

**GENERACIÓN DE DINERO FÁCIL EN LA JUVENTUD MEDIANTE EL USO DE
PLATAFORMAS Y APLICACIONES TECNOLÓGICAS**
**GENERATION OF EASY MONEY IN YOUTH THROUGH THE USE OF
TECHNOLOGICAL PLATFORMS AND APPLICATIONS**

**Autores: ¹María Angélica García Salazar, ²Luis Eduardo Pavón Rosero, ³Gretty Salomé Medina
García y ⁴Emilia Gabriela Pavón Coronel.**

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-5285-840X>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4761-0397>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-7090-7110>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-6413-2932>

¹E-mail de contacto: mgarcia@uce.edu.ec

²E-mail de contacto: lepavon@uce.edu.ec

³E-mail de contacto: gretty.medina@udla.edu.ec

⁴E-mail de contacto: epavon@estud.usfq.edu.ec

Afiliación: ^{1*}^{2*}Universidad Central del Ecuador, (Ecuador) ^{3*}Universidad de las Américas, (Ecuador) ^{4*}Universidad San Francisco de Quito, (Ecuador).

Artículo recibido: 9 de Enero del 2025

Artículo revisado: 11 de Enero del 2025

Artículo aprobado: 25 de Febrero del 2025

¹Licenciada en Contabilidad y Auditoría Contadora Pública Autorizada graduada de la Universidad Central del Ecuador, (Ecuador). Doctora en Contabilidad y Auditoría graduada de la Universidad Central del Ecuador, (Ecuador). Especialista en Gerencia de Proyectos graduada de la Universidad Regional Autónoma de los Andes, (Ecuador). Magíster Ejecutiva en Dirección de Empresas con énfasis en Gerencia Estratégica graduada en la Universidad Regional Autónoma de los Andes, (Ecuador).

²Ingeniero en Administración de Empresas graduado en la Universidad Central del Ecuador, (Ecuador). Magíster en Gerencia Empresarial MBA graduado en la Escuela Politécnica Nacional, (Ecuador).

³Estudiante de la Universidad de las Américas, (Ecuador).

⁴Estudiante de la Universidad San Francisco de Quito, (Ecuador).

Resumen

La convergencia de la tecnología y la búsqueda de “dinero fácil” ha creado un nuevo escenario, donde plataformas y aplicaciones digitales se han convertido en el escenario para actividades que prometen enriquecimiento rápido, aunque a menudo conllevan riesgos significativos. Juegos de azar online, inversiones de alto riesgo, esquemas piramidales y otras prácticas de dudosa legalidad se anuncian y promueven a través de estos canales, explotando la vulnerabilidad de los jóvenes y su falta de experiencia. El objetivo del estudio se centró en proponer medidas para prevenir y combatir la participación de los jóvenes en apuestas y actividades relacionadas con el "dinero fácil". Este estudio empleó un diseño mixto, la recolección de datos se llevó a cabo entre enero a noviembre de 2024. La muestra estuvo compuesta por 300 individuos, seleccionados mediante un muestreo aleatorio estratificado para garantizar la representatividad de

diferentes grupos demográficos. Los participantes, con edades entre 18 y 29 años. Al finalizar el estudio, se concluye que, para combatir este problema, es fundamental implementar estrategias educativas, como programas de educación financiera, reforzar la regulación de plataformas de apuestas y promover redes de apoyo psicológico. Abordar esta problemática desde un enfoque integral contribuirá a mitigar sus efectos negativos en los jóvenes y en la sociedad en general.

Palabras clave: Adicción, Publicidad, Facilidad, Educación financiera, Incertidumbre económica.

Abstract

The convergence of technology and the search for “easy money” has created a new scenario, where digital platforms and applications have become the setting for activities that promise quick enrichment, although they often carry significant risks. Online gambling, high-risk investments, pyramid schemes and other

practices of dubious legality are advertised and promoted through these channels, exploiting the vulnerability of young people and their lack of experience. The objective of the study focused on proposing to prevent and combat the participation of young people in gambling and activities related to "easy money." This study used a qualitative design, data collection was carried out between January and November 2024. The sample was composed of 300 individuals, selected through stratified random sampling to guarantee the representativeness of different demographic groups. The participants, aged between 18 and 29 years. At the end of the study, it is concluded that, to combat this problem, it is essential to implement educational strategies, such as financial education programs, strengthen the regulation of betting platforms and promote psychological support networks. Addressing this problem from a comprehensive approach will help mitigate its negative effects on young people and society in general.

