



Confederación
Don Bosco

Apuestas deportivas

ESTRATEGIAS PREVENTIVAS ANTE LAS
APUESTAS DEPORTIVAS



Tabla de Contenido

- 01** Contextualización del juego y apuestas deportivas en menores.
- 02** Bases teóricas del juego: perspectiva biológica y psicológica.
- 03** Análisis de las Dinámicas Perniciosas Asociadas a las Apuestas Deportivas
- 04** Enfoque de la Prevención y Reducción de Daños en Entornos No Formales
- 05** Propuestas Pedagógicas y Actividades de Concienciación y Prevención de las Apuestas Deportivas
- 06** Estrategias de Detección: Monitor/a Siempre Alerta
- 07** El Rol del Monitor/a: Competencias y Habilidades Clave para la Prevención de las Apuestas Deportivas

0 Agradecimientos

Este material ha sido elaborado por la **Confederación Don Bosco**, como parte del programa **Pasaporte 0,0** dentro de la línea de Educación para la Salud. En colaboración con la UNIR, ha sido redactado por **Joaquín Manuel González Cabrera, licenciado y doctor en Psicología por la Universidad de Granada**. Máster en Psicología de la Intervención Social y Máster en Investigación y Avances en Medicina Preventiva y Salud Pública por la misma Universidad. Y también por Juan Manuel Machimbarrena licenciado y doctor en psicología por la Universidad del País Vasco (UPV/EHU). Posee un máster de investigación en Psicología: individuo, grupo, organización y cultura por dicha universidad.

Ha sido creado como **recurso orientativo** por lo que está abierto a las aportaciones y la experiencia de los agentes sociales que los vayan a utilizar. Esperamos que la información y las dinámicas ofrecidas os sean útiles en vuestra labor preventiva. Asimismo, queremos agradecer y alabar el trabajo y la dedicación de los jóvenes voluntarios como impulsores de hábitos de vida saludable.

Las opiniones vertidas en este documento no son necesariamente las de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas o las del Ministerio de Sanidad.



Organizado:



Colabora:



Financiadores:



injuve



✓ POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL



SECRETARÍA DE ESTADO
DE SANIDAD
DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS



Contextualización del juego y apuestas deportivas en menores

Marco Legal

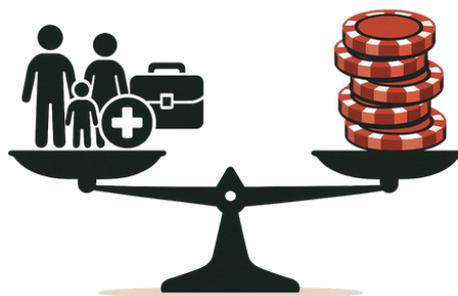
El marco legal sobre el juego y las apuestas deportivas en España está principalmente regulado por la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, que establece las bases para la actividad de las apuestas y juegos de azar. Esta ley prohíbe el acceso a los menores de 18 años a actividades de juego, tanto presenciales como en línea. En 2020, se introdujo la Ley de Comunicación Audiovisual, que incluye normas sobre la publicidad de juegos de azar, restringiendo la promoción de estas actividades durante horarios protegidos, con especial atención a la protección de los menores (Real Decreto 958/2020). A lo ya dicho, se suma el Real Decreto 176/2023, que desarrolla la Ley 13/2011, en lo que se refiere a las condiciones de las políticas de juego responsable o seguro y de protección de las personas consumidoras que deben cumplir los operadores de juego. Además, mientras se escribe este documento el Consejo de Ministros ha remitido a las Cortes Españolas el 25 de marzo de 2025 un proyecto de ley orgánica para proteger a los menores de edad en los entornos digitales (LaMoncloa, 2025).

A pesar de esta legislación, el fácil acceso a plataformas online y la falta de control en ciertos entornos digitales hacen que los menores puedan involucrarse en apuestas de manera indirecta (García, 2021). En el Informe sobre Adicciones Comportamentales de 2024, el segundo tipo de juego más practicado entre la población española de 15-64 años en España para el 2024 fueron las apuestas deportivas. Estas apuestas fueron practicadas por el 36% de forma online y el 3.6% en presencial. En el caso de los menores (14-18 años) para los datos de 2023, sugiere también que son el segundo tipo de apuesta más frecuente (después de los videojuegos donde están insertas las cajas de botín, como apuestas encubiertas en los videojuegos). El 35.2% indica haber apostado a este juego, siendo el 35.2% online y el 26.9% presencial.

Esto sugiere la prevalencia e importancia de esta labor con los menores y de lo frecuente que es su consumo, aún en menores de edad. Es por esto por lo que resulta crucial que los/as monitores/as de tiempo libre conozcan y transmitan las implicaciones legales y los derechos de protección de los menores frente al juego.

Definición de Juego de Azar y Apuestas Deportivas

Una definición operativa y amplia podría ser que el juego de azar se refiere a aquellas actividades que dependen en gran medida del azar para determinar los resultados y, por tanto, la ganancia o pérdida del jugador (Echeburúa y Llera, 2008). Por otro lado, si nos centramos en la consecuencia más grave de las apuestas: el juego patológico o trastorno de juego, podríamos definirlo del siguiente modo. Este es una adicción conductual caracterizada por una necesidad compulsiva de participar en actividades de juego, a pesar de sus consecuencias negativas en la vida personal, social, laboral y económica. Se diagnostica cuando el individuo presenta al menos cuatro de los siguientes indicadores: aumento en la cantidad de dinero apostado para lograr la excitación deseada, intentos fallidos de reducir el juego, jugar como forma de escapar de problemas emocionales, mentir sobre la cantidad de tiempo y dinero invertido, y recurrir a otros para financiar el juego. Además, se experimentan síntomas como irritabilidad al intentar detenerse, priorización del juego sobre otras actividades y persistencia en el juego a pesar de los daños causados en las relaciones personales y en el bienestar general. Este trastorno se clasifica en el DSM-5 (Manual Diagnóstico y Estadístico de trastornos mentales) como parte de las adicciones conductuales y en la CIE-11 (Clasificación internacional de enfermedades) como un trastorno del control de los impulsos (APA, 2022; WHO, 2019).



Tras lo dicho, hay que indicar que las apuestas deportivas son un tipo específico de juego de azar donde los participantes realizan apuestas sobre el resultado de eventos deportivos de todo tipo y con casi cualquier evento que pueda vincularse con el deporte. Este tipo de apuestas ha ganado popularidad en los últimos años, especialmente con el auge de las plataformas digitales (González y Pérez, 2021). Las apuestas deportivas involucran elementos de conocimiento sobre el deporte y las probabilidades, pero también contienen entre sus dinámicas el azar y factores externos no controlables. En el contexto de los menores, se observa que muchos jóvenes comienzan a apostar a una edad temprana, influenciados por la publicidad y la facilidad de acceso online, lo que aumenta el riesgo de desarrollar conductas adictivas (Becerra, 2023). Además, las apuestas deportivas están imbuidas con el halo del deporte, lo que las hace cosméticamente más vendibles y socialmente más aceptadas, especialmente entre los menores.

Factores que Aumentan la Vulnerabilidad de los Menores

Existen diversos factores que incrementan la vulnerabilidad de los menores ante el juego de azar, especialmente en el caso de las apuestas deportivas. Entre estos se incluyen:

- **Falta de madurez cognitiva y emocional:** Los menores, en especial los adolescentes, no poseen la capacidad plena para tomar decisiones responsables en relación con el riesgo, lo que los hace más susceptibles a involucrarse en actividades de alto riesgo como las apuestas (González y Pérez, 2021).
- **Influencia de la publicidad y redes sociales:** La publicidad de apuestas deportivas es omnipresente, sobre todo en plataformas digitales como las redes sociales, donde los menores están expuestos constantemente a mensajes que normalizan las apuestas y las presentan como una forma de entretenimiento.



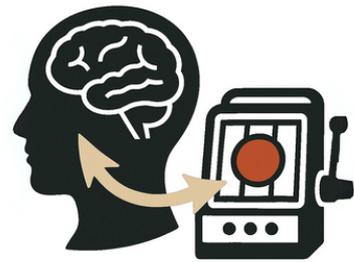
Además, algunos influencers promueven apuestas deportivas, lo que puede influir en la percepción de los jóvenes sobre su seguridad (Martínez, 2022). Esto se desarrollará en puntos posteriores con más detalle, ya que es un punto clave.

- Acceso sin restricciones a plataformas online: Muchos menores acceden a sitios de apuestas sin que exista un sistema eficaz de verificación de edad, lo que les permite participar en apuestas sin restricciones (López, 2023).
- Bajo nivel de control familiar: La falta de supervisión parental y el desconocimiento de los riesgos asociados al juego por parte de las familias también contribuyen a que los menores se involucren en estas actividades. Es esencial que, especialmente en menores, haya una supervisión suficiente y una restricción de ciertas actividades.

