento específico en situaciones determinadas (Bandura, 1977a). Por lo que se refiere a la confianza de la persona para rechazar o controlar el comportamiento en diferentes

situaciones (Casey et al., 2008), es decir, una persona puede sentir que es capaz o incapaz de tener el control de su reacción o comportamiento dependiendo de la situación a la que esté expuesta. Este factor con relación a los comportamientos de juegos de azar puede percibirse de diferentes maneras, permitiendo que la persona se sienta capaz de no jugar en soledad en su domicilio, pero, provocando que al estar en un grupo de iguales donde se esté jugando, ser incapaz de no hacerlo.

Continuando con los factores extrínsecos, estos pueden ser variables culturales, sociales y familiares que se encuentran presentes antes de que se produzca la conducta, aumentando la probabilidad de desarrollarla (Chóliz 2006).

Con relación a los factores o variables culturales, la permisividad actualmente existente sobre el juego, frente a las prohibiciones anteriores, permiten que el juego no solo sea legal, sino incluso que favorece las formas de relacionarse (Chóliz, 2006). Asimismo, la cultura actual de las ganancias rápidas, fáciles e inmediatas, así como la riqueza y lo material como valor de la felicidad (Ruiz et al., 2016), propician el aumento en la probabilidad de iniciar la conducta y de desarrollar problemas posteriores. Del mismo modo, la oportunidad de jugar presente en cualquier momento del día, a través de internet, o en la presencia de máquinas tragaperras en la mayor parte de los establecimientos, también favorece el desarrollo de la conducta (Chóliz, 2006). Conviene destacar también el trabajo que hacen los medios de comunicación y la publicidad de persuasión sobre los/as más jóvenes pues lo muestran no solo como una forma de entretenerse sino también como opción para ganar dinero (Aguaded-Gómez, 2011 ; McMullan et al., 2012).

Por otro lado, las actitudes positivas hacia los juegos de los círculos sociales más próximos a los/as jóvenes pueden incidir también en la decisión y predisposición de iniciar el comportamiento (Chóliz, 2006).

Seguidamente, los factores sociales y familiares más destacados comprenden las normas sociales existentes y las actitudes ante ellas (Pedrosa, 2009), pues si en los centros educativos, y espacio de ocio y tiempo libre las normas sobre el juego son escasas o inexistentes, contribuirá a desarrollar la conducta.

De igual forma, las características del grupo de iguales con el que se relacione el/la joven van a ser un factor determinante para el inicio o no de una conducta. En este sentido, aspectos como el consumo o comportamiento de los amigos, la necesidad de adaptación al grupo, y la cantidad de dinero que se dispone entre ellos, son factores cruciales que determinarán la autoeficacia de situaciones de juego (Pedrosa, 2009). Asimismo, cabe mencionar la presión social que se ejerce desde esos amigos o compañeros para “probar suerte” y empezar a jugar (Chóliz, 2006).

De manera similar ocurre en los núcleos familiares, pues estos son el primer contexto social que conocen, ejerciendo una gran influencia, licitando ciertas conductas o por el contrario inhibiéndolas (Dento y Kampfe, 1994). Por ello, aspectos como el poco o excesivo control parental, las relaciones afectivas negativas o positivas entre progenitores y descendientes, el estilo de crianza, el aprendizaje vicario dentro de la familia y las actitudes o conductas positivas sobre el juego, van a determinar en el posterior inicio de la conducta (Pedrosa, 2009; Chóliz, 2006).

Por otro lado, de manera independiente, también existen los factores asociados a las características de los juegos de azar, las cuales poseen un papel muy importante de cara a generar atracción y potencial adictivo hacia los juegos de azar (Ruiz et al., 2016).

En primer lugar, una de las características más importantes es la accesibilidad de los juegos de azar, ya que se pueden encontrar máquinas tragaperras en la mayoría de los bares, restaurantes, locales, etc. (Chóliz, 2006). Asimismo, con los juegos de apuestas online, la accesibilidad es mucho mayor, pues la prohibición de acceso a menores de edad es bastante fácil de sortear, pudiendo acceder a cualquier tipo de juego en cualquier hora desde el teléfono móvil o cualquier dispositivo electrónico (Uchuypoma, 2017). Además, la privacidad y el anonimato facilitan e inciden en el desarrollo de la adicción de los jugadores de apuestas en línea (Uchuypoma, 2017).

Otra característica fundamental es la inmediatez de la obtención de la recompensa que caracteriza a este tipo de juegos, siendo la variable responsable más significativa y que de explicación a gran parte de la adicción que provocan los juegos de azar (Chóliz, 2006). Esta

característica es una variable que mantiene las conductas debido a la ley del reforzamiento de Skinner (Ferster y Skinner, 1957).

Finalmente, la última característica ligada a los juegos de apuestas que actúa como factor de riesgo es la inducción de activación psicofisiológica, pues a parte de favorecer una falsa sensación de control, promueve los sesgos cognitivos que hacen pensar a la persona que va a ganar, autoconvenciéndose y creyendo que tienen el manejo de la situación y las destrezas necesarias (Chóliz, 2006). Además de esto, la activación psicofisiológica se mantiene por la estimulación audiovisual que incluye luces, sonidos, movimientos llamativos que favorecen al deseo de jugar, el cual disminuye una vez se juega (Chóliz, 2006).

Todas estas características se convierten en potentes reforzadores negativos que facilitan el inicio y mantenimiento de la conducta, resistiéndose a una intervención eficaz (Chóliz, 2006).

El conjunto de factores psicosociales y las características de los juegos de azar trabajan de forma sinérgica y correlacional para convertirse en factores protectores o de riesgo de cara a generar un uso problemático del juego e incluso un Trastorno por Juego Patológico, por ello, es crucial intervenir de forma específica en estas variables, para conseguir una prevención lo más temprana posible, consiguiendo evitar las conductas adictivas e indeseadas.

2.6. Importancia de la implicación parental en el comportamiento de juegos de apuestas.

La perspectiva parental y las actitudes frente a los juegos de azar en el núcleo familiar comprenden un factor crucial, como se mencionó anteriormente, de cara a iniciar o mantener una conducta desadaptativa. Es por ello, que este apartado vuelca la importancia de una adecuada implicación de los progenitores en cualquier situación de la vida de sus descendientes.

Diversos estudios, demuestran que la actitud y el comportamiento de los progenitores u otros miembros familiares son clave para la prevención de adicciones y problemas con el juego (Shead et al., 2011), por lo que si los padres o familiares cercanos juegan con su grupo social o incluso compran boletos, rascas y los implican en las máquinas tragaperras, los menores,

desde su infancia van a desarrollar conceptos erróneos de juegos de azar viendo a sus figuras de referencia (Lesieur, 2003; Floros et al., 2012). A su vez, esta implicación conlleva la aprobación tácita de la participación en los juegos, incluso apoyando el desarrollo de un comportamiento problemático (Felsher et al., 2004).

De igual forma, la percepción existente que poseen los progenitores, indica que muchos de ellos no consideran el juego como una actividad riesgosa (Dittman et al., 2025), incluso poseen la creencia de que no hay nada malo en jugar de vez en cuando o que puede ser una buena forma de pasar el aburrimiento (Campbell et al., 2011).

Con relación a otros problemas que se puedan dar en la adolescencia, consideran que este es el que menor preocupación genera, no siendo un problema potencialmente serio (Dittman et al., 2025; Campbell et al., 2011).

En conclusión, una gran cantidad de estudios afirman que la mayor parte de los progenitores y familiares aprueban y se involucran en los comportamientos de juego de los/as adolescentes (Freund et al., 2019; Hing et al., 2021; King y Delfabbro, 2016), provocando así que la participación en el juego sea recurrente (Hing et al., 2021; Leeman et al., 2014), incluso pudiendo generar su iniciación a lo largo del tiempo (Parrado-González et al., 2023).

Para finalizar, es crucial la actitud de las familias ante los juegos de azar, pues al ser la primera fuente de socialización, los menores van a aprender de ellos (Ruiz et al., 2015). Por ello, se considera fundamental la intervención no solo con los/as más jóvenes, sino también con su entorno más cercano, de forma que la prevención no se inicie una vez ya han tenido el primer contacto con los juegos de azar, sino por el contrario, mucho antes, intentando evitar las primeras veces y, por ende, futuros problemas de comportamiento con los juegos de azar.

2.10. La prevención frente a los juegos de apuestas.

La forma más importante para reducir las consecuencias negativa vinculadas al uso de juegos de azar o al juego compulsivo es prevenir el problema antes de que aparezca (Ruiz et al., 2015).

En la prevención, existen diversos ámbitos desde los que se pueden realizar acciones preventivas según dos variables: control de la oferta y reducción de la demanda (Carpio, 2009).

En primer lugar, con relación al control de la oferta, las actividades preventivas están asociadas a la regulación propiamente dicha, la cual se divide en tres vertientes: la regulación de la publicidad y estrategias promocionales, la regulación de la oportunidad de jugar (disponibilidad y accesibilidad) y la regulación de las características estructurales de los propios juegos (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016).

Cada una de estas vertientes pretende trabajar sobre una variable de los juegos de azar (Ver esquema de variables en la regulación de los juegos de azar en Anexo 1). En primera instancia, la regulación de la publicidad y estrategias promocionales aboga por la limitación de la publicidad a los espacios en los que se desarrolla el juego, en horarios determinados y el contenido que se publicita (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016).

Por otro lado, en cuanto a la regulación de la oportunidad de jugar se determina la eliminación de máquinas en bares o restaurantes y reducir la existencia de salones de juego, así como el aumento de las medidas de acceso a este tipo de juegos (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016).

Por último, a través de la regulación de las características estructurales de los propios juegos, se pretende la aplicación de limitaciones de ganancias mediante la prohibición de interconexión de máquinas, así un límite de pérdidas diarias, semanales y mensuales en los diferentes juegos (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016). Asimismo, se aspira al uso de la Tarjeta Inteligente de Juego (TIJ), la cual llevará el control de estas medidas (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016). De igual forma, en cuanto a las medidas específicas para cada juego se propone la dilación de obtención de recompensa, así como la reducción de la velocidad de las apuestas y la prohibición de apuestas “en caliente” (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016).