Keywords: Addiction, Advertising, Ease, Financial education, Economic uncertainty.

Sumário

A convergência da tecnologia e a busca pelo "dinheiro fácil" criaram um novo cenário, onde as plataformas e aplicações digitais tornaram-se cenário para atividades que prometem enriquecimento rápido, embora muitas vezes acarrem riscos significativos. Os jogos de azar online, os investimentos de alto risco, os esquemas de pirâmide e outras práticas de legalidade duvidosa são publicitados e promovidos através destes canais, explorando a vulnerabilidade dos jovens e a sua falta de experiência. O objetivo do estudo centrou-se em propor a prevenção e o combate à participação de jovens em jogos de azar e atividades relacionadas com o "dinheiro fácil". Este estudo utilizou desenho qualitativo, a coleta de dados foi realizada entre janeiro e novembro de 2024. A amostra foi composta por 300 indivíduos, selecionados por meio de amostragem aleatória estratificada para garantir a representatividade dos diferentes grupos demográficos. Os participantes, com

idade entre 18 e 29 anos. No final do estudo conclui-se que, para combater este problema, é fundamental implementar estratégias educativas, como programas de educação financeira, reforçar a regulação das plataformas de apostas e promover redes de apoio psicológico. Abordar este problema a partir de uma abordagem abrangente ajudará a mitigar os seus efeitos negativos nos jovens e na sociedade em geral.

Palavras-chave: Vício, Publicidade, Facilidade, Educação financeira, Incerteza econômica.

Introducción

La proliferación de plataformas y aplicaciones tecnológicas ha transformado radicalmente la forma en que interactuamos con el mundo, incluyendo la manera en que accedemos a información y servicios. Desde redes sociales hasta aplicaciones de comercio electrónico, la tecnología ofrece un abanico de posibilidades sin precedentes, algunas de las cuales han sido aprovechadas para generar ingresos, a menudo de forma rápida y aparentemente sencilla. Este acceso a la tecnología ha fomentado la idea, especialmente entre los jóvenes, de la existencia de un "dinero fácil". La promesa de ganancias rápidas y con mínimo esfuerzo es un atractivo poderoso, especialmente en un contexto donde la estabilidad económica puede ser precaria o incierta. Esta percepción, a menudo idealizada y poco realista, se alimenta de la publicidad y la cultura popular, que presentan con frecuencia la riqueza como algo instantáneo y accesible.

La convergencia de la tecnología y la búsqueda de "dinero fácil" ha creado un nuevo escenario, donde plataformas y aplicaciones digitales se han convertido en el escenario para actividades que prometen enriquecimiento rápido, aunque a menudo conllevan riesgos significativos. Juegos de azar online, inversiones de alto riesgo, esquemas piramidales y otras prácticas de dudosa legalidad se anuncian y promueven a

través de estos canales, explotando la vulnerabilidad de los jóvenes y su falta de experiencia. La problemática de la búsqueda del "dinero fácil" entre jóvenes, exacerbada por el acceso a plataformas y aplicaciones tecnológicas, es compleja y abarca múltiples dimensiones. No se limita a un desafío económico, sino que se extiende a esferas sociales, psicológicas y legales, impactando profundamente el bienestar individual y el desarrollo social. La facilidad con la que se accede a juegos de azar online, inversiones de alto riesgo y esquemas fraudulentos a través de dispositivos móviles y redes sociales crea un terreno fértil para la proliferación de esta problemática.

Uno de los aspectos más preocupantes es el desarrollo de adicciones al juego. Las plataformas digitales, diseñadas para ser altamente atractivas y estimulantes, facilitan la creación de hábitos adictivos, especialmente en jóvenes con menor capacidad de control de impulsos. Esta adicción puede derivar en un ciclo vicioso de apuestas cada vez mayores, con la consiguiente acumulación de deudas y el deterioro de la salud mental. La accesibilidad constante a estas plataformas, a través de smartphones, agrava el problema, dificultando la interrupción del comportamiento adictivo. Adicionalmente, la búsqueda de enriquecimiento rápido expone a los jóvenes a fraudes y estafas online. La observación de esquemas piramidales, inversiones falsas y ofertas engañosas proliferan en las redes sociales y otras plataformas, explotando la vulnerabilidad de aquellos que buscan ganancias inmediatas sin la experiencia necesaria para discernir entre oportunidades legítimas y engaños. Las consecuencias de estas estafas van desde la pérdida de dinero y el daño a la reputación hasta problemas legales y un profundo impacto en la autoestima.