2 Bases teóricas del juego:

Neurobiología Básica del Juego

La neurobiología del juego de azar está directamente relacionada con cómo los circuitos cerebrales responden a las recompensas, un proceso fundamental en la motivación humana. La dopamina es el neurotransmisor principal involucrado en la sensación de placer y recompensa. El sistema dopaminérgico, y en particular el área mesolímbica del cerebro (que incluye estructuras como el núcleo accumbens y la corteza prefrontal), juega un papel crucial en la regulación del comportamiento relacionado con el placer, la motivación y la toma de decisiones (Volberg, 2018). Cuando una persona participa en actividades que implican apuestas, el cerebro libera dopamina, lo que refuerza la conducta y la asocia con una sensación de gratificación inmediata, creando un vínculo entre la acción de apostar y la recompensa percibida.



En los adolescentes y menores de edad, este sistema está en pleno desarrollo, lo que significa que son particularmente susceptibles a los efectos de los reforzadores de la dopamina. La corteza prefrontal, que es la parte del cerebro involucrada en el autocontrol y la toma de decisiones racionales, no está completamente desarrollada hasta alrededor de los 25 años (Steinberg, 2007). Esto implica que los jóvenes no sólo tienen una menor capacidad para resistir impulsos, sino que también presentan una mayor sensibilidad a los refuerzos inmediatos, lo que aumenta el riesgo de involucrarse en conductas de juego problemáticas.

El juego de azar, al igual que otros comportamientos adictivos, activa el mismo sistema de recompensa que el consumo de sustancias como el alcohol o las drogas (Grant y Potenza, 2007). Sin embargo, el juego presenta características únicas, como el refuerzo intermitente, que es particularmente potente para fomentar la repetición de la conducta. En este sentido, los adolescentes y adultos emergentes son vulnerables debido a la gratificación inmediata que puede proporcionar la experiencia de apostar y ganar, aunque la probabilidad de ganar sea baja. Esto será especialmente importante para el tipo de juego de azar que nos ocupa en esta guía: las apuestas deportivas.

En este contexto, es importante señalar que las personas con trastorno del juego, ya sea en su manifestación más severa o en una forma más temprana, muestran diferencias neurobiológicas en su respuesta a la dopamina en comparación con aquellos sin trastornos. Estas diferencias incluyen una mayor activación en las regiones relacionadas con el placer y la recompensa, lo que refuerza su involucramiento en actividades de juego (Gottfried et al., 2003). Así, la predisposición biológica y la interacción con factores ambientales pueden llevar a que los menores desarrollen patrones de juego que se perpetúan con el tiempo, máxime si comienzan a familiarizarse con dinámicas desde temprana edad como pueden ser las cajas de botín (apuestas encubiertas dentro de los videojuegos) (Montiel et al., 2022; González-Cabrera et al., 2024).



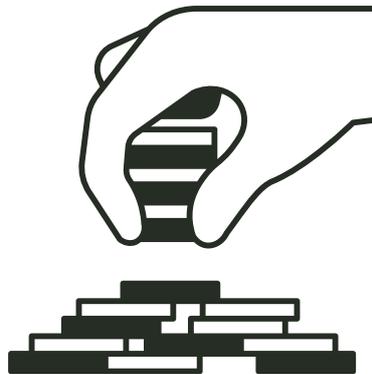
Bases Psicológicas del Juego: condicionamiento, impulsividad y distorsiones cognitivas

La psicología del juego de azar se basa en varios principios, entre los que se quiere resaltar el condicionamiento, la impulsividad y las distorsiones cognitivas (Echeburúa y Llera, 2008). Estos principios explican, junto con otros, por qué el juego de azar es tan atractivo y, en algunos casos, puede convertirse en una conducta adictiva. A continuación, se detallan estos mecanismos seleccionados.

Condicionamiento

El condicionamiento operante es un principio fundamental para comprender por qué las personas, en especial los jóvenes, se ven atraídas por el juego de azar. El juego de azar se refuerza mediante un proceso de refuerzo intermitente, donde las recompensas no son predecibles. Este tipo de refuerzo es mucho más potente que el refuerzo continuo, que se ofrece siempre después de un comportamiento. En el caso de las apuestas deportivas, el hecho de que se gane ocasionalmente refuerza la conducta de seguir apostando, incluso si las probabilidades de ganar son bajas o muy bajas. Este refuerzo variable hace que los individuos sigan jugando, ya que nunca pueden predecir cuándo ocurrirá una ganancia, lo que genera una especie de "búsqueda" que perpetúa la actividad (Burgess y Parke, 2017).

En los menores, este proceso es aún más crítico porque su sistema de toma de decisiones aún está en desarrollo, lo que hace que sean menos capaces de resistir la tentación de seguir apostando después de una pequeña victoria. Este fenómeno se observa no solo en los adolescentes, sino también en los adultos emergentes, que están en una etapa de transición hacia una madurez emocional y cognitiva completa. En consecuencia, las apuestas deportivas pueden convertirse en una actividad repetitiva, difícil de abandonar, una vez que se ha comenzado (Steinberg, 2007).



Impulsividad

La impulsividad es una característica psicológica que juega un papel esencial en la vulnerabilidad al juego problemático. En términos psicológicos, la impulsividad se refiere a la tendencia a tomar decisiones precipitadas sin considerar adecuadamente las consecuencias a largo plazo. Este rasgo es particularmente prevalente entre los adolescentes, cuyos cerebros aún están en proceso de maduración, en especial el córtex prefrontal, la zona encargada del autocontrol (Casey et al., 2008).

La impulsividad se ve reflejada en los comportamientos de juego, donde los jugadores toman decisiones rápidas y sin reflexión, a menudo sin evaluar los riesgos involucrados en apostar grandes sumas de dinero. En el caso de los menores de edad, la falta de control de impulsos puede llevarlos a involucrarse en apuestas sin la capacidad de comprender completamente las consecuencias de sus acciones, lo que aumenta las probabilidades de que desarrollen trastornos relacionados con el juego. Además, la impulsividad en adolescentes se ha relacionado con la búsqueda de sensaciones intensas, lo que puede contribuir a la participación en actividades de alto riesgo como las apuestas (McGue et al., 2000).

Distorsiones Cognitivas

Las distorsiones cognitivas son patrones de pensamiento erróneos que los jugadores suelen experimentar y que distorsionan su percepción de la realidad. Un claro ejemplo de distorsión cognitiva en el juego es la falacia del jugador, que hace que las personas creen que los resultados de los juegos de azar son predecibles y que las pérdidas sucesivas aumentan las probabilidades de ganar. Este sesgo cognitivo hace que los jugadores persistan en sus apuestas, a pesar de que las probabilidades de ganar no cambian, lo que perpetúa el ciclo de juego (Ladouceur y Walker, 2005). Esta distorsión es clave para las apuestas deportivas, ya que en base al conocimiento que ellos creen tener del deporte en cuestión sobre estiman su controlabilidad sobre la apuesta.

Para los menores, la presencia de estas distorsiones cognitivas puede ser aún más perjudicial, ya que su capacidad para tomar decisiones basadas en un análisis racional aún está en desarrollo (posteriormente se propondrá sobre esto en el punto 5). Las distorsiones cognitivas pueden ser reforzadas por la experiencia y las expectativas poco realistas sobre las apuestas, lo que puede aumentar el riesgo de que los jóvenes caigan en patrones de juego problemáticos. Además, los mensajes publicitarios y las promociones de las casas de apuestas también juegan un papel importante en la creación de estas distorsiones, al presentar las apuestas como una forma rápida y fácil de ganar dinero (Martínez, 2022).

3 Análisis de las Dinámicas Perniciosas Asociadas a las Apuestas Deportivas

Las apuestas deportivas, como cualquier otra forma de juego de azar, están estructuradas alrededor de una serie de dinámicas psicológicas y conductuales que fomentan la participación continua y, en muchos casos, la adicción. Estas dinámicas, como el refuerzo, el feedback, la sensación de control, la publicidad y la gamificación, son fundamentales para entender por qué las apuestas deportivas son tan atractivas y, a menudo, tan dañinas, especialmente para los menores de edad. Estos factores son importantes y útiles para el monitor/a de tiempo libre, pero debe considerarse que hay más, ya que este es un problema poliédrico y complejo. El juego de azar, en general, tiene la particularidad de involucrar factores que operan tanto en el plano emocional como en el cognitivo, lo que puede llevar a las personas, especialmente a los jóvenes, a desarrollar conductas problemáticas.

