

# Ludopatía en estudiantes de secundaria: cómo abordarla desde la Matemática

## Gambling addiction in high school students: how to address it using Mathematics

*María Soledad Ojeda*  
msoledad.ojeda@hotmail.com

### **Resumen**

Este proyecto, de enfoque cualitativo, surge debido a la preocupación que genera el auge de los juegos y apuestas online en jóvenes de edades cada vez más temprana. Dado el fácil acceso que tienen a teléfonos móviles y billeteras virtuales, el número de adolescentes que participan en juegos de apuestas online aumenta significativamente. Se parte de una revisión de la literatura sobre el tema y, a partir de indagar en la comunidad educativa sobre lo que está sucediendo con respecto a los juegos de apuestas online, se pretende proporcionar actividades plausibles para concientizar a los estudiantes del nivel secundario sobre la ludopatía. Para ello, se realizan entrevistas a un directivo y dos profesoras en Matemática de una escuela secundaria del Gran Rosario para conocer sobre la visión que tienen respecto a la ludopatía en estudiantes de secundaria. También se realiza un cuestionario a alumnos de segundo año de la misma escuela para conocer sobre su vínculo con los juegos de apuestas online. En base a los resultados obtenidos de las técnicas utilizadas para la recolección de datos se presentan tres propuestas innovadoras. Finalmente, se logra evidenciar el aporte sobre el compromiso social universitario que realiza este trabajo y las posibles líneas de investigaciones futuras que se desprenden de él.

### **Palabras clave**

Ludopatía. Apuestas online. Juego desde el desarrollo. Juego en Matemática. Actividades plausibles.

### **Abstract**

This project, with a qualitative approach, arises due to the concern generated by the boom in online games and bets in young people of increasingly younger ages. Given the easy access they have to mobile phones and virtual wallets, the number of teenagers who participate in online gambling is increasing significantly. Based on a review of the literature on the subject and inquiring in the educational community about what is happening with respect to online gambling, it is intended to provide plausible activities to raise awareness among students at the secondary level about gambling addiction. To this end, interviews are conducted with a director and two teachers in Mathematics of a secondary school in Gran Rosario to know about the vision they have regarding gambling addiction in secondary school students. A questionnaire is also carried out on second-year students of the same school to find out about their link with online gambling. Based on the results obtained from the techniques used for data collection, three innovative proposals are presented. Finally, it is possible to evidence the contribution to the university social commitment that this work carries out and the possible lines of future research that arise from it.

### **Keywords**

Gambling addiction. Online betting. Gameplay from development. Math game. Plausible activities.

# 1. Presentación

En esta sección se presenta la problemática a abordar en el presente escrito, se plantean los interrogantes que surgen al respecto, así como los objetivos que se pretenden lograr y, por último, se realiza una búsqueda de antecedentes, con la intención de conocer los trabajos que existen al momento sobre la temática elegida.

## 1.1. Problemática

Actualmente, hay una creciente preocupación por el impacto que está teniendo el rápido auge de los juegos y las apuestas online en jóvenes de edades cada vez más tempranas. Docentes de escuelas secundarias han advertido sobre el aumento de la participación de adolescentes, de entre 12 y 18 años, en plataformas de apuestas y casinos virtuales. Esta situación se ve facilitada por el acceso generalizado a teléfonos móviles y billeteras virtuales, que no solo les permiten manejar dinero, sino también solicitar préstamos, lo que fomenta este tipo de prácticas.

Por ley, en Argentina no está permitido que los chicos menores de 18 años participen en apuestas. Sin embargo, muchos jóvenes suelen falsear datos para hacerlo y no hay un debido cotejo de la identidad al respecto. Otras de las cuestiones que contribuyen a esta problemática es la gran cantidad de publicidad que está presente en todos lados; tales como redes sociales, medios de comunicación, camisetas de fútbol, etc. De hecho, deportistas, famosos e influencers promocionan estas prácticas. Las estrategias comerciales de algunas plataformas permiten que las personas puedan empezar a jugar o apostar incluso sin dinero. De esta manera, los chicos crean un usuario y comienzan el juego o la apuesta con una cantidad de dinero que le ofrecen gratuitamente las plataformas. Luego, cuando esa cantidad se acaba, comienzan a usar dinero que les dan sus familias, generalmente dinero que tenía otro fin, y que disponen en billeteras virtuales.

Esta problemática no es nueva, pero continúa en alza. Este incremento se ve impulsado por la expansión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que han facilitado el acceso a estos servicios desde cualquier lugar y en cualquier momento. Asimismo, el juego es la actividad por excelencia de los niños. Es una actividad de disfrute y goce donde el sujeto tiene control de la situación y disfruta de dicha actividad, pero cuando se pierde el control y el poder de decisión, se cae en una adicción. Es importante distinguir entre el juego recreativo y el juego patológico o ludopatía.

Según Pérez Camarero *et al.* (2019), el juego en sí supone una acción natural, común e incluso positiva en el desarrollo vital de cualquier niño o adolescente, lo cual posibilita que la persona se desarrolle social, física y psicológicamente, a partir de hablar y aprender las normas sociales y de convivencia. El problema comienza cuando el juego del tipo que sea se transforma en

competitivo y pendenciero, que conlleva a perseguir un objetivo material y/o valorado. Entonces, desde ese momento se puede afirmar que el juego cambia de forma y fiabilidad, que discurre en un catálogo de actividades lúdicas que pueden llevar a la persona a percibir sentimientos en sus extremos: de pasión por jugar a obsesión. Esto, a su vez, conlleva a la dependencia psicológica (Rodríguez Palma, 2020).

Los especialistas suelen describir a la ludopatía como una adicción invisible o silenciosa, la cual no se detecta enseguida, sino que transcurre bastante tiempo o cuando el sujeto está muy endeudado (Sobre Psicoanálisis, 2023). La adicción al juego, o ludopatía, es un desorden adictivo que se manifiesta como un impulso incontrolable hacia el juego y las apuestas. El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM 5 (American Psychiatric Association, 2013) reconoce a la ludopatía como enfermedad enmarcada dentro de los trastornos adictivos sin sustancias (Martínez Jiménez *et al.*, 2022).

El fenómeno de las apuestas online está creciendo rápidamente y captando cada vez más la atención de adolescentes, lo que resulta alarmante debido a la aparición de casos de ludopatía en edades tempranas. Los jóvenes son atraídos por la inmediatez de la recompensa y la falsa sensación de control sobre los resultados del juego. Además, las plataformas de juegos incentivan con premios sorpresas o cofres de manera para que los usuarios continúen conectados a las pantallas. Esta situación provoca que muchos adolescentes descuiden otras actividades cotidianas, para priorizar el tiempo frente a las pantallas de sus celulares. Los docentes de las escuelas advierten sobre esta situación, ya que han empezado a observar a los alumnos pendientes de los resultados de partidos de fútbol en los recreos e incluso en clases.

Una de las cuestiones que siempre se presenta es sobre el uso de celulares en las escuelas. Es una realidad que la gran mayoría de los alumnos tienen a su disposición un celular, un dispositivo que, si bien es una herramienta considerable para el aprendizaje y la comunicación, también puede ser la entrada a comportamientos problemáticos como la ludopatía. Están quienes consideran inapropiado el uso de celulares en el aula por los efectos negativos en su rendimiento académico. Otros que disienten y consideran emplear el celular, pero de manera tal que realicen un uso responsable de las tecnologías. Por eso resulta fundamental que los jóvenes desarrollen habilidades críticas que les permitan discernir e identificar cuáles contenidos son nocivos, navegar de manera segura y gestionar el tiempo en la red.

En efecto, la escuela tiene un papel fundamental en educar a los estudiantes sobre el uso responsable de las tecnologías y en proporcionarles las herramientas necesarias para reconocer y ser críticos a las influencias negativas. La escuela es la institución que atraviesa gran parte de la vida de los adolescentes, ya que pasan muchas horas del día en ella. Durante este tiempo,

no solo adquieren conocimientos académicos, sino que también desarrollan vínculos con sus pares. La preocupación que generan los juegos de apuestas online es por las consecuencias graves que traen en los estudiantes. Estas prácticas afectan no solo el rendimiento académico de los jóvenes, sino también sus relaciones interpersonales, así como su salud física y mental, con riesgo en su desarrollo integral. Por este motivo, la escuela se ha convertido en un espacio clave para detectar y abordar esta problemática.

La ludopatía en adolescentes genera múltiples dificultades que afectan diversas áreas de su vida. Entre las más destacadas se encuentran: *cambios emocionales y conductuales*, los adolescentes pueden experimentar ansiedad, irritabilidad y cambios de humor significativos, lo que afecta sus relaciones afectivas con familiares y amigos; *aislamiento social*, tienden a dedicar más tiempo al juego, lo que los lleva a distanciarse de su círculo íntimo y a deteriorar sus vínculos personales; *bajo rendimiento académico*, la falta de atención en los estudios y el descuido de sus responsabilidades escolares resultan en una notable disminución de su desempeño educativo; *problemas económicos*, el dinero destinado a otros fines, como alimentos o actividades recreativas, suele ser redirigido a las apuestas. En los casos más graves, algunos recurren al robo de dinero a familiares o amigos e incluso a actividades ilícitas para financiar su adicción.

Por todo esto, se considera necesario atender a esta problemática mediante la implementación de actividades en la comunidad educativa de manera que los estudiantes consideren los peligros que genera el juego compulsivo, y comprendan las consecuencias negativas a corto y largo plazo en su salud física y mental, en su rendimiento escolar y relaciones personales.

## **1.2. Interrogantes**

Para contextualizar el estado actual de la ludopatía en las escuelas secundarias, surgen los siguientes interrogantes

- ¿Qué está sucediendo actualmente en la comunidad educativa con respecto a los juegos de apuestas online?
- ¿Cuáles son las plataformas digitales de juegos de apuestas más usuales que están siendo utilizadas por los estudiantes?
- Desde la Matemática, ¿qué actividades pueden contribuir a concientizar a los estudiantes sobre la ludopatía?

## **1.3. Objetivos**

### *Objetivo general*

Proporcionar posibles aportes desde la Matemática para abordar la ludopatía en estudiantes del nivel secundario.

### *Objetivos específicos*

- Indagar en la comunidad educativa sobre lo que sucede actualmente con respecto a los juegos de apuestas online.
- Identificar las principales plataformas digitales de juegos de apuestas que utilizan habitualmente los estudiantes.
- Proponer posibles actividades que involucren a la Matemática para concientizar a los estudiantes sobre la ludopatía.

### **1.4. Antecedentes**

En esta sección se dan a conocer algunos estudios de interés vinculados con la temática de este proyecto. Para la búsqueda de literatura académica que trate el tema en cuestión, se ha recurrido a bases de datos tales como Funes, Dialnet y Google Scholar. Se han utilizado las siguientes palabras clave: ludopatía, ludopatía en las escuelas, apuestas deportivas en adolescentes, juegos online, prevención de la ludopatía. Las investigaciones analizadas son de acceso abierto y se consideraron las de los últimos cinco años.

Los juegos de apuestas online han crecido de manera significativa en los últimos años y lo más preocupante es el gran porcentaje de adolescentes que realizan estas prácticas en edades cada vez más tempranas. Es por eso que, en las investigaciones analizadas, hacen hincapié en la influencia que tienen los medios de comunicación y las redes sociales en la adopción de conductas adictivas en los adolescentes. Los adolescentes se ven expuestos constantemente a publicidad de juegos de apuestas. Ante esto, se proponen planes de prevención de desarrollo de ludopatía a través de cursos, talleres, charlas y actividades que promuevan la concientización en los estudiantes sobre el uso responsable de las tecnologías. Ello con la premisa de brindar información acerca de la ludopatía y, mediante estas acciones, prevenir a los estudiantes respecto de las consecuencias que trae la ludopatía.