El impacto psicológico es significativo, puesto que, la presión por obtener dinero rápidamente, el estrés generado por las deudas y la posibilidad de ser víctima de fraudes pueden derivar en ansiedad, depresión, baja autoestima y, en casos extremos, ideas suicidas. La búsqueda del "dinero fácil" también puede afectar negativamente la vida académica y profesional de los jóvenes, interfiriendo con sus estudios y dificultando la búsqueda de un empleo estable. El impacto se extiende a la familia, generando tensiones y conflictos por la situación económica y emocional del joven afectado.

Sin embargo, esta aparente facilidad para generar ingresos esconde una problemática de gran envergadura. La búsqueda del "dinero fácil" a través de estas plataformas digitales puede llevar a la adicción al juego, a deudas importantes, a fraudes y a graves consecuencias psicológicas y sociales, afectando la salud mental y el bienestar general de los jóvenes involucrados. Por lo tanto, este estudio se justifica por la necesidad de comprender a fondo este fenómeno emergente. Analizaremos los factores sociales y culturales que contribuyen al auge de las apuestas entre jóvenes, examinando el impacto de la tecnología y las plataformas digitales en esta proliferación y estudiando las consecuencias psicológicas, sociales y económicas de estas actividades. Por los motivos anterior expuestos, el estudio tiene como objetivo el proponer medidas para prevenir y combatir la participación de los jóvenes en apuestas y actividades relacionadas con el "dinero fácil".

Metodología

Este estudio empleó un diseño mixto, la recolección de datos se llevó a cabo entre enero a noviembre de 2024. La muestra estuvo compuesta por 300 individuos, seleccionados

mediante un muestreo aleatorio estratificado para garantizar la representatividad de diferentes grupos demográficos. Los participantes, con edades entre 18 y 29 años. Para la medición, se aplicaron encuestas estructuradas y entrevistas que evaluaron los factores que influyen en los jóvenes como generación de dinero fácil.

Resultados y Discusión

El fenómeno de las apuestas entre los jóvenes de hoy en día es un tema complejo que involucra diferentes factores, desde sociales y psicológicos hasta tecnológicos y económicos; ya que los jóvenes al enfrentarse a una sociedad altamente digitalizada y con fácil acceso a plataformas de apuestas en línea y otros métodos para ganar dinero rápidamente hacen que estas prácticas, aunque legales en muchos casos, pueden derivar en adicciones, problemas financieros y deterioro de la salud mental. Al respecto, el Dr. Carlos Berbara, psiquiatra, especialista en Salud Mental, aseguró que la ludopatía últimamente afecta más a personas de entre 15 y 18 años. El especialista solicitó no considerar a las apuestas "como un juego o distracción, sino como un problema" que conlleva graves riesgos.

En ese sentido, Berbara informó que "atraviesa todas las clases sociales y económicas que tiene más que ver con una conducta de compulsión hacia la gratificación inmediata, que es un eje de conducta social fundamentalmente transversal. Con frecuencia, se va un paso atrás de las evidencias y estadísticas y más aún cuando no se ha producido la legislación necesaria, que va un paso atrás de los condicionantes sociales". Además, comentó que los más jóvenes ingresan al mundo de las apuestas por "publicidad, promoción, influencia de pares y netamente por el rédito económico y la gratificación imaginaria que propone el

juego". En ese sentido, el entrevistado mencionó que "en cualquier núcleo social en el cual hoy se muevan nuestros jóvenes, adolescentes y niños, seguramente vamos a tener algún comentario de que algún vínculo directo está en este tema".

Berbara señaló que "la voz de alerta tiene que ir por la definición clara de que esto es un problema. Puede ser un problema menor, moderado o mayor, pero una vez que el niño y joven toma contacto con el mundo de las apuestas, ya estamos con un problema dentro de casa. Lo primero que se debe hacer es definirlo con esa característica y hacernos cargo de esa situación con herramientas resolutivas. Bajo ningún punto de vista podemos subestimar esta situación, como si fuera un juego, distracción o diversión" (Elonco, 2024).

