

# PROTOCOLO DE PREVENCIÓN SOBRE EL JUEGO DE APUESTAS EN ADOLESCENTES EN LA PROVINCIA DE LA PAMPA

Guía de orientación para profesionales del ámbito educativo y de la salud



## INTRODUCCIÓN

Les damos la bienvenida a esta Guía diseñada para educadores y profesionales de la salud que deseen abordar de manera integral el consumo problemático de los juegos de apuestas online en adolescentes de la provincia de La Pampa. La importancia de la prevención en este contexto no se limita solo a anticipar posibles riesgos, sino también a fortalecer los recursos existentes y crear un ambiente propicio para el desarrollo saludable de esta población vulnerable de la provincia.

Esta Guía se adentra en la necesidad de un abordaje integral, destacando que el juego patológico no es simplemente un comportamiento individual, sino un fenómeno social que se manifiesta en todos los ámbitos sociales, pero con especial énfasis en las escuelas. A través de estrategias que involucran a la comunidad educativa, personal de salud y a las propias familias, buscamos crear condiciones que fomenten la salud y el bienestar de los niños y jóvenes de La Pampa.

Esta Guía proporciona herramientas prácticas para la prevención y el abordaje del juego patológico, y para crear espacios de aprendizaje y tratamiento seguros y enriquecedores.

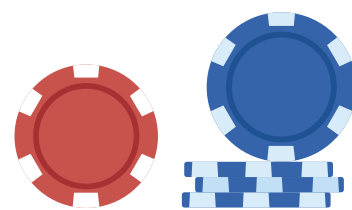
## CONTEXTUALIZANDO EL PROBLEMA

En la Argentina el Decreto-Ley N° 6.618 prohíbe estrictamente que menores de 18 años apuesten en juegos de azar. Sin embargo, hoy a través de los datos de las tarjetas de crédito de familiares, o bien con intermediarios adultos que ofrecen sus datos (en algunos casos a cambio de una comisión), el casino online desembarcó entre los adolescentes de manera abrupta e imparable.

La adicción por las apuestas y juegos online en adolescentes es un fenómeno que se encendió con la Pandemia de Covid-19 y, tal como se destaca en el informe "Global Online Gambling Markets-Previsiones de 2022 a 2027", ha ido de la mano del crecimiento exponencial el mercado mundial de juegos de azar en línea, el cual superó los 65.300 millones de dólares en 2020 y viene experimentando desde ese año una tasa de crecimiento anual superior al 10%. Se espera que para el 2027 constituya un mercado de casi 130 mil millones de dólares anuales.

Un reciente Estudio de Unicef en la Argentina, realizado a través de la plataforma de participación U-Report y la organización Bienestar Digital, comprobó que Ocho de cada 10 adolescentes y jóvenes accedieron o conocen a alguien que ha ingresado a páginas o apps de apuestas online en el 2024, y de ellos el 37% ingresa a sitios o apps de apuestas o casinos online muy seguido o todos los días. Asimismo, el informe constata que el promedio de edad de inicio son los 13 años, momento en la vida que coincide con el comienzo de la utilización de billeteras digitales por parte de los adolescentes, dice el informe.

Si en el juego presencial la ludopatía tarda en desarrollarse entre cinco y ocho años, según los especialistas, en la modalidad online los jugadores pueden engancharse compulsivamente en menos de dos años. En general, los adolescentes empiezan con las apuestas deportivas, que parecieran no ser de azar sino de conocimiento del deporte. Pero posteriormente pueden seguir con otras variantes de juego como apuestas en casinos online, que los inserta de manera directa y compulsiva en juegos de azar.



Una vez enganchado, el espiral se repite en la gran mayoría de los jóvenes, quienes cada vez más inmersos, no logran disfrutar nada que no esté relacionado con el juego. A esto le siguen problemas de dinero por no disponer de fondos para seguir jugando o por acumulación de deudas con quienes les prestan el dinero para continuar apostando.

La vulnerabilidad de las y los adolescentes frente al juego en línea es el resultado de una interacción compleja de factores individuales, sociales, económicos, tecnológicos y culturales. El contexto parece tener los ingredientes necesarios para una tormenta perfecta.

El uso generalizado de Tecnologías de la Relación, Información y Comunicación (TRIC) desempeña un papel crucial e inevitable, especialmente entre niños, niñas y adolescentes. La tendencia a la gratificación inmediata, intolerancia a la frustración, la menor interacción social cara a cara y la exposición a sitios no seguros, son la contracara preocupante asociadas al uso indebido de estas tecnologías.

Según una investigación que realizó recientemente Lotería de la Ciudad de Buenos Aires<sup>1</sup>, el promedio de tiempo conectado a Internet por día es de 7 horas, revelando una fuerte relación entre la sociedad y la red. Con esta expansión de internet y el desarrollo de tecnologías avanzadas, los juegos de azar, disponibles en plataformas virtuales para jugar las 24 horas, los siete días de la semana, han aprovechado para ser fácilmente accesibles para personas de todas las edades, incluidos adolescentes y jóvenes. Plataformas de apuestas deportivas, casinos en línea, póker virtual y otras formas de juego están disponibles con solo unos pocos clics, lo que facilita que las juventudes participen en actividades de apuestas sin restricciones.

Las adolescencias actuales están viviendo en una sociedad que los invita constantemente a la búsqueda de "plata fácil", de emociones intensas con recompensas inmediatas y les propone una mercantilización de sus experiencias. Cualquier actividad cobra sentido si les da dinero, y más aún si ese dinero aparece rápido y fácil. Bajo este mandato de época, y motorizado por la multitarea y la crisis de atención imperante, los chicos y las chicas son víctimas de estafas piramidales, falsos cursos y apuestas online que les prometen ganancias inmediatas. Una vez que, por motivación interna o anzuelos externos (como la publicidad, los influencers o el propio entorno), comienzan a apostar, quedan a merced de estrategias muy eficaces para aumentar el tiempo de permanencia en estas plataformas. Los adolescentes ingresan a este mundo a través de estados de WhatsApp, recomendaciones en grupos o comunidades en Facebook, Discord, Instagram, Tik Tok o el clásico de boca en boca. Y una vez que se empieza a apostar, no es fácil salir

Asimismo, el desarrollo tecnológico acelerado y la omnipresencia de internet en la vida cotidiana de los jóvenes pueden crear una sensación de omnipotencia y anonimato en el mundo digital. Esta sensación de desapego de las consecuencias reales puede llevar a los adolescentes y jóvenes a asumir mayores riesgos en línea, incluida la participación en actividades de juego sin considerar adecuadamente las posibles repercusiones en su bienestar emocional y financiero.

En este marco, los juegos de azar en línea y las plataformas digitales de apuestas están diseñados para maximizar la liberación de dopamina. Utilizan mecanismos de recompensa variables, lo que significa que las recompensas son impredecibles y, por lo tanto, más adictivas. Esta técnica es similar a la utilizada en las redes sociales, donde las notificaciones y los "me gusta" se distribuyen de manera impredecible, creando un ciclo de dependencia.