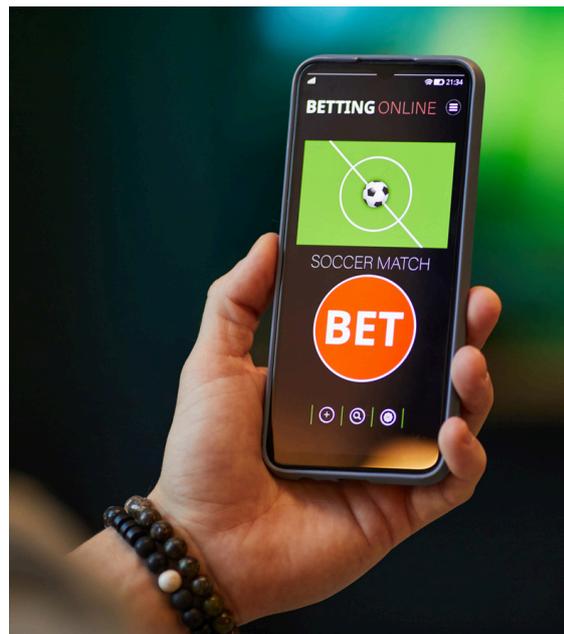


En el contexto de las apuestas deportivas, estos mecanismos se amplifican debido a la accesibilidad y la exposición constante a la actividad, gracias a las plataformas en línea y las promociones agresivas de las casas de apuestas. Además, la naturaleza deportiva hace que sea más atractivo para muchos menores y socialmente no se vea con el mismo grado de estigmatización que otros tipos de apuesta. Estos factores no solo refuerzan el comportamiento de apostar, sino que también contribuyen a que los jugadores sigan participando a pesar de las consecuencias negativas.

Dinámicas Generales Asociadas al Juego de Azar y las Apuestas Deportivas

Las dinámicas asociadas al juego de azar, incluyendo las apuestas deportivas, se basan principalmente en la activación de sistemas cerebrales relacionados con el placer y la recompensa. Los mecanismos psicológicos involucrados en estas dinámicas son sumamente complejos y están diseñados para mantener al jugador comprometido con la actividad, incluso cuando las probabilidades de ganar son extremadamente bajas. El juego de azar explota el refuerzo intermitente, un tipo de aprendizaje en el que las recompensas se entregan de manera impredecible, lo que aumenta la probabilidad de que el jugador continúe apostando en busca de esa gran victoria que refuerza el comportamiento (Burgess y Parke, 2017).

La accesibilidad a las apuestas en línea y la normalización del juego en los medios de comunicación y las redes sociales incrementan la exposición a estas dinámicas, lo que resulta en una mayor prevalencia de conductas adictivas. En particular, los menores de edad son más vulnerables a caer en estos patrones de conducta debido a su falta de experiencia, su mayor susceptibilidad a los refuerzos inmediatos y su capacidad limitada para tomar decisiones responsables (Steinberg, 2007).



Refuerzo

El refuerzo es una técnica central en la psicología del juego, basada en el principio del condicionamiento operante de B.F. Skinner. El refuerzo positivo, que ocurre cuando una acción es seguida por una recompensa, aumenta la probabilidad de que dicha acción se repita. Cabe recordar que decimos que es un refuerzo porque aumenta la probabilidad de que ocurra en el futuro y es positivo, en este caso, porque se da/ocurre algo después. En las apuestas deportivas, las recompensas pueden ser tanto monetarias como emocionales. Cuando un jugador gana una apuesta, experimenta una sensación inmediata de placer, lo que refuerza la conducta de apostar. Sin embargo, el refuerzo en las apuestas deportivas se presenta en un formato de refuerzo intermitente, lo que significa que las recompensas no son constantes, sino que ocurren de forma irregular. Este tipo de refuerzo es mucho más potente que el refuerzo continuo porque mantiene la esperanza de ganar incluso en los momentos de pérdida, lo que incentiva al jugador a seguir apostando (Burgess y Parke, 2017).

Ejemplo para monitores/as: un joven que apuesta en un partido de fútbol puede experimentar una sensación de euforia al ganar una apuesta. Aunque haya perdido varias veces antes, la victoria ocasional lo motivará a seguir apostando, ya que la recompensa percibida de ganar refuerza su deseo de repetir la acción.

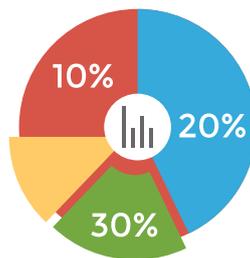
Feedback

El feedback en las apuestas deportivas se refiere a la información que el jugador recibe sobre el resultado de sus apuestas y el desempeño de sus acciones dentro del juego. El feedback puede ser positivo, como en el caso de una victoria, o negativo, como cuando se pierde una apuesta. Sin embargo, el feedback en el contexto de las apuestas deportivas es particularmente problemático debido a la rapidez con que los jugadores reciben información sobre sus apuestas. Las plataformas en línea, por ejemplo, permiten que los jugadores obtengan retroalimentación inmediata, lo que refuerza la impulsividad y la toma de decisiones rápidas sin un análisis reflexivo. El feedback rápido y constante puede mantener la adrenalina del jugador en un nivel alto, lo que contribuye a que continúen participando en la actividad, incluso si están perdiendo (Ladouceur y Walker, 2005), así como dificultar en demasía el análisis pausado de la situación.

Ejemplo para monitores/as: en una plataforma de apuestas en línea, un joven realiza varias apuestas durante un partido. Cada vez que un gol es anotado y su apuesta es resuelta, obtiene feedback instantáneo. Esta rapidez en la retroalimentación puede hacer que el jugador sienta una conexión directa entre su acción y el resultado, lo que aumenta la probabilidad de que siga apostando. Esta contingencia de tiempo tan breve entre la apuesta y su desenlace también hace que aumente el estado de flujo con la tarea y se pierda aún más el control de la situación.

Sensación de control

Una de las distorsiones cognitivas más comunes en los jugadores de apuestas deportivas es la sensación de control. Aunque las apuestas deportivas están principalmente basadas en el azar, muchos jugadores creen erróneamente que tienen algún tipo de control sobre el resultado de los eventos. Esta ilusión de control puede ser aún más fuerte en los menores, quienes, debido a su menor capacidad de análisis crítico, pueden pensar que sus conocimientos sobre el deporte les dan ventaja para predecir resultados. Esta sensación de control contribuye a la persistencia en el juego y a la justificación de las pérdidas, ya que los jugadores creen que pueden "mejorar" su suerte si siguen apostando (Fiedler et al., 2018). Esto también se relaciona con el "entrampamiento" que es habitual en el juego. Aquí la persona sigue manteniendo la tendencia a apostar y defiende seguir jugando, sólo por haber insistido tanto en ello desde el principio (habiendo normalmente una alta pérdida económica) y a pesar de las evidencias que demuestran lo contrario.



Ejemplo para monitores/as: una joven que sigue de cerca las estadísticas de un equipo de fútbol puede llegar a convencerse de que tiene la capacidad de predecir el resultado de un partido con más precisión que otros, lo que lo impulsa a seguir apostando. Una vez que ha apostado muchas veces y ha perdido, sigue jugando para recuperar lo invertido.

Publicidad

La publicidad de las apuestas deportivas es uno de los factores más influyentes en la normalización del juego, especialmente entre los menores. Las casas de apuestas invierten grandes sumas de dinero en promocionar sus servicios, a menudo utilizando plataformas digitales y redes sociales que son populares entre los jóvenes. Si bien esto está cada vez más regulado a nivel legislativo en España, sigue habiendo muchas fisuras que hacen de esta práctica una realidad diaria. Estas campañas publicitarias no solo presentan las apuestas como una forma fácil y emocionante de ganar dinero, sino que también vinculan el juego con la diversión, el estatus social y la pertenencia a un grupo (Martínez, 2022). A veces, incluso se presentan como una forma de ganarse la vida a nivel profesional. La exposición constante a este tipo de publicidad aumenta la probabilidad de que los menores vean las apuestas deportivas como una actividad normal, lo que puede llevar a la participación temprana y, en muchos casos, al desarrollo de conductas problemáticas.

Ejemplo para monitores/as: un joven que sigue un equipo de fútbol y ve anuncios en redes sociales sobre cómo apostar fácilmente en partidos puede sentir que las apuestas son una extensión natural de su pasión por el deporte.

Publicidad a través de Influencers en Internet: El Papel de las Figuras de Referencia

En los últimos años, los influencers han adquirido un papel crucial en la publicidad, especialmente en sectores como el de las apuestas deportivas. Los influencers, personas con una gran cantidad de seguidores en plataformas como Instagram, YouTube, Twitter y TikTok, son utilizados por las casas de apuestas para promocionar sus productos de manera indirecta. Este tipo de publicidad, que se basa en la confianza y admiración que los seguidores tienen hacia estas figuras de referencia, resulta especialmente peligrosa cuando está dirigida a menores de edad y jóvenes adultos, que suelen ser más vulnerables a la influencia social, especialmente por la necesidad de alfabetización digital que tienen estos para reducir el impacto de la publicidad (Feijoo et al., 2025).