Acceso y normalización de las apuestas

La proliferación de aplicaciones y sitios web que permiten realizar apuestas desde dispositivos móviles ha hecho que cualquier joven con acceso a internet pueda participar sin restricciones significativas (Miradas del Centro, 2024). En ese sentido, el entrevistado mencionó "Ahora se juega más porque hay más opciones donde se puede jugar. Antes ibas al bingo o al casino y no había más cosas". La normalización social de las apuestas también juega un papel crucial; muchos jóvenes ven las apuestas como una actividad cotidiana y aceptable, influenciados por compañeros, celebridades y la cultura popular. La publicidad asociada a eventos deportivos y la promoción de apuestas por figuras públicas refuerzan esta percepción, haciendo que los jóvenes sientan que apostar es parte del entretenimiento.

Factores psicológicos

Desde una perspectiva psicológica, la búsqueda de emociones es un motor poderoso ya que las

apuestas generan una descarga de adrenalina que puede ser muy atractiva para los jóvenes, quienes están en una etapa de desarrollo donde buscan experiencias intensas y ganar una apuesta proporciona un sentido de logro que puede aumentar la autoestima, especialmente en aquellos que pueden no sobresalir en otras áreas como el deporte o los estudios (Adolescencia positiva, s.f.).

Falta de oportunidades

La falta de oportunidades laborales es un factor crítico que impulsa a muchos jóvenes a buscar alternativas para generar ingresos ya que en un contexto en donde el desempleo juvenil es alto y las oportunidades de empleo son limitadas, especialmente en sectores que requieren menos calificaciones, muchos jóvenes pueden sentir que sus opciones son escasas, es este tipo de situaciones que los lleva a considerar las apuestas como una forma rápida de obtener dinero. En ese sentido, el entrevistado mencionó “Se juega por la crisis, porque para jugar tienes que querer tener más dinero”. “Porque ahora con las crisis, con un dólar puedes echar a ver si tienes suerte y te toca algo”.

Baja educación financiera

La baja educación financiera es otro aspecto crucial que contribuye al problema ya que en muchos de los jóvenes de hoy en día carecen del conocimiento necesario para gestionar sus finanzas personales de manera efectiva y esto incluye no solo la comprensión básica sobre cómo ahorrar e invertir, sino también sobre los riesgos asociados con las apuestas. En ese sentido, el entrevistado mencionó “Puedes coger las tarjetas de tu padre y utilizarlas, Sólo necesitas los números de delante y los tres números de atrás. Una tarjeta de crédito o de débito, sobre todo de crédito que se puede chanchullar”.

Tipos de juego

De los individuos que conforman el estudio se pudo evidenciar que, las apuestas deportivas son la actividad de juego con dinero más frecuente, representando el 60% de la participación según una encuesta. Le siguen los juegos de casino online (tragamonedas, póquer, ruleta, etc.), con un 25%, y los videojuegos con apuestas integradas (“loot boxes”, apuestas entre jugadores), con un 10%. Aunque menos común (5%), las criptomonedas y el trading especulativo muestran un crecimiento. Se observa una tendencia donde las apuestas deportivas actúan como puerta de entrada, mientras que los casinos online y las apuestas en videojuegos aumentan su popularidad.

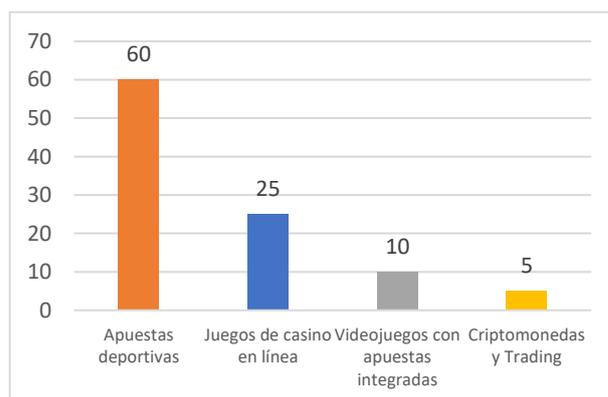


Figura 1: Tipos de juegos

Un rasgo distintivo del juego juvenil es su naturaleza social; se juega mayoritariamente en grupo. Los jóvenes encuestados diferencian esta práctica lúdica colectiva de la ludopatía, argumentando que, si bien dedican tiempo considerable (“de las 10 de la noche a las 6 de la mañana”), lo hacen en contextos de ocio, en ocasiones esporádicas y compartidas. La accesibilidad y variedad de opciones en plataformas como Retabet (en España) y Ecuabet (en Ecuador) se destacan como atractivos adicionales, permitiendo realizar apuestas más personalizadas que en otras modalidades como la quiniela.