Las empresas encargadas de promover el juego online saben que los adolescentes son más propensos a buscar emociones fuertes y nuevas experiencias, experimentando una intensa curiosidad y deseo de aventura con gratificación instantánea. En este marco, el juego en línea, con su fácil accesibilidad y la promesa de emociones intensas, se presenta como una opción atractiva para satisfacer esta necesidad de recompensa, emoción y riesgo que procuran los adolescentes en esta etapa de sus vidas.

Promover un uso seguro, eficiente y responsable de las TRIC, previniendo situaciones de riesgo y consumos problemáticos, es esencial para contribuir al desarrollo de una comunidad saludable. Para ello, resulta fundamental la implementación conjunta de estrategias de promoción de la salud y prevención en los ámbitos educativos, especialmente considerando la preocupación de padres y maestros por las dificultades a las que están expuestos los niños y adolescentes en relación al uso de la tecnología.

En este marco, las instituciones educativas y los profesionales de la salud se perfilan como agentes preventivos al impartir valores, fomentar hábitos de cuidado y generar espacios de diálogo y contención, contribuyendo así a la construcción de estilos de vida que permitan el desarrollo personal y la convivencia armónica.

## OBJETIVO

Esta Guía proporciona herramientas prácticas para la prevención de los juegos de apuestas en la adolescencia y el abordaje y tratamiento de los factores de riesgo relacionados con el juego problemático, fomentando espacios de aprendizaje seguros y enriquecedores.

Las propuestas buscan promover un pensamiento crítico con respecto a las apuestas antes de que se den, si es que así suceden, las primeras experiencias de juego.

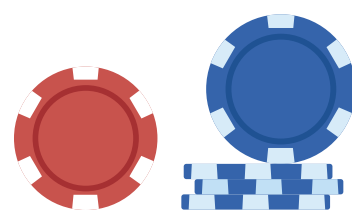
## CONTENIDO

Las propuestas abarcan el siguiente contenido:

- La naturaleza del juego de apuestas: qué es, cómo funciona, cuáles son los elementos clave a tener en cuenta a la hora de hacer prevención.
- Qué factores de riesgo son más relevantes para que esta conducta genere problemas.
- Cuáles son las falacias o sesgos más importantes que una persona jugadora emplea para mantener su conducta.
- Cuáles son los signos de alarma que pueden apreciarse cuando alguien se adentra en una conducta de juego de apuestas problemática.

## ENTENDIENDO LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS

Los juegos de apuestas de azar son aquellos en los que las posibilidades de ganar o perder no dependen de la habilidad del jugador exclusivamente, sino que su resolución involucra la intervención del azar. Se pueden definir como aquellos juegos de destreza y apuestas mutuas, en los que, con la finalidad de obtener un premio, se comprometen cantidades de dinero u otros bienes u objetos económicamente valiables, susceptibles de ser transferidos entre los participantes, en función de un resultado incierto. Con independencia de que predomine la habilidad, destreza o maestría de los jugadores o sean de suerte, envite o azar, y tanto si se desarrollan mediante la utilización de máquinas, instrumentos o soportes, de cualquier tipo o



tecnología, como si se llevan a través de competiciones de cualquier tipo.

Suele pasar que algunos creen que ganar en los juegos de apuestas depende completamente de sus habilidades o conocimientos, mientras que los fracasos se atribuyen a la mala suerte u otros factores externos, lo cual es un error porque el azar, por definición, no puede controlarse. En los casinos, el resultado se decide por puro azar, pero en las apuestas deportivas, está ligado al resultado de eventos deportivos reales.

Existen diferentes clasificaciones que pueden realizarse de los juegos de apuesta, entre las que se destacan los juegos lotéricos, tragamonedas, juegos de casino y las apuestas deportivas. Estas clasificaciones o modalidades de juego se encuentran caracterizadas por parámetros estructurales diferentes, como ser frecuencia de apuesta, frecuencia de evento, duración del evento, intervalo de pago, entre otros.

La incertidumbre del resultado es una de las principales motivaciones reconocidas por los apostadores, si bien es difícil que se manifieste directamente ya que lo más probable es que quien juega diga que lo hace porque es divertido, entretenido, porque lo ayuda a olvidarse de preocupaciones y evadirse de problemas durante algún tiempo, resultando en una forma de afrontar y transitar estados afectivos negativos como la tristeza, la tensión, el aburrimiento, por mencionar algunos. Además, los gestos de reconocimiento, los aplausos, los halagos y el ser alentado por otros, son también motivadores importantes.

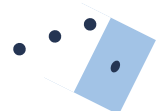
En general, en las primeras experiencias de apuestas, el principal motivador suele estar vinculado a la expectativa de ganar un premio. Esta más la incertidumbre sobre el resultado, sientan las bases del atractivo del juego de azar y alientan a mantener la conducta de juego una vez iniciada: para promoverlo, para alargar la sesión de juego y para promover la siguiente vez que va a jugar. Es importante señalar que entre las personas que juegan, no todos pueden desarrollar un problema de juego. Existe una serie de factores como situaciones personales, familiares y sociales que, interactuando entre sí, pueden generar una vulnerabilidad individual mayor a que los juegos de azar se conviertan en un problema de salud.

El diseño de los juegos teniendo en cuenta desde el arte utilizado y los parámetros estructurales, constituye un punto de análisis y evaluación para el abordaje de una estrategia integral de Juego Responsable, ya que representa un criterio fundamental para la toma de acciones en torno al desarrollo de herramientas de prevención, acordes al potencial riesgo que presentan los mismos.

## **DIFERENCIAS ENTRE EL JUEGO LEGAL Y EL ILEGAL**

Partiendo de la base que el juego en nuestro país se encuentra prohibido para menores de 18 años (Decreto-ley N° 6.618), la principal diferencia entre los sitios legales y las ilegales, es que estas últimas no restringen el acceso a los menores de edad, ponen en riesgo la información personal de los apostadores y no garantizan un juego justo (reglas claras, pago de premios, devolución de saldos, etc.). Además, en las plataformas legales se garantizan herramientas de juego responsable que protegen al jugador.

Para poder identificar fácilmente un sitio de juego legal, su dominio debe finalizar en .bet.ar, si esto no es así, la página es ilegal. En caso de detectar un sitio ilegal se puede notificar a las autoridades provinciales.



## TIPOS DE JUGADORES

El juego es una actividad normal del ser humano, y es por eso que, no todas las personas que juegan manifiestan un problema en su conducta de juego. Sin embargo, puede realizarse una clasificación de los jugadores respecto de su relación con el juego:

- Jugador social o sin problemas con el juego: es quien juega de manera ocasional o regular, por entretenimiento o satisfacción. Tiene control total sobre la conducta de juego y puede abandonarla cuando desea.
- Jugador problema: realiza una conducta de juego frecuente o diaria con un gasto habitual de dinero (en ocasiones excesivo). Tiene menos control de la conducta y es, por esto, una persona con riesgo potencial a convertirse en jugador patológico.
- Jugador patológico: presenta una dependencia emocional del juego, pérdida total del control de la conducta e interferencia con el desarrollo normal de su vida cotidiana.

