

XVI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXXI Jornadas de Investigación. XX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. VI Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. VI Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2024.

# **Educación media en alerta: intervenciones psicoeducativas con adolescentes y juegos de azar en Internet.**

Santoalla, Mariel, Arancibia, Mariela Andrea, Kohanoff, Camila y Patetta, Melina Tamara.

Cita:

Santoalla, Mariel, Arancibia, Mariela Andrea, Kohanoff, Camila y Patetta, Melina Tamara (2024). *Educación media en alerta: intervenciones psicoeducativas con adolescentes y juegos de azar en Internet*. XVI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXXI Jornadas de Investigación. XX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. VI Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. VI Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-048/714>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/evo3/tda>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# EDUCACIÓN MEDIA EN ALERTA: INTERVENCIONES PSICOEDUCATIVAS CON ADOLESCENTES Y JUEGOS DE AZAR EN INTERNET

Santoalla, Mariel; Arancibia, Mariela Andrea; Kohanoff, Camila; Patetta, Melina Tamara  
Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.

## RESUMEN

En la era digital, los adolescentes están constantemente expuestos a diferentes formas de entretenimiento en línea, incluidos los casinos virtuales, juegos de azar, apuestas futbolísticas, entre otras. Estos espacios pueden producir un impacto significativo en su desarrollo cognitivo, emocional y social. Como educadores, es crucial atender y entender este fenómeno para poder guiar y apoyar a los estudiantes de manera efectiva. En el marco del Programa de Extensión Universitaria: "Promoción de dispositivos cooperativos de construcción y abordaje didáctico de la Psicología en el Nivel Medio" de la Cátedra Didáctica Especial y Práctica de la Enseñanza, del Profesorado de Psicología de la UBA, dirigido por la Dra. García Labandal Livia, se configuran espacios de intercambio y reflexión sobre las prácticas, en función de responder a la demanda de los docentes, padres y profesionales de la salud, que tienen contacto con adolescentes. Es en dicho espacio, que surge el proyecto de investigar y configurar intervenciones psicoeducativas para afrontar la problemática vinculada al inadecuado uso que realiza la población de adolescentes con los juegos en línea. El presente escrito, busca brindar las herramientas necesarias para promover un uso saludable y consciente de los juegos virtuales.

## Palabras clave

Juegos de azar virtuales - Apuestas online - Psicología educativa - Adicción en adolescentes

## ABSTRACT

MIDDLE EDUCATION ON ALERT: PSYCHOEDUCATIONAL INTERVENTIONS WITH ADOLESCENTS AND GAMBLING OF CHANCE ON THE INTERNET

In the digital age, teenagers are constantly exposed to different forms of online entertainment, including virtual casinos, gambling, football betting, among others. These spaces can have a significant impact on their cognitive, emotional and social development. As educators, it is crucial to attend to and understand this phenomenon in order to guide and support students effectively. Within the framework of the University Extension Program: "Promotion of cooperative construction devices and didactic approach to Psychology at the Middle Level" of the Special Didactic and Practical Teaching Chair, of the Psychology Faculty of the

UBA, directed by Dr. García Labandal Livia, spaces for exchange and reflection on practices are configured, in order to respond to the demand of teachers, parents and health professionals, who have contact with adolescents. It is in this space that the project of investigating and configuring psychoeducational interventions arises to address the problems linked to the inappropriate use of online games by the adolescent population. This document seeks to provide the necessary tools to promote a healthy and conscious use of virtual games.

## Keywords

Virtual gambling - Online betting - Educational psychology - Addiction in adolescents

## Introducción

Actualmente se observa a nivel social un incremento en el uso de juegos electrónicos que incluyen apuestas y nuevas versiones de juegos clásicos de casino, tornándose más visibles los torneos de fútbol de ligas profesionales. Ahora bien, ¿qué son los juegos de azar virtuales? Se definen como juegos y/o actividades de carácter lúdico a aquellos que se realizan a través de procedimientos manuales, mecánicos, electrónicos, informáticos, etc. cuyos resultados dependen del azar, suerte, o destreza, en la que el participante emite dinero o valores, con la finalidad de obtener premios de cualquier índole.

El presente escrito, se propone un trabajo exploratorio de bibliografía y experiencias educativas que permita arribar a conclusiones preventivas y promotoras de la salud integral. A través de una búsqueda bibliográfica y el análisis de diversas encuestas a jóvenes adolescentes, se buscará compartir con la comunidad, intervenciones psicoeducativas que informen y promuevan el uso saludable de los juegos en línea.