En la actualidad, el juego online es la modalidad de juego más empleada entre los adolescentes. Uno de los factores que ha influido en este fenómeno ha sido la explosión de las TIC en la sociedad actual. La utilización de las tecnologías por parte de los menores se encuentra muy extendida; estos han nacido y crecido en un entorno donde el uso de las TIC está cada vez más normalizado, donde Internet se ha convertido en un medio habitual y fundamental de comunicación. Estos son denominados “nativos digitales”, en contraposición con los “inmigrantes digitales” que, mediante un proceso de adaptación, han tenido que integrar estas tecnologías a sus vidas diarias. Si bien los jóvenes poseen mayores conocimientos informáticos, su falta de madurez y de experiencia en la red constituyen factores susceptibles a los poderes adictivos del juego online muy por encima de otros grupos de edad (Sales Triguero y Cloquell Lozano, 2021).

La iniciación en las apuestas deportivas y juegos online es motivada por las páginas web que permiten y animan a jugar sin dinero. Estos espacios de juego gratuito, sin consecuencias reales de pérdida económica, crean una disociación entre las acciones y las consecuencias, de tal modo que estas webs están creadas para generar potenciales jugadores que jueguen con dinero en apuestas reales el día de mañana (Sales Triguero y Cloquell Lozano, 2021).

Otro de los factores que juegan un rol importante en los juegos de apuestas son las publicidades. Las estrategias de marketing que llevan adelante las casas de apuestas deportivas influyen significativamente en el comportamiento de los adolescentes.

La publicidad contribuye a la normalización del juego de apuestas presentándola como una actividad socialmente aceptable, que sucede en cualquier entorno o que forma parte del deporte, y que genera una actitud positiva hacia el juego y una percepción social favorable (Gervilla García *et al.*, 2022, p.2).

En este sentido, las campañas de marketing constituyen un arma muy poderosa, ya que los mensajes transmitidos desvirtúan las recompensas, tanto sociales como financieras que se perciben del juego (Megía Corral y Jiménez Fuente, 2023). Asimismo, las campañas publicitarias se enfocan en transmitir un mensaje de emoción, diversión y oportunidad de ganancia, con una ilusión de éxito (Gutiérrez Lario, 2023). Los chicos parecen más sensibles a los contenidos publicitarios, sobre todo a los incentivos monetarios; de hecho, la publicidad que más recuerdan es la de apuestas deportivas (Gervilla García *et al.*, 2022).

La publicidad constituye una de las mejores herramientas con las que cuentan las casas de apuestas para posicionarse en el mercado y en la mente del consumidor, lo cual es clave para crear una asociación de marca (Llorente Rodríguez, 2023). Los adolescentes son más vulnerables a desarrollar problemas con el juego y esto la industria de apuestas lo sabe, por lo que la publicidad directa o indirecta (a través de influencers, youtubers, videojuegos), se ha focalizado en ir dirigida a adolescentes. De hecho, presentan al juego como una actividad social, divertida y emocionante (Vivallo-Ehijo, 2023; citado en Llorente Rodríguez, 2023).

Con relación al perfil del adolescente que consume juegos online, la iniciación en los mismos se da en edades cada vez más tempranas. Esto se vincula con el precoz acceso y uso de Internet. El juego online es visto entre los adolescentes como una diversión emocionante, lo que los convierte en vulnerables. Además, la normalización del juego online a nivel social y entre los adolescentes, convierte esta práctica en un modelo de ocio juvenil, cuyos peligros quedan exentos ante la falta de sensibilidad y prevención (Sales Triguero y Cloquell Lozano, 2021).

Los adolescentes se inician en el juego de azar online movidos por razones tales como olvidar los problemas, obtener ganancias, compensar la ausencia de las relaciones sociales, etc. Uno de los aspectos centrales del problema en los jóvenes está relacionado con el abuso de Internet,

puesto que ocupa un lugar central en sus vidas y llegan incluso a utilizar lo virtual como una estrategia de huida o de mejora anímica (Sales Triguero y Cloquell Lozano, 2021).

Con relación a los factores de riesgo, existe uno de gran importancia en el desarrollo de la adicción al juego, como es el período de la adolescencia. Esta etapa los hace más vulnerables a todo tipo de adicciones, debido a que no presentan la evolución total de las funciones ejecutivas, como la capacidad de adelantar o reflexionar sobre las consecuencias de sus acciones, la planificación, etc. (Chóliz y Llamas, 2017; citado en Mancheño Gómez, 2020).

Respecto a las intervenciones frente a la ludopatía, encontramos variadas propuestas educativas dirigidas a la prevención de la adicción a los juegos de apuestas. En una de las investigaciones (Sales Triguero y Cloquell Lozano, 2021) se mencionan algunas propuestas educativas que abordan la prevención del juego patológico en centros educativos. Se encuentran campañas de sensibilización y prevención en centros educativos, talleres de carácter informativo, cuyo objetivo principal es ahondar en el uso que en la actualidad hacen los jóvenes de los juegos de azar online. También se avanza en los posibles riesgos más comunes derivados de su empleo y un programa educativo cuya metodología se basa en la realización de debates, exposiciones, visualización de contenido y comentario de casos.

En otros trabajos, se proponen planes de intervención de juego patológico, el cual es implementado a través del Plan de Acción Tutorial. Estas propuestas tienen como objetivo proporcionar a los adolescentes las herramientas y conocimientos para prevenir el desarrollo de comportamientos de juego problemático derivados de la desinformación y de usar irresponsablemente los dispositivos electrónicos y promover alternativas saludables de ocio.

Uno de estos planes de intervención cuenta con un total de 10 sesiones que incluyen charlas informativas sobre los riesgos del juego patológico, la identificación de señales de advertencia y la comprensión de las consecuencias negativas. Se promueve el conocimiento de los diferentes tipos de juego de azar y se explora cómo la publicidad y la promoción del juego influye en los adolescentes. Además, se trabaja en el desarrollo de habilidades de toma de decisiones informadas, la resistencia a la presión social y la búsqueda de alternativas saludables de ocio. Se brinda información sobre recursos de apoyo y ayuda disponibles para aquellos que puedan experimentar problemas con el juego.

Este trabajo pretende realizar un programa de prevención del juego patológico en adolescentes, en el cual se emplea el modelo por programas y el modelo socio psicopedagógico. El modelo por programas se desarrolla con el objetivo principal de la prevención y se realiza en una etapa temprana de la adolescencia para poder evitar consecuencias negativas en etapas futuras. Además, se realiza de forma grupal, donde se implica a todos los alumnos y alumnas del aula y se integran las actividades como parte del

propio currículo de las asignaturas. Por último, otra característica de este modelo es la utilización de un enfoque de colaboración en que los distintos agentes educativos y comunitarios son parte activa de la implantación del programa. En cuanto al modelo socio psicopedagógico, comparte ciertas características con el modelo anterior, tales como la perspectiva preventiva, la proactividad y la implicación de todos los agentes del centro educativo. Este modelo modifica levemente el rol del orientador, siendo este una figura mediadora y colaborativa al que el alumnado puede acceder para sus diferentes consultas. Por ello, no se tiene en cuenta solo la intervención grupal, sino que también se puede desarrollar una intervención individualizada para aquellos casos en que se considere necesario (Gutiérrez Lario, 2023).

Respecto al otro plan de intervención, consta de 13 sesiones dirigidas al alumnado, a la formación de los profesores y a las familias. Los resultados mostraron que este plan de intervención de carácter preventivo logró cumplir el principal objetivo de dotar de formación y recursos al alumnado, así como a sus familiares y docentes para que pudiesen anticiparse al desarrollo de un trastorno de juego patológico devenido de la participación en apuestas deportivas, especialmente, realizadas a través del medio online (Megía Corral y Jiménez Fuente, 2023).

Por último, otras dos propuestas de intervención pretenden concientizar a los jóvenes a través de la Matemática y la Informática. En una de ellas se plantea una propuesta de intervención preventiva, basada en un curso-taller donde se abordan algunos de los mitos asociados al juego, los cuales se conectan con los contenidos matemáticos propios del bloque de Estadística y Probabilidad. Los alumnos trabajan estos contenidos a partir de actividades manipulativas, de representación y cálculo relacionadas a situaciones y juegos cercanos a los jóvenes y menores. El proyecto se orienta hacia tres acciones fundamentales: la exploratoria e investigativa, la intervención didáctica en las aulas y la de divulgación local.

La intervención didáctica estará dirigida por un equipo docente. El alumnado recibe formación sobre combinatoria, regla de Laplace, sucesos dependientes e independientes, uso de tablas de contingencia y esquemas de árbol para la asignación de probabilidades y nociones sobre la influencia de la visualización en la percepción de probabilidades pequeñas. El enfoque de la formación es de carácter lúdico y se enfoca al diseño de sus propios juegos de azar de los estudiantes. El alumnado calculará las probabilidades presentes en su juego y tomará decisiones sobre diseño, materiales, duración de la partida, costes de participación y premios a entregar de manera que sus juegos resulten atractivos en un taller final que asemeja a un salón de juegos. A estos alumnos de cursos inferiores se les asigna una cantidad monetaria de curso no legal para que actúen como jugadores del salón. Tras jugar 50 partidas rápidas, el juego se

clausura y los alumnos comprueban las ganancias obtenidas con el cálculo teórico realizado por ellos previamente. Comprueban, con sorpresa en muchos casos, la gran proximidad a la “ganancia real” obtenida. Para terminar, se organiza una jornada en torno a la problemática de la adicción a los juegos de azar con un planteamiento basado en la información divulgativa, la reflexión y el debate, que cuenta con la colaboración y participación de todos los agentes externos implicados en la experiencia.

Los resultados de la participación en el taller de Educación Matemática aplicada a juegos de azar en las creencias asociadas al juego de estudiantes de este Instituto de Enseñanza Secundaria se estudian de forma exploratoria persiguiendo dos objetivos de investigación: diagnosticar perfiles de riesgo en la relación con los juegos de azar en el alumnado de todo el centro educativo y explorar el efecto de la participación en el taller de Educación Matemática aplicada a juegos de azar en las creencias asociadas a los juegos de azar.

En este proyecto se considera que la Educación Matemática, en los bloques de probabilidad y estadística, es un complemento necesario de cualquier intervención educativa destinada a la prevención o intervención psicológica de tratamiento de la adicción al juego, ya que la Matemática es la base de cualquier juego de azar (Martínez Jiménez *et al.*, 2022).

En cuanto a la otra propuesta, se pretende concienciar a los jóvenes a través del uso de la Matemática y la Informática, mediante un aprendizaje de tipo servicio, de los riesgos que suponen el juego y las apuestas. Ello a partir de desmontar los mitos que existen sobre estos mediante el uso de la estadística y de dar a conocer y desgranar los algoritmos IA (*machine learning*). Estos son capaces de predecir nuestro comportamiento, a partir de identificar patrones entre los millones de datos que manejan, por lo que pueden ayudar a crear dicha adicción al juego y las apuestas.

Para ello, se pretende acercar a los jóvenes el uso de la estadística para que sepan calcular las posibilidades reales de ganar o de obtener un premio y que sean conscientes de la facilidad que se les ofrece de provocarles una adicción y del riesgo que suponen los juegos de azar en general. Además, se utilizan herramientas de aprendizaje de *machine learning* para jóvenes, como por ejemplo Scratch, con el que pueden desarrollar un proyecto interactivo con ejemplos de uso real de la IA y el aprendizaje automático. De esta manera, pueden observar cómo los algoritmos de aprendizaje pueden predecir el comportamiento de un humano y cómo se adaptan para facilitar que nos comportemos así; al mismo tiempo que aprenden a dar los refuerzos necesarios en los momentos necesarios y también aprenden a premiar.

Dicha concienciación no acaba solamente en el aula, sino que además se pueden impartir talleres por parte de los alumnos fuera de ellas; por ejemplo, en centros sociales, centros culturales, en otros centros educativos donde se puede dar a conocer este proyecto. O,

incluso, su difusión en redes sociales por parte de los alumnos, donde pueden difundir las habilidades y conocimientos obtenidos y compartirlas con sus iguales o el resto de participantes en dichas redes sociales.