## IDENTIFICACIÓN DE SESGOS COGNITIVOS EN LOS APOSTADORES

Los apostadores pueden identificarse por algunas de las siguientes distorsiones cognitivas:

- El conocimiento sobre la probabilidad de ganar en los juegos de azar puede verse alterada por cuestiones afectivas como las creencias personales.
- En ocasiones, los jugadores pueden pensar que los resultados del azar funcionan en secuencias específicas y ordenadas (en vez de ser totalmente aleatorios). Así, podría creer que tiene una buena o una mala racha y debido a esta explicación continuar apostando.
- Ilusión de control sobre el desarrollo del juego u obtención de resultados, considerando que la suerte se puede torcer a nuestro favor o en nuestra contra. Implican el uso de amuletos o supersticiones que hacen que se crea que ese sujeto tiene más chances de ganar.
- A veces las creencias afectivas se asocian con la posibilidad de generación de un resultado. Son formas de ilusión de control usualmente vinculadas a la superstición, presentimientos o intuición.
- La falacia del saber también se relaciona con el juego de apuestas usualmente. Se vincula con creer que porque se adquiere mayor experiencia o un saber específico los resultados se darán de forma más sencilla.

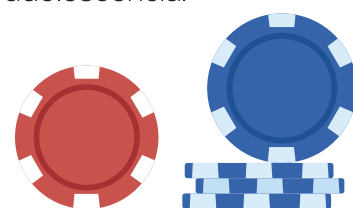
## LOS ADOLESCENTES Y EL JUEGO

Antes de abordar posibles estrategias, es importante comprender los riesgos asociados que esta problemática tiene en la etapa de adolescencia.

Aunque el riesgo de adicción está presente en todas las etapas de la vida, los y las adolescentes son particularmente vulnerables, enfrentando un desafío importante en este aspecto.

Los juegos de apuestas pueden tener impactos psicológicos, sociales y financieros significativos en los jóvenes.

Como adultos, tenemos la responsabilidad de proteger el desarrollo cognitivo y emocional de las niñas y adolescentes, dado que, durante esta etapa crucial, el cerebro aún está en proceso de maduración hasta la adultez, atravesando cambios significativos durante la adolescencia.



Durante esta fase aún está desarrollándose la corteza prefrontal del cerebro, la cual es la responsable de la evaluación de situaciones, la toma de decisiones acertadas y el control de emociones y deseos. La inmadurez de esta parte del cerebro aumenta el riesgo de tomar decisiones erróneas, como experimentar con drogas o situaciones de riesgo.

A esta vulnerabilidad que presentan los jóvenes, se suma la oferta de juego ilegal, que puede incentivar a los adolescentes a participar con la esperanza de obtener dinero, evadir problemas o buscar pertenencia a grupos.

Por eso es fundamental que les proporcionemos un entorno saludable, de apoyo y comprensión para que los jóvenes atraviesen esta etapa de manera positiva y equilibrada respetando su proceso de crecimiento.

## PASO A PASO, CÓMO EL JUEGO SE CONVIERTE EN CONSUMO PROBLEMÁTICO

Consumo problemático se refiere a un consumo que afecta negativamente, ya sea con o sin sustancias (legales o ilegales), así como ciertas conductas y prácticas, de manera ocasional o crónica. Este impacto se manifiesta en áreas vitales como la salud física o mental, las relaciones sociales primarias y secundarias, así como con la ley. Según la Ley 26.934/14, estos consumos pueden manifestarse como adicciones o abusos al alcohol, tabaco, drogas psicotrópicas (legales o ilegales) o conductas compulsivas como el juego, nuevas tecnologías, alimentación, compras, diagnosticadas por un profesional de la salud.

Se sugiere abordar el consumo como un vínculo entre la persona, el objeto de consumo y el contexto, considerando diversas variables. El vínculo con los objetos que se consumen se clasifica en tres categorías:

1. Uso: Consumo circunstancial en una situación aislada sin provocar problemas para la salud.
2. Abuso: Consumo excesivo que puede tener una función, como aliviar malestar, reducir la fatiga o mejorar el ánimo. Puede ser ocasional o crónico, generando dificultades en la salud.
3. Dependencia: El consumo se vuelve inevitable y central en la vida de la persona, afectando todos los aspectos. Esta categoría debe ser diagnosticada por un profesional de la salud.

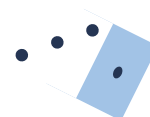
## CÓMO IDENTIFICAR A LOS JUGADORES PATOLÓGICOS

Se identifican tres fases para convertirse en jugador patológico:

- Fase de Ganancia: Al principio la motivación inicial para jugar está dada por la expectativa de premio y la incertidumbre del resultado.

La ganancia de dinero conduce al adolescente a una mayor motivación para jugar, con lo cual las apuestas pueden realizarse con mayor frecuencia e intensidad. En este contexto, la persona puede creer que es un jugador excepcional o que la suerte está de su lado. Estos conducen a una mayor excitación por el juego, con lo que empieza a apostar con más frecuencia, creyéndose, además, que es un jugador excepcional.

- Fase de Pérdida: Una actitud excesivamente optimista puede conducir al adolescente a aumentar significativamente la cantidad de dinero que arriesga en el juego. Esto conlleva a pérdidas de dinero difíciles de tolerar, y a empezar a jugar con el propósito de recuperar el dinero



perdido. Debido a este aumento, se van a producir fuertes pérdidas, difíciles de tolerar, y es entonces cuando empieza a jugar con el propósito, no ya de ganar, sino de recuperar lo perdido.

- Fase de Desesperación: Luego de haber generado una gran deuda, el jugador ansía devolver el dinero rápidamente. Él, su familia y amigos padecen la situación; a su vez, se genera una mala reputación en la comunidad, estigma y rechazo social. En este contexto la persona siente el irrefrenable deseo de recuperar las sensaciones agradables de los momentos de ganancias.

El juego patológico es considerado una adicción sin sustancia impacta sobre todos los aspectos de la vida de las personas (personal, familiar, laboral, social y económico). Una de las características principales de esta adicción es que la persona aumenta su interés por jugar a la vez que se reduce su capacidad de autocontrolarse, persistiendo en la conducta de juego a pesar de las consecuencias negativas que le produce.

## LOS PRINCIPALES SINTOMAS QUE DEBEN OBSERVARSE

Los factores más importantes de riesgo asociado al juego son:

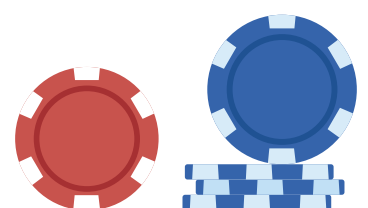
1. la dedicación de un tiempo mayor al razonable, es decir, la persona está excesivamente centrada en esta actividad y pierde la noción del tiempo transcurrido;
2. la realización de un gasto superior al que la persona se puede permitir o se había planteado inicialmente;
3. la generación de niveles de excitación o activación significativa mientras está jugando.

El trastorno por juego de apuestas en adolescentes se caracteriza por un patrón de comportamiento persistente o recurrente de juego de apuestas que se manifiesta por:

- a) Deterioro en el control sobre el juego de apuestas (por ejemplo, con respecto al inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto);
- b) Incremento en la prioridad dada al juego de apuestas al punto de anteponerse a otros intereses y actividades de la vida diaria;
- c) Continuación o incremento del juego de apuestas a pesar de tener consecuencias negativas.