Los influencers tienen un impacto considerable en las decisiones de sus seguidores debido a la percepción de autenticidad y cercanía que proyectan (Feijoo et al., 2025). A menudo, estos personajes no solo promocionan productos de forma directa, sino que también construyen narrativas en las que el uso de productos o servicios, como las apuestas deportivas, se presenta como parte de un estilo de vida moderno y excitante.

Por ejemplo, los influencers pueden mostrar cómo disfrutan de las apuestas deportivas, comentan sobre sus ganancias, e incluso interactúan con sus seguidores en tiempo real durante partidos en vivo, creando una sensación de "comunidad" que atrae a los jóvenes a involucrarse en el juego. Esto, combinado con la posibilidad de obtener recompensas o beneficios económicos, crea un ambiente propenso para que los menores vean las apuestas deportivas como una forma legítima de entretenimiento y un medio para conseguir reconocimiento social.

El marketing encubierto es una estrategia utilizada por muchos influencers, especialmente aquellos que no están necesariamente asociados directamente con las casas de apuestas. Estos influencers, muchas veces sin ser conscientes de los riesgos asociados a su comportamiento, pueden hablar de sus experiencias personales con las apuestas de forma casual, sin mencionar que están promocionando activamente una marca. Este tipo de marketing no parece publicidad directa, sino simplemente una recomendación personal, lo que hace que los menores y jóvenes adultos no lo perciban como una estrategia de marketing. La ambigüedad en la promoción de productos como las apuestas deportivas es un factor clave que aumenta la eficacia de estas campañas. En muchos casos, las casas de apuestas no solo utilizan a los influencers más conocidos en el ámbito de los deportes, sino también a aquellos que tienen seguidores más jóvenes, en sectores como la música, los videojuegos o el entretenimiento, lo que expone a audiencias más diversas a la normalización del juego de azar (Pitt et al., 2024). No obstante, también está discutiéndose el papel real de estos con el paso del tiempo en los adolescentes, siendo discutido su rol en el marketing (Vizcaíno-Verdú et al., 2025).

Las plataformas sociales como Instagram, Twitch y TikTok, entre otras, permiten a los influencers interactuar con su audiencia de manera constante y a tiempo real. Esta interacción facilita la creación de una cultura del "todo al instante", donde las apuestas deportivas se perciben como una manera rápida de ganar dinero o reconocimiento. A través de las publicaciones y stories, los influencers pueden invitar a sus seguidores a unirse a plataformas de apuestas, generando códigos de descuento o enlaces exclusivos que animan a los jóvenes a participar (Martínez, 2022). Además, la creación de contenido exclusivo sobre "estrategias de apuestas" o "análisis de partidos" hace que las apuestas parezcan más accesibles y comprensibles, alentando a los jóvenes a intentar replicar estos métodos.

Ejemplo para monitores/as: Un influencer con gran cantidad de seguidores en TikTok muestra a sus fans cómo ganó una apuesta durante un evento deportivo popular. Al mostrar el proceso paso a paso, el influencer normaliza la actividad, e incluso ofrece un enlace con un bono de bienvenida para que sus seguidores se unan a la plataforma de apuestas. Esto puede generar una presión social para que los jóvenes se involucren en el juego, ya que el influencer se presenta como una persona cercana y exitosa.

Los menores son particularmente susceptibles a la influencia de los influencers debido a su fase de desarrollo psicológico, donde la búsqueda de pertenencia y validación social es intensa. Los adolescentes tienden a formar su identidad social a través de la imitación de figuras que perciben como modelos a seguir. La visibilidad de los influencers y su constante presencia en redes sociales contribuyen a que los menores los vean como figuras de referencia. Al percibir que sus ídolos se benefician económica o socialmente a través de las apuestas, los jóvenes pueden sentir que, al participar en estas actividades, podrían obtener recompensas similares (Riley et al., 2021).

Ejemplo para monitores/as: Un joven que sigue a un influencer famoso por sus habilidades deportivas puede ver con admiración cómo este realiza apuestas en tiempo real durante los partidos. El joven podría intentar replicar este comportamiento, no solo por la fascinación hacia su ídolo, sino porque el influencer lo presenta como una parte natural de la experiencia deportiva.

Gamificación

La gamificación en el contexto de las apuestas deportivas implica la integración de elementos propios de los videojuegos, como logros, niveles y recompensas, para hacer que el proceso de apostar sea más atractivo. Esto no solo aumenta el tiempo que los jugadores pasan apostando, sino que también crea una sensación de progresión y éxito, incluso cuando el resultado es negativo. Al igual que en los videojuegos, donde los jugadores reciben recompensas por completar tareas, en las apuestas deportivas los jugadores pueden recibir bonos, giros gratuitos o promociones por continuar apostando, lo que refuerza la conducta y puede llevar a una dependencia creciente (Zhao & Liu, 2021).

Ejemplo para monitores/as: Un joven que apuesta en línea puede recibir recompensas como puntos o giros gratuitos por completar una serie de apuestas, lo que lo motiva a seguir participando para obtener más recompensas, a pesar de las pérdidas previas. También puede verse en los bonos de bienvenida que es habitual conseguirlos (aunque en España estén regulados).

4 Enfoque de la Prevención y Reducción de Daños en Entornos No Formales

El enfoque de prevención y reducción de daños se ha convertido en una estrategia clave para abordar problemáticas de salud pública, como el juego de azar y las apuestas deportivas, especialmente en contextos donde los jóvenes pueden estar expuestos a estos riesgos fuera del ámbito formal, como en el tiempo libre o en actividades extracurriculares. Los monitores de tiempo libre, que interactúan con menores y jóvenes en entornos de aprendizaje no estructurados, juegan un papel esencial en la identificación de riesgos, la educación preventiva y la intervención temprana. Aunque estos espacios no son formalmente educativos ni obligatorios, pueden ser contextos ideales para abordar la prevención de conductas adictivas, como el juego de azar, de una manera cercana y accesible, especialmente porque el fin no es diagnóstico ni la intervención en sí (por lo que la reducción de daños y la prevención pueden ser clave para vosotros/as como estrategia).

Principios Básicos del Enfoque de Prevención y Reducción de Daños

La prevención del juego de azar en menores debe tener como objetivo reducir los riesgos antes de que ocurran conductas problemáticas. Sin embargo, en los casos en que ya exista alguna forma de relación con las apuestas, la reducción de daños busca mitigar las consecuencias de estas conductas, sin necesariamente esperar la extinción total del comportamiento. La clave en ambos enfoques es trabajar con los jóvenes en un contexto de apoyo, sin estigmatización, y promoviendo un ambiente que permita la reflexión crítica sobre sus hábitos y las consecuencias de sus decisiones (Sussman & Ames, 2001), pudiendo hablar sin ser necesariamente juzgados o criticados.

El concepto de reducción de daños en el contexto del juego de azar no implica que los monitores deban erradicar por completo el comportamiento de juego (tener esta idea sería ilusoria y poco realista), sino reducir las consecuencias negativas asociadas, como el deterioro de la salud mental, el aislamiento social o las dificultades económicas (Hanson et al., 2012). En entornos no estructurados, como actividades de tiempo libre, esto implica trabajar con los jóvenes en la toma de decisiones responsables y conscientes, proporcionándoles herramientas para manejar la situación si ya se han involucrado en apuestas. Se trata muchas veces de darles entornos de reflexión para que ellos puedan encontrar otras formas de pensar, actuar o pasar el tiempo y se produzca una introspección.



Prevención Primaria: Estrategias para Prevenir la Iniciación en el Juego de Azar

La prevención primaria tiene como objetivo evitar que los menores comiencen a participar en el juego de azar. En entornos no formales, los monitores de tiempo libre pueden desempeñar un papel fundamental al proporcionar información sobre los riesgos asociados con el juego, ofreciendo alternativas de entretenimiento saludables y promoviendo habilidades de afrontamiento que les permitan resistir las presiones sociales que los puedan inducir al juego.

Educación sobre los riesgos del juego

Informar a los jóvenes sobre los peligros del juego de azar y las apuestas deportivas, explicando las probabilidades de ganar y las consecuencias potenciales de desarrollar una adicción al juego. La información debe ser clara, accesible y relevante para su contexto.

Desarrollo de habilidades de autocontrol

Fomentar la auto-reflexión sobre las decisiones personales y promover habilidades para la toma de decisiones responsables. Los monitores pueden trabajar con los jóvenes para ayudarles a comprender cómo sus elecciones pueden afectar su bienestar a largo plazo y qué estrategias pueden usar para resistir impulsos de comportamiento.