Angelini, F., Comp. (2024) investigaron sobre el juego problemático en adolescentes, las normas sociales y cómo éstas influyen entre los pares. Se realizaron 470 encuestas a jugadores adolescentes. Los resultados revelaron que las normas sociales y la frecuencia de juego con sus amigos, acrecientan la actividad lúdica virtual. Asimismo, se evidencia que cuando los adolescentes no logran hacer frente a situaciones negativas y/o dolorosas pueden presentar mayor vulnerabilidad ante procesos

de influencia social. Estos hallazgos proporcionan información útil para programas psicoeducativos de prevención dirigidos a adolescentes con juegos problemáticos.

### Consumo problemático en adolescentes

Según la Ley 26.934 (2014), Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos (Plan IACOP), se entiende por consumos problemáticos aquellos consumos que —mediando o sin mediar sustancia alguna— afectan negativamente, en forma crónica, la salud física o psíquica del sujeto, y/o las relaciones sociales. Los consumos problemáticos pueden manifestarse como adicciones o abusos al alcohol, tabaco, drogas psicotrópicas —legales o ilegales— o producidos por ciertas conductas compulsivas de los sujetos hacia el juego, las nuevas tecnologías, la alimentación, las compras o cualquier otro consumo que sea diagnosticado compulsivo por un profesional de la salud.

Es decir, el consumo problemático conlleva cualquier conducta compulsiva que la persona no puede controlar y que afecta a su salud física, psíquica o sus relaciones sociales y laborales.

En caso que el consumo problemático en adolescentes, se relacione puntualmente con el juego, es proclive a producir la interrupción de los procesos educativos, los lazos sociales, la memoria, la atención y el esfuerzo cognitivo necesario para aprender. El mismo pasa a afectar la mayoría de las veces la esfera educativa, entre otras. De este modo, los procesos desregulados pasan a ser un problema institucional y dejan de ser solo de esa persona que “juega”.

### Uso no es abuso

Nos referimos a *uso* cuando la conducta no se realiza de forma continuada. La persona es capaz de interrumpir la acción en cualquier momento que se le solicite o que lo desee para dedicarse a otra actividad, sin que ello le produzca ningún problema o disgusto.

Entendemos por *abuso*, cuando la conducta es desadaptativa. La persona dedica todo el tiempo que le es posible a esa actividad y puede ocurrir que abandone otras, que antes le gustaban, para dedicarse exclusivamente.

Comprendemos por *adicción* o *dependencia* cuando la conducta se instala de modo reiterativo. Aquí, la persona ha ido adaptando sus necesidades a la conducta compulsiva y suple su requerimiento de emoción, compañía, reto, superación, distracción, con ello. Busca incesantemente la sustancia, cosa o situación, hasta conseguirla, sin importar nada más.

El impacto creciente de la problemática social nombrada, nos permite introducir el concepto de Ludopatía digital el cual remite al impulso del juego sin control de apuestas o el azar, a pesar de causar consecuencias negativas como por ejemplo, pérdidas económicas, problemas de pareja, familia, amigos y trabajo. La presente adicción afecta a todas las clases sociales, sin distinción de jerarquías, pero últimamente se observa una mayor incidencia en adolescentes, especialmente varones. Una

gran diferencia entre uso, abuso y adicción es que este último, anula la voluntad del sujeto y es necesaria la intervención de un profesional experto de la salud.

### Pautas que podrían indicar abuso en los juegos de azar en línea

El uso de los juegos en línea generalmente funciona como una actividad recreativa y/o de esparcimiento a la cual el joven adolescente recurre. El mismo se vuelve problemático (abuso) cuando se realiza de forma recurrente y aumenta progresivamente el tiempo que se destina en la red. Aquí surge entonces el interrogante con respecto a una de las modalidades posibles que limitan el pasaje de la conducta a una acción desadaptativa: el tiempo y su medida. ¿Podrá ser este un limitante válido para prevenir el uso inadecuado?, ¿alcanza solo con el mismo o se necesita de otros?, ¿cómo trabajar dicha variable en los juegos online que se encuentran disponibles a toda hora?