En un primer momento, nos encontramos con el juego problemático. Todavía no se reconoce como una enfermedad, pero sí es una situación que genera problemas a los apostadores en varios aspectos de su vida. Suele caracterizarse por una importante sensación de culpabilidad, así como por elevados niveles de ansiedad y producir pérdidas económicas notables, muy significativas para la capacidad económica del apostador.

En una segunda instancia, existe el juego patológico, en el que se puede experimentar la sensación de una montaña rusa que nunca termina. Al principio, jugar te hace sentir emocionado y vivo, como si estuvieras en lo más alto del mundo. Cuando el juego se convierte en una necesidad, empiezan a usarlo para escapar de estados afectivos negativos como el estrés y la ansiedad. Pero, después de cada sesión de juego, te quedas con una sensación de culpa por gastar plata o perder el control. Esto genera un deterioro en su salud mental y en la situación financiera personal, familiar y social del adolescente. A su vez, conduce a un progresivo aislamiento de la persona de su entorno y un profundo desinterés general. El Juego Patológico repercute y afecta al individuo que apuesta



y a sus vínculos más cercanos.

## LISTADO DE SEÑALES QUE DESPIERTAN ALERTAS

Estas son algunas señales que nos dan indicios que le resulta difícil controlar su forma de jugar:

- Se siente regularmente agotado y desconectado.
- Está luchando por concentrarse en la escuela.
- 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 / Ha abandonado actividades (deportes o estudios) por seguir jugando.
- Le resulta difícil pensar o hablar sobre otros temas.
- Durante el último año ha aumentado sus horas de juego.
- Los amigos le dicen que su manera de jugar le traerá problemas.
- Las sesiones de juego son de más de 4 horas o se observa un aumento progresivo en la cantidad de horas de juego.
- Empieza a involucrar el dinero en el juego.

## ACTIVIDADES PARA REALIZAR CON ADOLESCENTES

A continuación, les proponemos una serie de actividades para realizar con los adolescentes que promueven la conversación y debate sobre la problemática. Estas iniciativas pueden ser implementadas tanto por profesionales del ámbito de la educación como de la salud, en cada uno de los ámbitos donde se desenvuelven y según los recursos, tiempos y cantidad de adolescentes con síntomas de adicción al juego de apuestas online.

### 1. Mitos y verdades

Objetivos:

- Promover una reflexión sobre las ganancias y las pérdidas en el juego de apuestas
- Fomentar la autoeficacia en la toma de decisiones.
- Entrenar una técnica de pensamiento reflexivo.

Esta dinámica se encuentra pensada para grupos que ya hayan manifestado la problemática.

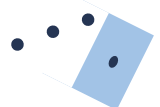
Descripción:

Los juegos de apuestas a veces se vinculan a ciertas creencias que pueden ser confundidas con la verdad. Por eso, les proponemos una dinámica a través de mitos y verdades para que se puedan abordar estas creencias y promover un pensamiento crítico.

Desarrollo de la dinámica:

Luego de la presentación de la propuesta se sugiere formar grupos de 2 o 3 participantes para favorecer el debate y la discusión. Se presentan las frases que se acompañan a continuación y se brindan unos minutos para que los participantes puedan debatir y conversar sobre si consideran que son verdades o mitos. Cada grupo deberá consignar su punto de vista y argumentos y designar un representante. Luego, se promoverá el debate entre todos los grupos en el que cada representante expondrá sus puntos de vista y argumentos.

FRASE 1: "Apostar es ganar"



Respuesta: MITO. Apostar no significa ganar. Las apuestas seguras o garantizadas al 100% no existen. Los juegos se resuelven en base al azar o a un suceso o evento que no puede ser controlado por el apostador. Es por eso que es importante entender qué probabilidad existe que salga determinado premio. Por ejemplo, en el caso de juego de ruleta la probabilidad que salga un número es  $1/37=2,7\%$

FRASE 2: "Los juegos de apuestas están permitidos para todos, no importa la edad"

Respuesta: MITO. Los juegos de apuestas son para mayores de 18 años.

FRASE 3: Los juegos de apuesta online son una forma rápida y fácil de ganar dinero

Respuesta MITO. Esta es una creencia falsa. Los juegos de apuestas no son una forma garantizada de ganar dinero. De hecho, las personas que participan en juegos de apuestas, pierden dinero con frecuencia ya que la obtención de los premios depende del azar (involucra probabilidad) o de un suceso que no es controlado por el apostador. Que un juego tenga más probabilidad que otro para obtener el premio no significa que lo voy a obtener.

FRASE 4 "Los juegos de apuestas pueden generar una adicción"

Respuesta: VERDAD. Si bien no todas las personas que apuestan pueden convertirse en jugadores patológicos, existen algunos factores de riesgo o vulnerabilidades individuales (biológicas, psicológicas, familiares o sociales) que pueden predisponer a esta afección en salud mental.

FRASE 5 "En un día de suerte voy a apostar seguro gano"

Respuesta: MITO. Es habitual que se relacione la suerte con la resolución de los juegos de apuestas, pensar que se está en una buena racha o si pierdo es que tengo mala suerte. La superstición confunde sobre la posibilidad real de obtener un resultado. Una superstición es creer que existe una relación de causa y efecto entre dos sucesos que no tienen vinculación. Es importante entender entonces que los resultados se obtienen del azar en el que interviene la aleatoriedad y por lo tanto existe una probabilidad de obtención de ese premio.

Nota: las propuestas detalladas en esta sección se incluyen a modo de referencia para que puedan ser tomadas por los educadores y adaptadas al contexto, circunstancia o dinámica que entiendan correspondiente.

## **2. Juego de Rol: "Tomando Decisiones"**

Objetivo:

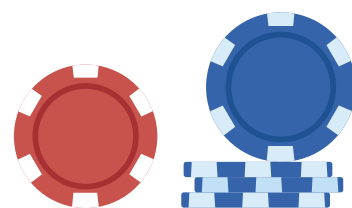
- Fomentar la reflexión sobre las consecuencias de sus decisiones y promover habilidades de pensamiento crítico.

Desarrollo de la dinámica:

Los estudiantes participan en un juego de rol donde se les presentan diversas situaciones relacionadas con el juego y deben tomar decisiones basadas en sus valores y conocimientos. Por ejemplo, podrían enfrentarse a situaciones donde deben decidir si gastar dinero en juegos de azar o en actividades productivas.

## **3. Simulaciones de Juegos de Estrategia**

Objetivo:



- Desarrollar habilidades cognitivas y mostrar una alternativa positiva al juego de azar.

Desarrollo de la dinámica:

Utilizar juegos de estrategia no relacionados con el azar (como ajedrez, juegos de mesa de estrategia, etc.) para demostrar las habilidades de planificación y toma de decisiones. Estos juegos requieren pensar a largo plazo y prever las consecuencias de cada movimiento.