Este proyecto pone en valor el uso de metodologías didácticas innovadoras, tales como educación basada en competencias, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo y gamificación. Mediante el uso de estas metodologías, se pretende que los jóvenes conozcan y tengan conciencia de los riesgos que suponen el juego y las apuestas, además de ser capaces de realizar cálculos de probabilidades de forma autónoma y de estimar riesgos para poder afrontar con garantías la problemática que supone el juego en nuestros jóvenes (Jiménez López, 2021).

## **2. Marco teórico-referencial**

En este apartado se desarrollan los constructos teóricos centrales en los que se enmarca esta investigación; estos son el juego desde el desarrollo, la ludopatía y, por último, el juego en Matemática.

### **2.1. El juego desde el desarrollo**

Se comienza por definir el juego desde el punto de vista etimológico. La palabra juego viene del latín “iocus” o “ludus”, que hace referencia a algo chistoso, una broma, algo jocoso o divertido. Por otra parte, la Real Academia Española (2010) define al juego como “un ejercicio recreativo sometido a reglas y en el que se gana o se pierde”. A continuación, se exponen definiciones de juego de distintos autores.

El juego es una actividad libre y flexible para los niños, en donde entran factores claves como el establecimiento de pautas, la negociación y la socialización; asimismo el juego ayuda al niño a desarrollar sus instintos y funciones que son necesarias para la época adulta (Thió *et al.*, 2007; citado en López *et al.*, 2020).

El juego es el medio a través del cual el niño se desarrolla y entra en contacto con el medio que le rodea para comprenderlo y asimilar su realidad (Delgado, 2011; citado en López *et al.*, 2020).

El juego es una actividad esencial para que el niño se desarrolle física, psíquica y socialmente. El niño necesita jugar, no solamente para tener placer y entretenerse sino también para aprender y comprender el mundo (Cardón y Sgreccia, 2016). Desde una perspectiva psicoanalítica, el juego es una experiencia siempre creadora que se produce en el continuo espacio-tiempo, como una forma básica de vida. El niño al jugar dice algo, da a conocer su mundo interno, constituyéndose en base para la adquisición de nuevos aprendizajes (Winnicott, 1972; citado en Cardón y Sgreccia, 2016).

Luego, se tienen los aportes de representantes de la corriente del constructivismo: Piaget e Inhelder (1981), Vigotsky (1988) y Bruner (1984). Piaget e Inhelder (1981) consideran a la actividad lúdica como una instancia importante en el desarrollo general del sujeto, una expresión del pensamiento infantil e interacción con el medio, construida espontáneamente por el niño para enfrentar una realidad que por momentos lo supera y a la cual requiere adaptarse. Cumple un papel fundamental en el desarrollo de la inteligencia, ya que promueve la generación de nuevas formas mentales. Aluden a tres tipos de juego:

- *Juego motor*: comprende las primeras formas lúdicas infantiles en la que se prolonga la ejecución de alguna acción por el puro placer funcional. Consiste en chupar, sostener, lanzar, sin rectificar necesariamente las características de los objetos que utiliza.
- *Juego simbólico*: entre los dos y siete años de edad, el niño transforma la realidad en función de sus necesidades para disminuir las tensiones que encuentra en el contexto de las interacciones. Supone la asimilación y la imitación; es decir, la utilización de símbolos que permiten “hacer como si”.
- *Juego de reglas*: implica una representación simultánea y compartida de los objetos y acciones por parte de todos los participantes de un juego colectivo. Las reglas suponen una regularidad impuesta por el grupo y cuya trasgresión merece sanción (con el correr del tiempo los niños van anticipando que las reglas pueden modificarse siempre que haya un común acuerdo, evidenciando un progreso cognitivo) (Cardón y Sgreccia, 2016).

En esta misma línea, Vigotsky (1988) considera que el juego infantil evoluciona asumiendo nuevos formatos que evidencian, inicialmente, el predominio de lo imaginario con ciertas reglas ocultas y que son reemplazados progresivamente por otros con reglas explícitas y posiblemente convencionales en los cuales la situación imaginaria pasa a un segundo plano. También distingue tres etapas: juego con distintos objetos, juegos constructivos y juegos reglados (Cardón y Sgreccia, 2016).

Bruner (1984) concibe al juego como un escenario de aprendizaje que promueve el lenguaje y el pensamiento en niños pequeños. El niño no solo aprende el lenguaje sino a usarlo como instrumento de pensamiento y acción (Cardón y Sgreccia, 2016).

La Convención sobre los Derechos del Niño, ratificada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, constituye una expresión firme del compromiso de los Estados por garantizar las mejores condiciones para el crecimiento y desarrollo de todos los niños, entre ellas el derecho al juego y al esparcimiento. Esto particularmente se ve plasmado en Argentina en la ley vigente, donde se concibe al juego como actividad necesaria para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social (Ministerio de Educación de la Nación, 2006b; citado en Cardón y Sgreccia, 2016).

## 2.2. Ludopatía

La actividad social de juego, que tiene un cierto papel en el desarrollo cognitivo de los seres humanos, puede convertirse en una adicción. El comportamiento adictivo es un hábito de conducta que incrementa el riesgo de padecer problemas personales y sociales. Los comportamientos adictivos son a menudo experiencias subjetivas de pérdida de control (García Ruíz *et al.*, 2016).

La ludopatía o juego patológico fue reconocido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) como problema psicológico. Según la OMS (1995), la ludopatía consiste en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares del mismo. Los enfermos describen la presencia de un deseo imperioso e intenso a jugar que es difícil de controlar, junto con ideas e imágenes insistentes del acto del juego y de las circunstancias que lo rodean. En esta patología se suelen encontrar las mismas características que en otras adicciones: dependencia psicológica, incapacidad de mantener la abstinencia, síndrome de abstinencia, preocupación continua por el juego, pérdida de control, deterioro de otras áreas a consecuencia de la conducta de juego (familiar, social, laboral, etc.). El proceso de la dependencia al juego sigue las mismas etapas evolutivas que el resto de las dependencias (García Ruíz *et al.*, 2016).

En 1980, la Asociación Psiquiátrica Americana (APA), catalogó el juego patológico como “trastorno del control de los impulsos” en su Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-III),

puesto que existe evidencia de que los comportamientos de juego patológico activan los sistemas de recompensa de manera semejante a las drogas de abuso, y porque este produce síntomas conductuales similares a los de los trastornos por consumos de sustancias (Jiménez López, 2021, p.18).

Es así como la APA en este DSM-III define al juego patológico como un fracaso crónico y progresivo de la capacidad de resistir la conducta de jugar, alterando y lesionando sus intereses personales, familiares o vacacionales. En 1987, su versión revisada (DSM-III-TR) supuso un cambio significativo con relación a los criterios diagnósticos, definidos por una conducta perjudicial, y añadidos por la APA, para enfatizar su similitud con características esenciales de las sustancias psicoactivas, entre las que destacan la necesidad de jugar e invertir cantidades crecientes de dinero, el síndrome de abstinencia, es decir, la intranquilidad o irritabilidad cuando es imposible realizar la conducta (Belloch *et al.*, 2020; citado en Soto Arenales, 2023).

Sin embargo, en la actualidad, según el DSM-V (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 5th Edition), el juego patológico se engloba dentro de la categoría trastornos

adictivos no relacionados con sustancias. El juego activa el sistema cerebral de recompensa de forma muy similar a los trastornos provocados por abuso de sustancias tóxicas, y existe una alta similitud de los síntomas clínicos. Tanto el juego patológico como el abuso de sustancias tóxicas comparten diversos criterios comunes, como la tolerancia, el síndrome de abstinencia, la pérdida de control y las consecuencias negativas tras la conducta, en este caso jugar o ingerir alguna sustancia tóxica (Rash *et al.*, 2016).

Según el DSM-V, para el diagnóstico de juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar significativo caracterizado por la presencia de cuatro o más de los siguientes criterios durante un período de doce meses:

1. Necesidad de apostar cantidades de dinero mayores para conseguir la excitación deseada.
2. Irritación o nerviosismo al intentar reducir o abandonar el juego.
3. Existencia de intentos por controlar, reducir o abandonar el juego sin éxito.
4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas o en el juego.
5. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar recuperar las pérdidas.
6. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
7. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
8. Cuenta con el apoyo de los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.

Sucintamente, la ludopatía es un desorden adictivo que se manifiesta como un impulso incontrolable hacia el juego y las apuestas (Martínez Jiménez *et al.*, 2022).

Los juegos de azar son juegos en los cuales la posibilidad de ganar o perder está condicionada de forma decisiva por el azar, de modo que no dependen exclusivamente de la habilidad del jugador. En algunos tipos de juegos de azar como son las loterías, el bingo y la mayoría de las máquinas tragamonedas, los resultados son aleatorios e impredecibles. En cambio, hay otros juegos de azar, como son las apuestas deportivas, en los que el uso de habilidades y conocimientos puede dar una ventaja sobre otros jugadores, de forma que aquí sí habría una cierta previsibilidad en los resultados (Griffiths, 2009; citado en García Ruíz *et al.*, 2016). Además, quienes participan suelen apostar dinero o bienes valiosos. El juego de azar tiene una dimensión económica que se refiere a correr el riesgo -eso significa apostar- de ganar o perder en función del resultado. El “éxito o fracaso” posible supone un potente valor motivacional. El término juego online incluye exclusivamente los juegos de azar online en los que concurren el azar y el riesgo económico, a los que se accede mediante una plataforma operativa en Internet (García Ruíz *et al.*, 2016).

Los avances tecnológicos han hecho que los juegos de azar estén evolucionando y adaptándose a un nuevo entorno. Los juegos de azar online apelan a las habilidades tecnológicas de los jóvenes, al buscar la convergencia entre los juegos de habilidad y los juegos de azar (Griffiths, 2009; citado en García Ruíz *et al.*, 2016). Según el Manual de Psicopatología, los juegos de apuesta, también denominados gambling, involucran una actividad, potencialmente adictiva, que consiste en la predicción de eventos sobre los que no se tiene control, es decir, son de carácter aleatorio, en los cuales se apuestan cantidades variables de dinero y/o bienes materiales (Belloch *et al.*, 2020, p.514; citado en Soto Arenales, 2023).

De este modo, se puede definir al juego online como aquel que abarca una amplia gama de actividades que se realizan a través de plataformas digitales, que incluye las apuestas deportivas, los juegos de casino y las loterías. Actualmente, respecto a la regulación jurídica de los juegos online de apuestas en Argentina, no existe una legislación nacional específica al respecto. Esta falta de regulación adecuada ha permitido el crecimiento de sitios ilegales que no están sujetos a control estatal, lo que aumenta el riesgo para los jóvenes ya que incentivan a jugar mediante distintas publicidades en distintos medios de comunicación.

### **2.3. El juego en Matemática**

El juego, aunque a menudo es percibido socialmente como una actividad meramente recreativa o de entretenimiento en la que los niños pueden desperdiciar el tiempo, se ha demostrado en el ámbito educativo y pedagógico como una herramienta clave para el aprendizaje. A través del juego, los niños adquieren conocimientos significativos, desarrollan competencias y fortalecen sus habilidades sociales. Por esta razón, el juego se considera una estrategia fundamental en el aula, particularmente en la educación de la primera infancia, para facilitar la enseñanza de conceptos y nociones (Vargas Mesa *et al.*, 2020).

El Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe (2014) reconoce el juego como una herramienta pedagógica valiosa en Matemática y en otras áreas. Promueve un enfoque de aprendizaje activo, significativo y colaborativo, donde los estudiantes exploran, reflexionan y resuelven problemas de manera creativa. El juego se utiliza como medio para desarrollar habilidades de razonamiento lógico, comunicación y pensamiento crítico, además de facilitar la integración y la motivación en el aula.

Se resalta que los juegos permiten trabajar con desafíos que estimulan la curiosidad y el interés por la Matemática, y abordan conceptos desde una perspectiva lúdica y adaptada a los contextos y niveles de los estudiantes. Esto fomenta aprendizajes más profundos y duraderos, alineados con la inclusión y la diversidad del alumnado.