Perspectivas ludópatas

Desde la perspectiva de los ludópatas, las apuestas comienzan como una actividad recreativa, pero rápidamente se convierten en una compulsión en la que muchos describen sentir una "falsa sensación de control" y una creencia errónea de que pueden recuperar el dinero perdido si continúan jugando. Además, suelen mencionar sentimientos de aislamiento, culpa y ansiedad cuando las pérdidas financieras se acumulan y afectan sus relaciones personales y su bienestar general. La perspectiva de los ludópatas que ya están muy ensimismados en el juego de las apuestas, en este caso el sociólogo Orgaz ha hecho una visita a sitios de apuestas clandestinas: "Lo que está sucediendo en las casas de apuestas de barrios pobres es que son un espacio de socialización para personas que han sido expulsadas del resto de espacios de socialización de blancos y clase media".

Durante sus jornadas en locales de juego, a Orgaz le sorprendieron varias cosas, como que frente al estereotipo de jugador ludópata solitario (que también los hay, matiza) pudo observar que había dinámicas colectivas en el proceso de juego aún con efectos todavía más perversos: "Cuando la máquina da premio todos asumen las ganancias como algo colectivo y, sin embargo, cuando la máquina te despluma se asume de manera individual". También le llamó la atención cómo los locales se convierten en una forma de ocio alternativa de jóvenes que no encuentran su espacio en otros lugares porque han sido expulsados de ellos: "Lo que está sucediendo en las casas de apuestas de barrios pobres es que son un espacio de socialización para personas que han sido expulsadas del resto de espacios de socialización de blancos y clase media", expone el sociólogo. "No se puede estar en la plaza bebiendo cerveza, pero en la casa de apuestas puedes hacerlo; hace frío en la calle y

no tienes dinero para entrar en determinados sitios, pues en la casa de apuestas puedes estar como en casa". Para determinado individuo, resume Orgaz, la casa de apuestas es "un centro social". Y eso, concluye, "debería hacernos reflexionar sobre cómo son las lógicas de exclusión social" hacia determinados grupos (Gaibar, 2021).

Intervención del gobierno ecuatoriano

En Ecuador, como en muchos otros países de América Latina, las apuestas en línea han crecido de manera exponencial en los últimos años. Si bien el país ya había implementado algunas medidas para regular el juego, como la prohibición de casinos físicos desde 2011, las apuestas deportivas y los casinos online se han establecido sin una supervisión adecuada. Según un estudio reciente recogido por Primicias EC, más del 60% de los jóvenes ecuatorianos ha accedido a un sitio de apuestas online, y un 35% de ellos lo hace con regularidad. Las aplicaciones y sitios web de apuestas, muchas veces no regulados, han ganado popularidad rápidamente entre los jóvenes ecuatorianos debido a la ausencia de controles estrictos para limitar el acceso de menores de edad. El impacto de esta actividad va más allá de las pérdidas económicas; muchos jóvenes experimentan consecuencias psicológicas, tales como: ansiedad, depresión y una disminución en el rendimiento académico.

Desde 2021, se han diagnosticado 389 casos de ludopatía en Ecuador, casi el doble que en los 3 años anteriores (205), según el Ministerio de Salud Pública. Además, la falta de concientización y educación sobre los riesgos del juego es preocupante. En 4 de cada 10 hogares en Ecuador, nunca se ha discutido el tema de las apuestas online. Esta falta de conversación en el hogar deja a los jóvenes sin las herramientas necesarias para tomar

decisiones informadas y manejar los impulsos relacionados con el juego (Camacho, 2024).