Si la actividad de los juegos de azar lleva asociados riesgos, la Administración Pública y el Estado deben proveer la forma de prevenir, paliar y mantener las consecuencias negativas derivadas, ya sea por la actividad en sí o por la falta de control y mala regulación (Ruiz et al., 2016).

En segundo lugar y haciendo referencia a la reducción de la demanda, la prevención se compone de varios ámbitos, desde la prevención en el ámbito familiar hasta los centros educativos. Estos dos ámbitos son las principales fuentes de información para los/as jóvenes, por lo que dotarles de una información adecuada y saludable es fundamental (Ruiz et al., 2016; Coronado y López, 2006).

A pesar de que la información aumenta el conocimiento, esta no modifica la conducta, por lo que es necesario buscar herramientas y complementos para dotar a los/as adolescentes de estrategias en aras de que sepan defenderse de las consecuencias de los juegos de azar (Carpio, 2009).

Para ello, se proponen varias líneas de actuación, donde por un lado en el ámbito familiar se proporcione información adecuada sobre las consecuencias de los juegos de azar, el proceso de adicción, entre otros tópicos, para que posteriormente a través de un estilo democrático en el seno familiar se pueda volcar en los/as más jóvenes (Ruiz et al., 2016). Del mismo modo, sería inestimable evitar que los/as menores entre en contacto con el juego, promocionándoles actitudes y valores en contra de las conductas de juego (Ruiz et al., 2016).

Por otro lado, se conoce que los centros educativos son el medio ideal para el desarrollo de programas de prevención e intervención donde se transmite información y se trabaja las habilidades necesarias (Ladoucer, 1993) para desarrollar factores protección como la autoeficacia, la autoestima y la resistencia a la presión del grupo. El principal objetivo de la intervención en los centros sobre la problemática de los juegos de azar es generar conciencia a los/as adolescentes de los riesgos y problemas asociados a ellos, así como la dotación de alternativas de ocio saludable (Ruiz et al., 2016).

En España, a pesar de la demanda existente de intervenciones preventivas, la puesta en marcha de programas o proyectos para la prevención del uso de juegos de apuestas es reciente (Irles y Perona, 2019).

En los resultados de la búsqueda bibliográfica apenas se identifican algunos proyectos realizados, cuya eficacia todavía no ha sido evaluada (Irles y Perona, 2019). Se puede encontrar la iniciativa “Con el deporte no se juega: los menores de edad y las apuestas

deportivas”, proyecto impulsado en 2019 por la Dirección General de la Policía, LaLiga y la Dirección General de Ordenación del Juego, donde se llevan a cabo campañas de sensibilización y se ha elaborado un material formativo encaminado a informar para prevenir la adicción a los juegos de azar online (Triguero y Lozano, 2021).

Por otro lado, se destaca el Taller Ludens, aplicado en la Comunidad Valenciana a través del Ayuntamiento de Valencia y la Facultad de Psicología de la Universidad de Valencia. Este taller es de carácter informativo de dos sesiones dirigido a Formación Profesional y 4º de la ESO, cuyo objetivo es ahondar en el uso que hacen los/las jóvenes de los juegos de azar online y los riesgos asociados a ello (Triguero y Lozano, 2021).

Por último, y el más destacado es el programa “¿Qué te juegas?”, un programa piloto de carácter educativo originado en la Universidad Miguel Hernández de Elche. Este programa tiene como objetivo prevenir la adicción al juego online, dirigido a estudiantes de Secundaria entre 15 y 16 años. Está diseñado para realizarlo en cuatro sesiones con una metodología de debates, exposiciones y comentario de casos (Triguero y Lozano, 2021). Con relación a este, se llevó a cabo un estudio de evaluación, donde se obtuvieron resultados positivos en la reducción de la intención de apostar, así como una mayor percepción de riesgo, por lo tanto, cuenta con evidencias de su eficacia, e incluso ha sido acreditado por la Consejería de Sanidad de la Generalitat Valenciana (Irles y Perona, 2019).

Para finalizar con este apartado, cabe mencionar que en cuanto a la Comunidad Autónoma de Canarias, hasta donde se saben no existen proyectos ni programas específicos que trabajen en la prevención de conductas adictivas relacionadas con el juego de apuestas, no obstante, hace un año, alrededor de final de 2024, las Islas Canarias se unieron al Proyecto FES, una iniciativa para prevenir las adicciones comportamentales en jóvenes y familia. En este proyecto nace de la Plataforma para el Juego Sostenible, por lo que a través de formaciones, educación y sensibilización pretenden trabajar en favor de reducir las adicciones (El Espejo Canario, 2024).

Con todo lo mencionado anteriormente, se hace ver la necesidad de desarrollar programas y proyectos en materia de prevención de adicciones comportamentales, en este caso, para los juegos de azar, por tanto, de ahí surge la propuesta que se presenta a continuación.

3. Propuesta de intervención.

3.1. Justificación y denominación de la propuesta de intervención.

El juego de apuestas es una conducta que se ha ido popularizando en el país entre los/as más jóvenes (Vázquez-Fernández & Barrera-Algarín, 2020), siendo el 21% de jóvenes entre 14 y 18 años, quienes han jugado alguna vez en el último año (OEDA, 2023), de los cuales 4,0% han desarrollado un comportamiento problemático con el juego (OEDA, 2023). De igual forma, la Comunidad Autónoma de Canarias no está exenta de este fenómeno, pues el 29,18 % de la población canaria ya se inició en esta conducta (DGOJ, 2023), incluso más de 330.000 jóvenes afirman haber jugado (ISTAC, 2021) pudiendo desarrollar un futuro Trastorno por Juego Patológico.

La importancia de esta conducta radica en su similitud a una adicción con sustancia, como bien se recoge en el DSM-V, cuyos criterios son similares a los establecidos en otras conductas adictivas (Ver criterios diagnósticos del Trastorno por Juego problemático en Anexo 2).

La preocupación existente sobre la situación con los juegos de azar comprende los factores psicosociales que aumentan la probabilidad de desarrollar un problema con el juego, como pueden ser el período en el que se encuentran los/as jóvenes (Chóliz, 2006), las actitudes y creencias frente a los juegos de apuestas (Chóliz, 2006; Pedrosa, 2009), la baja percepción del riesgo (Pedrosa, 2009), así como la baja autoeficacia (Bandura, 1977a). No obstante, es necesario no olvidar que no todo depende de la persona, pues variables como la situación actual de permisividad en España (Chóliz, 2006), la publicidad (Aguaded-Gómez, 2011; McMullan et al., 2012), las actitudes favorables de la familia y el grupo de iguales (Chóliz, 2006; Pedrosa, 2009) y la presión social (Chóliz, 2006), son variables que aumentan la probabilidad y que su control y regulación es más complicado.

Asimismo, las consecuencias que sufren los/as jóvenes son devastadoras y afecta a varios niveles. Desde el ámbito económico con grandes pérdidas de dinero y deudas (Langham et al. 2015), pasando por el aislamiento social (García-Castillo y Martínez, 2025), conflictos y pérdida de relaciones sociales (Langham et al., 2015; Raisamo et al., 2013), un menor

rendimiento académico/laboral (Dulcey et al., 2023), hasta problemas de salud física y mental (Langham et al., 2015). Pudiendo desembocar en la peor consecuencia, el desarrollo de una adicción a los juegos de azar o un Trastorno por Juego Patológico (Reig et al., 2021).

En este sentido, todos los factores y consecuencias se encuentran interconectados entre sí, de forma que van desarrollándose de manera sinérgica y complementaria, de ahí la necesidad de establecer una propuesta holística que intervenga en los factores más relevantes, como son la falta de información, el desarrollo de la autoeficacia y la superación de la presión grupal.

Por todo ello, se plantea esta propuesta dirigida a jóvenes en edades comprendidas entre 14 y 18 años, etapa caracterizada por la búsqueda de sensaciones y la necesidad de aceptación por el grupo de iguales (Pedrosa, 2009), factores que pueden implicar un inicio en el uso de juegos de apuestas.

El objetivo final de la propuesta consistirá en que los/as adolescentes puedan hacer frente a esta conducta a través de habilidades y estrategias, sin olvidar la importancia que posee la implicación de los progenitores y los centros educativo como factor de protección frente al fenómeno.

Dada la importancia que se le otorga en la propuesta a que los/as jóvenes puedan superar aquellos factores de riesgo y saber cómo actuar frente a los mismos para poder evitar y prevenir la adicción al juego o un Trastorno del Juego Problemático, la propuesta de prevención que se presenta a continuación se ha denominado: “Apuesta por ti”. Haciendo énfasis en la adquisición de estrategias y de herramientas para abogar por su desarrollo óptimo e integral.

3.2. Objetivos de la propuesta de intervención.

Los objetivos que se plantean para la propuesta de prevención “Apuesta por ti” son los siguientes:

Objetivos Generales.

1. Evitar o retrasar el inicio del juego en los menores de edad escolarizados en la isla de Fuerteventura.

2. Prevenir el juego problemático en adolescentes de entre 14 y 18 años escolarizados en la isla de Fuerteventura.
3. Fortalecer la implicación de las familias y los centros educativos en la prevención del juego problemático.

Objetivos Específicos.

Para el abordaje de los objetivos generales 1 y 2 se proponen los siguientes objetivos específicos.

1. Concienciar acerca de las consecuencias relacionadas con el juego problemático.
2. Promover el desarrollo de la autoeficacia para rechazar el juego de apuestas.
3. Trabajar sobre las habilidades para superar la presión grupal frente a los juegos de apuestas.
4. Aumentar la percepción de riesgo sobre la conducta de apostar.
5. Favorecer una reflexión crítica sobre las ganancias y las pérdidas en los juegos de apuestas.

Para el abordaje del objetivo 3 se proponen los siguientes objetivos específicos.

1. Informar acerca de los juegos de apuestas a las familias y centros educativos.
2. Potenciar el uso de herramientas de control parental en el domicilio.
3. Impulsar el desarrollo de actitudes restrictivas ante los juegos de azar en el domicilio.
4. Favorecer la búsqueda de alternativas de ocio y tiempo libre saludables en el seno familiar y los centros educativos.

3.3. Diseño de la propuesta de intervención.

3.3.1. Destinatarios.

La propuesta de prevención que se presenta se plantea para la Comunidad Autónoma de Canarias, no obstante, dado que esta posee numerosas islas y cada una con diferentes características, se pretende empezar por una de ellas: Fuerteventura.