Asimismo, el Diseño Curricular de Educación Secundaria Orientada de la provincia de Santa Fe (2014) señala que la resolución de problemas incluye a los juegos, cuestión que representó un interés genuino de los matemáticos de todos los tiempos; juegos que estén estrechamente relacionados con un contenido matemático o con el desarrollo de estrategias -sin intervención del azar-, que pueden incluir elementos manipulativos simples y tradicionales, facilitadores de la entrada a la producción y al desafío intelectual desde un sentido cooperativo y no competitivo. La inclusión de juegos va más allá de la idea de despertar el interés, pues permite hacer Matemática. El juego puede contribuir a hacer el aprendizaje de la Matemática más motivador, estimulante, incluso agradable y, al menos para algunos, apasionante.

### **3. Metodología**

A continuación, se desarrolla la metodología que se lleva a cabo para este proyecto. Para ello se delimitan las características generales: enfoque, alcance, tipo y método del mismo. Luego se presentan los sujetos involucrados en el estudio, quienes brindan la información de utilidad conforme a los objetivos de esta investigación. Se explicitan las técnicas de recolección de datos, así como también los instrumentos que se utilizan para dicha recolección y el procesamiento de los datos obtenidos. Por último, se explicitan las categorías de análisis en las que se enfoca el estudio.

#### **3.1. Características generales**

El enfoque adoptado es cualitativo, pues se procura indagar en la comunidad educativa sobre lo que sucede actualmente con respecto a las apuestas online tales como las apuestas deportivas y los casinos virtuales. De esta manera, se procura dilucidar propuestas que colaboren en la concientización de la ludopatía, y se deja de lado la medición numérica y el análisis estadístico de los datos.

El estudio tiene un alcance descriptivo-interpretativo, pues además de identificar qué ocurre en la comunidad educativa, se busca conocer cuáles son las plataformas digitales de apuestas más utilizadas por los estudiantes de secundaria, de manera de conocer y reflexionar sobre estas prácticas. Con respecto al tipo de investigación, es de diseño pues el objetivo que se tiene en este trabajo es el de elaborar una propuesta de trabajo innovadora que un docente de Matemática puede llevar a cabo para concientizar sobre la ludopatía.

Por último, el método empleado en esta investigación es de estudio de casos, cuya finalidad es conocer cómo funcionan las partes que lo componen para generar hipótesis y alcanzar niveles explicativos de supuestas relaciones causales (Bartolomé, 1992; citado en Navarro Asencio *et al.*, 2017). En esta investigación, se propone estudiar un fenómeno de interés, como lo es la ludopatía, que se está dando en estudiantes de educación secundaria. Esta investigación se

lleva a cabo a través del análisis de información proporcionada por integrantes de una institución educativa.

### **3.2. Sujetos**

La institución educativa donde se llevó a cabo el estudio de casos es una escuela secundaria del Gran Rosario, en la provincia de Santa Fe. La elección de esta escuela se dio tras consultar previamente en otras dos instituciones: una donde la autora cursó sus estudios secundarios y otra en la que realiza reemplazos docentes. Sin embargo, ambas informaron que, en ese momento, no enfrentaban problemas relacionados con alumnos que participaran en juegos de apuestas online. Finalmente, personal de una de estas escuelas sugirió contactar con otra institución donde, efectivamente, se realizó el estudio de casos.

Los participantes de la investigación son dos profesoras en Matemática (P1 y P2), un directivo (D) y 62 estudiantes (E1 a E62) correspondientes a tres cursos distintos de segundo año de nivel secundario. Respecto a los estudiantes, corresponden a dos cursos de turno mañana y un curso de turno tarde. Respecto a P1 y P2, ambas tienen más de 10 años en la docencia. Por último, en cuanto a D, tiene un cargo de vicedirector y también es docente en la institución.

### **3.3. Técnicas de recolección y procesamiento de datos**

En cuanto a las técnicas empleadas para la recolección de datos en este trabajo de investigación son:

- *Entrevista:* se lleva a cabo una conversación con sujetos que integran la comunidad educativa para conocer e indagar sobre la visión que tienen respecto a la ludopatía en estudiantes de secundaria. Se realizan entrevistas a dos profesores en Matemática y un directivo de la escuela secundaria. Todas estas entrevistas son realizadas de manera presencial.
- *Cuestionario:* se implementa una encuesta anónima a alumnos de segundo año de la escuela secundaria mencionada. Los estudiantes responden a preguntas para conocer sobre su vínculo con los juegos de apuestas online. Este cuestionario se implementó dentro del horario de clases de Matemática dictado por las profesoras que fueron entrevistadas.

En lo que respecta al procesamiento de la información, utilizamos una técnica de análisis del contenido. Se determinan qué categorías nos interesan analizar en base a los datos que tenemos, para luego interpretarlos.

### **3.4. Instrumentos**

En cuanto a las entrevistas, se realizan de manera individual, mediante las siguientes preguntas.

*Directivo*

1. ¿Cómo aborda la escuela el uso de celulares por parte de los alumnos?
2. ¿Cómo considera que el juego contribuye al desarrollo cognitivo de los estudiantes?

3. Cuando el juego comienza a deformarse y se convierte en patológico, ¿qué reflexión puede dar al respecto?
4. Respecto a los alumnos que realizan apuestas, ¿qué señales o comportamientos suelen observar en los estudiantes que podrían indicar que estamos ante un caso de ludopatía?
5. ¿Existen programas o estrategias específicas en la escuela para prevenir la ludopatía? Si es así, ¿cómo se implementan?, ¿qué contenidos abordan?
6. ¿Se capacita al personal docente y demás personal de la escuela para tratar casos de ludopatía digital?

#### *Profesores en Matemática*

1. ¿Cómo maneja el uso de celulares de los alumnos dentro del aula?
2. ¿Cómo considera que el juego contribuye al desarrollo cognitivo de los estudiantes?
3. Podemos ver como el juego contribuye al desarrollo de los estudiantes, pero también podemos ver como otros juegos, los juegos de apuestas se pueden convertir en una adicción. ¿Qué reflexión puede dar al respecto?
4. Respecto a alumnos que realizan apuestas dentro del aula, ¿observa cambios en el comportamiento de los mismos?, ¿afecta su rendimiento escolar?, ¿de qué manera?
5. ¿Ha participado en programas de formación o talleres sobre ludopatía digital? Desde su rol como docente, ¿considera que cuenta con las herramientas necesarias para tratar casos de ludopatía?
6. Desde su rol como docente, ¿cómo considera que la Matemática pueden contribuir a concientizar sobre la ludopatía en estudiantes?

Acerca del cuestionario destinado a los alumnos, se presentan preguntas para indagar sobre el tiempo empleado a los juegos de apuestas, las plataformas más utilizadas y conocimiento sobre el término “ludopatía”. El cuestionario en concreto que se implementó es el siguiente:

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?
5. ¿Con qué palabra asocias el término “ludopatía”?

### **3.5. Categorías de análisis**

A partir de los objetivos planteados en el presente proyecto, se delimitan las siguientes categorías de análisis.

- *Visión de la comunidad educativa.* Se consideran las perspectivas que tienen los sujetos que integran la comunidad educativa con respecto a la ludopatía en los estudiantes de secundaria. Se considera la visión de directivos y docentes como así también conocer las definiciones y creencias que tienen los estudiantes frente a la problemática en cuestión. Además, conocer las experiencias de los estudiantes en los juegos de apuestas online.
- *Plataformas digitales de juegos de apuestas recurrentes entre los jóvenes.* Se efectúa una caracterización y descripción de las plataformas de apuestas online más recurrentes en los

estudiantes encuestados y de aquellas más utilizadas por la población adolescentes en general.

- *Actividades plausibles para concientizar.* Idear actividades desde la Matemática que propicien a los estudiantes a tomar conciencia de los riesgos que conlleva la ludopatía. Determinar cuáles actividades pueden mejorar de manera significativa en las decisiones que pueden tomar los estudiantes frente a las apuestas online y sean críticos del uso de tecnologías.

## 4. Resultados

En esta sección, se organiza el procesamiento de la información recogida en la implementación de la propuesta en función de las categorías de análisis.

### 4.1. Visión de la comunidad educativa

A partir de la información brindada en las entrevistas a los sujetos que integran la comunidad educativa, se reconoce la importancia de hablar sobre ludopatía en los estudiantes de secundaria de modo de concientizar sobre la práctica de juegos de apuestas.

Una de las cuestiones que se plantea es sobre el *uso del celular de los alumnos dentro de la escuela*. Tratan de erradicar su uso dentro del aula, pero hay diferentes realidades que hacen inviable su prohibición.

El tipo ideal sería que no usen el celular porque acá tienen todo, pero también chocamos con la realidad. Contamos con una escuela que no tiene muchas computadoras, que no hay suficientes calculadoras, y que eso sí tiene el celular entonces tienen que usar el celular. También tenemos chicos que no ven bien, no ven el pizarrón entonces le enviamos el trabajo a través del celular (1-D).

Asimismo, una de las profesoras entrevistadas menciona que en contenidos de cursos superiores necesitan usar calculadoras, pero ante la falta de las mismas, necesariamente los docentes deben permitir a los estudiantes el uso de celulares en el aula.

Ya segundo, tercero y cuarto, al usar calculadora, la escuela no cuenta con suficientes, hay que permitirlo. Porque por ahí trigonometría lo necesitan, cómo expresar un decimal en fracción lo necesitan, entonces son cuestiones que ahí sí entra lo didáctico, pero tratamos que sea medido (1-P1).

Además, considera que prohibir a los alumnos el uso de celulares es peor, ya que ellos entran en un clima más de confianza con el profesor si lo tienen a que no lo tengan; mientras que P2 menciona cómo maneja el uso del celular dentro del aula.

Como yo no lo uso, no se lo dejo usar a ellos. Por ahí cuando te das vuelta y ves que alguno está jugando, se lo pido una, dos veces y tres veces. A la tercera, lo tienen que poner en el pupitre o dejarlo en el escritorio. En el único caso que les dejo usar el celular en clases, es si no tienen calculadora, entonces les dejo usar la calculadora del celular (1-P2).

Por otro lado, se considera al *juego simbólico* como un recurso didáctico muy valioso que contribuye al desarrollo cognitivo de los jóvenes. Los sujetos de la investigación consideran

que proponer actividades con juegos matemáticos les abre la mente a los alumnos, les permite pensar, generar estrategias, los predispone a aprender de otro modo.

El juego forma parte, es un recurso matemático muy valioso. También hay temas que lo ameritan y temas que no. Me parece que hay mucho de esto en la Didáctica de la Matemática que puede ser a favor (2-P1).

En la misma línea, la persona encuestada D considera fundamental la aplicabilidad de los juegos en el aula.

Muchas veces hacemos juegos dentro de lo que es la relación con algún concepto para darles y que lo pueden realizar. Entonces estamos siempre tratando de aplicar juegos (1-D).

Respecto a los *juegos de apuestas online*, los encuestados expresan cuáles son todos aquellos factores que incentivan e impulsan constantemente a los adolescentes a los juegos de apuestas.

Las publicidades, las grandes personalidades contribuyen a los juegos de apuestas, si bien dicen que es para mayores de 18 años, pero un chico ve a su jugador favorito apostar y también quiere apostar. Si bien primero es por diversión después se convierte en un vicio (3-D).

Asimismo, se menciona sobre cómo los jóvenes se ven influenciados.

La publicidad incentiva, te vende algo que no es real y el que lo compra es una persona que por ahí no tiene la personalidad bien formada. Un adolescente que está en pleno proceso de formación, es el primero que cae (4-P1).

También reconocen que los adolescentes buscan parecerse a alguna figura de los medios de comunicación.

Respecto a la figura del influencer, que tratan de parecerse tanto que al final terminan diciendo “si yo no soy eso, no sirvo, no me valoro a mí mismo” (4-P1).

Además, también se habla de cómo el uso del celular para juegos y apuestas afecta el rendimiento escolar de los estudiantes.