#### **4. Debates y discusiones**

Objetivo:

- Mejorar las habilidades de comunicación y análisis crítico, y fomentar la comprensión de diferentes perspectivas sobre el juego

Desarrollo de la dinámica:

Armar grupos de 5 o 6 integrantes. Organizar debates sobre temas como "¿Es el juego de azar una forma válida de entretenimiento?" o "Las consecuencias sociales y personales del juego patológico". Los estudiantes se preparan investigando el tema y luego presentan argumentos a favor y en contra.

#### **5. Proyectos de investigación**

Objetivo:

- Fomentar la investigación y el aprendizaje profundo sobre el tema, además de desarrollar habilidades de presentación y escritura.

Desarrollo de la dinámica:

Asignar a los estudiantes proyectos de investigación sobre el impacto del juego en la sociedad, las causas de la adicción al juego y las estrategias de prevención. Los proyectos pueden culminar en presentaciones, informes escritos o carteles.

#### **6. Creación de campañas de concientización**

Objetivo:

- Promover el compromiso y la participación activa en la prevención el juego problemático, además de desarrollar habilidades creativas y de comunicación.

Desarrollo de la dinámica:

Los estudiantes diseñan y ejecutan campañas de concientización sobre los riesgos del juego. Pueden crear folletos, pósteres, vídeos, y utilizar las redes sociales para difundir su mensaje.

#### **7. Talleres de habilidades para la vida**

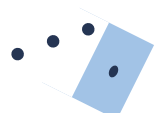
Objetivo:

- Proveer herramientas prácticas para una vida saludable y equilibrada.

Desarrollo de la dinámica:

Realizar talleres que enseñen habilidades importantes como la gestión del tiempo, el manejo del estrés, la resolución de problemas y la toma de decisiones informadas. Estas habilidades pueden ayudar a los adolescentes a evitar recurrir al juego como una forma de escapismo.

A- Gestión del Tiempo - Calendario Personal (30 minutos)



- Descripción: Cada participante recibe una hoja de trabajo con un calendario semanal.
- Instrucciones: Completar el calendario con sus actividades diarias (escuela, tareas, tiempo libre, etc.).
- Discusión: Analizar el uso del tiempo y discutir cómo optimizarlo. Introducir conceptos de priorización y planificación.

#### B- Técnicas de Manejo del Estrés (45 minutos)

- Descripción: Introducción a varias técnicas de manejo del estrés (respiración profunda, meditación, ejercicio físico, tiempo de calidad con amigos/familia).
- Práctica: Realizar un breve momento de respiración profunda y una meditación guiada.
- Discusión: Reflexionar sobre cómo se sintieron antes y después de la práctica.

#### C- Caso de Estudio - Situaciones Estresantes (30 minutos)

- Descripción: Presentar a los estudiantes casos de estudio sobre situaciones estresantes comunes en la vida adolescente.
- Trabajo en Grupos: Dividir a los estudiantes en grupos y pedirles que discutan cómo manejarían cada situación.
- Presentación: Cada grupo presenta sus estrategias al resto de la clase.

#### D- Resolución de problemas (45 minutos)

- Descripción: Introducir los pasos del proceso de resolución de problemas (identificación del problema, generación de alternativas, evaluación de alternativas, selección de la mejor solución, implementación, evaluación de resultados).
- Ejercicio Práctico: Presentar un problema ficticio y guiar a los estudiantes a través de cada paso del proceso en grupo.

#### E- Juego de decisiones informadas (45 minutos)

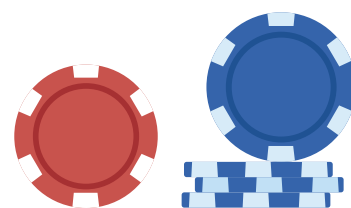
- Descripción: Crear un juego de rol donde los estudiantes deben tomar decisiones basadas en diferentes escenarios (ej. aceptar un trabajo adicional, invertir tiempo en un nuevo hobby, manejar situaciones de presión social).
- Discusión: Analizar las decisiones tomadas y discutir las consecuencias de cada una. Enfatizar la importancia de la información y la reflexión en la toma de decisiones.

#### F- Plan de acción personal (30 minutos)

- Descripción: Cada estudiante elabora un plan de acción personal para aplicar las habilidades aprendidas en su vida diaria.
- Instrucciones: Identificar áreas de mejora, establecer metas específicas y desarrollar un plan detallado para alcanzar esas metas.
- Compartir: Voluntarios pueden compartir sus planes y recibir retroalimentación constructiva.

## 8. Dramatizaciones y Teatro

Objetivo:



- Facilitar la comprensión emocional y empática del problema, y proporcionar una plataforma para la expresión creativa.

Desarrollo de la dinámica:

Organizar representaciones teatrales donde los estudiantes dramatizan situaciones relacionadas con la adicción al juego y sus consecuencias. Pueden incluirse personajes que enfrentan dilemas éticos y decisiones difíciles.

## 9. Talleres de Finanzas Personales

Objetivo:

- Enseñar habilidades de gestión financiera y promover la toma de decisiones responsables respecto al dinero.

Desarrollo de la dinámica:

Ofrecer talleres donde los estudiantes aprendan sobre la gestión del dinero, la importancia del ahorro y los peligros del juego de azar desde una perspectiva financiera.

## 10. Motivos de juego

Objetivos:

- Presentar las motivaciones de juego más usuales, relacionándolas con la frecuencia y severidad de juego
- Aumentar la percepción de riesgo sobre juego de apuestas
- Valorar la percepción de riesgo de cada una de las motivaciones por parte de los/las adolescentes

Desarrollo de la dinámica:

El docente o educador comienza la actividad preguntando ¿para qué apuesta la gente que apuesta?

Animando al alumnado a que piense varias opciones, más allá de la típica de ganar dinero.

Y va anotando en el pizarrón las respuestas que van surgiendo, el/la docente explica distintas motivaciones que los/las jugadores/as suelen mencionar, presentándolas muy brevemente y agrupándolas en cuatro grandes motivaciones:

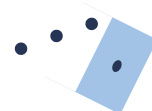
MOTIVACIONES SOCIALES O RECREATIVAS: buscando entretenimiento o diversión, generalmente acompañados.

MOTIVACIONES DE AFRONTAMIENTO DE PROBLEMAS: buscando enfrentar los problemas de la vida, o emociones desagradables, evadiéndose o sintiéndose más seguros

MOTIVACIONES DE AUTO-MEJORA: buscando emociones positivas y satisfacción a través del juego.

MOTIVACIONES ECONÓMICAS: buscando ganar o generar dinero fácil.

Para dar inicio a la actividad se le entrega a cada adolescente tres tarjetas, una amarilla, una naranja y una roja. Cada uno de los colores representa la gravedad que el alumnado dará a cada una de las motivaciones (amarillo: algo preocupante, naranja: bastante preocupante, rojo: peligrosa). En una primera parte, el/la docente lee 16 motivaciones para jugar (referidas por apostadores/as). Para cada motivación, se pide a los jóvenes que levante una de las tarjetas que les han entregado (amarilla, naranja o roja), en función de la percepción de gravedad que le otorga a cada motivación. Cuando la percepción mayoritaria de los adolescentes coincida con la realidad (ver listado a



continuación), el/la docente pedirá a los jóvenes que mire a su alrededor, para que la norma subjetiva actúe.