Algunas pautas que podrían ayudarnos a advertir un uso inadecuado de los juegos online entre los adolescentes:

- Cambios significativos en el comportamiento o estado de ánimo, como ser: ansiedad, irritabilidad, cambios de humor repentinos y/o aislamiento social.
- Pérdida de interés repentina en otras actividades que antes disfrutaba, por ejemplo en deportes, estudios o relaciones sociales, las cuales son reemplazadas por el juego online.
- Preocupación constante por el juego, como ser: el nombramiento continuo del mismo en las conversaciones, el diálogo recurrente sobre apuestas, las consultas sobre los resultados de manera compulsiva o la búsqueda de forma reiterada de oportunidades para volver a jugar.
- Problemas financieros como dificultades para pagar deudas o rápido agotamiento de sus recursos económicos sin una explicación clara.
- Aumento del tiempo dedicado al juego. Negación o minimización del problema como justificación de su comportamiento o mentiras sobre la cantidad de tiempo o dinero destinado al juego.

### Adolescentes y juegos de azar en línea

Los factores que hacen populares a los juegos en línea entre los adolescentes son las publicidad “agresiva” (de gran impacto) en TV y redes sociales, también se observan en las camisetas de los jugadores de fútbol, Youtubers, Tiktokers, influencer, entre otros, quienes motivan e incentivan a apostar en los juegos de azar y presentan experiencias de personas que jugaron y ganaron miles de pesos, no así las pérdidas ni los riesgos asociados. En el 2020, por el aislamiento social preventivo y obligatorio, debido a la pandemia por COVID 19, se abrieron páginas web de casas de apuestas, juegos de azar en línea y casinos virtuales. Ahora al alcance de la mano y con la disponibilidad de las plataformas virtuales para jugar las 24 horas, los 7 días de

la semana, es conocida la falta de regulación de la actividad a nivel nacional y el persistente vacío legal. Por tal motivo, en la actualidad lo significativamente preocupante es el libre acceso a jugar y apostar, alcanza con un sólo clic en la página o descargar la aplicación de la casa de apuestas, cargar los datos personales (reales o falsos) y un medio de pago. Asimismo, las billeteras virtuales pueden obtenerlas cualquier persona mayor de 13 años, lo que facilita el libre acceso.

A los fines de analizar la prevención y el uso responsable del juego en línea en la enseñanza media, se comparte la siguiente experiencia áulica para reflexionar sobre sus consecuencias.

#### *Recorte de experiencia de clase con alumnos:*

Una docente de 4º que dicta la asignatura Salud y Adolescencia, les reparte a sus estudiantes juegos, billetes y tarjetas de créditos ficticios. Les otorga como consigna agruparse en equipos y jugar, siendo fundamental que cada uno apueste antes de comenzar el juego la cantidad que considere pertinente. Contarán con un máximo de 20 minutos para desplegar la actividad lúdica. Cada vez que se gane o se pierda en un juego, los alumnos deberán volver a apostar. Se da comienzo al juego, algunos de los estudiantes ríen, otros gritan de enojo.

Se advierte durante la actividad que un grupo de estudiantes deja de lado el mazo de cartas ofrecido por la docente, toman en sus manos sus celulares ingresando a juegos en línea y hacen apuestas con el dinero falso repartido.

Cuando se cumple el tiempo estipulado, la docente refiere que la actividad ha finalizado, sin embargo se advierte que los estudiantes comienzan a ponerse nerviosos, gritan y golpean los bancos, la docente refiere, de modo recurrente, el aviso para que la tarea concluya.

Tras ello, en el pizarrón, la docente escribe “¿qué es la ludopatía?”, rápidamente responde un estudiante “*adicto a las apuestas*” y el resto asiente con la cabeza.

La profesora continúa interrogando y escribiendo en el pizarrón “¿cómo se ve alguien ludópata?”... “*con ansiedad*”; “*no tiene plata*”; “*quiere ganar pero no puede*”; “*no duerme*”; “*adicto al tik tok*”, son algunas de las respuestas que se evidencian...

Por último, la docente escribe “¿cómo puedo ayudarlo?”, los estudiantes responden con velocidad y risas “*darle un arma y que juegue a la Ruleta Rusa, no mentira profe, es un chiste*”; “*juegos anónimos*”, “*decirle que es un fracasado*”.

Luego de unos minutos, la docente cierra su clase con una síntesis de lo trabajado, explica con claridad las dudas, realiza observación sobre lo sucedido en el tiempo de juego, sugiere que si conocen a alguien que esté padeciendo un problema con el juego recurra a “juegos anónimos” y asistencia terapéutica.