(...) el rendimiento se ve muy afectado, porque no vienen o se aíslan y ese aislamiento los pone como en una burbuja, están en su mundo. En clase no molestan, pero vos te acercás y están en la nada misma, con la carpeta cerrada y son trayectorias que a veces habían empezado bien, pero se apegan mucho a las redes sociales, a lo que dice el resto y eso los condiciona (5-P1).

Otra de las cuestiones que se reconoce es el *uso de la tecnología*, y que los estudiantes la lo hagan de manera responsable y crítica.

El avance de la tecnología tiene sus pros y sus contras. Está buenísimo saber emplearla, si uno sabe usar los recursos, son óptimos. Ahora si en la medida que eso se vuelve una desventaja para uno mismo o para el resto de la clase, ahí es donde entra la mirada por ahí de decir “tenemos que tener la cautela”, de ser lo suficientemente inteligente como para saber a qué decirle que sí y a qué no (3-P1).

Uno de los principales comportamientos que se observan en la comunidad educativa respecto a alumnos que realizan juegos de apuestas es el aislamiento. El alumno se aísla, está en su mundo, y en otros casos se aleja de la escuela.

En los recreos no sale, ya no comparte meriendas, ya no asiste a jornadas que se les propone que son fuera del horario curricular cuando antes sí lo hacía, esos cambios se observan y también se tratan en tutoría (4-P1).

Como se ha señalado, la escuela es la institución que atraviesa gran parte de la vida de los adolescentes, donde pasan muchas horas del día en ella; entonces puede brindar la contención a cada estudiante que se encuentre en conflicto.

Están en una edad en que son muy permeables a los cambios. Si los cambios son buenos van bien y si los cambios los llevan por un camino que no es el adecuado, necesitan de alguien que les marque (3-P1).

En la misma línea, se alude al actuar de la institución educativa ante el surgimiento de conflictos en los alumnos.

Acá en la escuela tratamos de charlar con los chicos, con los padres. Muchas veces, los padres no están muy presentes, el chico es una isla, cada familia es un mundo; se dice y es real. Tratamos de hablarlo con los chicos, tenemos tutores, docentes facilitadores. También se trata el tema de la ludopatía, de los juegos, el tema del acoso escolar. Se realizan jornadas especiales, para tratar estos temas. Tratamos que el chico se sienta contenido, parte de la escuela (3-D).

Ante estas situaciones problemáticas, en las cuales se menciona cómo la institución educativa tiene que acompañar a cada estudiante, también se comenta ante casos en que existe falta de acompañamiento de la familia del estudiante en conflicto.

Se ven realidades que el acompañamiento de la casa no es tan bueno. Entonces la escuela tiene esa labor de suplir lo que en la casa no se puede. Muchas veces se dice que la casa es donde se forma, se socializa el chico; pero cuando no está, la escuela tiene que tener las herramientas para hacerlo, en mayor o menor medida tiene que acompañar porque sino es una trayectoria que queda, que va pasando y el problema cada vez se hace peor (4-P1).

Respecto a tratar casos de ludopatía, las profesoras entrevistadas consideran que, ante estas situaciones, necesitan recurrir a un profesional afín, ya que no cuentan con capacitaciones en la temática.

(...) en ludopatía yo siento que necesitaría capacitarme si quiero tratar un problema y poner el foco en eso. Si veo un caso así, requerir profesionales para consultar cómo abordar el tema (7-P1).

Se tiene que hablar con un socioeducativo enseguida para que un profesional lo pueda hablar. Uno le habla, le aconseja, pero interviene un profesional (7-P2).

En cuanto a la información brindada en el cuestionario realizado a los estudiantes, respecto a la cantidad de horas por día que dedican a los juegos online, surgen los siguientes resultados (Tabla 3.1).

*Tabla 3.1. Cantidad de tiempo que los estudiantes dedican por día a los juegos online*

Estudiante	Tiempo
E3/E8/E24/E39/E44/E58/E60/E62	Menos de una hora
E2/E6/E8/E11/E14/E28/E34/E36/E59	Una hora
E1/E7/E11/E16/E17/E20/E25/E42/E48	Dos horas
E11/E15/E27/E40/E41/E46/E56	Tres horas
E9/E10/E13/E19	Mayor o igual a cuatro horas

Podemos observar en la Tabla 3.1 que estas agrupaciones son en función de las respuestas que brindan los estudiantes en el cuestionario. En algunos casos, se realiza un promedio de horas que juegan en el día. Por ejemplo, E1 responde que juega de una a tres horas cada día y toda

la semana, entonces se promedia a dos horas como tiempo que dedica a juegos por día. También se encuentran respuestas de dos estudiantes (E4 y E5), que dicen que juegan diariamente, pero sin horario. Respecto a esta respuesta, se pueden realizar varias interpretaciones; podría ser que los estudiantes juegan en momentos en que tienen tiempo libre, luego de realizar sus actividades y tareas escolares. Pero también puede significar falta de límites o posible dependencia hacia los juegos si la actividad se realiza a diario y sin control específico. Ambas respuestas no aparecen en la Tabla 3.1, como así también la de aquellos estudiantes que afirman que no juegan o directamente no responden la pregunta.

Otra de las respuestas que se encuentra es la de E41, que contesta que juega todos los días tres horas; pero si gana, juega todo el día. Ante esto, se pueden obtener diferentes interpretaciones. Por ejemplo, el juego como fuente de gratificación, el estudiante obtiene una gran satisfacción al ganar y esto lo impulsa a seguir jugando. También se puede interpretar que tiene una tendencia hacia un comportamiento impulsivo, al destinar más tiempo al juego por estar ganando, el estudiante puede tener un comportamiento impulsivo o reacción inmediata ante los resultados. Asimismo, esto nos puede indicar que, si el estudiante extiende la cantidad de horas destinada al juego, muestra dificultad para establecer límites. Otra cuestión a considerar es el impacto que tiene en sus actividades diarias, ya que jugar todo el día sugiere que el estudiante prioriza el juego sobre otras actividades.

Luego, se presentan respuestas de estudiantes que solo juegan los fines de semana (sábado y domingo). Por ejemplo, E22 responde que se dedica a jugar unas dos o tres horas al día y casi siempre solo los fines de semana. En otros casos, no especifican cuántas horas dedican al juego los fines de semana.

También se les consulta con qué palabra asocian el término “ludopatía”. A continuación, en la Tabla 3.2, se presentan las respuestas agrupadas.

*Tabla 3.2. Asociaciones estudiantiles al término ludopatía*

<b>Estudiante</b>	<b>Asociación</b>
E1/E5/E7/E8/E11/E12/E13/E16/E19/E22/E26/E27/E32/E33/E34/E36/E37/E38/E39/E42/E43/E44/E47	Adicción a los juegos y/o apuestas
E6/E9/E10/E15/E17/E18/E24/E61	Relacionado con el juego del ludo
E2/E3/E20/E48	Obsesión a los juegos
E25/E53/E57/E58/E60	Vicio (con los juegos)
E21/E28/E29/E40/E49/E52/E55/E56	Desconoce

Como se puede observar en la Tabla 3.2, la gran mayoría de los 62 estudiantes encuestados asocia el término “ludopatía” con la adicción a los juegos y/o apuestas. En cuanto al estudiante E47, incluido en la primera agrupación, vincula el término con conducta adictiva, pérdida de control y juego compulsivo; mientras que E56 responde “no lo sé, yo creo que es no poder dejar de jugar”. Asimismo, E28 lo relaciona con “apuesta, ruleta, casino”.

Por otro lado, otro grupo de estudiantes asocian el término ludopatía con el juego de mesa: el ludo. O bien realizan una asociación de la palabra ludopatía con términos como “ludo”, “empatía”, “telepatía”. También, algunos estudiantes que no responden esta pregunta y otros que contestan diferente a la agrupación realizada. Por ejemplo, E4 y E5 dicen que el término ludopatía se asocia con “mentalmente mal”, mientras que E14 responde que relaciona el término con juegos y la diversión de los mismos.

#### **4.2. Plataformas digitales de juegos de apuestas recurrentes entre los jóvenes**

El cuestionario realizado a los estudiantes de tres cursos diferentes de segundo año brinda información sobre los diferentes juegos online que juegan habitualmente, entre los que se encuentran los juegos de apuestas; también aluden a las plataformas que utilizan. De acuerdo a los juegos online que mencionan los estudiantes, se encuentran muchos juegos online que no se refieren a apuestas. Entre los que más se destacan, se encuentran:

- *Roblox*: es una plataforma de videojuegos en línea. Los jugadores exploran mundos tridimensionales. Las actividades en el mundo del juego incluyen la exploración, la elaboración de artículos, la recolección de recursos, minijuegos, diversión, hablar con otros jugadores o combates.
- *Free Fire*: es un juego de disparos y supervivencia. Cada partida de 10 minutos te coloca en una isla remota en donde cada quien se enfrenta contra otros 49 jugadores, todos con un mismo objetivo: sobrevivir. Los jugadores eligen libremente su punto de inicio con un paracaídas y buscan permanecer en la zona segura el mayor tiempo posible.
- *Minecraft*: es un juego que se centra en la colocación y destrucción de bloques, siendo que este se compone de objetos tridimensionales cúbicos, colocados sobre un patrón de rejilla fija. Estos cubos o bloques representan principalmente distintos elementos de la naturaleza.
- *Plato*: es una plataforma de videojuegos multijugador en línea. Permite a los jugadores mantener conversaciones en línea mediante un chat mientras juegan sin tener que abandonar la aplicación. Los usuarios pueden conocer y hacer nuevos amigos, jugar en grupos o restringir sus comunicaciones a solo unas pocas personas.
- *Genshin Impact*: es un juego de rol de acción de mundo abierto que permite al jugador controlar uno de los cuatro personajes intercambiables en un grupo. El jugador puede controlar a su personaje y realizar acciones como correr, escalar, nadar y deslizarse, todo ello limitado por la resistencia.
- *DLS24 (Dream League Soccer 2024)*: es un juego de fútbol, donde empieza desde la división más baja hasta llegar a la élite del fútbol mundial. Los jugadores pueden gestionar

todos los aspectos del club: desde fichajes de nuevos jugadores hasta las tácticas del vestuario, pasando por el propio control del equipo durante los partidos.

Si bien la mayoría de estos juegos son gratuitos, también tienen contenido adicional y objetos del juego que se pueden comprar con dinero real. Generalmente, se descargan en Google Play Store.

Respecto de aquellos estudiantes que reconocen realizar juegos de apuestas, mencionan casino, bingo, poker, blackjack y apuestas de fútbol. En cuanto a las plataformas que habitualmente utilizan, se nombran las siguientes:

- *1xBet*: es una empresa de juegos de azar en línea con licencia de eGaming License. Fue fundada en 2007 y registrada en Chipre, Rusia. En 2019, ha experimentado un crecimiento considerable, a partir de patrocinar a importantes clubes deportivos. La plataforma cuenta con una cobertura de los eventos del fútbol argentino, como la copa de la Liga, así como de competiciones internacionales de renombre, como la NBA, la NFL y el fútbol europeo. Además de sus destacadas apuestas deportivas, 1xBet ofrece una amplia gama de juegos de casino, que incluyen Slots, vídeo Bingo, salas de Blackjack, Póker y Ruletas. También, brinda a sus usuarios diferentes medios de pago.
- *Bet30*: es una casa de apuestas y casino online que opera en Argentina y varios otros países del mundo. La empresa fue fundada en 2020 y opera con una licencia de Curazao - Antillas Holandesas. Ofrece casino, casino en vivo y apuestas deportivas.
- *1win*: es una plataforma de casino y apuestas en línea que opera con una licencia de Curazao. Cuenta con más de 30 disciplinas deportivas y miles de juegos de casino. También ofrece bonos de bienvenida y una bonificación de hasta el 500% que se les otorga a los jugadores que realicen cuatro depósitos.

A continuación, se detallan plataformas digitales de juegos de apuestas que se publicitan diariamente y que son recurrentes en la comunidad. Estas plataformas digitales surgen de la exploración en Internet y la observación en los medios de comunicación, principalmente, redes sociales y la televisión, donde son mencionadas y publicitadas constantemente. Se puede observar cómo en diferentes programas televisivos se las promociona, como así también en diferentes eventos deportivos televisados. Asimismo, la mayoría de ellas son patrocinadores de diferentes torneos deportivos como así también diversos equipos de fútbol tienen como sponsor de su camiseta a alguna casa de apuestas. También se estila que en redes sociales personas públicas famosas promocionen estas plataformas digitales.