Posteriormente, en base al color que predomine en la respuesta grupal, se pedirá a un voluntario/a, que indique cuál es la respuesta final grupal.

A continuación, se expone para información de la persona a cargo de la actividad un listado de motivaciones y la percepción de gravedad inferida a través de las investigaciones realizadas. No existe una contestación única y correcta, pero como norma, se entenderá que las motivaciones tendrán habitualmente esta percepción de gravedad:

1. Porque es lo que la mayoría de mis amigos/as hacen cuando se reúnen (amarillo-naranja)
2. Para socializar (amarillo-naranja)
3. Porque es algo que hago en ocasiones especiales (amarillo)
4. Porque hace que una reunión social sea más entretenida (amarillo- naranja)
5. Porque me gusta cómo me hace sentir (naranja-rojo)
6. Porque es excitante (naranja-rojo)
7. Porque es divertido (amarillo-naranja)
8. Porque me hace sentir bien (naranja-rojo)
9. Porque me siento con más confianza o más seguro/a de mí mismo/a (naranja-rojo)
10. Porque me ayuda cuando me siento nervioso/a o deprimido/a (rojo)
11. Para olvidar mis preocupaciones (rojo)
12. Para sentirme mejor cuando estoy de mal humor (rojo)
13. Para ganar dinero (naranja)
14. Porque disfruto pensando qué cosas podría hacer con lo que gane (amarillo-naranja)
15. Porque si gano podría cambiar mi estilo de vida (naranja-rojo) Para generar dinero (naranja)

La persona a cargo de la actividad cierra la explicación, ¿Creen que hay motivaciones más peligrosas que otras?

¿Qué consecuencias podría tener cada grupo de motivaciones?

## 11. ACUERDOS

Objetivos:

- Transmitir conceptos básicos sobre probabilidad
- Presentar y debatir los principales sesgos cognitivos relacionados con el juego de apuestas como señales de alerta en el entorno de el/la menor, para que pueda actuar como agente preventivo entre sus amigos/as que jueguen

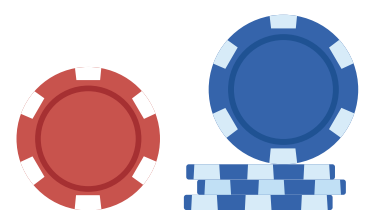
Desarrollo de la dinámica:

El/a persona a cargo de la actividad, anuncia que hoy el grupo opinará sobre una serie de frases respecto al juego de apuestas. Aclarará que se pueden tener opiniones al respecto independientemente de si apuestan o no.

Se divide el pizarrón o cartulina en dos, de un lado se consigna "Estoy de acuerdo" y del otro lado "No estoy de acuerdo".

El/la docente a cargo va leyendo ítems relacionados con la probabilidad de ganancia o creencias irracionales.

- "Perder por poco es estar a punto de ganar".
- "La probabilidad al apostar a rojo/negro en la ruleta es del 50%"
- "En las apuestas, yo controlo".
- "A la larga, apostar un mayor número de veces, aumenta mis probabilidades de ganar".
- "Es mejor apostar a un resultado que lleva tiempo sin suceder".



- “Existen sistemas para ganar en las apuestas”.
- “Da igual que pierda, porque de vez en cuando ganaré”.
- “Si sigo apostando, recuperaré las pérdidas”.

Aquellos chicos y chicas que no están de acuerdo con la frase expuesta se paran del lado donde está la frase “NO estoy de acuerdo”. Si hay alguien que no lo tiene claro podrá quedarse en el centro de la clase. Los que están de acuerdo con la frase, se desplazan hacia el lado “Estoy de acuerdo”.

El/la persona a cargo, llama la atención sobre el número de alumnado en cada una de las posiciones diciendo frases:

“Parece que la mayoría de la clase está de acuerdo/no de acuerdo con la frase”

Una vez que los/las alumnos/as se han posicionado en cada extremo, el/la docente o educador establecerá y dirigirá un debate dónde tendrán la posibilidad de convencerse unos/as a otros/as. Es oportuno que para cada ítem se dediquen 3-4 minutos a argumentos y contraargumentos de los jóvenes.

Una vez efectuado cada mini-debate, el/la dinamizador/a debe resumir las ideas y canalizar los argumentos a favor o en contra y evitar las confrontaciones.

Para cada una de las frases, el/la docente o educador pide una reflexión final. Al finalizar el debate y la visión correcta de cada frase, todo el grupo se posiciona de nuevo en el centro de la clase. Así sucesivamente para cada frase propuesta. Una vez leídos todos los ítems y debatidos por parte del alumnado, el/la docente aportará la visión correcta de cada uno de los sesgos y leyes de probabilidad, para evitar errores o malinterpretaciones por parte del alumnado, haciendo hincapié sobre las posibles desventajas y consecuencias de pensar así y afirmando que se ha encontrado en gran porcentaje de jugadores este tipo de creencias y desconocimientos de probabilidad.

“Perder por poco NO es estar a punto de ganar. Es perder igualmente. Perdemos en cada apuesta y dejamos nuestro dinero, ya sea por mucho o por poco. Un ejemplo. En la ruleta, sale el número 29, yo había apostado al 28. No he quedado cerca de ganar, he quedado igual de cerca que quien había apostado al 3”.

“La probabilidad al apostar a rojo/negro en la ruleta NO es del 50%. Es del 48%, porque existe el número 0, número verde. Además, cada vez que vuelvo a apostar, si quiero mantener mis ganancias, esta probabilidad va disminuyendo y favorece a la banca”

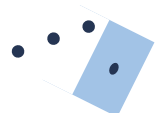
“En las apuestas, al igual que en cualquier otra conducta de riesgo, PENSAR que se controla es el primer signo de alerta”

“A la larga, apostar un mayor número de veces NO me da más oportunidades de ganar. Al contrario, la probabilidad de ganar disminuye, por la ley de probabilidad combinada, que dice que para ganar dos veces la probabilidad debe multiplicarse. Ej.  $0,50 \times 0,50 = 0,25$ . Y para ganar tres:  $0,50 \times 0,50 \times 0,50 = 0,125$ ”.

- “DA IGUAL apostar a un resultado que lleva tiempo sin suceder, porque la probabilidad va a ser siempre la misma, ya que son sucesos independientes” (son fenómenos o eventos no relacionados).

- “¿Existen sistemas para ganar en las apuestas? Quizás algunas personas que se dedican profesionalmente a las apuestas puedan desarrollar algún sistema, pero en ese caso, tenés que saber que casinos y casas de apuestas los bloquean en sus webs o les impiden la entrada a los casinos”

- “Da igual que pierda, porque de vez en cuando ganaré: De vez en cuando se puede ganar,



pero si se pretende ganar muchas veces, recordá que, para ganar varias veces, la probabilidad combinada exige multiplicar la probabilidad de cada evento (partido, jugada, tirada). Por ello, al contrario de lo que pensás, la probabilidad de ganar disminuye, por la ley de probabilidad combinada, que dice que para ganar dos veces la probabilidad debe multiplicarse. Ej.  $0,50 \times 0,50 = 0,25$ . Y para ganar tres:  $0,50 \times 0,50 \times 0,50 = 0,125$ ".