El programa está destinado a jóvenes de entre 14 y 18 años, que se encuentren escolarizados en Institutos de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO) de la isla de Fuerteventura. Específicamente se han seleccionado un centro de cada uno de los municipios: IES Puerto del Rosario (Puerto del Rosario), IES Corralejo (La Oliva), CEO Antigua (Antigua), IES Vigán (Tuineje) e IES Jandía (Pájara).

El alumnado de estos centros educativos, serán los principales beneficiarios de la propuesta, pudiendo gozar de actividades lúdicas y dinámicas, además de formativas e informativas. En el mismo sentido, otro colectivo que podrá beneficiarse de esta propuesta corresponde a los familiares, padres, madres o tutores legales del alumnado, de forma que, a través de tutorías personalizadas y talleres grupales, se les dotará de la información necesaria para poder ser un agente activo en la prevención frente a los juegos de apuestas.

3.3.2. Metodología.

La metodología planteada para esta propuesta de prevención está caracterizada por ser tripartita en cada una de las actividades, cuya primera parte es informativa, la segunda más participativa y dinámica y una última parte para recoger conclusiones. Esta metodología es necesaria, pues el dotar de información es bueno, pero poder aplicarlo posteriormente conseguirá afianzar más los conocimientos adquiridos.

Es importante resaltar que antes de comenzar con el desempeño de los talleres se les realizará un cuestionario previo de conocimientos sobre los juegos de azar (Ver cuestionario de conocimientos previos en el Anexo 3), a través del cual se obtendrá una perspectiva global de cómo se encuentra la situación.

Asimismo, la metodología será participativa y de trabajo en equipo, promoviendo la colaboración entre el alumnado en cada uno de los talleres propuestos. Se fomenta la introspección y el intercambio de opiniones, sensaciones e ideas.

Antes de comenzar con las actividades más prácticas, se llevarán a cabo sesiones explicativas de corta duración para inducir al alumnado en el contexto y darles la información más relevante. Además, se les explicará detalladamente en qué consiste cada actividad. Por tanto, una vez ejecutada la actividad, se pedirá que el alumnado reflexione sobre lo aprendido.

Propuesta de Prevención del juego problemático en menores de 14 a 18 años escolarizados
en la isla de Fuerteventura

Para el correcto desarrollo de esta propuesta se requiere de la colaboración de los tutores de los centros educativos, quienes podrán reservar una sala para poder ejecutar las actividades. Del mismo modo, se contactará con profesionales especializados en los juegos de azar para poder impartir las sesiones previas informativas a las actividades.

De igual forma, para los talleres dirigidos a las familias, se llevará una metodología similar, práctica y participativa, donde sean los propios progenitores los protagonistas de su propio aprendizaje.

Finalmente, la propuesta se incorporará en horario lectivo para el alumnado y en horario de tarde para profesorado y familiares, y se implementará en la programación de actividades de sensibilización de los centros educativos, específicamente en los cursos de 2º ESO, 3º ESO, 4º ESO y 1º y 2º de Bachillerato. Además, se implicará a las áreas de salud de zona de los municipios de Fuerteventura y al equipo directivo de cada centro.

3.3.3. Desarrollo de la propuesta de intervención.

Actividad 1.

Título:	“Desafiando al azar: Una gymkana sobre riesgos y soluciones”
Objetivo:	Concienciar acerca de las consecuencias relacionadas con el juego problemático.
Descripción de la actividad:	Para comenzar se hará una breve exposición inicial sobre los juegos de azar, especificando los tipos (apuestas deportivas, casinos, máquinas tragaperras, juegos de azar online). Posteriormente, se explicarán las consecuencias asociadas en diferentes niveles: económico (endeudamiento, pérdida de bienes o dinero), social (aislamiento, conflictividad en las relaciones), salud física y mental (estrés, insomnio, ansiedad, depresión) y la adicción (Trastorno por Juego Patológico, con sus similitudes a una adicción a sustancia). Seguidamente se preparará una gymkana donde el alumnado deberá sortear obstáculos que representan las distintas consecuencias del juego. Cada estación plantea una dificultad relacionada con el juego,

Propuesta de Prevención del juego problemático en menores de 14 a 18 años escolarizados
en la isla de Fuerteventura

	intentando pasar de las consecuencias a través de posibles soluciones (apoyo familiar, pedir ayuda, decir que no, educación financiera, etc). Finalmente, se hará una puesta en común sobre lo aprendido en la dinámica, comentando qué les ha llamado la atención y qué soluciones consideran más viables o qué otras propondrían.
Recursos:	- Proyector o pizarra digital. - Presentación en PowerPoint o similar. - Fichas o cartel con información clave. - Sillas en semicírculo. - Carteles o tarjetas con situaciones/consecuencias. - Material de apoyo para cada estación (cintas adhesivas, conos para delimitar espacios, sobres con preguntas/retos). - Reloj o cronómetro. - Monitores/facilitadores en cada estación.
Duración:	1 hora en total: 15 minutos en la exposición. 35 minutos en la Gymkana. 10 minutos en la reflexión final.

Fuente: Elaboración propia.

Actividad 2.

Título:	“Tu mejor jugada: decir NO”
Objetivo:	Promover el desarrollo de la autoeficacia para rechazar el juego de apuestas.
Descripción de la actividad:	Para comenzar se hará una pequeña exposición sobre qué es la autoeficacia según Bandura: la creencia en la propia capacidad para organizar y ejecutar acciones necesarias ante retos. Y los diferentes ámbitos donde se puede aplicar (rechazar fumar, regular el uso del móvil, etc).

Propuesta de Prevención del juego problemático en menores de 14 a 18 años escolarizados
en la isla de Fuerteventura

	Posteriormente se plantea un caso práctico real donde una persona carece de autoeficacia para rechazar las apuestas. El alumnado analizará uno de los casos propuestos (Ver casos prácticos para analizar en el Anexo 4) y responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué señales muestran que la persona tiene baja autoeficacia? ¿Qué podría hacer para aumentar su capacidad para decir que no? ¿Qué alternativas de ocio podría buscar? ¿Cómo podrían ayudarle sus amigos/familia? ¿Qué harías si fueras esa persona? Finalmente, cada alumno/a podrá compartir en voz alta una estrategia para mejorar la autoeficacia.
Recursos:	- Proyector/ordenador con diapositivas. - Fichas-resumen con definición y ejemplos. - Copias impresas del caso (1 por grupo). - Tarjetas con preguntas de análisis. - Hojas y bolígrafos para apuntes. - Moderador/facilitador.
Duración:	1 hora en total: 20 minutos en la exposición. 25 minutos en el análisis del caso y el debate en grupos. 15 minutos en la puesta en común y reflexión.

Fuente: Elaboración propia.

Actividad 3.

Título:	“No caigas en la presión”
Objetivo:	Trabajar sobre las habilidades para superar la presión grupal frente a los juegos de apuestas.
Descripción de la actividad:	Para comenzar se realiza una explicación breve sobre qué es la presión grupal, cómo actúa en la adolescencia/juventud y cómo influye en la toma de decisiones relacionadas con las apuestas. Se presentan

Propuesta de Prevención del juego problemático en menores de 14 a 18 años escolarizados
en la isla de Fuerteventura

	ejemplos cotidianos de presión grupal (ej. fumar, beber, apostar) y las posibles consecuencias de ceder. Seguidamente el alumnado se divide en grupos pequeños y se les reparte unas tarjetas con situaciones ficticias donde un grupo presiona a una persona para apostar. Deben ejecutar a modo de role-play, y la persona presionada debe practicar respuestas asertivas para negarse. El grupo analiza cómo se sintió y qué otras respuestas se podrían dar. Para finalizar, se recogen todas las estrategias utilizadas y se reparten en el aula para que puedan acceder a ellas cuando lo necesiten.
Recursos:	- Proyector/pizarra. - Presentación con definiciones y ejemplos. - Tarjetas con casos de presión grupal (mín. 4–5). - Espacio amplio para moverse. - Hojas y bolígrafos para apuntar estrategias. - Cronómetro. - Listado para anotar las estrategias.
Duración:	1 hora en total: 10 minutos para la exposición. 40 minutos para la dinámica de role-play y análisis. 10 minutos para la puesta en común y reflexión.

Fuente: Elaboración propia.

Actividad 4.

Título:	“La ruleta del riesgo”
Objetivo:	Aumentar la percepción de riesgo sobre la conducta de apostar.
Descripción de la actividad:	Para comenzar se explica brevemente qué significa apostar recalcando que se arriesgan muchos aspectos valiosos a cambio de la esperanza de ganar. Se pregunta al grupo “¿Qué cosas importantes en tu vida jamás pondrías en juego?”

Propuesta de Prevención del juego problemático en menores de 14 a 18 años escolarizados
en la isla de Fuerteventura

	Seguidamente se coloca una ruleta grande (en físico o digital) (Ver ejemplo de ruleta en el Anexo 5) dividida en secciones: familia, amigos, estudios, salud, etc. El alumnado, por equipos, hacen “apuestas” simbólicas y por cada vez que giren la ruleta, perderán algo valioso. La dinámica continúa hasta que vean cómo van quedándose sin aspectos clave de su vida. Para finalizar, se abre un debate guiado respondiendo a preguntas como: ¿Cómo se sintieron al perder cosas tan importantes? ¿Creen que en la vida real pasa algo parecido con las apuestas? ¿Qué alternativas existen para divertirse sin arriesgarse?
Recursos:	- Pizarra/papel + rotuladores. - Tarjetas o post-its para que los participantes escriban qué consideran valioso. - Ruleta física (cartón/plástico) o digital (aplicación o presentación interactiva). - Tarjetas con descripciones de pérdidas concretas para cada categoría. - Fichas/monedas simbólicas para “apostar”. - Cronómetro para controlar turnos. - Espacio amplio para el grupo.
Duración:	45 minutos en total: 10 minutos de explicación. 25 minutos en la dinámica de ruleta. 10 minutos de reflexión.

Fuente: Elaboración propia.

Actividad 5.

Título:	“El Monopoly del azar”
Objetivo:	Favorecer una reflexión crítica sobre las ganancias y las pérdidas en los juegos de apuestas.