Fomento de actividades alternativas

Ofrecer alternativas atractivas y saludables para el ocio y el entretenimiento, como deportes, actividades artísticas o proyectos comunitarios. Al involucrar a los jóvenes en actividades que promuevan la socialización y el desarrollo personal, se reduce la probabilidad de que busquen gratificación en las apuestas deportivas.

Ejemplo para monitores/as: Un monitor de tiempo libre puede organizar torneos deportivos, conciertos o talleres de arte que fomenten la interacción social y la competencia sana, lo cual ayuda a los jóvenes a experimentar emociones positivas y recompensas sociales sin necesidad de recurrir al juego. Se trata de encontrar actividades donde se valore el esfuerzo y el resultado dependa de ellos directamente (no de factores externos o azarosos).

Prevención Secundaria: Identificación Temprana y Apoyo a los Jóvenes en Riesgo

En los casos en que los jóvenes ya han comenzado a involucrarse en las apuestas deportivas (aunque esto puede ser común para el juego de azar en general), la prevención secundaria se enfoca en la identificación temprana de los riesgos y en la intervención para evitar que estas conductas se conviertan en problemas graves.

Detección de señales de alerta

Los monitores deben estar capacitados para identificar signos de riesgo, como el aumento de las apuestas, la preocupación constante por el resultado de las apuestas, o el aislamiento social derivado del juego. Estos signos pueden indicar que el joven está desarrollando una relación problemática con las apuestas (Dickson et al., 2008). Este punto es clave y tendremos un epígrafe próximo para abordarlo con más profundidad.

Apoyo emocional y psicológico

Crear un espacio seguro y de confianza donde los jóvenes se sientan cómodos compartiendo sus experiencias. Los monitores pueden ofrecer apoyo emocional y derivar a los jóvenes a servicios profesionales si es necesario, como psicólogos especializados en adicciones.

Fomento de la reflexión crítica

Ayudar a los jóvenes a reflexionar sobre sus propias experiencias con las apuestas y explorar las consecuencias de sus decisiones. A través de conversaciones guiadas, los monitores pueden facilitar la comprensión de las motivaciones y los posibles efectos negativos de las apuestas, promoviendo la toma de decisiones conscientes.

Ejemplo para monitores/as: Si una joven empieza a mostrar señales de preocupación constante por las apuestas durante las actividades, el monitor podría iniciar una conversación discreta (en privado), preguntando sobre sus hábitos y ofreciendo apoyo emocional, al mismo tiempo que refuerza las alternativas disponibles.

Prevención Terciaria: Apoyo a los Jóvenes con Comportamientos Problemáticos

La prevención terciaria se refiere a la intervención en casos donde el joven ya ha experimentado consecuencias negativas debido a su comportamiento de juego. Aunque los monitores de tiempo libre no son profesionales de la salud mental, pueden jugar un papel crucial al proporcionar apoyo básico y actuar como un primer punto de contacto para derivar a los jóvenes a servicios especializados (¡recordad que la intervención no es algo que deba hacer el monitor/a de tiempo libre, sino un profesional especializado!).

Derivación a servicios profesionales

En el caso de que los monitores identifiquen que un joven está mostrando signos de adicción o comportamiento problemático relacionado con las apuestas, es esencial que lo deriven a profesionales cualificados, como psicólogos, consejeros o grupos de apoyo, que puedan ofrecer tratamiento especializado.

Continuidad en el apoyo social

Mantener un entorno de apoyo continuo donde los jóvenes puedan encontrar grupos de apoyo o actividades que les permitan mantenerse alejados de las apuestas y desarrollar una identidad saludable fuera del juego.

Ejemplo para monitores/as: Un monitor que note que un joven ha acumulado deudas por apostar podría derivarlo a un psicólogo especializado en adicciones y brindarle orientación para acceder a grupos de apoyo donde el joven pueda compartir sus experiencias y recibir ayuda.



5 Propuestas Pedagógicas y Actividades de Concienciación y Prevención de las Apuestas Deportivas

En general, cabe realizar la indicación de que las actividades que se propongan deben centrarse en informar a los adolescentes sobre los riesgos asociados con las apuestas deportivas, promover el pensamiento crítico sobre la influencia social y los mensajes publicitarios, y ofrecer herramientas para que los jóvenes puedan tomar decisiones responsables. A continuación, se proponen algunas actividades concretas y operativas para ser implementadas por los/as monitores en talleres (especialmente con adolescentes). Cabe pensar que cada uno de vosotros/as deberá adaptar estas ideas a vuestro contexto, situación y colectivo particular. A continuación, cada propuesta general tendrá un título orientativo, una descripción, un desarrollo pedagógico y unas pinceladas sobre cómo adaptarla. Confiamos en vosotros para que podáis luego servir de este material para vuestros propósitos. ¡Ánimo con ello!

Propuesta 1. Debate sobre la realidad de las apuestas deportivas

Descripción

Un debate estructurado en el que los adolescentes, divididos en dos grupos, discutan las ventajas y desventajas de las apuestas deportivas. Durante esta actividad, los monitores pueden intervenir para corregir mitos y brindar datos reales sobre las probabilidades de ganar, las consecuencias del juego problemático y los efectos de la publicidad.

Desarrollo Pedagógico

Esta actividad tiene como objetivo promover el pensamiento crítico entre los adolescentes, permitiéndoles cuestionar las ideas preconcebidas sobre las apuestas deportivas. Los monitores deben guiar el debate para que los adolescentes consideren tanto los beneficios percibidos como los riesgos asociados, utilizando datos reales y ejemplos claros. Además, los monitores pueden presentar testimonios de personas afectadas por el juego o mostrar campañas publicitarias de casas de apuestas para reflexionar sobre su impacto. Se sugiere enlazar los valores personales y familiares con el juego con el fin de ver si ambos están conectados o no.

1) Preparación

Los monitores preparan un conjunto de datos sobre las probabilidades de ganar en las apuestas deportivas, las consecuencias del juego adictivo, y fragmentos de publicidad de apuestas. Por ejemplo, la ruleta francesa (apuestas a rojo/negro, par/impar) ofrece una probabilidad de ganar de alrededor del 49,96%, la probabilidad de ganar el primer premio ("El Gordo") en la Lotería Nacional es de 1 entre 100.000 y la probabilidad de ganar el Euromillones es de 1 entre 139.838.160.

2) División de grupos

Los adolescentes se dividen en dos grupos. Un grupo debe defender las "ventajas" de las apuestas deportivas (como la emoción y el entretenimiento), y el otro debe resaltar los riesgos y desventajas. Es importante balancear bien los grupos.

3) Debate

Los monitores moderan el debate, asegurándose de que se presenten argumentos bien fundamentados y corrigiendo cualquier malentendido o mito sobre las apuestas. Debe favorecerse un clima de debate respetuoso y que todo el mundo cumpla normas de convivencia y respeto básicas.

4) Reflexión grupal

Al final del debate, los monitores facilitan una reflexión grupal sobre lo aprendido, preguntando a los adolescentes si sus percepciones cambiaron. Sería bueno sintetizar varias ideas clave como mensajes para llevar a casa.

Propuesta 2. Taller de Creación de Mensajes de Prevención

Descripción

En este taller, los adolescentes diseñarán campañas de concienciación sobre los riesgos de las apuestas deportivas, creando mensajes visuales (carteles, memes, vídeos) que puedan ser compartidos entre sus amigos y en redes sociales. Podrían usar herramientas de inteligencia artificial (IA), por ejemplo. Ellos podrían discutir cuál es el mejor “prompt” posible y luego conversar sobre el valor en sí del producto creado por la IA generativa.

Desarrollo Pedagógico

Esta actividad tiene como objetivo empoderar a los adolescentes para que se conviertan en agentes de cambio, utilizando sus propias experiencias y puntos de vista para sensibilizar a otros sobre los riesgos del juego. Los monitores deben guiarlos en la creación de mensajes que sean claros, impactantes y accesibles, ayudándoles a desarrollar contenido que resuene con sus compañeros. Opcionalmente puede usarse la IA para este fin, aunque es recomendable que el monitor/a tenga algunos conocimientos básicos sobre ella para realizar esto.

Ejemplo de implementación

1) Introducción

Los monitores presentan ejemplos de campañas publicitarias de casas de apuestas, luego discuten cómo se presentan los riesgos y las consecuencias en la sociedad.

2) División de grupos

Los adolescentes se agrupan y se les asigna la tarea de crear un mensaje visual para concienciar sobre los peligros del juego. Pueden usar carteles, dibujos, memes, o grabar un pequeño vídeo con el móvil. Asimismo, pueden usar la IA para elaborar estos contenidos, si el monitor/a lo considera, así como aplicaciones concretas de imagen o video que usen IA.