- "Si sigo apostando, recuperaré las pérdidas". Además de lo que hemos visto en la frase anterior (es decir, que cuantas más veces apueste, disminuye mi probabilidad de ganar), tenemos que conocer un nuevo concepto. Se llama el valor esperado de una apuesta. El valor esperado es una fórmula que nos sirve para saber cuánto podemos esperar ganar (de media) por apuesta. Es la cantidad que un apostante puede esperar ganar o perder si realiza una apuesta con la misma cuota muchas veces.

- La fórmula sencilla es: (Probabilidad de ganar x cantidad premio) – (probabilidad de perder x cantidad apostada)

Si el resultado de la fórmula es mayor que 0, eso indica que es un juego que a la larga te favorece, puesto que las ganancias, compensadas las pérdidas te serán favorables.

Si el resultado de la fórmula es menor que 0, eso indica que es un juego que a la larga favorece a la casa de apuestas, puesto que las pérdidas que tienes, aunque lo compenses con ganancias de vez en cuando serán mayores

Pero todos los juegos de apuestas tienen un resultado de fórmula menor que 0. Esto significa que, a la larga, apostar, siempre favorecerá a la casa de apuestas, incluso sabiendo que de vez en cuando ganaremos.

## CÓMO CAPACITARSE EN LA PREVENCIÓN Y TRATAMIENTO DE CONSUMOS PROBLEMÁTICOS DE JUEGOS DE APUESTAS ONLINE EN ADOLESCENTES

La provincia de La Pampa cuenta con un Programa de capacitación orientado a profesionales de la educación de todas las escuelas secundarias de la provincia y para especialistas del ámbito de la salud que se desempeñan en tareas de prevención y tratamiento de la ludopatía en adolescentes.

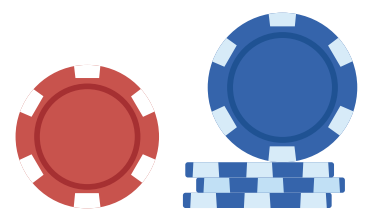
### I.- Programa de capacitación: "Prevención e Identificación de la Ludopatía en Adolescentes para Docentes de La Pampa"

#### Objetivo General

Capacitar a los docentes de educación secundaria en la identificación, prevención y manejo de la ludopatía en adolescentes, proporcionando herramientas pedagógicas y estrategias de intervención para abordar el problema desde el aula.

Este programa busca también generar un impacto positivo en la comunidad educativa y en las familias. Al abordar la ludopatía desde una perspectiva integral, se fomenta un entorno seguro y consciente que prioriza el bienestar de los adolescentes.

El programa incluye cinco módulos: introducción a la ludopatía, identificación del problema, estrategias de abordaje y comunicación, prevención, y recursos externos. Utiliza metodologías activas, dinámicas participativas y evaluaciones para garantizar un impacto efectivo.



## Estructura del Programa

### **MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN A LA LUDOPATÍA**

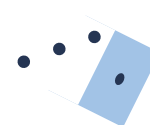
- Duración: 2 horas
- Contenidos:
  - Definición de ludopatía y su clasificación como trastorno del control de impulsos.
  - Estadísticas y datos relevantes sobre la ludopatía en adolescentes en Argentina y en La Pampa.
    - Factores de riesgo: vulnerabilidad psicológica, influencia social, acceso a juegos de azar (presenciales y online).
  - Impacto emocional, social y económico de la ludopatía en adolescentes.
- Actividad Práctica:
  - Visualización de un caso ficticio o real de un adolescente con ludopatía.
  - Discusión grupal sobre las señales de alarma y las consecuencias observadas.

### **MÓDULO 2: IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA**

- Duración: 2 horas
- Contenidos:
  - Síntomas y signos de alerta temprana de ludopatía en adolescentes:
  - Cambios en el comportamiento (aislamiento, irritabilidad, mentiras frecuentes).
  - Deterioro del rendimiento escolar.
  - Pérdida de interés en actividades previamente disfrutadas.
  - Conductas de ocultamiento o negación.
  - Herramientas para detectar problemas relacionados con el juego compulsivo.
- Actividad Práctica:
  - Simulación de situaciones cotidianas en el aula donde se puedan observar señales de ludopatía.
  - Análisis en grupo sobre cómo proceder ante estos casos.

### **MÓDULO 3: ESTRATEGIAS DE ABORDAJE Y COMUNICACIÓN**

- Duración: 3 horas
- Contenidos:
  - Cómo hablar con los estudiantes sobre la ludopatía:
    - Importancia del lenguaje empático y no estigmatizante.
    - Creación de un ambiente seguro para que los adolescentes compartan sus preocupaciones.
    - Rol del docente en la detección y derivación de casos sospechosos.
      - Coordinación con equipos interdisciplinarios (psicólogos escolares, trabajadores sociales, familias).
- Actividad Práctica:
  - Role-playing: Simulación de conversaciones entre docentes y estudiantes sobre el tema.
  - Reflexión sobre errores comunes en la comunicación y cómo evitarlos.



## **MÓDULO 4: PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA**

- Duración: 3 horas
- Contenidos:
  - Educación financiera básica: enseñar a los adolescentes el valor del dinero y los riesgos del endeudamiento.
  - Promoción de hábitos saludables: actividades recreativas alternativas al juego.
  - Uso responsable de la tecnología y redes sociales.
  - Diseño de actividades escolares para prevenir la ludopatía:
    - Talleres de reflexión sobre publicidad engañosa y mensajes de juegos de azar.
    - Charlas informativas y campañas de concientización.
- Actividad Práctica:
  - Diseño colaborativo de un plan de acción para implementar en el aula o en la escuela.
  - Ejemplos de proyectos exitosos en otras instituciones educativas.

## **MÓDULO 5: RECURSOS Y APOYO EXTERNO**

- Duración: 2 horas
- Contenidos:
  - Recursos disponibles en La Pampa para el tratamiento de la ludopatía:
    - Centros de atención especializados.
    - Líneas telefónicas de ayuda y apoyo.
  - Legislación vigente sobre juegos de azar y protección de menores en Argentina.
  - Importancia de involucrar a las familias en la prevención y tratamiento.
- Actividad Práctica:
  - Creación de un directorio de recursos locales y nacionales.
  - Discusión sobre cómo involucrar a los padres y tutores en la prevención.

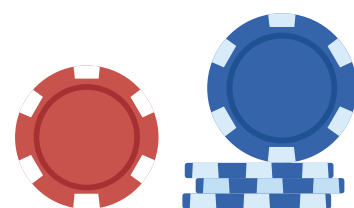
### **Metodología del Programa**

- Formato: Virtual
- Material Didáctico: Presentaciones en PowerPoint, videos educativos, lecturas complementarias y guías prácticas para los docentes.

### **Plataforma para acceder al Programa**

La provincia de La Pampa dicta estas capacitaciones de manera totalmente gratuita a través de la plataforma: <https://www.educativa.com/campus/>. Para participar solo debe registrarse y seleccionar el Programa de Prevención y Tratamiento de Consumos Problemáticos de Juegos de Apuestas Online.