Descripción de la actividad:	Para comenzar se hace una breve presentación del juego del Monopoly, además se presenta la dinámica del azar caracterizada por favorecer siempre a la banca, asimismo el jugador cree que controla sus decisiones, pero el sistema está diseñado para que pierda. Se explican conceptos como: ilusión de control, refuerzo intermitente ,etc. Seguidamente con las fichas del monopoly se hacen pequeños grupos, se reparte el dinero (p.ej 1500€ en billetes del Monopoly) y van jugando. Si caen en propiedades, no se compran como en el Monopoly clásico: en su lugar se “apuesta” (ejemplo: pagar una cantidad con posibilidad de recuperar el doble o perderlo todo según tarjeta/dado). Se introducen tarjetas azarosas que generen ganancias inesperadas y pérdidas fuertes. La partida está diseñada para que, con el tiempo, la mayoría se quede sin dinero (quiebra). Importante: No se trata de acabar el tablero, sino de vivir la sensación de inestabilidad financiera y frustración. Para finalizar el grupo comparte sus reflexiones respondiendo a las siguientes preguntas: - ¿Qué pensaste cuando ganabas mucho? - ¿Y cuándo lo perdías todo? - ¿Intentaste “recuperar” lo perdido? - ¿Te parecía que tenías control o todo dependía del azar?
Recursos:	- 1 tablero de Monopoly (o versión impresa/adaptada). - Billetes de Monopoly (o fotocopias recortadas). - 1 dado (o aplicación para lanzar dados). - Fichas para cada participante/equipo. - Tarjetas especiales (preparadas por ti) con mensajes tipo:

Propuesta de Prevención del juego problemático en menores de 14 a 18 años escolarizados
en la isla de Fuerteventura

	- “Pierdes todo tu turno: el azar no siempre te favorece.” - “Recibes 100€, pero debes apostar la mitad obligatoriamente.” - “Pierdes 200€ en una apuesta.” - “Avanza 3 casillas, pero paga 50€ por la entrada.” - Reloj/cronómetro.
Duración:	1 hora en total: 15 minutos en exposición inicial. 30 minutos en la dinámica del Monopoly. 15 minutos en la reflexión final.

Fuente: Elaboración propia.

Actividad 6.

Título:	“Aproximación a los juegos de azar”
Objetivo:	Informar acerca de los juegos de apuestas a las familias y centros educativos.
Descripción de la actividad:	Para comenzar esta sesión para las familias se les explicará qué es el juego de azar, datos actuales, consecuencias y aspectos que promueven el juego de azar en los menores. Posteriormente se hará una dinámica de verdadero y falso donde a través de cartulinas verdes y rojas se les lanzarán afirmaciones sobre los juegos de azar. Las familias deben levantar la cartulina según lo que opinen. Se debate cada afirmación brevemente desmontando los mitos y resaltando consecuencias reales. Para finalizar, se hará una pequeña reflexión para ver qué han aprendido y afianzar conocimientos.
Recursos:	- Cartulinas con frases/preguntas (ejemplo: <i>“El azar siempre es justo”</i>, <i>“Si juego mucho, al final recuperaré lo perdido”</i>, <i>“El juego online es más peligroso”</i>, etc.). - Pizarra/rotafolios y rotuladores. - Proyector con presentación PowerPoint.

Propuesta de Prevención del juego problemático en menores de 14 a 18 años escolarizados
en la isla de Fuerteventura

	- Cartulinas rojas y verdes.
Duración:	1 hora en total: 15 minutos en la presentación. 35 minutos en la dinámica. 10 minutos en la reflexión final.

Fuente: Elaboración propia.

Actividad 7.

Título:	“Aproximación a los juegos de azar”
Objetivo:	Informar acerca de los juegos de apuestas a las familias y centros educativos.
Descripción de la actividad:	Esta actividad consiste en una clase magistral para los profesionales de los centros educativos. Se le explicarán conceptos básicos de los juegos de azar, características, factores de protección y de riesgo, consecuencias y señales de riesgo más habituales en el entorno escolar. Se les presenta un decálogo con toda la información para que la puedan repartir entre los diferentes profesionales. Para finalizar se hace una ronda de preguntas y dudas.
Recursos:	- Presentación de PowerPoint. - Informe con toda la información expuesta.
Duración:	1 hora en total: 45 minutos de exposición. 15 minutos de reflexión y dudas.

Fuente: Elaboración propia.

Actividad 8.

Título:	“La caja de llaves digitales”
Objetivo:	Potenciar el uso de herramientas de control parental en el domicilio.

Descripción de la actividad:	Para comenzar esta sesión se les explica a las familias sobre el auge del juego de apuestas online y la facilidad de acceso desde cualquier dispositivo. Además, se les menciona la importancia de que la familia no solo “prohiba” si no que acompañe y proteja con herramientas de control parental. Seguidamente se comienza con la dinámica de “La llave adecuada”, donde se divide al grupo en pequeños equipos y reciben una situación problemática (p.ej. <i>“Descubro que mi hijo se conecta a apuestas deportivas desde el móvil”</i>). Después deben coger una “llave” que representan diferentes herramientas de control parental y decidir cuál sería la más adecuada y explicar el por qué. Para finalizar, exponen todas las herramientas que han ido sacando y responder a las siguientes preguntas para reflexionar: - ¿Qué ventajas tiene usar estas herramientas? - ¿Qué límites tienen (no sustituyen la comunicación)? - ¿Cómo podemos combinarlas con normas familiares claras?
Recursos:	- Tarjetas con nombres de herramientas de control parental (ejemplo: Qustodio, Family Link, Norton Family, controles de Xbox/PlayStation, bloqueadores de webs de apuestas, control de tiempo de pantalla). - Tarjetas con situaciones problemáticas (ejemplo: <i>“Mi hijo pasa más de 6 horas al día en el móvil”</i>, <i>“Descubro cargos sospechosos en mi tarjeta bancaria”</i>, <i>“Mi hija se conecta a escondidas de madrugada”</i>). - Una caja o cofre simbólico (“la caja de llaves digitales”). - Presentación de PowerPoint.
Duración:	1 hora en total: 15 minutos de exposición.

Propuesta de Prevención del juego problemático en menores de 14 a 18 años escolarizados
en la isla de Fuerteventura

	35 minutos de dinámica. 10 minutos de reflexión.
--	---

Fuente: Elaboración propia.

Actividad 9.

Título:	“El semáforo del juego”
Objetivo:	Impulsar el desarrollo de actitudes restrictivas ante los juegos de azar en el domicilio.
Descripción de la actividad:	Para comenzar esta sesión se explicará la importancia de la influencia del ejemplo familiar, remarcando que los menores aprenden lo que ven en casa. Se tratan aspectos como las actitudes permisivas y las restrictivas. Posteriormente, se lee diferentes situaciones familiares y las familias deben levantar la cartulina según corresponda: - Verde: conducta adecuada y preventiva. - Amarillo: situación dudosa que puede ser peligrosa. - Rojo: conducta inadecuada o que favorece el riesgo. Tras cada situación se plantea el por qué de cada decisión, las consecuencias que pueden ocurrir y una alternativa para modificar la situación. Para finalizar, se hace una pequeña reflexión sobre las actitudes protectoras y los conocimientos que han adquirido.
Recursos:	- Cartulinas o tarjetas de colores: verde (adecuado), amarillo (dudoso), rojo (inadecuado/restrictivo). - Tarjetas con situaciones familiares reales o hipotéticas relacionadas con el juego (ejemplo: <i>“Mi hijo me pide dinero para una apuesta entre amigos”</i>, <i>“En casa comentamos y celebramos apuestas deportivas”</i>, <i>“Uso aplicaciones de lotería delante de mis hijos”</i>).

Propuesta de Prevención del juego problemático en menores de 14 a 18 años escolarizados
en la isla de Fuerteventura

	- Presentación PowerPoint.
Duración:	1 hora en total: 15 minutos de exposición. 35 minutos de dinámica. 10 minutos de reflexión.

Fuente: Elaboración propia.

Actividad 10.

Título:	“Nuestro catálogo de ocio saludable”
Objetivo:	Favorecer la búsqueda de alternativas de ocio y tiempo libre saludables en el seno familiar y los centros educativos
Descripción de la actividad:	Para comenzar esta sesión se explica qué es el ocio saludable y su función como factor protector frente a la adicción al juego de apuestas. Se plantea reflexionar sobre lo que hacen los menores en su tiempo libre. Seguidamente se comienza a desarrollar un catálogo de ocio saludable entre las familias y los profesionales del centro educativo. Para ello, se dividen en grupos variados y se les reparte un sobre con una temática de ocio. Deben identificar recursos existentes en la comunidad, proponer nuevas alternativas creativas y realistas y plasmarlo en su hoja/cartulina como si fuera un catálogo. Llamativo y descriptivo. Finalmente presentarán su propuesta.

	Para finalizar, se reúnen todas las propuestas y se realiza una reflexión conjunta. Se recogen todas las propuestas y se compone un catálogo físico y digital.
Recursos:	- Hojas A3 o cartulinas grandes. - Rotuladores de colores, bolígrafos y post-its. - Revistas, folletos de actividades locales, tijeras y pegamento (para hacerlo más creativo tipo mural). - Ordenador + proyector (opcional) para mostrar ejemplos de recursos municipales de ocio. - Sobres con temáticas de ocio escritas (ej.: deporte, cultura, música, voluntariado, actividades digitales positivas, naturaleza, talleres artísticos). - Presentación PowerPoint.
Duración:	1 hora en total: 10 minutos de exposición. 40 minutos de dinámica. 10 minutos de reflexión.

Fuente: Elaboración propia.

3.3.4. Temporalización.

El Diagrama de Gantt que se presenta a continuación recoge la temporalización de la propuesta de prevención que se va a desarrollar. A primera instancia se puede observar como las actividades están planteadas en el transcurso de todo el curso escolar 2025-2026. Seguidamente, se determina las actividades estableciendo diferencias entre las dirigidas al alumnado (en un azul más fuerte), las actividades dirigidas para familiares y profesional de los centros educativos (un tono más claro) y el período en el que se desarrollará la evaluación (en un azul mucho más claro). Asimismo, se destacan en negro aquellas semanas en las que no se puede desarrollar ninguna actividad por los períodos de comienzo de vacaciones de los

centros y sus vueltas de las mismas por diversas festividades como Navidad, Año Nuevo, Día de Reyes y Semana Santa.