3) Presentación

Al final del taller, cada grupo presenta su mensaje al resto de los participantes, explicando el concepto detrás de su creación. Pueden subir sus creaciones a una web o compartir el contenido desde su propio terminal.

4) Evaluación y Discusión

Los monitores facilitan una discusión sobre qué mensajes fueron más efectivos y por qué, ayudando a los adolescentes a reflexionar sobre la importancia de comunicar los riesgos de manera efectiva. Es importante centrarse en el mensaje relacionado con el juego de azar y no necesariamente las capacidades técnicas de algún grupo sobre el uso de la IA.

Propuesta 3. Dinámica "El Juego de las Probabilidades"

Descripción

Una actividad interactiva en la que los adolescentes participen en una simulación de apuestas deportivas. A través de esta dinámica, los jóvenes verán de forma práctica cómo funcionan las probabilidades y cómo, en la mayoría de los casos, las apuestas están diseñadas para que el jugador pierda.

Desarrollo Pedagógico

Este ejercicio tiene como objetivo enseñar a los adolescentes las probabilidades reales de las apuestas y desmitificar la idea de que las apuestas son una forma fácil de ganar dinero. Los monitores deben explicar de manera sencilla las matemáticas detrás de las apuestas deportivas y cómo las probabilidades siempre están a favor de las casas de apuestas.

Ejemplo de
implementación

1) Preparación

Los monitores preparan una lista de eventos deportivos ficticios (por ejemplo, partidos de fútbol, carreras de caballos) con probabilidades simuladas.

2) Simulación

Los adolescentes participan en una simulación, donde deben "apostar" dinero ficticio en eventos de acuerdo con las probabilidades proporcionadas. Se trata de comprobar lo difícil que es ganar y abordar un principio rector siempre: "la banca siempre gana" y, en este contexto, "las casas de apuestas deportivas siempre ganan".

3) Reflexión

Después de varias rondas de simulación, los monitores explican cómo las probabilidades influyen en las ganancias y pérdidas. Los adolescentes pueden ver que, aunque a veces ganan, las probabilidades están diseñadas para que pierdan más a menudo. Este es el punto clave que deben abordar. Hay que desmitificar la idea de que el juego de azar puede ser una forma de trabajo o un modo de ganarse la vida.

4) Discusión

Los monitores facilitan una discusión sobre cómo se sintieron los participantes durante el juego, resaltando la naturaleza adictiva de las apuestas a través del refuerzo intermitente y la ilusión de control. Puede hablar también de que los negocios de juego siempre ganan y la repercusión de esto sobre las personas particulares que apuestan.

Propuesta 4. Actividad de Reflexión: "Las Apuestas y su Impacto"

Descripción

Esta actividad tiene como objetivo que los adolescentes reflexionen sobre las consecuencias emocionales, sociales y económicas de las apuestas. Los monitores guiarán una sesión de reflexión grupal sobre cómo las apuestas pueden afectar a la vida cotidiana y a las relaciones personales. En los casos en que sea positivo, puede introducirse también a la familia y cómo puede afectarle a esta (la idea es buscar seres queridos e importantes a los que les puede afectar esta conducta generando consecuencias reales).

Desarrollo Pedagógico

La actividad debe centrarse en la empatía y el entendimiento de los impactos negativos del juego. Los monitores deben crear un ambiente en el que los adolescentes se sientan cómodos compartiendo sus pensamientos y experiencias. Esta actividad fomenta la autorreflexión y ayuda a los jóvenes a visualizar las consecuencias a largo plazo de las apuestas.

Ejemplo de implementación

1) Introducción

Los monitores comienzan mostrando un video corto de una persona que describe cómo el juego afectó su vida.

2) Reflexión individual

Los adolescentes reflexionan de forma individual durante unos minutos sobre las posibles consecuencias del juego (emocionales, sociales, económicas) en sus vidas y en las de sus amigos o familiares.

3) Discusión grupal

Los adolescentes comparten sus reflexiones en pequeños grupos, y luego se realiza una puesta en común sobre lo aprendido.

4) Cierre

Los monitores refuerzan la idea de que las apuestas pueden tener efectos negativos profundos y enfatizan la importancia de tomar decisiones informadas.

Propuesta 5. Juego de Roles: "¿Qué Hago si me Ofrecen Apostar?"**Descripción**

Una actividad de simulación en la que los adolescentes practican cómo responder a situaciones en las que se les ofrezca apostar. A través de juegos de roles, los participantes experimentarán distintas estrategias para rechazar invitaciones a apostar.

Desarrollo Pedagógico

El objetivo es que los adolescentes desarrollen habilidades para resistir la presión social y para manejar situaciones en las que se les ofrezca participar en apuestas. Los monitores deben ofrecer estrategias de rechazo de manera respetuosa y asertiva, ayudando a los adolescentes a sentirse seguros en sus decisiones.

**Ejemplo de
implementación****1) Introducción**

Los monitores preparan distintos escenarios en los que un amigo ofrece apostar (por ejemplo, durante un partido de fútbol o en una charla entre amigos).

2) Juego de roles

Los adolescentes se dividen en parejas y practican las respuestas que podrían dar en estas situaciones. El monitor les da ejemplos de respuestas firmes pero educadas (por ejemplo, "No estoy interesado en apostar, prefiero disfrutar del partido").

3) Reflexión y evaluación

Después de la actividad, los monitores guían una discusión sobre cómo se sintieron los adolescentes al rechazar la oferta y qué estrategias fueron más útiles.



Estrategias de Detección: Monitor/a Siempre Alerta

Los/as monitores/as de tiempo libre juegan un papel fundamental en la identificación temprana de comportamientos problemáticos relacionados con las apuestas deportivas en adolescentes. Previamente se había comentado y ahora desarrollaremos este aspecto fundamental con el detalle necesario. Dado que las interacciones en entornos no formales pueden ser más relajadas y naturales, los monitores están en una posición privilegiada para observar las dinámicas y comportamientos de los jóvenes, lo que les permite detectar señales de alerta de manera discreta y eficaz. La clave está en ser observadores atentos, sin invadir la privacidad, y saber identificar los primeros indicios de que un joven puede estar desarrollando una relación problemática con el juego de azar.

Cambio en el comportamiento social y afectivo

Uno de los primeros indicadores que pueden sugerir un problema relacionado con las apuestas deportivas es un cambio en el comportamiento social y afectivo del joven. Los monitores deben estar alerta a las señales de aislamiento social, ansiedad o irritabilidad excesiva, que podrían estar relacionadas con una preocupación creciente por el juego. En este contexto, es importante observar si el joven está retirándose de actividades grupales, mostrando menos interés por las interacciones sociales o alterando su estado de ánimo cuando se habla de eventos deportivos.

Señales que pueden observarse:

- Aislamiento social: Prefiere estar solo o se aparta de las actividades grupales, especialmente en momentos que involucren discusiones sobre deportes o apuestas.
- Cambios de humor: Puede mostrar más irritabilidad o ansiedad en torno a ciertos eventos deportivos o cuando no tiene acceso a plataformas de apuestas.
- Desinterés por otras actividades: Pierde interés en actividades que antes disfrutaba, como deportes, juegos de mesa, o tiempo compartido con amigos y familiares.

Acción del monitor/a:

El/La monitor/a debe generar un ambiente de confianza donde el joven se sienta cómodo para compartir sus preocupaciones. Si el monitor nota estos cambios, puede iniciar una conversación casual preguntando sobre cómo se siente, si algo le preocupa o si ha notado algo inusual en su comportamiento.

Conductas de juego en conversaciones cotidianas

Los monitores deben estar atentos a los temas recurrentes en las conversaciones cotidianas de los adolescentes. Si un joven menciona con frecuencia el tema de las apuestas, gana o pierde dinero relacionado con ellas, o se muestra excesivamente preocupado por un partido de fútbol o evento deportivo, podría ser una señal de que la actividad está ocupando un espacio desproporcionado en su vida.

Señales que pueden observarse:

- Menciones frecuentes de apuestas: Habla constantemente sobre las apuestas, incluso en momentos no relacionados con eventos deportivos.
- Conocimiento excesivo de estadísticas: Se muestra excesivamente interesado en las probabilidades de los partidos o equipos, como si estuviera constantemente "jugando" o "apostando".
- Menciona pérdidas o ganancias de dinero: Habla de sus ganancias o pérdidas sin pudor, lo que podría indicar que el juego está afectando su percepción de la realidad.