- *Bet365*: es una compañía dedicada al juego de azar con bases en el Reino Unido. Su oferta de productos incluye apuestas deportivas, casinos, bingos y póker online.

- *Codere*: es una empresa de juegos de azar con sede en España. Brinda una amplia variedad de apuestas en línea en deportes como fútbol, tenis, básquet, etc. También ofrece casinos online con una amplia variedad de juegos, incluye también salas de bingo exclusivas.
- *Betsson*: es una casa de apuestas deportivas y casinos online con sede en Suecia. Es patrocinadora de importantes clubes de fútbol como así también de eventos deportivos.
- *Betano*: es una casa de apuestas deportivas con sede en Grecia. Es patrocinadora de importantes clubes de fútbol y de torneos de fútbol. Ofrece muchas formas de apostar en deportes tales como fútbol, tenis, básquet, etc. Además, tiene juegos de casino tales como tragamonedas, póker, blackjack, etc.
- *Betwarrior*: es una plataforma de apuestas deportivas y casino online. Los usuarios pueden elegir entre una enorme cantidad de eventos y deportes de todo tipo. También pueden acceder de los juegos de casino online, con slots novedosos, los clásicos juegos de cartas y muchos eventos en vivo.
- *Bplay*: es una plataforma de apuestas deportivas y juegos de casino online de origen argentino. Su oferta incluye apuestas deportivas y una amplia variedad de juegos de casino, como tragamonedas, ruleta, póker, blackjack, bingos, y una destacada sección de casino en vivo. Además, cuenta con bonos de bienvenida atractivos.

### **4.3. Actividades plausibles para concientizar**

En base a todo lo investigado y analizado, se proponen diferentes propuestas factibles para concientizar a los estudiantes frente a la ludopatía.

#### **4.3.1. Capacitación para profesores del nivel secundario**

Para trabajar en actividades de concientización de la ludopatía en las clases de Matemática en el nivel secundario resulta fundamental la capacitación docente. Los profesores tienen que tener conocimientos sobre la problemática de los juegos de apuestas y la ludopatía, contar con las herramientas necesarias ante posibles casos de ludopatía, elaborar estrategias para abordar la problemática, y promover espacios de diálogo y reflexión dentro del aula. En las entrevistas realizadas, se menciona la importancia de capacitarse en ludopatía para saber cómo actuar ante la presencia de casos de alumnos en conflicto con juegos de apuestas. Las profesoras entrevistadas consideran que requieren de la ayuda de un profesional, ya que por el momento no cuentan con formación con respecto a la ludopatía.

Ante esto, se propone capacitación para profesores del nivel secundario, que tendrá como objetivos sensibilizar a los docentes sobre los riesgos de la ludopatía en adolescentes, proveer herramientas para identificar comportamientos de riesgo, y desarrollar estrategias de prevención y concientización en el contexto escolar.

La capacitación está organizada en cuatro módulos. En el primer módulo, se presenta una introducción a la ludopatía: definición y características. Asimismo, se identifican los distintos juegos de apuestas que son recurrentes y que representan riesgos para los adolescentes si se realizan de manera compulsiva. También se muestran estadísticas actuales de ludopatía en adolescentes, donde se ilustra la relevancia del tema. Luego, se realiza un breve debate entre los asistentes para reflexionar sobre casos cercanos o experiencias previas con jóvenes que muestran señales de riesgo en el juego. Asimismo, los docentes consultan a los especialistas de la capacitación si surgen dudas con relación a aspectos teóricos sobre la ludopatía.

En el segundo módulo, se pretende conocer el impacto que tiene la ludopatía en los jóvenes y su entorno. El objetivo de este módulo es comprender cómo la ludopatía afecta al adolescente tanto en lo personal como en el ámbito escolar y familiar. Además, se presentan casos de ludopatía en jóvenes, de manera que los docentes puedan debatir y analizar los casos, así como discutir posibles acciones.

En el tercer módulo, se identifican los juegos y plataformas digitales más recurrentes entre los jóvenes, de manera de conocer el funcionamiento de las mismas y el modelo de negocio con el que operan. Asimismo, se debate entre los asistentes la influencia significativa que tienen los medios de comunicación en la promoción de estos juegos.

En el último módulo, se exploran las diversas estrategias y actividades que han sido llevadas a cabo en las escuelas para concientizar sobre la ludopatía. Además, se provee a los docentes de planes de acción estándar para la identificación de estudiantes con problemas de juego. También se brinda información sobre organizaciones de apoyo y líneas de ayuda para jóvenes con problemas de juego. Luego, se propone a los asistentes el diseño de actividades escolares de prevención para integrar en el aula. Asimismo, se puede abordar esta problemática desde la Matemática. En este espacio, pueden surgir propuestas para prevenir y concientizar sobre la ludopatía desde la Matemática. Se propone a los docentes que elaboren diferentes actividades que consideren adecuadas para trabajar la ludopatía con diferentes temas en Matemática. Luego, se produce un intercambio de propuestas entre colegas de manera de lograr una retroalimentación fructífera.

Esta capacitación brinda conocimientos teóricos como así también herramientas prácticas para que los docentes puedan abordar la ludopatía en el contexto educativo y concientizar a los adolescentes en los juegos de apuestas.

#### **4.3.2. Actividad para trabajar dentro del aula en clase de Matemática**

Para trabajar en una clase de Matemática, se plantea una situación problemática de juegos de apuestas, en donde los alumnos tienen que realizar cálculos sobre pérdidas y ganancias en el

juego, de manera de generar un debate en que se analice la situación planteada y se reflexione sobre la ludopatía a partir de esta propuesta.

### *Situación problemática*

Daniel, un adolescente de 17 años empieza a participar en un sitio de apuestas deportivas online. Utilizando datos ficticios para registrarse, deposita \$2000 que había ahorrado de sus gastos semanales. El sitio le ofrece un bono del 50%, por lo que comienza con un saldo total de \$3000. En su primer día de apuestas, gana \$500 adicionales, lo que aumenta su saldo a \$3500.

Al día siguiente, se siente confiado y apuesta más dinero en un solo evento. Sin embargo, pierde \$1500 en una sola apuesta. Frustrado pero motivado a recuperar lo perdido, decide arriesgar el resto de su saldo en una serie de apuestas más pequeñas. Al final de la semana, Daniel ha perdido todo el dinero. Para recuperar lo perdido, pide prestados \$4000 a un amigo y vuelve a jugar, pero nuevamente no logra ganar lo suficiente y termina debiendo dinero.

Daniel empieza a sentir ansiedad, pero continúa apostando con la esperanza de “tener suerte” la próxima vez. La situación empieza a afectar su rendimiento escolar y su relación con sus amigos y familiares.

### *Resolver*

Si Daniel comenzó con \$3000 (\$2000 + bono de \$1000) y terminó el primer día con \$3500, ¿cuál fue su porcentaje de ganancia en el primer día?

Daniel perdió \$1500 en una sola apuesta el segundo día. ¿Qué porcentaje de su saldo total inicial perdió en esa apuesta?

Después de perder \$1500, ¿cuánto dinero le quedaba en su saldo para seguir apostando?

Si Daniel apostó todo su saldo restante y perdió el resto, ¿cuánto dinero perdió en total durante la primera semana (considerando su inversión inicial y las ganancias del bono)?

¿Cuál es la diferencia entre su saldo inicial y el monto total de sus pérdidas acumuladas en esa semana?

Si Daniel pidió prestados \$4000 y perdió todo, ¿cuánto dinero debe ahora en total, sumando lo perdido inicialmente y el dinero prestado? ¿Cuánto dinero necesitaría ganar en una apuesta para recuperar únicamente el dinero que pidió prestado?

Si Daniel tiene una probabilidad del 50% de ganar en cada apuesta, ¿cuál es la probabilidad de ganar tres apuestas consecutivas? ¿Y de perder tres consecutivas?

Considerando que Daniel gastó \$2000 iniciales y pidió prestados \$4000, ¿cuál es su pérdida total acumulada al final de la semana? Si decide volver a apostar para recuperar sus pérdidas, ¿cuánto dinero necesitaría ganar en una sola apuesta para cubrir todo lo perdido hasta ahora?

Estas preguntas permiten que los estudiantes reflexionen sobre la rapidez con la que se pueden acumular pérdidas en juegos de azar, la relación entre riesgos y ganancias, así como el impacto de las probabilidades en el resultado final, y la realidad que, en muchos casos, recuperar lo perdido lleva a mayores deudas y más pérdidas.

A continuación, se presentan preguntas para generar concientización sobre el juego problemático en los jóvenes.

### *Preguntas para la concientización de la ludopatía*

¿Cómo influyen las emociones y estrategias de las casas de apuestas en las decisiones de los jugadores? ¿Por qué crees que las casas de apuestas ofrecen bonificaciones iniciales?

¿Qué señales indican que alguien está desarrollando una adicción al juego y cómo identificar que el juego se ha convertido en un problema?

¿De qué manera las apuestas afectan la vida personal, social y escolar de un adolescente?

¿Qué factores llevan a los jóvenes a iniciarse en las apuestas y cómo establecer límites saludables?

Se arman grupos de estudiantes para que analicen la situación planteada y debatan cada grupo sobre las preguntas presentadas. Luego, se realiza una puesta en común entre todos los grupos, de manera que se genere un debate, se intercambien opiniones entre compañeros y se reflexione sobre las consecuencias del juego compulsivo.

Las preguntas se plantean de forma que los estudiantes intercambien opiniones con sus compañeros, discutan posibles acciones, reflexionen sobre los riesgos del juego compulsivo y las consecuencias emocionales, sociales y económicas que conllevan estas prácticas a largo plazo.

### **4.3.3. Jornada recreativa**

A lo largo de este trabajo, se ha visto la importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Asimismo, en las entrevistas realizadas a las profesoras y al directivo, han comentado la importancia que tiene el juego para los jóvenes en su desarrollo y cómo buscan constantemente proponer jornadas que involucren juegos. A partir de esto, se pretende una jornada especial que involucre diferentes juegos recreativos de manera de significar el valor del juego en el desarrollo de las personas.

Para llevar a cabo esta propuesta, se seleccionan distintos juegos recreativos: juegos de estrategia, juegos cooperativos, juegos de habilidad y destreza, juegos de rol. Entre los juegos que más se destacan son Ajedrez, Damas, Jenga, Pandemic, Pictionary, entre otros. Además, los alumnos pueden elaborar juegos con materiales reciclables. Tales juegos tienen que ser una adaptación de juegos virtuales y adaptarlos como juegos de mesa.

Los objetivos de esta jornada son sensibilizar a toda la comunidad educativa sobre la ludopatía, que los estudiantes sean quienes promuevan la concientización sobre el juego patológico y proponer alternativas de entretenimiento saludables y equilibradas.

Además, previamente a la jornada, los alumnos participan de charlas donde se brinda información sobre la ludopatía. Luego, los alumnos tienen que elaborar distintos afiches de prevención y concientización de la ludopatía. Dichos afiches son exhibidos en la institución educativa, en el día de la jornada.

El evento es abierto a toda la comunidad educativa, es decir, participan no solo los alumnos y docentes, sino también todo el personal de la institución educativa, donde también serán invitados a participar los padres y familiares de los alumnos.

## 5. Conclusiones

En esta sección, a partir de lo investigado y trabajado, se presentan las conclusiones. En primer lugar, se da respuesta a los interrogantes que motivaron a la presente investigación. Luego, se realiza una vinculación con los estudios descritos en la sección 1.4 y los resultados de la sección 4. Por último, se comparten razones por las que resulta un aporte innovador y posibles líneas de trabajo.