Figura 2: Estadística de ludopatía

El análisis sugiere que las apuestas y la búsqueda de dinero fácil son una respuesta a un entorno social y económico que promueve el consumo y el éxito instantáneo. Desde la perspectiva de los jóvenes implicados, estas actividades representan una forma rápida y aparentemente sencilla de alcanzar sus metas materiales, especialmente en un mundo donde las oportunidades tradicionales parecen limitadas. Sin embargo, muchos también expresan sentimientos de frustración y arrepentimiento al enfrentar las consecuencias de sus acciones, como el endeudamiento o el deterioro de relaciones personales. Por otro lado, los padres de estos jóvenes frecuentemente describen una mezcla de preocupación e impotencia, al percibir que sus hijos son atraídos por un entorno que glorifica el dinero rápido y minimiza los riesgos asociados. Estos sentimientos se intensifican por la falta de recursos o conocimientos para intervenir de manera efectiva.

Desde una perspectiva social más amplia, el fenómeno de las apuestas y el dinero fácil se percibe como un síntoma de desigualdad estructural y una cultura que premia el éxito instantáneo. Observadores externos suelen

criticar la falta de regulación en las plataformas de apuestas y la influencia negativa de los medios de comunicación y las redes sociales, que refuerzan narrativas aspiracionales alejadas de la realidad. Se ha abordado el creciente problema de los jóvenes involucrándose en apuestas y la búsqueda de dinero fácil, destacando las causas principales, los factores culturales y psicológicos, y las consecuencias asociadas, y se identificaron varios tipos de juegos populares, como las apuestas deportivas, los juegos de casino en línea, las apuestas integradas en videojuegos y el trading especulativo. Hemos encontrado que la tecnología ha facilitado el acceso a estas actividades, atrayendo a un 45% de jóvenes según encuestas realizadas.

Desde la perspectiva de los jóvenes, estas actividades representan una oportunidad rápida para mejorar su situación económica o cumplir aspiraciones materiales. Sin embargo, también enfrentan consecuencias como el endeudamiento, la pérdida de relaciones personales y problemas emocionales. Los padres, por su parte, suelen experimentar preocupación e impotencia ante la falta de recursos para contrarrestar esta problemática. Desde una perspectiva social, el fenómeno refleja desigualdades estructurales y una cultura que glorifica el éxito instantáneo.

Conclusiones

El auge de las apuestas entre los jóvenes responde a una combinación de factores sociales, económicos y psicológicos en un contexto donde la tecnología ha amplificado el acceso a estas actividades. Aunque estas prácticas pueden parecer atractivas inicialmente, las consecuencias negativas superan con creces los beneficios percibidos, afectando la salud mental, las relaciones y la estabilidad financiera de los jóvenes. Para

combatir este problema, es fundamental implementar estrategias educativas, como programas de educación financiera, reforzar la regulación de plataformas de apuestas y promover redes de apoyo psicológico. Abordar esta problemática desde un enfoque integral contribuirá a mitigar sus efectos negativos en los jóvenes y en la sociedad en general. La sociedad tiene la responsabilidad de abordar este problema desde múltiples frentes: educación, regulación y apoyo psicológico. Es crucial desarrollar políticas públicas que protejan a los jóvenes y fomenten un entorno donde se puedan discutir abiertamente las implicaciones del juego sin estigmatización. Para abordar esta problemática, es fundamental implementar programas educativos que informen a los jóvenes sobre los riesgos asociados con las apuestas. Estos programas deben centrarse en desarrollar habilidades de autocontrol y fomentar un sentido crítico respecto a la influencia social y publicitaria sobre el juego. Además, es crucial involucrar a padres y educadores para crear un entorno donde se pueda discutir abiertamente sobre el juego y sus consecuencias.

Es importante estar atentos a ciertos comportamientos que podrían indicar que un menor está teniendo problemas con las apuestas: Se siente regularmente agotado/a y desconectado/a. Le cuesta mucho concentrarse en los centros de educación. Experimenta cambios de humor bruscos cuando se le interrumpe mientras juega. Prioriza los juegos sobre actividades diarias importantes como dormir, comer y bañarse. Solo socializa en línea y le resulta difícil gestionar o disfrutar las interacciones en persona. Ya no está al tanto de otros intereses que solían disfrutar o ha dejado actividades (deportes o estudios) por seguir jugando. Le resulta difícil pensar o hablar sobre otros temas. Ha aumentado sus horas de juego

durante el último año. Las sesiones son de más de 4 horas, o se observa un aumento progresivo en la cantidad de tiempo. Los amigos le dicen que su manera de jugar le traerá problemas.