Se advierte en el recorte de caso, la enérgica devolución de los estudiantes ante la dinámica lúdica, la apuesta y el corte de la actividad. Se observan dificultades para la puesta de lími-

tes, la autorregulación y la tolerancia a la frustración; así, como también, la falta de conocimiento sobre la temática. Los gritos y la corporeidad implicados dominaron la escena educativa. El tiempo de espera se tergiversa en los adolescentes, el uso de tecnología sin pautas ni normas, obstaculiza aquí los procesos de aprendizaje.

Asimismo, se ha llevado a cabo una encuesta tentativa y escueta en el 2024 a adolescentes de CABA y GBA mediante Google Forms para que respondieran de manera anónima. De allí se presentan algunas respuestas significativas ante la pregunta: ¿Crees que los juegos en línea pueden tener impactos negativos en la vida de los adolescentes?, ¿por qué?

*Se obtienen las siguientes respuestas: “Si generan adicción”; “Yo creo que sí, porque se puede volver una ambición y con las apuestas gastar dinero que realmente necesitas y por querer multiplicar te gastaste todo sin darte cuenta”; “Sí, pueden tener un gran impacto negativo, si se gastan grandes cantidades de dinero, afectando la economía de la familia o generando peleas por los gastos”; “A veces los juegos se vuelven adictivos y causan ciertos efectos que perjudican nuestra vida cotidiana, como por ejemplo el no dormir bien por desvelarse jugando o no poder dejar el celular por mucho tiempo”; “Sí, ya que como todo juego es vicioso, puede generarse una adicción”; “Sí, porque se convierte en un vicio y podemos perder mucha plata”; “Puede ser que los vuelva más adictos a la tecnología”; “Los hacen distraerse mucho ya que se les genere ansiedad/ estrés”.*

Se reconoce por tanto la falta de conocimientos de lo que significa una adicción y aún a sabiendas del impacto negativo que las apuestas generan, una falta de reconocimiento consciente de medidas preventivas para realizarlas de manera regulada y controlada.

Asimismo, se advierte cierto frenesí en los cuerpos adolescentes a la hora de realizar las apuestas on line, lo que les impide retirarse del juego y el uso apropiado del tiempo. En tal caso, la demanda da vuelta la oferta.

#### **Sugerencias para padres, maestros y/o profesionales que acompañan a jóvenes adolescentes.**

- Generar una comunicación abierta. Animarlos a que compartan sus preocupaciones y experiencias.
- Establecer límites, reducir el tiempo e impedir el dinero que le dedican al juego.
- Concientizar, informando sobre los riesgos asociados al juego de azar y a la ludopatía digital.
- Promover actividades alternativas, incentivando a participar en actividades recreativas, deportivas o artísticas.
- Educar sobre la seguridad en línea, enseñando la importancia de la privacidad online y el manejo seguro de su información personal.
- Predicar con el ejemplo sobre el uso equilibrado de los dispo-

sitivos electrónicos y juegos en línea.

- Supervisar el tiempo que pasan frente a las pantallas y qué tipo de juegos eligen y/o compartir con ellos ese tiempo.
- Buscar ayuda profesional de la salud mental, especialista en el tema si es necesario.
- Consultar, llamar y acercarse a juegos anónimos.

### Orientaciones para las intervenciones psicoeducativas:

Pensar en las intervenciones psicoeducativas requiere profundizar la mirada sobre la multiplicidad de factores que se configuran en las situaciones de consumo problemático y las interacciones dinámicas que establecen en los procesos. Como actores institucionales es necesario construir acuerdos y proyectos que promuevan prácticas, hábitos saludables y de cuidado con toda la comunidad educativa. Asimismo, desde la perspectiva de la prevención, establecer una lógica no estigmatizante ni punitivista. Visibilizar y potenciar los recursos con los que cuenta la institución educativa para co-crear espacios de análisis, reflexión y construcción de estrategias de intervención sobre las situaciones que obstaculizan los procesos de aprendizaje.

Se torna necesario que todos los docentes se constituyan en referentes significativos a través de una escucha atenta y un diálogo respetuoso, que promuevan intervenciones cuidadosas de la salud y la vida. Se deben abordar las situaciones de conflicto en términos de co-responsabilidad entre los equipos de conducción, equipos de orientación escolar y docentes, quienes deberán promover espacios de reflexión con los docentes, estudiantes y las familias.

A nivel territorial con otras instituciones de la comunidad educativa, unidad sanitaria, centros socio-educativos y programas sociales, se deberán acordar y generar propuestas situadas y significativas que promuevan conductas y vínculos saludables tales como talleres de convivencia, escritura, poesía, teatro, etc. En razón a lo expuesto, es fundamental construir Proyectos Educativos situados y contextualizados, que se desarrollen en términos de derechos y de oportunidades, que contemplen siempre la participación y el protagonismo de los estudiantes.