### 5.1. Respuesta a los interrogantes

A continuación, se responden los interrogantes iniciales (apartado 1.2), a partir de la investigación realizada. Respecto a *¿qué está sucediendo actualmente en la comunidad educativa con respecto a los juegos de apuestas online?*, se reconoce la importancia de hablar sobre la ludopatía en los estudiantes de secundaria. El uso del celular en el aula es uno de los puntos clave en la cuestión. La gran mayoría de los adolescentes cuentan con un teléfono celular y, sumado al fácil acceso que tienen a distintas plataformas, contribuye significativamente a los juegos de apuestas online. En la comunidad educativa se encuentran disyuntivas respecto al uso del celular en el aula: están quienes no lo permiten (informante P2) y otros que lo permiten, pero cautelosamente, con un empleo responsable de las tecnologías (informante P1). Asimismo, otro de los factores que incentiva constantemente a los juegos de apuestas es la publicidad masiva a la que están expuestos los adolescentes sumada a la promoción que realizan los influencers y personalidades famosas. Estas personas ejercen una influencia significativa en sus seguidores, como ha comentado el informante D que, si bien las publicidades dicen que es para mayores de 18 años, un chico ve a su jugador favorito apostar y también quiere apostar. Asimismo, el informante P1 ha comentado que la publicidad vende algo que no es real y el que lo compra es una persona que no tiene la personalidad bien formada, como lo es un adolescente, que está en pleno proceso de formación y es el primero que cae.

Todos estos factores afectan considerablemente el rendimiento escolar de los jóvenes, ya que producen aislamiento de los mismos como así también inasistencias a las clases. Además, en muchos casos, hay ausencia de las familias, como ha comentado el informante P1, la escuela tiene esa labor de suplir lo que en la casa no se puede. Cuando el acompañamiento de la familia no está, la escuela tiene que tener las herramientas para hacerlo.

En cuanto a los estudiantes, se ha observado en las respuestas brindadas en el cuestionario realizado, que tienen conocimiento del término *ludopatía* ya que lo asocian a la adicción a juegos de apuestas o juego compulsivo. Asimismo, a través del cuestionario, también se conocieron cuáles son los juegos y plataformas más recurrentes utilizadas por los adolescentes.

El siguiente interrogante planteado es *¿cuáles son las plataformas digitales de juegos de apuestas más usuales que están siendo utilizadas por los estudiantes?* Entre los juegos online que los alumnos reconocen jugar habitualmente, se encuentran Roblox, Free Fire, Minecraft, Plato, Genshin Impact y DLS24. Todos estos juegos no se refieren a juegos de apuestas, sino a juegos de estrategias, supervivencias, de disparo, de fútbol, etc.

Respecto a juegos de apuestas, los estudiantes mencionan casino, bingo, póker, blackjack y apuestas de fútbol. Puntualmente, las plataformas de juegos de apuestas que mencionan los estudiantes se tienen 1xBet, Bet30 y 1xWin. Luego, en el presente trabajo se mencionan plataformas digitales de juegos de apuestas que son recurrentes en la comunidad. Tales plataformas son Bet365, Codere, Betsson, Betano, Betwarrior y Bplay. Todas ellas se observan en los medios de comunicación, principalmente, redes sociales y la televisión, donde son promocionadas constantemente. La mayoría son patrocinadores de diferentes eventos deportivos y varios equipos de fútbol tienen como sponsor de su camiseta a alguna casa de apuestas.

Por otro lado, respecto al último interrogante: *desde la Matemática, ¿qué actividades pueden contribuir a concientizar a los estudiantes sobre la ludopatía?*, se proponen tres propuestas posibles para concientizar a los estudiantes frente a la ludopatía.

*Capacitación docente:* la cual se centra en varios aspectos. En primer lugar, los docentes tienen que tener conocimiento sobre qué es la ludopatía, sus características, identificar los factores que contribuyen a los juegos de apuestas y conocer los riesgos que representan estos juegos en los adolescentes, así como también conocer las razones que llevan a los adolescentes a jugar y/o apostar. De esta manera, los docentes tienen conocimiento sobre esta patología, del perfil de jugadores de juegos de apuestas y los riesgos específicos a los que están expuestos los adolescentes. También, se lleva a cabo un debate en que se analicen casos de ludopatía en adolescentes y se propongan posibles acciones. En segundo lugar, conocer las plataformas digitales más recurrentes entre los jóvenes y debatir la influencia que tienen los medios de comunicación. Luego, se menciona sobre actividades de concientización de la ludopatía en jóvenes y se propone a los docentes la elaboración de actividades para integrar en el aula y luego realizar un intercambio entre colegas. En el caso que surjan dudas e inquietudes, los docentes pueden consultar a los especialistas presentes en la capacitación.

*Actividad para trabajar en el aula en clase de Matemática.* Se plantea una situación problemática en donde un adolescente se inicia en juegos de apuestas. En esta actividad, primero los alumnos tienen que realizar cálculos sobre pérdidas y ganancias en el juego. Los cálculos ayudan a ilustrar cómo las apuestas no solo implican riesgos financieros significativos, sino que también suelen basarse en expectativas poco realistas, y fomentan la toma de

decisiones impulsivas y problemáticas. Luego, se arman grupos de estudiantes para que analicen y debatan sobre la situación planteada y respondan a las preguntas presentadas para la concientización de la ludopatía. Se realiza una puesta en común entre todos los grupos, de manera que se genere un debate, se intercambien opiniones entre compañeros y se reflexione a través de las preguntas sobre las consecuencias del juego compulsivo, las señales tempranas de adicción y la importancia de pedir ayuda y de prevenir conductas impulsivas.

*Jornada recreativa.* Se propone una jornada especial de juegos recreativos a desarrollarse en la institución educativa. Se seleccionan para esta jornada distintos juegos, la mayoría de ellos juegos de mesa y los alumnos previamente tienen que elaborar juegos realizados con materiales reciclables, los cuales son adaptaciones de juegos virtuales. En tal jornada, están invitados a participar todos los que integran la comunidad educativa, de manera de concientizar a todos los sujetos sobre la ludopatía. Asimismo, se exponen en dicha jornada, afiches de concientización elaborados por los estudiantes, quienes previamente a la jornada participan de charlas educativas en las que se brinde información sobre la ludopatía.

## **5.2. Vinculación con otras investigaciones**

En base a los hallazgos que se expresan en el apartado 1.4 respecto a diversas investigaciones de interés para el presente proyecto, se realiza una vinculación con lo plasmado en el apartado 4.

En la actualidad, los juegos online son la modalidad de juegos más empleada entre los adolescentes. En las investigaciones analizadas en el apartado 1.4, hacen hincapié en la influencia que tienen los medios de comunicación y las redes sociales en la adopción de conductas adictivas en los adolescentes.

Uno de los factores que ha influido en este fenómeno ha sido la explosión de las TIC en la sociedad actual. La utilización de las tecnologías por parte de los menores se encuentra muy extendida, estos han nacido y crecido en un entorno donde el uso de las TIC está cada vez más normalizado, y donde Internet se ha convertido en un medio habitual y fundamental de comunicación (Sales Triguero y Cloquell Lozano, 2021). En la entrevista a P1, comenta que esta problemática se ha incrementado por el avance de la tecnología, la cual tiene ventajas/desventajas. Resulta favorable saber emplearla, usar de manera óptima los recursos, pero en la medida en que se vuelve una desventaja para uno mismo o para el resto de la clase, hay que tener cautela y saber identificar qué sí/no. En las entrevistas realizadas se ha mencionado fuertemente cómo las publicidades contribuyen significativamente y venden algo que no es real.

Las propuestas educativas analizadas en las investigaciones se centran en la prevención y concientización sobre el juego patológico. Estas iniciativas tienen como objetivo actuar de

manera anticipada, para abordar un problema que afecta especialmente a la población juvenil, antes que llegue a instalarse. Durante las entrevistas realizadas en la institución educativa, se menciona que, hasta el momento, no se han llevado a cabo jornadas ni se ha trabajado en propuestas específicas sobre la ludopatía. Sin embargo, consideran que este tema brinda una prioridad a abordar próximamente, dado el creciente impacto de esta problemática entre los adolescentes. Además, las docentes señalaron que carecen de capacitación en este ámbito. Por ello, se propone implementar programas de formación docente en ludopatía, con el objetivo de dotar al personal educativo de las herramientas necesarias para abordar esta problemática de manera efectiva.

Otras propuestas que se recorren en dichas investigaciones son abordadas a través de la Matemática. Una de ellas es una intervención didáctica experiencial, basada en prácticas contextualizadas relacionadas con el desarrollo de los contenidos propios del bloque de Estadística y Probabilidad. La otra propuesta pretende concienciar a los jóvenes con uso de la Matemática y la Informática, mediante un aprendizaje de tipo servicio, de los riesgos que suponen el juego y las apuestas. Se procura desmontar los mitos que existen con base en la estadística, a partir de desmenuzar los algoritmos capaces de predecir el comportamiento e identificar patrones entre los millones de datos que manejan.

### **5.3. Aportes innovadores y posibles líneas de trabajo que se desprenden**

Como se expresa en el apartado 1.1, se advierte un crecimiento exponencial de las apuestas de juegos online en jóvenes de edades tempranas. Los jóvenes se ven expuestos a publicidades masivas que incentivan constantemente a los juegos de apuestas. Ante esto, la intencionalidad de este proyecto ha sido indagar en la comunidad educativa sobre lo que está sucediendo con las apuestas online, así como conocer las plataformas de juegos que son más recurrentes entre los jóvenes.

La innovación educativa tiene como objetivo introducir cambios en las prácticas educativas vigentes. Su propósito es, por tanto, la transformación de la realidad educativa para su mejora, con la modificación de actitudes o metodologías que intervienen en los procesos de enseñanza y de aprendizaje (Navarro Asencio *et al.*, 2017).

En esta línea, este proyecto resulta innovador ya que atiende a concientizar a los estudiantes respecto a los juegos de apuestas, fomentar el uso responsable de las tecnologías y promover un equilibrio saludable entre el tiempo que pasan con el celular y otras actividades que realicen. Además, este proyecto tiene como objetivo la implementación en el aula de actividades que involucren la Matemática de manera que posibiliten la concientización sobre la ludopatía.

Para ello, es fundamental que los docentes del nivel secundario tengan conocimientos sobre la ludopatía, de manera de saber cómo actuar en el aula en caso de observar posibles casos. Por este motivo, una de las propuestas plausibles se refiere a la capacitación docente, ya que los docentes han señalado en las entrevistas, la falta de capacitación sobre ludopatía.

Además, la innovación también parte de la utilización de diferentes juegos didácticos en Matemática de manera de promover actividades de ocio más saludables y generar concientización respecto a los juegos de apuestas. Asimismo, se propone una jornada recreativa con diferentes juegos, además de la exposición de trabajos realizados por los alumnos, en la cual se invita a participar de dicha jornada a todos los que forman parte de la comunidad educativa.

Con la intención de profundizar con la problemática concerniente, a continuación se desarrollan posibles líneas de trabajo que se podrían abordar.

Por los testimonios de los docentes que han sido participantes de este trabajo se evidencia que no cuentan con las herramientas suficientes para llevar adelante actividades dentro del aula sobre la ludopatía. Por esta razón, se propone la capacitación a docentes y surge el siguiente interrogante, luego de la implementación: *¿cómo podría evaluarse la eficacia de estas capacitaciones en términos de cambio en el abordaje y percepción de la ludopatía por parte de los docentes?*

Otra de las cuestiones que se propone en la capacitación a docentes es, desde la Matemática, es que los docentes sugieran actividades para trabajar en la concientización de juegos de apuestas. Ante esto, surge el siguiente interrogante: *¿qué aportes didácticos se podrían llevar al aula para trabajar en las clases de Matemática sobre ludopatía?*

Por otro lado, este proyecto se enfocó en proponer actividades para la concientización y prevención de la ludopatía, pero no se ha mencionado sobre casos de ludopatía ya existentes en las escuelas. Ante esto, cabe preguntarse: *¿cuáles herramientas cuenta la institución educativa para trabajar sobre casos puntuales de ludopatía?*

Por último, se ha mencionado en las entrevistas realizadas que el acompañamiento de las familias no es bueno y que la escuela debe suplir esa labor. Respecto a esto, surge esta inquietud: *¿cómo se puede fomentar la participación activa de las familias en programas escolares sobre la prevención de la ludopatía?*

A modo de reflexión final, considero que quienes formamos parte de esta Universidad, y como futuros docentes, nos sentimos muy comprometidos con las realidades que atraviesan al sistema educativo. En este contexto, este proyecto se plantea como una contribución significativa para las instituciones educativas, al abordar una problemática tan relevante como la ludopatía en estudiantes, y promover estrategias para su prevención y concientización.