Referencias Bibliográficas

- Ashworth, J.; Doyle, N. y Howat, N. (2000). Under 16s and the National Lottery: Tracking survey July, 2000. Preparado para National Lottery Commission, Londres. Recuperado de [http://www.natlotcomm.gov.uk/assets/uploads/documents/Under%2016s%20and%20the%20National%20Lottery%20\(June%202001\).pdf](http://www.natlotcomm.gov.uk/assets/uploads/documents/Under%2016s%20and%20the%20National%20Lottery%20(June%202001).pdf)
- Barroso, C. (2003). Bases sociales de la ludopatía. Tesis inédita doctoral, Universidad de Granada, España. Recuperado de <http://hera.ugr.es/tesisugr/15435568.pdf>
- Becoña, E. (1997). Pathological gambling in Spanish children and adolescents: An emerging problem. *Psychological Reports*, 81, (1), 275-287.
- Becoña, E. (2004). El juego patológico: prevalencia en España. *Salud y Drogas*, 4, (2), 9-34. *Psicothema*, 13, (4), 551-556.
- Bierman, L.; Coie, J.; Dodge, K.; Greenberg, M.; Lochman, J.; McMohan, R.; Pinderhughes, E. y Conduct Problems Prevention Research Group (2013). School outcomes of aggressive-disruptive children: prediction from kindergarten risk factors and impact of the fast track prevention program. *Aggressive Behaviour*, 39, (2), 114-130. Doi: <https://doi.org/10.1002/ab.21467>
- Boldero, M.; Bell, C. y Moore, S. (2010). So gambling activity patterns predict gambling problems? A latent class analysis of gambling forms among Australian youth. *International Gambling Studies*, 10, (2), 151-163. <https://doi.org/10.1080/14459795.2010.501808>
- Camacho, D. (2024). Apuesta legal. Obtenido de Apuesta legal: <https://apuestalegal.ec/aumento-apuestas-ecuador/>

- Cases, J. (2011). La transformación de las políticas públicas de juego de azar en España. *Revista Gestión y Análisis de Políticas Públicas*, 6, 75-103.
- Chalmers, H. y Willoughby, T. (2006). Do predictors of gambling involvement differ across male and female adolescents? *Journal of Gambling Studies*, 22, (4), 373-392.
- Cole, T.; Barrett, D. y Griffiths, M. (2011). Social facilitation in online and offline gambling: a pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, (3), 240-247. <https://doi.org/10.1007/s11469-010-9281-6>
- Derevensky, J. y Gupta, R. (2000). Prevalence estimates of adolescent gambling: a comparison of the SOGS – RA, DSM – IV, and the GA 20 Questions. *Journal of Gambling Studies*, 16, (2/3), 227-251.
- Derevensky, J.; Skalar, A.; Gupta, R. y Messerlian, S. (2010). An empirical study examining the impact of gambling advertisements on adolescent gambling attitudes and behaviors. *International Journal of Mental Health Addiction*, 8, (1), 21-34. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9211-7>
- Elonce. (2024). Elonce. Obtenido de Elonce: <https://www.elonce.com/sociedad/apuestas-ilegales-y-los-jovenes-es-un-problema-no-hay-que-subestimar-la-situacion-como-si-es-un-juego-o-diversion-dijo-berbara.htm>
- Gaibar, L. (2021). El Salto. Obtenido de El Salto. Observatorio del juego online en España. (2012). Informe de resultados 1ª medición. España: Ministerio de Hacienda y Administraciones públicas
- Izaskun, A. (2014). ACED. Obtenido de ACED.
- Posligua S. (2024). Repositorio UGS. Obtenido de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/22463/1/T-UCSG-PRE-FIL-CPC-565.pdf>
- Urdániz, G.; Izco, A.; Muñoz, O. y Salinas, M. (1999). Estudio cualitativo de la ludopatía en Navarra. *Revista Anales del Sistema Sanitario de Navarra*, 22, (3), 155-162.
- Villoria, C. (2003). El juego patológico en los universitarios de la Comunidad de Madrid. *Clínica y Salud*, 14, (1), 43-65.
- Adolescencia positiva (s.f.). Obtenido de Adolescencia positiva: <https://adolescenciapositiva.com/mi-hijo-adolescente-apuesta/>



Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional**. Copyright © **María Angélica García Salazar, Luis Eduardo Pavón Rosero, Gretty Salomé Medina García y Emilia Gabriela Pavón Coronel**.