Cabe mencionar que el desarrollo de las actividades se dispone de una manera estratégica, desempeñándose los objetivos por su generalidad o especificidad. Comenzando con las actividades más genéricas en el principio del curso escolar y finalizando con las más específicas en los últimos meses lectivos.

De igual forma, esta temporalización será llevada a cabo por dos equipos de trabajo de manera simultánea, por tanto, en los 5 centros educativos se desempeñarán de manera paralela, tanto las actividades para el alumnado como para los familiares y profesionales, generando de esta manera un espacio de retroalimentación entre los tres públicos objetivos.

Cada equipo de trabajo creado se encuentra distribuido entre los municipios, de forma que el primer equipo es responsable de los centros ubicados en Puerto del Rosario, Corralejo y Antigua, y el segundo equipo de Tuineje y Pájara.

Por otro lado, las actividades programadas para las familias y los profesionales se encuentran distribuidas a lo largo de todo el curso escolar, siendo un total de 5 sesiones por centro educativo, de forma que los familiares pueden acudir a sesiones que no pertenezcan al centro educativo de referencia, facilitando la adaptación y la asistencia.

Finalmente, el último mes del curso escolar está destinado a llevar a cabo la evaluación considerándose un mes de menor impacto, por lo que no se contempla realizar más actividades.

CRONOGRAMA DEL PROYECTO

ACTIVIDADES	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
Actividad 1.										
Actividad 2.										
Actividad 3.										
Actividad 4.										
Actividad 5.										
Actividad 6.										
Actividad 7.										
Actividad 8.										
Actividad 9.										
Actividad 10.										
Evaluación										

²Fuente: Elaboración propia a partir de las actividades desarrolladas en el apartado anterior.

3.3.5. Recursos.

Para el correcto desarrollo de las actividades planteadas son necesarios una gran cantidad de recursos de distinta índole, por lo tanto, se presentan a continuación agrupados por tipo. En primer lugar, en cuanto a los recursos humanos, serán necesarios profesionales para la creación de los dos equipos, por lo que, se necesitan 2 pedagogos/as, 2 educadores/as sociales, 2 animadores/as socioculturales y 2 trabajadores/as sociales. Pudiendo formar dos equipos con 4 profesionales cualificados cada uno.

Por otro lado, en referencia a los recursos materiales, se requiere de una gran variedad: Proyector o pizarras digitales (que se pueden disponer de los centros educativos), diversidad de folios, en tamaño A4 y A5, cartulinas de colores (rojo, verde, amarillo, azul), bolígrafos (azul, negro, verde y rojo), rotuladores gruesos de colores, sillas y mesas (pudiendo disponer de las de los centros educativos), cinta adhesiva, reloj o cronómetro, fotocopidora (para realizar las copias de toda la documentación necesaria), ruleta de cartón (en el caso de que no se pueda

² Las diferentes tonalidades corresponden a las actividades dirigidas a la población estudiantil (azul oscuro), las actividades dirigidas a familiares y profesionales (azul más claro), período de evaluación (azul celeste claro) y los periodos no lectivos (negro).

o se quiera en digital), fichas redondas o monedas de juguete, un tablero de Monopoly con sus respectivos billetes, un dado, un cofre o caja, sobres de papel, tijeras y pegamento.

Asimismo, en cuanto a recursos espaciales, se requiere de un espacio amplio donde poder desarrollar las actividades, no obstante, los convenios existentes con el Cabildo de Fuerteventura y los centros educativos incluyen el usufructo de las aulas disponibles para el desarrollo de los talleres, así como de espacios habilitados para los talleres destinados a los profesionales y las familias, siempre y cuando se vele por su conservación, y no exista ninguna ley que autorice otra cosa.

Para finalizar, se destacan ciertos recursos tecnológicos y de información, como internet para poder presentar la información recabada, así como gran cantidad de referencias bibliográficas para la realización de los PowerPoint.

3.4. Evaluación.

La fase de evaluación de un proyecto es fundamental para conocer el impacto que ha tenido en la población diana, así como para conocer si finalmente se han conseguido los objetivos propuestos. Para ello, el modelo fundamental que impera en esta fase de evaluación es el modelo participativo, dada la importancia que se le ha otorgado durante todo el desarrollo a la participación tanto de los/as adolescentes como de sus progenitores.

Como el objeto de evaluación de esta propuesta consiste en conocer la idoneidad de los objetivos planteados y las actividades programadas para ellos, se empleará una evaluación antes-después, obteniendo conocimientos de la situación al principio de la propuesta con un cuestionario para los/as alumnos/as y al final de esta con una encuesta de satisfacción para el alumnado (Ver encuesta de satisfacción para alumnado y familias en los Anexos 8 y 9) y familias y un cuestionario post-proyecto para ambos (Ver cuestionario post-proyecto para alumnado y familias en Anexo 6 y 7). De este modo, se logrará saber el impacto que ha tenido el mismo.

El período de evaluación comprende el último mes lectivo del curso escolar, es decir, en junio, pues se considera el momento ideal para implementar los últimos cuestionarios sin saturar a la población diana.

Finalmente, una vez concluida la evaluación y recogida la información de los/as jóvenes y sus progenitores, los equipos que desempeñan el proyecto realizarán una evaluación atendiendo a cuestiones como las que se comentan a continuación para comprobar la idoneidad de la metodología desarrollada.

- ¿Existe una relación adecuada entre el fenómeno social que se presenta y el objetivo propuesto?
- ¿Son suficientemente claros los objetivos generales con sus objetivos específicos?
- ¿Son suficientes los profesionales planteados para la adecuada ejecución del proyecto?
- ¿Se encuentran las actividades adecuadamente diseñadas para la consecución de los objetivos?
- ¿Es viable el proyecto en cuestiones políticas?
- ¿Son necesarios más recursos?

4. Conclusiones.

El presente trabajo comprende una gran cantidad de actuaciones llevadas a cabo para poder diseñar una propuesta de prevención destinada a los juegos de azar en los/as adolescentes de entre 14 y 18 años.

Para poder comenzar con el diseño de esta propuesta se ha llevado a cabo una revisión de literatura sobre los juegos de apuestas, su historia, su normativa relacionada, así como sus consecuencias y los factores de riesgo y de protección que se encuentran vinculados a ellos. En este caso, toda la revisión bibliográfica que se ha hecho se encuentra expuesta en el marco teórico del presente trabajo. Asimismo, el análisis de las prevalencias existentes sobre los juegos apuestas y el juego problemático pueden observarse tanto en ambas justificaciones de este proyecto como en el marco teórico del mismo.

De igual forma, ha sido crucial analizar la situación actual con relación a los juegos de apuestas en la Comunidad Autónoma de Canarias, por lo tanto, se ha recogido tanto en el marco teórico como en la justificación del proyecto.

Por otro lado, la promoción de actuaciones dinámicas sobre consecuencias, factores de riesgo y protección, además de la elaboración de dinámicas y sesiones informativas, están desarrolladas en los talleres planteados para el alumnado de los centros educativos de entre 14 y 18 años, así como para el profesorado y los familiares.

Seguidamente, la facilitación de procedimientos de detección de conductas adictivas se encuentra de manera implícita en los talleres planteados específicamente para los profesionales de los centros, además de para los familiares del alumnado.

Para el correcto desarrollo de todas las dinámicas ha sido necesario elaborar una calendarización y cronograma de las actividades, pudiendo observarse en uno de los últimos puntos de la propuesta. Así como un análisis de los recursos necesarios, estando detallados en cada una de las actividades, pero también en un apartado específico donde se recogen todos los recursos divididos por tipo.

Para finalizar, es esencial elaborar un sistema de evaluación y seguimiento del programa, por lo que se recogen en el último punto las técnicas y la forma de evaluación que se pretende seguir.

En conclusión, esta propuesta de prevención ha recogido aspectos fundamentales para la intervención en materia de juegos de apuestas con jóvenes menores de edad, profesorado y familias, pues la prevención no radica solo en informar y castigar, sino en trabajar de manera holística y en la misma dirección. Por ello, ha sido fundamental implicar a las familias y los profesionales de los centros educativos, a partir de los cuales, la prevención posterior puede hacerse efectiva. Del mismo modo, el dotar de información es importante, pero poder aplicar los conocimientos y poder verificarlos de manera práctica va a favorecer el asentamiento del aprendizaje. Con esta propuesta, se ofrecen dinámicas variadas que se pueden adaptar no solo a la edad de la población objetivo que aquí se establece, sino también a diferentes cohortes y públicos, generando un mayor impacto y consiguiendo el objetivo principal: la prevención.

5. Limitaciones y prospectiva.

El desarrollo de cualquier proyecto o propuesta piloto lleva consigo mucha incertidumbre, inexperiencia y ambigüedad, por lo que la existencia de limitaciones, en ocasiones es inevitable.

En este caso, para poder desarrollar este proyecto se ha necesitado de mucho análisis, búsqueda, selección y reflexión, pues a pesar de que la existencia de referencias bibliográficas y literatura sobre los juegos de apuestas es bastante amplia, tanto por su historia como por sus características, prevalencias y consecuencias, ha habido epígrafes que han sido más difíciles de completar. En específico, el apartado de prevención ha tomado mucho tiempo por la baja cantidad de información sobre proyectos implementados y evaluados, si bien es cierto, que es un tópico cuyo impacto es relativamente actual, siendo las investigaciones más relevantes las realizadas en las últimas décadas. Asimismo, otro epígrafe donde la información es muy escasa, es la situación de los juegos de apuestas en las Islas Canarias, por lo que a la hora de añadir prevalencias e información sobre ello tanto en el marco teórico como en la justificación se han encontrado muchas limitaciones.

Asimismo, la información general que existe sobre los juegos de apuestas es muy amplia, por tanto, se ha tenido que analizar mucho para seleccionar la información relevante para el desarrollo de esta propuesta.

Por otro lado, al tratarse de una propuesta piloto, lo ideal es comenzar con una ratio de participantes pequeña, dificultando su implementación e intentando ajustarla lo máximo posible a la realidad existente en Fuerteventura, donde la información sobre el tópico es prácticamente inexistente. Para poder aplicarla de la mejor manera se necesitaría de instrumentos más específicos y de campo, implicando a todos los agentes administrativos y sociales, aspecto que limita en tiempo y forma el desarrollo de la propuesta.