### Comentarios y reflexiones finales

A modo de conclusión, se advierte la falta de investigaciones y estadísticas sobre la problemática abordada. Asimismo, la falta de normativa legal y restricciones de uso, que promuevan la actividad lúdica saludable.

El juego y los riesgos asociados se entretajan en una síntesis repleta de complejidad que demanda observación, investigación y análisis.

Se destaca igualmente la importancia de intervenciones educativas situadas, contextualizadas y necesarias que acompañen a padres, docentes y profesionales de la salud, promoviendo una salud integral en los adolescentes.

La comunicación afectiva, la escucha activa y el acompaña-

miento mutuo deben estar presentes en los espacios reflexivos de la comunidad educativa.

Por último, construir como adultos y profesionales de la salud bienestar digital en confluencia con el uso responsable y consciente de los juegos en línea.

Será la tarea inminente a desarrollar colectivamente.

### BIBLIOGRAFÍA

- Angelini, F., Comp. (2024). Social norms and problematic gaming among adolescents: The role of Internet use coping motives. *Addictive Behaviors*, 148(107865), 107865. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2023.107865>
- Alonso, M. (2023, septiembre 16). Crecen las apuestas online entre estudiantes secundarios y advierten sobre los riesgos de adicción. *El Destape*. [https://www.eldestapeweb.com/informacion-general/adolescentes/crecen-las-apuestas-online-entre-estudiantes-se-cundarios-y-advierten-sobre-los-riesgo-de-adiccion-202391611540?utm\\_medium=paid&utm\\_source=Google&utm\\_campaign=Pmax\\_Noticias&gad\\_source=1](https://www.eldestapeweb.com/informacion-general/adolescentes/crecen-las-apuestas-online-entre-estudiantes-se-cundarios-y-advierten-sobre-los-riesgo-de-adiccion-202391611540?utm_medium=paid&utm_source=Google&utm_campaign=Pmax_Noticias&gad_source=1)
- Blanca, D. (2024, abril 8). La ludopatía en adolescentes: cómo detectarla y qué hacer al respecto. *Cadena 3 Argentina*. [https://www.cadena3.com/noticia/viva-la-radio/la-ludopatia-en-adolescentes-como-detectarla-y-que-hacer-al-respecto\\_384618](https://www.cadena3.com/noticia/viva-la-radio/la-ludopatia-en-adolescentes-como-detectarla-y-que-hacer-al-respecto_384618)
- Carrillo, A. (2019, julio 3). Cómo ayudar a una persona con ludopatía: 6 consejos para dar apoyo. *Portal Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/drogas/como-ayudar-persona-con-ludopatia>
- Comunicación N° 5/24 Segunda parte del Componente III SABERES QUE CUIDAN: NOTAS SOBRE CONSUMOS PROBLEMÁTICOS Y APUESTAS ONLINE. *Gob.ar*. <https://abc.gob.ar/secretarias/sites/default/files/2024-05/Comunicaci%C3%B3n%20N%C2%BA%205%20%282024%29%20Saberes%20que%20cuidan%20Notas%20sobre%20consumos%20problem%C3%A1ticos%20y%20apuestas%20online.pdf>
- Dobronich, V. (2024). El impacto del juego online. *LA NACION*. <https://www.lanacion.com.ar/opinion/el-impacto-del-juego-online-nid29052024/>
- Friera, S. (2023). El fenómeno de las apuestas en línea crece entre los adolescentes. *Página12*. <https://www.pagina12.com.ar/577304-el-fenomeno-de-las-apuestas-en-linea-crece-entre-los-adolesc>
- Greco, P. (2024, abril 26). Una más y no jugamos más. *Revista Anfibia; Anfibia*. <https://www.revistaanfibia.com/apuestas-online-aulas-una-mas-y-no-jugamos-mas/>
- Ley 26.934 (2014). PLAN INTEGRAL PARA EL ABORDAJE DE LOS CONSUMOS PROBLEMÁTICOS. Recogido de: Texto completo | *Argentina.gob.ar*
- Pautas para evitar que los adolescentes apuesten online. (2024, marzo 11). *Argentina.gob.ar*. <https://www.argentina.gob.ar/justicia/con-sensoenlaweb/situaciones/pautas-para-evitar-que-los-adolescentes-apuesten-online>