Acciones del monitor/a:

El monitor puede introducir una conversación casual sobre las apuestas y cómo se perciben en su grupo social. Si el joven menciona las apuestas de manera prominente, el monitor podría sugerir que exploren juntos los riesgos involucrados y fomentar la reflexión sobre si el joven está buscando compensación emocional a través del juego.

Uso compulsivo de dispositivos electrónicos y plataformas de apuestas

El uso excesivo de dispositivos electrónicos y plataformas en línea para apuestas deportivas puede ser otro indicador de que un adolescente está desarrollando un comportamiento problemático. Los monitores deben estar alertas al tiempo que un joven dedica a estas plataformas y si interrumpe sus interacciones sociales o sus actividades cotidianas.

Señales que pueden observarse:

- **Uso excesivo de dispositivos:** Pasa horas usando dispositivos electrónicos, especialmente durante eventos deportivos, mostrando una necesidad constante de estar conectado a plataformas de apuestas.
- **Acceso a sitios de apuestas en momentos inapropiados:** Utiliza el teléfono móvil o la computadora en momentos no apropiados, como durante actividades de grupo, en el aula o cuando se le llama para participar en otras actividades.
- **Desaparición de objetos valiosos:** En algunos casos, los adolescentes pueden recurrir a la venta de objetos para obtener dinero para apostar, lo cual es una señal alarmante.

Acciones del monitor/a:

Es importante que el monitor establezca límites y reglas claras sobre el uso de dispositivos durante las actividades, pero también ofrezca espacios de conversación sobre los peligros del uso excesivo de plataformas de apuestas. En caso de que haya señales de riesgo, se debe hablar con el joven en privado, expresar la preocupación de forma empática y derivar a un profesional si es necesario.

Comportamiento impulsivo o irracional relacionado con el dinero

Un adolescente que comienza a mostrar comportamientos impulsivos o irracionales relacionados con el dinero puede estar experimentando un problema con el juego. Los monitores deben observar si el joven se muestra extremadamente interesado en obtener dinero rápidamente o si está dispuesto a arriesgar grandes sumas para lograr una recompensa.

Señales que pueden observarse:

- Solicita dinero de manera inusual: Puede pedir dinero de manera recurrente sin una explicación clara o plausible, a menudo bajo la excusa de "apostar".
- Gastos excesivos o inapropiados: Compra objetos innecesarios o solicita préstamos para financiar apuestas deportivas.
- Mentiras o evasivas sobre el dinero: Puede mostrar evasivas cuando se le pregunta sobre el uso del dinero, o incluso mentir acerca de sus actividades económicas.

Acciones del monitor/a:

Es esencial que el monitor mantenga una postura de escucha activa y de apoyo. Si observa que un joven está recurriendo al dinero de manera irresponsable, debe preguntarle de forma cuidadosa sobre sus hábitos de gasto, sin juzgar, y ofrecer alternativas o soluciones, como acceder a un servicio de orientación o apoyo económico.

Negligencia académica o en otras responsabilidades

Cuando un joven se ve tan absorbido por las apuestas deportivas que comienza a descuidar sus responsabilidades académicas o personales, esto puede ser un indicio claro de que el juego está afectando su vida diaria. Los monitores deben estar atentos a los cambios en la dedicación a los estudios, la puntualidad o el compromiso con otras actividades extracurriculares.

Señales que pueden observarse:

- Desempeño académico en declive: Baja las calificaciones o muestra falta de interés por estudiar, posiblemente por la distracción causada por las apuestas.
- Desorganización y falta de compromiso: Muestra desinterés por participar en actividades grupales, deportes o proyectos escolares, buscando siempre excusas para evitar el compromiso.

Acciones del monitor/a:

Los monitores deben estar atentos a las señales de desmotivación o falta de interés en otras actividades. Si se detectan problemas académicos o de comportamiento, se debe tener una conversación privada, en la que se le ofrezcan recursos de apoyo como tutorías, o se le anime a hablar con un consejero o psicólogo si la situación lo requiere.



El Rol del Monitor/a: Competencias y Habilidades Clave para la Prevención de las Apuestas Deportivas

El rol del monitor de tiempo libre es esencial en la prevención y gestión de problemas relacionados con el juego de azar y las apuestas deportivas en adolescentes. Si bien no se trata de un rol terapéutico ni clínico, los monitores pueden desempeñar una función fundamental en la detección temprana, la educación preventiva y el apoyo emocional, creando un entorno seguro y de confianza donde los jóvenes puedan reflexionar sobre sus decisiones y los riesgos asociados con las apuestas.

A continuación, se detallan las competencias y habilidades clave que un monitor/a debe desarrollar para realizar de manera efectiva su labor en la prevención de las apuestas deportivas:

Empatía y escucha activa

La empatía es una de las competencias más importantes que un monitor debe cultivar. Poder ponerse en el lugar de los adolescentes, comprender sus preocupaciones, intereses y motivaciones, y brindarles un espacio seguro para expresarse, fomenta un ambiente de confianza. La escucha activa permite al monitor detectar preocupaciones o señales que, de otro modo, podrían pasar desapercibidas.

Habilidad clave: el monitor debe ser capaz de escuchar sin juzgar, entender el contexto emocional del joven y, cuando sea necesario, guiar la conversación hacia una reflexión crítica sobre los riesgos del juego.

Ejemplo: si un joven menciona en una conversación que disfruta de las apuestas deportivas como "una forma de sentirse bien", el monitor debe estar alerta, escuchar de manera empática y, a partir de ahí, explorar cómo el joven ve esta actividad, sin confrontarlo directamente.

Conocimiento de los riesgos del juego y la adicción

Para poder actuar como agente de prevención, el monitor debe estar adecuadamente informado sobre los riesgos y consecuencias del juego de azar, especialmente en lo que respecta a las apuestas deportivas. Esto incluye entender cómo el juego puede afectar la salud mental, las relaciones sociales y el bienestar emocional de los jóvenes.

Habilidad clave: el monitor debe ser capaz de proporcionar información precisa y clara sobre las apuestas deportivas, sus probabilidades, y cómo estas actividades pueden llevar a un comportamiento adictivo si no se gestionan adecuadamente.

Ejemplo: durante una actividad educativa, el monitor puede ofrecer una breve charla sobre las probabilidades matemáticas de ganar en las apuestas deportivas, explicando cómo las casas de apuestas siempre tienen una ventaja.

Habilidades de comunicación y educación preventiva

La habilidad para comunicar de manera efectiva es esencial. Los monitores deben ser capaces de transmitir los riesgos del juego de una forma comprensible, directa, pero sin alarmar innecesariamente a los jóvenes. La educación preventiva debe ser accesible y relevante para la vida cotidiana de los adolescentes, abordando el juego de manera que se sientan identificados con el mensaje.

Habilidad clave: el monitor debe ser capaz de organizar actividades interactivas y debates, utilizar ejemplos prácticos, y presentar testimonios o situaciones cotidianas que hagan reflexionar a los jóvenes sobre el impacto del juego.

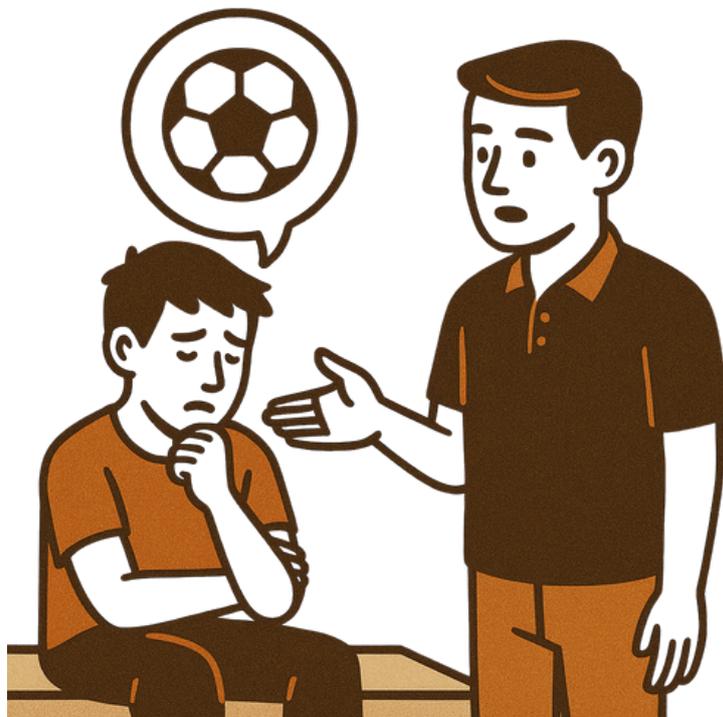
Ejemplo: en un taller sobre apuestas deportivas, el monitor puede facilitar un debate donde los jóvenes compartan experiencias y opiniones sobre el juego, y luego guiar la conversación hacia la reflexión sobre las consecuencias a largo plazo de estas conductas.