Desde el punto de vista prospectivo, esta propuesta puede ser una buena opción para empezar a investigar sobre los juegos de apuestas en las Comunidades Autónomas más pequeñas, donde los estudios y programas de prevención son minoritarios. Lo ideal radica en

estudiar los territorios de manera individual, pues la situación puede ser variable y diferente en cada punto de la Península Ibérica.

Del mismo modo, para los centros educativos puede servir de guía para detectar posibles comportamientos problemáticos relacionados con el juego, facilitando así su intervención temprana y evitando posibles problemas más graves.

Para finalizar, cada territorio donde se quiera desarrollar este tipo de iniciativas requiere de un estudio específico, pero se considera que esta propuesta piloto puede servir de guía y base para comenzar a trabajar en aras de conseguir disminuir la edad de inicio en los juegos de apuestas, así como su posterior desarrollo como conducta adictiva y trastorno. Todos los proyectos van mejorando con su implementación y su retroalimentación adecuada, por lo que es fundamental ponerlo en marcha e ir conociendo su evaluación, pudiendo generar un gran impacto en las generaciones futuras.

6. Referencias bibliográficas.

- Aguaded-Gómez, J. (2011): "Niños y adolescentes: nuevas generaciones interactivas", *Revista Comunicar*, 18 (36), pp. 7-8.
- Aranzadi Thomsoon Reuters. (2014b). *Juegos y apuestas (especialmente del deporte) en la evolución del Derecho civil europeo - Kölner UniversitätsPublikationsServer*. Universität Zu Köln. <http://kups.ub.uni-koeln.de/id/eprint/7471>
- Arstila, V., Tuominen, J., & Uusitalo, S. (2023). Heads, I Win–Tails, You Lose: Gambling from a Predictive Processing Perspective. En M. Curado & S. S. Gouveia (Eds), *Predictive Minds: Old Problems and New Challenges* (pp. 181 199). *Vernon Press*.
- Bandura, A. (1977a). *Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change*. *Advances in Behaviour Research and Therapy*, 1(4), 139–161. [https://doi.org/10.1016/0146-6402\(78\)90002-4](https://doi.org/10.1016/0146-6402(78)90002-4).
- Becoña, E. (2009). Spain. En G. Meyer, T. Hayer, & M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions* (pp. 281-298). *Springer Science & Business Media*.
- Becoña, E., & Becoña, L. (2018). *Gambling regulation in Spain*. En M. Egerer, V. Marionneau, & J. Nikkinen (Eds.), *Gambling Policies in European Welfare States: Current Challenges and Future Prospects* (pp. 83-97). Palgrave Macmillan
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2017a). Prevalence of adolescent problem gambling: A systematic review of recent research. *Journal of gambling studies*, 33, 397-424. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9627-5>

- Cámara, P. C., Perona, V. C., & Irlles, D. L. (2018). *Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. Un análisis de los factores asociados*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6546336>
- Campbell, C., Derevensky, J., Meerkamper, E., & Cutajar, J. (2011). Parents' Perceptions of Adolescent Gambling: A Canadian National Study. *Journal Of Gambling Issues*, 25, 36. <https://doi.org/10.4309/jgi.2011.25.4>
- Carbonell, X., Caparrós, A. T., Fargues, M. B., Oberst, U., & Graner, C. (2009). *Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3101263>
- Carpio, C. (2009): "Aspectos psicológicos del juego comercial. Tratamientos y programas preventivos. Hacia el juego responsable", Docencia e Investigación: *Revista de la Escuela Universitaria de Magisterio de Toledo*, 34 (19) pp. 25-58.
- Carran, M. A. (2018). *Gambling Regulation and Vulnerability*. Edward Elgar Publishing.
- Cases, J. I. (2011). *La transformación de las políticas públicas de juego de azar en España*. Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=281521737003>
- Casey, L. M., Oei, T. P., Melville, K. M., Bourke, E., & Newcombe, P. A. (2008). Measuring self-efficacy in gambling: The gambling refusal self-efficacy questionnaire. *Journal of Gambling Studies*, 24(2), 229–246. <https://doi.org/10.1007/s10899-007-9076-2>
- Castilla, C., Berdullas, S., De Vicente, A., & Villamarín, S. (2013). Apuestas Online: El nuevo desafío del juego patológico. *Infocop*, 61. <https://www.cop.es/infocop/pdf/2200.pdf>
- Chóliz, M. (2006). *Adicción al juego de azar* [Archivo PDF] [Microsoft Word - ADICCIÓN AL JUEGO texto alumnos .doc](#)

- Chóliz, M., & Saiz-Ruiz, J. (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca. *Adicciones*, 28(3), 174. <https://doi.org/10.20882/adicciones.820>
- Coronado, J. M. y J. M. López (2006): "Comunicación y salud pública desde los adolescentes", *Revista Comunicar*, 13 (26), pp. 63-71
- Cowlshaw, S., Delfabbro, P., & Dowling, N. (2023). La relación entre el aislamiento social y la adicción al juego en línea en jóvenes adultos. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 21(2), 215-227. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00731-z>
- Decreto-Ley de 12 de abril de 1946 por el que se crea el "Patronato de Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas". *Boletín Oficial del Estado*, 125, de 5 de mayo de 1946. <https://www.boe.es/datos/pdfs/BOE//1946/125/A03854-03855.pdf>
- Decreto-Ley 7/2024, de 31 de julio, de medidas urgentes para la reducción de la temporalidad, la gestión eficiente y la calidad en el empleo público de la Administración Pública de la Comunidad Autónoma de Canarias, así como para la protección de la infancia en el ámbito de los juegos de azar y apuestas. [Archivo PDF] <https://sede.gobiernodecanarias.org/boc/boc-a-2024-158-2544.pdf>
- Delfabbro, P., Gainsbury, S., & King, D. (2022). El impacto de las plataformas de juego online en la salud mental de los universitarios. *Journal of Gambling Studies*, 38(3), 657-675. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-09988-6>
- Del Pilar R. R, M. (2025). Apuestas y Juegos/Gambling and Games (DCH)
 Serie de Documentos de Investigación del Instituto Max Planck de Historia y Teoría del Derecho N.º 2025-04. <https://doi.org/10.2139/ssrn.5219276>

- Dento, R. y Kampfe, C. (1994). *The relationship between family variables and adolescent substance abuse: literature review*. *Adolescence*, 29, 114, 475-495.
- Dirección General de Ordenación del Juego [DGOJ]. (2023). *Estudio de Prevalencia de Juego 2022-2023*. <https://www.ordenacionjuego.es/datos-estudios/estudios/estudio-prevalencia-juego>
- Dittman, C. K., Gossner, M., Browne, M., Hing, N., Rockloff, M., Russell, A. M. T., & Lole, L. (2025). Sure they Gamble – But At Least They’re Not Being Bullied! A Survey of Parental Perspectives of Adolescent Gambling. *International Journal Of Mental Health And Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-025-01444-y>
- Dixon, R.W., Youssef, G.J., Hasking, P., Yucel, M., Jackson, A.C., & Dowling, N. A. (2016). The relationship between gambling attitudes, involvement, and problems in adolescence: examining the moderating role of coping strategies and parenting styles. *Addictive Behaviors*, 58, 42–46. doi: 10.1016/j.addbeh.2016.02.011
- Dulcey, A., Pinzón, M., Rojas, A., Romo, A., Daza, Y. & Montero, D. (2023). El juego patológico en estudiantes de salud de una institución universitaria, Cauca, Colombia. *Revista Colombiana de Psiquiatría*. <https://doi.org/10.1016/j.rcp.2023.09.006>
- Egerer, M., Marionneau, V., & Nikkinen, J. (2018). *Gambling policies in European welfare states*. Palgrave Macmillan.
- El Espejo Canario. (2024, 1 octubre). *Canarias se suma al Proyecto FES para impulsar la prevención de adicciones en jóvenes y familias*. <https://www.elespejocanario.es/secciones/canarias-se-suma-al-proyecto-fes-para-impulsar-la-prevencion-de-adicciones-en-jovenes-y-familias/>

- ESPAD. (2024). *Conclusiones destacadas del Proyecto Europeo de Encuestas Escolares sobre Alcohol y otras Drogas*. https://www.euda.europa.eu/publications/data-factsheets/espac-2024-key-findings_es
- Felsher, J., Derevensky, J.L., Gupta, R.. (2004). Lottery participation by youth with gambling problems: Are lottery tickets a gateway to other gambling venues? *International Gambling Studies*, 4, 109–125.
- Ferster, C.B. y Skinner, B.F. (1957). *Schedules of reinforcement*. Englewood Cliffs: New Jersey.
- Floros, G. D., Siomos, K., Fisoun, V., & Geroukalis, D. (2012). Adolescent Online Gambling: The Impact of Parental Practices and Correlates with Online Activities. *Journal Of Gambling Studies*, 29(1), 131-150. <https://doi.org/10.1007/s10899-011-9291-8>
- Freund, M., Noble, N., Hill, D., White, V., Evans, T., Oldmeadow, C., & Sanson-Fisher, R. (2019). The prevalence and correlates of gambling in secondary school students in Victoria, Australia 2017. *Victorian Responsible Gambling Foundation*. <https://responsiblegambling.vic.gov.au/resources/publications/the-prevalence-and-correlates-of-gambling-in-secondary-school-students-in-victoria-australia-2017-680/>
- Gainsbury, S. M., Abarbanel, B., & Blaszczynski, A. (2020). Online gambling: A critical review of the literature. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(3), 555-571. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00128-4>
- Gálvez, J. F. P. (2005). La lotería nacional. *Revista jurídica de Navarra*, 39, 57-97. [La Lotería Nacional. Juan Francisco Pérez Gálvez](#)
- García-Castillo, F., & Martínez, R. S. (2025). El auge de los juegos de azar online y sus consecuencias en población universitaria. *African Journal Of Rhetoric*, 25(1), 1-7. <https://doi.org/10.21134/1048>