Una vez realizado el registro, recibirá un usuario y una clave de acceso al Campus para poder reproducir cada uno de los módulos que componen este Programa y el material adicional que la provincia ha desarrollado para acompañar las actividades.



## Evaluación del Programa

- Encuestas iniciales y finales: Para medir el nivel de conocimiento antes y después de la capacitación.
- Feedback de los participantes: Evaluación de la utilidad y aplicabilidad de los contenidos.
- Seguimiento posterior: Monitoreo de la implementación de las estrategias aprendidas en las escuelas.

## Autoridades que participan en el diseño e implementación del Programa

- Ministerio de Educación de La Pampa.
- Ministerio de Salud provincial.
- Organizaciones no gubernamentales dedicadas a la prevención de adicciones.
- Universidades nacionales y provinciales

## II.- Programa de Capacitación: "Prevención y Tratamiento de la Ludopatía Online en Adolescentes para Profesionales de la Salud"\*\*\*

### Objetivo General

Capacitar a los profesionales de la salud de La Pampa en la identificación, intervención y tratamiento de la ludopatía en adolescentes, con especial énfasis en los desafíos asociados al juego en plataformas digitales y redes sociales.

Este programa está diseñado para dotar a los profesionales de la salud de las herramientas necesarias para enfrentar el desafío creciente de la ludopatía online en adolescentes. Al combinar teoría, práctica y recursos accesibles, se busca generar un impacto significativo en la comunidad de La Pampa.

El programa incluye cinco módulos: introducción a la ludopatía online, identificación temprana y diagnóstico, estrategias de intervención y tratamiento, prevención y educación en salud, y recursos externos. Utiliza metodologías activas, dinámicas participativas y evaluaciones para garantizar un impacto efectivo.

### Estructura del Programa

## MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN A LA LUDOPATÍA ONLINE

- Duración: 2 horas
- Contenidos:
  - Definición y características específicas de la ludopatía vinculada a juegos de azar en línea.
  - Estadísticas sobre el uso de plataformas digitales y su relación con la ludopatía en adolescentes.
  - Factores de riesgo asociados a las apuestas online:
  - Accesibilidad (dispositivos móviles, aplicaciones).
  - Publicidad engañosa y diseño adictivo de las plataformas.
  - Influencia de pares y celebridades en redes sociales.
  - Impacto emocional, psicológico y social de la ludopatía online.
- Actividad Práctica:
  - Análisis de casos reales o ficticios de adolescentes afectados por juegos de azar en línea.



## **MÓDULO 2: IDENTIFICACIÓN TEMPRANA Y DIAGNÓSTICO**

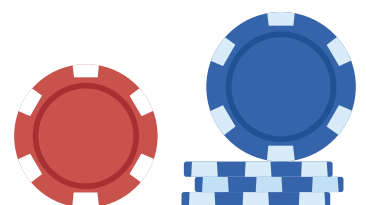
- Duración: 3 horas
- Contenidos:
  - Criterios diagnósticos de la ludopatía
  - Diferencias entre ludopatía online y presencial en términos de manifestaciones clínicas.
  - Herramientas para evaluar el nivel de dependencia:
    - Escalas validadas
    - Entrevistas semiestructuradas
  - Señales de alarma específicas para el juego online:
  - Cambios en el uso de dispositivos electrónicos.
  - Conductas secretivas o mentiras sobre actividades en internet.
  - Comportamientos compulsivos relacionados con microtransacciones.
- Actividad Práctica:
  - Simulación de evaluaciones diagnósticas utilizando escalas y entrevistas.
  - Análisis de errores comunes en la interpretación de resultados.

## **MÓDULO 3: ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN Y TRATAMIENTO**

- Duración: 4 horas
- Contenidos:
  - Enfoques terapéuticos efectivos para tratar la ludopatía en adolescentes:
    - Terapia cognitivo-conductual (TCC) adaptada para jóvenes.
    - Técnicas de manejo de impulsos y regulación emocional.
    - Abordaje familiar e involucramiento de los padres/tutores.
  - Desintoxicación digital como parte del tratamiento:
    - Reducción gradual del tiempo de pantalla.
    - Uso de herramientas de control parental.
  - Manejo de crisis y emergencias:
    - Identificación de conductas suicidas o autolesivas asociadas al juego.
    - Derivación a servicios de urgencia cuando sea necesario.
- Actividad Práctica:
  - Role-playing: Simulación de sesiones terapéuticas con adolescentes y familias.
  - Diseño de un plan de tratamiento integrado para un caso ficticio.

## **MÓDULO 4: PREVENCIÓN Y EDUCACIÓN EN SALUD**

- Duración: 3 horas
- Contenidos:
  - Estrategias preventivas para reducir el riesgo de ludopatía online:
    - Educación sobre el impacto negativo del juego compulsivo.
    - Promoción de hábitos saludables de uso de tecnología.
  - Charlas informativas dirigidas a adolescentes, familias y comunidades educativas.
    - Colaboración con escuelas y organizaciones locales para implementar programas de



sensibilización.

- Uso de campañas digitales para llegar a los adolescentes donde están: redes sociales, plataformas de streaming, etc.
- Actividad Práctica:
  - Diseño de una campaña de prevención digital orientada a adolescentes.
  - Creación de materiales educativos adaptados a redes sociales.

## **MÓDULO 5: RECURSOS Y APOYO EXTERNO**

- Duración: 2 horas
- Contenidos:
  - Recursos disponibles en La Pampa y Argentina para el tratamiento de la ludopatía:
    - Centros de atención especializados.
    - Líneas telefónicas de ayuda y apoyo.
    - Grupos de autoayuda para adolescentes y familias.
  - Legislación vigente sobre juegos de azar online y protección de menores.
  - Importancia de la colaboración intersectorial (salud, educación, justicia).
- Actividad Práctica:
  - Creación de un directorio de recursos locales y nacionales.
  - Discusión sobre cómo coordinar acciones con otros sectores.

### **Metodología del Programa**

- Formato: Virtual
- Material Didáctico: Presentaciones en PowerPoint, videos educativos, lecturas complementarias y guías prácticas para los docentes.

### **Plataforma para acceder al Programa**

La provincia de La Pampa dicta estas capacitaciones de manera totalmente gratuita a través de la plataforma: <https://www.educativa.com/campus/>. Para participar solo debe registrarse y seleccionar el Programa de Prevención y Tratamiento de Consumos Problemáticos de Juegos de Apuestas Online para profesionales de la salud.

Una vez realizado el registro, recibirá un usuario y una clave de acceso al Campus para poder reproducir cada uno de los módulos que componen este Programa y el material adicional que la provincia ha desarrollado para acompañar las actividades.

### **Evaluación del Programa**

- Encuestas iniciales y finales: Para medir el nivel de conocimiento antes y después de la capacitación.
- Feedback de los participantes: Evaluación de la utilidad y aplicabilidad de los contenidos.
- Seguimiento posterior: Monitoreo de la implementación de las estrategias aprendidas.

### **Autoridades que participan en el diseño e implementación del Programa**

- Ministerio de Educación de La Pampa.



- Ministerio de Salud provincial.
- Organizaciones no gubernamentales dedicadas a la prevención de adicciones.
- Universidades nacionales y provinciales