Supervisión y observación de comportamientos

El monitor debe ser capaz de observar con atención el comportamiento de los adolescentes, detectando signos tempranos de problemas relacionados con las apuestas. La supervisión no debe ser invasiva, sino enfocada en identificar cambios sutiles que puedan indicar un posible riesgo de involucrarse en el juego.

Habilidad clave: ser observador y detectar cambios en el comportamiento social, académico o emocional de los jóvenes. Esto incluye la atención a señales como la ansiedad, la obsesión con eventos deportivos, el aumento del aislamiento o el uso excesivo de dispositivos electrónicos para realizar apuestas.

Ejemplo: si un joven comienza a faltar a actividades grupales o muestra excesiva ansiedad antes de un partido deportivo, el monitor puede iniciar una conversación sobre cómo se siente, explorando si las apuestas deportivas son una preocupación para él.



Capacidad para derivar a profesionales especializados

En algunos casos, la intervención de un monitor/a no será suficiente, y el joven puede necesitar el apoyo de profesionales especializados. Un buen monitor debe ser capaz de identificar cuándo el problema va más allá de su capacidad de intervención y debe derivar al adolescente a servicios de apoyo, como consejeros, psicólogos o grupos de apoyo en adicciones.

Habilidad clave: saber cuándo y cómo derivar a un profesional especializado sin estigmatizar al joven, sino como parte de un proceso de apoyo para su bienestar.

Ejemplo: si un monitor observa que un adolescente ha experimentado un descenso significativo en sus calificaciones o muestra señales de estrés relacionadas con las apuestas, podría sugerir de forma empática que hablen con un profesional, asegurándose de que el joven no se sienta señalado.

Capacitación continua y reflexión personal

El monitor debe estar dispuesto a participar en formaciones y mantenerse actualizado sobre las tendencias del juego de azar, las apuestas deportivas y las estrategias de intervención. La reflexión personal también es clave para evitar juicios precipitados y para gestionar sus emociones al abordar temas delicados con los jóvenes.

Habilidad clave: participar en sesiones de formación continua sobre el tema y reflexionar sobre su propia práctica para mejorar su capacidad de intervención.

Ejemplo: los monitores pueden asistir a talleres periódicos sobre cómo detectar problemas relacionados con el juego y participar en grupos de reflexión profesional para compartir experiencias y aprender de otros.



Bibliografía

- American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition, Text Revision (DSM-5-TR)*. Washington, DC
- Becerra, A. (2023). Las apuestas deportivas y su impacto en menores: Un análisis crítico. *Revista de Psicología del Deporte*, 34(2), 45-58.
- Burgess, A., & Parke, J. (2017). Psychological influences on gambling behaviour: Conditioning, impulsivity and cognition. In L. A. Williams, R. S. Wood, & J. Parke (Eds.), *The Routledge Handbook of Gambling Studies* (pp. 199-210). Routledge.
- Casey, B. J., Jones, R. M., & Hare, T. A. (2008). The adolescent brain. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1124(1), 111-126.
- Dickson, L., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2008). Prevention of adolescent gambling problems. In J. L. Derevensky & R. Gupta (Eds.), *Adolescent Gambling: The Hidden Addiction* (pp. 187-206). Springer.
- Echeburúa, E., & Llera, J. A. (2008). El juego y la adicción: Psicopatología, diagnóstico y tratamiento. Ediciones Pirámide.
- Feijoo, B., Núñez-Gómez, P., & Álvarez-Flores, E. P. (2025). La alfabetización publicitaria de niños y adolescentes ante los nuevos formatos digitales. *index.Comunicación*, 15(1), 13-29. <https://doi.org/10.62008/ixc/15/01Laalfa>
- Fiedler, K., Messner, C., & Blaser, K. (2018). The illusion of control and its role in gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, 34(2), 391-406.
- García, M. (2021). El acceso al juego de azar en menores y las políticas preventivas en España. Editorial Derecho y Sociedad.
- González, R., & Pérez, J. (2021). El impacto de las apuestas deportivas en la salud mental de los menores. *Psicología y Adolescencia*, 12(1), 23-35.

- González-Cabrera, J., Basterra-González, A., Montiel, I., Calvete, E., Pontes, H. & Machimbarrena, J. M. (2022). Loot boxes in Spanish adolescents and young adults: relationship with Internet Gaming Disorder and Online Gambling Disorder. *Computers in Human Behavior*, 126. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107012>
- González-Cabrera, J., Caba-Machado, V., Díaz-López, A., Jiménez-Murcia, S., Mestre-Bach, G., y Machimbarrena, J. M. (2024). The Mediating Role of Problematic Use of Loot-Boxes between Internet Gaming Disorder and Online Gambling Disorder. *JMIR Serious Games*, 12, e57304. <http://doi.org/10.2196/57304>
- Gottfried, J. R., O'Doherty, J. P., & Dolan, R. J. (2003). Encoding predictive reward value in human amygdala and orbitofrontal cortex. *Science*, 301(5636), 1104-1107.
- Grant, J. E., & Potenza, M. N. (2007). Neurobiology of gambling disorder and other behavioral addictions. *The Psychiatric Clinics of North America*, 30(4), 787-804.
- Hanson, R., O'Malley, C., & Schmitz, M. (2012). Reducing gambling harm: A comprehensive prevention strategy. *Journal of Gambling Studies*, 28(4), 823-836.
- La Moncloa (2025). El Gobierno refuerza la protección de los menores en los entornos digitales. Recuperado de: <https://www.lamoncloa.gob.es/consejodeministros/resumenes/paginas/2025/250325-rueda-de-prensa-ministros.aspx>
- Ladouceur, R., & Walker, M. (2005). Cognitive distortions in gambling. In R. L. C. Brown & J. M. S. Dixon (Eds.), *Psychology of Gambling* (pp. 155-168). Routledge.
- López, S. (2023). La falta de regulación y control en las apuestas online: Riesgos para los menores. *Revista Española de Psicología Social*, 28(2), 78-92
- Martínez, E. (2022). El papel de las redes sociales en la promoción del juego de azar en jóvenes. *Adicciones*, 34(3), 212-220.

- McGue, M., Iacono, W. G., & Elkins, I. (2000). The adolescent transition and the development of alcohol use and abuse. *Developmental Psychology*, 36(3), 451-463.
- Montiel, I., Basterra-González, A., Machimbarrena, J.M., Ortega-Barón, J. y González-Cabrera, J. (2022). Loot boxes: A scoping review on primary studies of prevalence and association with problematic gaming and gambling. *Plos ONE*. 10.1371/journal.pone.0263177
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2024). Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2024: Indicador de admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego de azar, uso de videojuegos, uso problemático de internet y otros trastornos adictivos en las encuestas de drogas en España EDADES y ESTUDES. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. Recuperado de https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemInformacion/pdf/2024_OEDA_Informe_AdiccionesComportamentales.pdf
- Pitt, H., McCarthy, S., Randle, M., Daube, M., & Thomas, S. L. (2024). Young people's views about the use of celebrities and social media influencers in gambling marketing. *Health Promotion International*, 39(1), daae012. <https://doi.org/10.1093/heapro/daae012>
- Riley, B. J., Oster, C., Rahamathulla, M., & Lawn, S. (2021). Attitudes, Risk Factors, and Behaviours of Gambling among Adolescents and Young People: A Literature Review and Gap Analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), 984. <https://doi.org/10.3390/ijerph18030984>
- Steinberg, L. (2007). Risk taking in adolescence: New perspectives from brain and behavioral science. *Current Directions in Psychological Science*, 16(2), 55-59.
- Sussman, S., & Ames, S. L. (2001). Adolescent smoking and other risk behaviors: Prevention and intervention strategies. Academic Press.
- Vizcaíno-Verdú, A., Feijoo, B., & Sádaba, C. (2025). 'Influencers are just mannequins': Decoding teenagers' perception about advertising content creators. *European Journal of Communication*, 40(1), 3-22. <https://doi.org/10.1177/02673231241272021>

- Volberg, R. A. (2018). The neurobiological basis of gambling disorder. *Journal of Gambling Studies*, 34(1), 1-13.
- World Health Organization(WHO). (2019). *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (11th ed.)*. <https://n9.cl/dm7c1>
- Zhao, Y., & Liu, X. (2021). Gamification in gambling: How rewards and levels influence betting behavior. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(1), 45-58.



Confederación Don Bosco

Organizado:



**Confederación
Don Bosco**

Colabora:



Financiadores:



injuve



✓ POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL



SECRETARÍA DE ESTADO
DE SANIDAD
DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

Confederación Centros Juveniles Don Bosco De España

C/ José Gutiérrez Maroto 18, 28051 Madrid

www.confedonbosco.org