- Gibbons, F.; Kingsbury, J. y Gerrard, M. (2012). *Social-Psychological Theories and Adolescent Health Risk Behavior*. *Social & Personality Psychology Compass*, 6, (2), 170-183. Doi: 10.1111/j.1751-9004.2011.00412.x.
- Hing, N., Russell, A. M. T., King, D., Rockloff, M., Browne, M., Greer, N., Newall, P., Sproston, K., Chen, L., & Coughlin, S. (2021). NSW Youth Gambling Study 2020. *NSW Responsible Gambling Fund*. <https://www.gambleaware.nsw.gov.au/-/media/files/nsw-youth-gambling-study-2020-research-Summary.ashx>
- INE - Instituto Nacional de Estadística. (2021). *Población por islas y sexo(2910)*. INE. https://ine.es/jaxiT3/Datos.htm?t=2910#_tabs-tabla
- INE - Instituto Nacional de Estadística. (2025b). *Población residente en islas por fecha, sexo y grupo de edad(69797)*. INE. https://ine.es/jaxiT3/Datos.htm?t=69797#_tabs-tabla
- Irles, D. L., & Perona, V. C. (2019). *Prevención del juego de apuestas en adolescentes: ensayo piloto de la eficacia de un programa escolar*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7041028>
- ISTAC / Número de casinos, bingos y máquinas recreativas (tipo B y C). Canarias por años / Banco de datos. (2023). https://www3.gobiernodecanarias.org/istac/statistical-visualizer/visualizer/data.html?resourceType=dataset&agencyId=ISTAC&resourceId=E68011A_000006&version=~latest#visualization/table
- ISTAC / Población de 16 y más años según tipos de juegos de azar o apuestas, frecuencia de juego y grupos de edad. Canarias. 2021 / Banco de datos. (s. f.). https://www3.gobiernodecanarias.org/istac/statistical-visualizer/visualizer/data.html?resourceType=dataset&agencyId=ISTAC&resourceId=C00035A_000346&version=~latest#visualization/column

ISTAC / *Población según sexos. Provincias por comunidades autónomas y años* / Banco de datos. (2024). https://www3.gobiernodecanarias.org/istac/statistical-visualizer/visualizer/data.html?resourceType=dataset&agencyId=ISTAC&resourceId=E30245A_000001&version=~latest#visualization/table

Jaisoorya, T. S., Beena, K. V., Beena, M., Ellangovan, K., Thennarassu, K., Bowden Jones, H., Benegal, V., & George, S. (2017). Do high school students in India gamble? A study of problem gambling and its correlates. *Journal of Gambling Studies*, 33, 449-460. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9651-5>

Johnson, E. E., Hamer, R., Nora, R. M., Tan, B., Eisenstein, N., & Engelhart, C. (1997). The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychological Reports*, 80(1), 83-88. <https://doi.org/10.2466/pr0.1997.80.1.83>

King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). Adolescents' perceptions of parental influences on commercial and simulated gambling activities. *International Gambling Studies*, 16(3), 424-441.

King, S. M., & Whelan, J. P. (2020). Gambling and alcohol problems during the college years: personality, physical and emotional health and gambling beliefs. *Issues in Mental Health Nursing*, 41(12), 1095-1103. <https://doi.org/10.1080/01612840.2020.1804019>

Kuten, E. (2006). Juego patológico. *Evidencia Actualizacion En la Práctica Ambulatoria*, 9(5). <https://doi.org/10.51987/evidencia.v9i5.5593>

Ladouceur, R. (1993): "Aspectos fundamentales y clínicos de la psicología de los juegos de azar y de dinero", *Psicología conductual*, 1, pp. 361-374.

Langham, E., Thorne, H., Browne, M., Donaldson, P., Rose, J., & Rockloff, M. (2015). Understanding gambling related harm: a proposed definition, conceptual framework,

and taxonomy of harms. *BMC Public Health*, 16(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-016-2747-0>

Leeman, R. F., Patock-Peckham, J. A., Hoff, R. A., Krishnan-Sarin, S., Steinberg, M. A., Rugle, L. J., & Potenza, M. N. (2014). Perceived parental permissiveness toward gambling and risky behaviors in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(2), 115–123. <https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.012>

Lesieur, H. (2003): “Adolescent gambling research. The next wave”, en H. Shaffer, M. Hall, J. Vander Bilt y E. George, (eds.), *Youth, gambling & society: Futures at stake*, Reno, *University of Nevada Press*, pp. 228-245.

Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego. Boletín Oficial del Estado, 127, de 28 de mayo de 2011. <https://www.boe.es/eli/es/l/2011/05/27/13/con>

Ley 8/2010, de 15 de julio, de los Juegos y Apuestas. (2010, 15 julio). <https://www.boe.es/eli/es-cn/l/2010/07/15/8>

Maguire, E.; Wells, W. y Katz, C. (2011). Measuring Community risk and protective factors for adolescent problem behavior: evidence for developing Nation. *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 48, (4), 594-620. Doi: 10.1177/0022427810395148.

McMullan, J., D. Miller y D. Perrier (2012): “I’ve Seen Them So Much They Are Just There: Exploring Young People’s Perceptions of Gambling in Advertising”, *International Journal Mental Health Addiction*, 10, pp. 829-848.

Messerlian, C., J. L. Derevensky y R. Gupta (2005): “Youth gambling problems: a public health perspective”, *Journal of Gambling Issues*, 14.

- Molinaro, S., Canale, N., Vieno, A., Lenzi, M., Siciliano, V., Gori, M., et al. (2014). Country and individual-level determinants of probable problematic gambling in adolescence: A multi-level cross-national comparison. *Addiction*. 109 (12), 2089-2097.
- Montañés, M. C., & Moliner, M. M. (2019). *La epidemia de la adicción al juego online en la adolescencia: un estudio empírico del trastorno de juego*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186942>
- Narros-González, M., Galmes-Cerezo, M., & Carcelén-García, S. (2022). La percepción de las familias sobre el juego de azar online factores de riesgo asociados a los menores. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 180, 105-126. <https://doi.org/10.5477/cis/reis.180.105>
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones [OEDA]. (2023). *Encuesta sobre Adicciones comportamentales en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)*. Plan Nacional Sobre Drogas. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/ESTUDES_2023_Informe.pdf
- Palencia, F. C. R. (2009). Juegos de azar en España, 1977-2007. *Tst: Transportes, Servicios y Telecomunicaciones*, 17, 84-108. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3159423>
- Parrado-González, A., Fernández-Calderón, F., Newall, P. W. S., & León-Jariego, J. C. (2023). Peer and parental social norms as determinants of gambling initiation: A prospective study. *The Journal of Adolescent Health: Official Publication of the Society for Adolescent Medicine*, 73(2), 296–301. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2023.02.033>

- Pedrosa, E. M. P. (2009). *Factores de riesgo y protección en el consumo de sustancias en adolescentes*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3130577>
- Perez-Gonzaga, S., Irles, D. L., & Perona, V. C. (2024). Publicidad de apuestas y conducta de juego en adolescentes y adultos jóvenes españoles. *Adicciones*, 36(2). <https://doi.org/10.20882/adicciones.1733>
- Raisamo, S., Halme, J., Murto, A., & Lintonen, T. (2013). Gambling-related harms among adolescents: a population-based study. *Journal of Gambling Studies*, 29, 151-159. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9298-9>
- Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego. Boletín Oficial del Estado, 291, de 4 de noviembre de 1977. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2020/11/03/958>
- Reig, J. E., Sala, F. G., & Vilar, M. M. (2021). *Motivos de juego, predictores del juego problemático y diferencias con el consumo problemático de alcohol*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8052236>
- Rossen, F. V., Clark, T., Denny, S. J., Fleming, T. M., Peiris-John, R., Robinson, E., & Lucassen, M. F. (2016). Unhealthy gambling amongst New Zealand secondary school students: An exploration of risk and protective factors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14, 95-110. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9562-1>
- Ruiz, P. G., Buil, P., & Moratilla, M. J. S. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del “juego responsable”. *Política y Sociedad*, 53(2), 551-575. https://doi.org/10.5209/rev_poso.2016.v53.n2.47921

- Salguero, R. T. (1998). El juego de azar en Algeciras (España): prevalencia y características sociodemográficas. *Revista Española de Drogodependencias*, 1, 53-74.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5440097>
- Schwartz, D. (2006). *Roll the Bones: The History of Gambling*. Winchester Books
- Shead N., Will; Walsh, Kelly; Taylor, Amy; Dereven sky, Jeffrey L. y Gupta, Rina (2011). «Youth Gambling Prevention: Can Public Service Announcements Featuring Celebrity Spokespersons Be Effective?». *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(2): 165-179. doi: 10.1007/s11469-009-9260-y
- Solera, S., Soler, J.M., Sancho, D., Gadea, R., Rubia, J. & Camarena, X. (2022). Patrón de uso del teléfono móvil e Internet en adolescentes de entre 11 y 15 años. *Enfermería Clínica*, 32, 270-278. <https://doi.org/10.1016/j.enfcli.2021.12.007>
- Tallón, M. Á. J., Montalbo, C. G., Jiménez, M. M., & Del Carmen Perea Pérez, M. (2011). Estudiantes universitarios y juego patológico. Un estudio empírico en la Universidad de Murcia. *Escritos de Psicología / Psychological Writings*, 4(3), 50-59.
<https://doi.org/10.5231/psy.writ.2011.2307>
- Thompson, W. N. (2009). *The international encyclopedia of gambling*. ABC-CLIO
- Toner, J. P. (2013). *Leisure and ancient Rome*. John Wiley & Sons.
- Triguero, I. S., & Lozano, A. C. (2021). LA ADICCIÓN AL JUEGO ONLINE ENTRE LOS ADOLESCENTES ESPAÑOLES. PROPUESTAS DE PREVENCIÓN EN EL MARCO EDUCATIVO. *Edetania Estudios y Propuestas Socioeducativas*, 59, 85-103.
https://doi.org/10.46583/edetania_2021.59.810

Uchuypoma, D. (2017). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *HAMUT AY*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.21503/hamu.v4i2.1472>

Vázquez-Fernández, M. J., & Barrera-Algarín, E. (2020). El juego on-line en España y las apuestas deportivas: Los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía. *African Journal Of Rhetoric*, 20(2), 61-69. <https://doi.org/10.21134/haaj.v20i2.500>

7. Anexos

Anexo 1. Esquema regulación de los juegos de azar.



Anexo 2. Criterios diagnósticos DSM-V Trastorno por Juego Patológico.

Juego patológico	
Criterios diagnosticos	312.31 (F63.0)
A. Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un período de 12 meses: 1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada. 2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego. 3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito. 4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej., reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar). 5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej., desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión). 6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar ("recuperar" las pérdidas). 7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego. 8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego. 9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego. B. Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maníaco.	

Anexo 3. Cuestionario de conocimientos previos sobre juegos de azar para el alumnado.

Edad: _____ **Curso escolar:** _____ **Sexo:** ☐ Masculino ☐ Femenino ☐ Prefiero no decirlo

Bloque 1: Conocimientos previos

1. ¿Qué entiendes por “juego de azar”?
 - ☐ Juegos donde todo depende de la suerte
 - ☐ Juegos donde depende de la habilidad
 - ☐ No lo sé
2. ¿Cuál de estos consideras que son juegos de azar? (puedes marcar más de una)
 - ☐ Lotería / quinielas
 - ☐ Tragaperras
 - ☐ Póker / ruleta en casinos
 - ☐ Apuestas deportivas
 - ☐ Videojuegos online
 - ☐ Otro: _____
3. ¿Crees que los juegos de azar pueden generar adicción?
 - ☐ Sí
 - ☐ No
 - ☐ No lo sé
4. ¿Qué consecuencias crees que pueden tener los juegos de azar? (puedes marcar varias)
 - ☐ Pérdidas económicas
 - ☐ Problemas familiares
 - ☐ Problemas en los estudios / trabajo
 - ☐ Ansiedad o estrés
 - ☐ Ninguna
 - ☐ Otras: _____

Bloque 2: Experiencias personales

Propuesta de Prevención del juego problemático en menores de 14 a 18 años escolarizados
en la isla de Fuerteventura

5. ¿Has jugado alguna vez a juegos de azar?
- ☐ Sí
 - ☐ No
6. Si respondiste **sí**, ¿con qué frecuencia lo haces?
- ☐ Una vez o pocas veces al año
 - ☐ Una vez al mes
 - ☐ Una vez a la semana
 - ☐ Varias veces a la semana
7. ¿Dónde has jugado a juegos de azar? (puedes marcar varias)
- ☐ En persona (loterías, tragaperras, apuestas físicas...)
 - ☐ Online (páginas web, apps de apuestas, casinos online...)
 - ☐ Otro: _____
8. ¿A qué edad jugaste por primera vez a un juego de azar?
- ☐ Antes de los 12 años
 - ☐ Entre los 12 y 14 años
 - ☐ Entre los 15 y 18 años
 - ☐ No he jugado nunca

Bloque 3: Percepción y actitudes

9. ¿Crees que en tu entorno (familiares, amigos, conocidos) hay personas que juegan a juegos de azar?
- ☐ Sí, muchos
 - ☐ Sí, algunos
 - ☐ No
 - ☐ No lo sé
10. ¿Cómo valoras el riesgo de los juegos de azar para los jóvenes de tu edad?
- ☐ Muy alto

Propuesta de Prevención del juego problemático en menores de 14 a 18 años escolarizados
en la isla de Fuerteventura

- ☐ Alto
- ☐ Bajo
- ☐ Nulo

11. ¿Qué te motiva o motivaría a jugar a juegos de azar? (puedes marcar varias)

- ☐ Diversión
- ☐ Dinero fácil
- ☐ Influencia de amigos
- ☐ Curiosidad
- ☐ Otro: _____

12. ¿Qué medidas crees que se podrían tomar para prevenir los problemas relacionados con el juego en los jóvenes?

(Respuesta abierta) _____

Este cuestionario es **anónimo y confidencial**, diseñado solo con fines educativos y de investigación.

Anexo 4. Ejemplo de casos prácticos para analizar.

- Javier, 19 años, estudia FP. Sus amigos suelen reunirse en una casa de apuestas después de clase. Javier al principio solo iba a acompañarlos, pero con la presión del grupo y el miedo a quedarse fuera, empezó a jugar pequeñas cantidades. Cuando intenta decir que no, sus amigos lo ridiculizan (“no seas aguafiestas, si es solo una partida”). Javier siente que no es capaz de negarse y cada vez juega más dinero, aunque sabe que le afecta a su economía y estudios.
- Marta tiene 21 años y pasa mucho tiempo en redes sociales. Un día le aparece un anuncio de apuestas deportivas con una promoción de bienvenida: “Gana 200 € gratis con tu primer depósito”. Marta piensa que podría ser una buena oportunidad. Cuando intenta dejarlo, recibe notificaciones constantes con nuevas ofertas y mensajes como

“¡No te lo pierdas, el partido empieza ya!”. Aunque sabe que no debería gastar dinero, no se siente capaz de ignorar esas promociones. Acaba depositando dinero varias veces, incluso cuando se había propuesto no hacerlo.

- Luis tiene 17 años y juega al fútbol en un equipo juvenil. Sus compañeros de equipo han creado una “peña” para apostar juntos en partidos de la liga. Cada semana ponen dinero en común y comentan los resultados en el vestuario. Luis, al principio, se sentía incómodo, pero sus compañeros empezaron a burlarse: “Eres el único que no aporta, ¿acaso no confías en tu equipo?”. Para evitar el rechazo del grupo, termina participando, aunque no le gusta. Cuando piensa en negarse, se siente incapaz de enfrentarse a la presión y teme quedarse sin amigos.

Anexo 5. Ejemplo de ruleta.



Anexo 6. Cuestionario post-proyecto para alumnado.

Parte 1. Conocimientos

1. Los juegos de azar se caracterizan porque...
 - a) Siempre gana quien tiene más experiencia
 - b) Dependen principalmente de la suerte
 - c) Son juegos sin riesgo
 - d) No lo sé

2. ¿Cuál de estas consecuencias puede tener jugar en exceso? (marca las correctas)

- a. a) Pérdidas económicas
- b. b) Problemas en la familia o amistades
- c. c) Ansiedad o tristeza
- d. d) Diversión sin riesgos

3. Señala un factor de riesgo relacionado con el juego en adolescentes:

- a. a) Baja autoestima y aburrimiento
- b. b) Tener familiares o amigos que juegan
- c. c) Publicidad de apuestas en redes sociales
- d. d) Todas las anteriores

4. Señala un factor de protección frente al juego problemático:

- a. a) Practicar deportes y actividades de ocio saludables
- b. b) Tener proyectos y metas personales
- c. c) Contar con apoyo familiar y social
- d. d) Todas las anteriores

Parte 2. Percepciones

5. ¿Crees que la publicidad de apuestas influye en los jóvenes para empezar a jugar?

- a. Sí
- b. No
- c. No lo sé

6. Después del taller, ¿te sientes más capaz de identificar los riesgos de los juegos de azar?

- a. Mucho más
- b. Algo más
- c. Igual que antes

Parte 3. Opinión

7. Escribe una cosa que hayas aprendido en el taller y que antes no sabías.

(Respuesta abierta)

Anexo 7. Cuestionario post-proyecto para familias.

Parte 1. Conocimientos

1. ¿Qué consecuencias negativas puede tener el juego problemático en adolescentes?
 - a. a) Endeudamiento y problemas económicos
 - b. b) Aislamiento y ansiedad
 - c. c) Conflictos familiares
 - d. d) Todas las anteriores
2. ¿Cuál de los siguientes es un factor de riesgo?
 - a. a) Publicidad de apuestas y fácil acceso online
 - b. b) Antecedentes familiares de juego
 - c. c) Falta de supervisión parental
 - d. d) Todas las anteriores
3. ¿Cuál de los siguientes es un factor de protección?
 - a. a) Comunicación abierta en la familia
 - b. b) Fomentar actividades de ocio saludables
 - c. c) Supervisión del tiempo y uso de internet

- d. d) Todas las anteriores

Parte 2. Estrategias y prevención

4. ¿Qué estrategia considera más eficaz para prevenir el inicio en el juego de azar en adolescentes?
 - a. a) Hablar abiertamente en casa sobre riesgos
 - b. b) Poner límites y normas claras de uso de internet
 - c. c) Dar ejemplo evitando conductas de juego en la familia
 - d. d) Todas las anteriores
5. ¿Conoce herramientas de control parental para limitar el acceso a páginas de apuestas online?
 - a. Sí
 - b. No
 - c. He oído hablar de ellas, pero no las uso
6. Después del taller, ¿se siente más preparado/a para detectar señales de alerta relacionadas con el juego en su hijo/a?
 - a. Mucho más
 - b. Algo más
 - c. Igual que antes

Parte 3. Opinión

7. ¿Qué aspecto del taller le ha resultado más útil como madre/padre?
(Respuesta abierta)

Anexo 8. Encuesta de satisfacción para alumnado.

Nº	Afirmación	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
1	El taller me ha parecido interesante.	☐	☐	☐	☐
2	He entendido mejor qué son los juegos de azar.	☐	☐	☐	☐
3	Ahora conozco mejor las consecuencias negativas del juego.	☐	☐	☐	☐
4	He aprendido qué factores pueden aumentar el riesgo de jugar (factores de riesgo).	☐	☐	☐	☐
5	He aprendido qué cosas ayudan a protegerme del juego problemático (factores de protección).	☐	☐	☐	☐
6	El taller me ha dado herramientas para tomar mejores decisiones.	☐	☐	☐	☐
7	La duración del taller me ha parecido adecuada.	☐	☐	☐	☐
8	La forma de explicar y los materiales han sido claros y fáciles de entender.	☐	☐	☐	☐

Preguntas abiertas:

9. ¿Qué es lo que más te ha gustado del taller?

10. ¿Qué mejorarías para próximos talleres?

Anexo 9. Encuesta de satisfacción para las familias.

Nº	Afirmación	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
1	El taller ha cumplido mis expectativas.	☐	☐	☐	☐
2	He entendido mejor qué son los juegos de azar y sus riesgos.	☐	☐	☐	☐
3	Ahora conozco mejor los factores de riesgo y de protección en adolescentes.	☐	☐	☐	☐
4	He aprendido estrategias útiles para prevenir el juego en casa.	☐	☐	☐	☐
5	El taller me ha dado recursos de control parental para internet y juegos online.	☐	☐	☐	☐
6	Me siento más preparado/a para acompañar a mi hijo/a frente a los riesgos del juego.	☐	☐	☐	☐
7	La duración del taller me ha parecido adecuada.	☐	☐	☐	☐
8	La exposición de contenidos ha sido clara y comprensible.	☐	☐	☐	☐

Preguntas abiertas:

9. ¿Qué aspecto del taller le ha resultado más útil?

10. ¿Qué sugeriría para mejorar futuros talleres?