## Anexos

### *Entrevista a directivo*

#### *¿Cómo aborda la escuela el uso de celulares por parte de los alumnos?*

1-D: Es un problema innegable, se metió en el uso diario de todos, tanto de docentes, alumnos y adultos. Venimos de una época de pandemia, donde también se usaba el celular como medio de comunicación. Entonces eso después arrastró esa costumbre más que nada, un cambio de paradigma de poder seguir dando clase justamente por esto. Luego, lo arrastraron después de la pandemia, siguieron con el celular, y ha costado y cuesta obviamente poder tratar de separarlo, despegarlo del celular. No solamente por el tema de alguna conectividad con algún trabajo práctico, ya de por sí, también el tema de prestar atención dentro de la escuela, que ya lo tenemos prohibido, si bien muchas veces encontramos casos de chicos que están con el celular. También se dan conflictos, por ejemplo, un chico sube un estado en redes sociales y esto genera un conflicto con otro alumno. Es complicado evitar que el alumno traiga el celular de la casa a la escuela, pero también es complicado porque los padres lo piden por el tema de la conectividad, que puede pasar si al chico le pasa algo, si al padre o a la madre le pasa algo en la casa y le dice al chico, si pide un remis ya que hay alumnos que viven lejos. Si no tienen el celular también es un lío para comunicarse, entonces lamentablemente también a veces hace falta para ese caso. Pero para el tema de adentro del salón, lo estamos prohibiendo. Hay docentes que directamente lo ponen en un cajón hasta que termina la clase. Cuesta muchísimo, el celular se filtra. Estamos tratando de erradicar el uso del celular dentro del aula. Una cosa es el tipo ideal y otra cosa es el tipo real. El tipo ideal sería que no usen el celular porque acá tienen todo, pero también chocamos con la realidad. Contamos con una escuela que no tiene muchas computadoras, que no hay suficientes calculadoras, y que eso sí tiene el celular entonces tienen que usar el celular. También tenemos chicos que no ven bien, no ven el pizarrón entonces les enviamos el trabajo a través del celular, lamentablemente el celular también es requerido como un modo didáctico.

#### *¿Cómo considera la escuela que el juego contribuye al desarrollo cognitivo de los estudiantes?*

2-D: El juego simbólico contribuye también, para el tema de pensar, de tratar de manejarse sin que le demos las cosas hechas, algún tipo de juego sirve mucho. Lo establecemos muchas veces, cuando hay alguna actividad específica utilizamos el juego, tal como anagramas, crucigramas, hacer algún tipo de cálculo. Todo que sea algún tipo de competencia porque es un juego, alguien gana algo, obviamente no estamos hablando de dinero, sino algo inmaterial. Llevan adelante los profesores de Matemática, Historia, Filosofía, Contable, actividades como crucigramas, preguntas-respuestas. Tratamos de adaptar algunos juegos que ellos tienen, pero a la parte que tiene que ver con la materia. No podemos estigmatizar a un alumno porque no le gusta cierta materia, tenemos que tratar de despertar el interés por la materia. Muchas veces hacemos juegos dentro de lo que es la relación con algún concepto para darle y que lo pueden realizar. Entonces estamos siempre tratando de aplicar alguna forma de juegos.

#### *Cuando el juego comienza a deformarse y se convierte en patológico, ¿qué reflexión puede dar al respecto?*

3-D: Muchas veces vemos chicos que se muestran apáticos de la clase, en su mundo, jugando entre ellos. También hemos visto casos de apuestas. Las publicidades, las grandes personalidades contribuyen a los juegos de apuestas, si bien dicen que es para mayores de 18 años, pero un chico ve a su jugador favorito apostar y también quiere apostar. Si bien primero es por diversión después se convierte en un vicio. Primero se alejan de la escuela, segundo gastan plata y tercero usando el celular. O sea, contribuye todo a la parte maliciosa. Es algo negativo que hay que tratar, porque también puede afectar a la parte psíquica, hay que trabajarlo con el chico, ya que hay mucha gente que ha quedado adicta a este tipo de juegos, hay gente que va al casino y no pueden dejar de jugar. Le ponen el cajero delante del casino, están incentivando a que la gente siga sacando plata para seguir jugando. Cuando te dan facilidades para que puedas seguir jugando, te están induciendo a que sigas haciendo eso. Acá en la escuela tratamos de charlar con los chicos, con los padres. Muchas veces, los padres no están muy presentes, el chico es una isla, cada familia es un mundo se dice y es real. Tratamos de hablarlo con los chicos, tenemos tutores, docentes facilitadores. También se trata el tema de la ludopatía, de los juegos, el tema del acoso escolar. Se realizan jornadas especiales, para tratar estos temas. Tratamos que el chico se sienta contenido, parte de la escuela.

#### *Respecto a los alumnos que realizan apuestas, ¿qué señales o comportamientos suelen observar en los estudiantes que podrían indicar que estamos ante un caso de ludopatía?*

4-D: No he visto casos puntuales, sí he visto a chicos jugando juegos en red. Soy docente, por ejemplo, estoy escribiendo en el pizarrón y luego miro hacia atrás, y veo que están con el celular. Ahí comienzan los problemas, el tema de la concentración, que acaten las consignas que uno les da para que puedan trabajar. Primero uno comienza charlando con el chico, pero luego, si veo que no pasa nada entonces comienzo a hablar con la preceptora para tratar de manejar el tema. Cuando ya se pone muy complicado, se trabaja con psicólogos porque ya el chico tiene problemas psíquicos con el tema del juego. Hay muchos vicios que están ocultos como por ejemplo fumar. También tienen problemas con los padres en la casa, problemas graves y que quizás no tenga que ver con el juego. También hay conductas que generan dificultad, se ponen en contra de lo que es el dictado de clases y el aprendizaje del chico.

*¿Existen programas o estrategias específicas en la escuela para prevenir la ludopatía? Si es así, ¿cómo se implementan? ¿Qué contenidos abordan?*

5-D: Hay programas que bajan de la provincia, para aplicarlos junto con los tutores, facilitadores, profesores de las áreas sociales. Generalmente, son clases que se dan con los chicos para empezar a trabajarlos. Se trabaja puntualmente y también se trabaja en clases. Las profesoras traen materiales que son brindados por la provincia. La provincia te manda una serie de pasos a seguir, una bibliografía donde consultar cómo se puede trabajar el tema. De esa manera, se va trabajando con los chicos.

*¿Se capacita al personal docente y demás personal de la escuela para tratar casos de ludopatía digital?*

6-D: Al docente siempre, porque hay cursos que dicta la provincia para poder capacitarse, ya sea por zoom o a distancia o yendo presencialmente. Ahora con la nueva gestión, hubo un curso para el tema de ludopatía, un programa que mandaron de la provincia para comenzar a trabajarlo, pero no hubo capacitación en sí. Normalmente, ya sea ludopatía, violencia escolar, acoso sexual, bullying; siempre mandan algún curso, algún encuentro que tenemos que organizar para tratar estos temas. Primero y segundo año se trabaja con tutores; y tercero, cuarto y quinto año con profesores afines que puedan tener manejo de vocabulario y de la forma en que se pueda gestionar.

### *Entrevista a profesora 1 (P1)*

*¿Cómo manejas el tema del uso de celulares en los alumnos dentro del aula?*

1-P1: Por ejemplo, yo que tengo de primero a cuarto, no quinto año, pero estoy como parte de todo el departamento. El primer año no usa la calculadora, entonces nosotros tendemos a que ellos no usen el celular salvo que sea por algo muy... que lo llamen de casa o algo que ellos te lo pidan ante una necesidad, ellos no tienen necesidad porque no usan calculadora. Ya segundo, tercero y cuarto, al usar calculadora, la escuela no cuenta con suficientes, hay que permitirlo. Porque por ahí trigonometría lo necesitan, cómo expresar un decimal en fracción lo necesitan, entonces son cuestiones que ahí sí entra lo didáctico, pero tratamos que sea medido, que un rato tengan el celular pero que también nos presten atención. Depende también del contexto, pero prohibírselo me parece que es peor, porque ya en tercero y cuarto años, ellos entran en un clima más de confianza con el profesor si lo tienen. Por ahí te da más prestigio a lo que vos explicás si un rato se lo dejás tener, pero todo medidamente. Tratamos que sea así, ya quinto año cuando ven por ejemplo la parte de logaritmo, acá habrá unas 15 o 16 calculadoras y ellos son muchísimos en cada división. Entonces sí o sí, por más que las compartan, algunos usan el celular. Tratamos que sea medido, pero vemos también, y somos conscientes que cada vez más, tenemos que marcarles límites. Porque sino es como que ellos no saben solos hasta qué punto es útil, hasta qué punto desaprovechan el tiempo áulico.

*¿Cómo considerás que el juego contribuye al desarrollo cognitivo de los estudiantes?*

2-P1: Sí, nosotros hacemos actividades con juegos matemáticos, me parece que contribuye, les abre la mente. Los predispone a aprender de otro modo, porque por ahí yo en primer año, si les traigo un juego, ellos ya se alertan. Si les digo “les traigo una fotocopia”, la apatía es lo que prima. Entonces es como que el juego forma parte, es un recurso matemático muy valioso. También hay temas que lo ameriten y temas que no. Me parece que hay mucho de esto en la Didáctica de la Matemática que puede ser a favor. La instancia de ajedrez, la escuela va a participar dentro de lo que es el proyecto de ajedrez también el que sabe jugar te dice “profe, yo tengo habilidad para el juego”. Incluso, nos enseñan ellos a nosotros, porque para tal juego siempre dentro del marco que sirva y que sea parte de la disciplina Matemática, tratamos de eso. El otro día por ejemplo tuvimos una jornada en la que vino la Municipalidad, y eran todos tipos de juegos y miramos la aplicabilidad que tiene la Matemática.

Estaba el Ta Te Ti, estaba el ajedrez; ellos necesitaban como insumos y entonces ahí uno muchas veces les dice que “¿vieron?”, que “el juego forma parte de todo esto”.

*Podemos ver cómo el juego contribuye al desarrollo de los estudiantes, pero también podemos ver cómo otros juegos, los juegos de apuestas se pueden convertir en una adicción. ¿Qué reflexión podés dar al respecto?*

3-PI: Exacto, ellos en su edad no saben poner un límite. Entonces, si no tienen un adulto que les diga “no”, eso ya entra dentro de los parámetros que no es normal. Ahí es donde incurre el conflicto. Es mejor atacar desde la escuela, lo que tratamos bien es ver el problema de antemano, para no llegar a instancias avanzadas en las que el chico, o bien la trayectoria los dejó de lado. O bien también los compañeros, porque por ahí empieza uno y todos ven, y es como que se van sumando. Están en una edad en que son muy permeables a los cambios. Si los cambios son buenos van bien y si los cambios los lleva por un camino que no es el adecuado, necesitan de alguien que les marque. El avance de la tecnología tiene sus pros y sus contras. Está buenísimo saber emplearla, si uno sabe usar los recursos, son óptimos. Ahora si en la medida que eso se vuelve una desventaja para uno mismo o para el resto de la clase, ahí es donde entra la mirada por ahí de decir “tenemos que tener la cautela”, de ser lo suficientemente inteligente como para saber a qué decirle que sí y a qué no.

*Respecto a los alumnos que realizan juegos y apuestas. Dentro del aula, ¿se observan cambios en el comportamiento?*

4-PI: Sí. Por ejemplo, en algunos cursos me ha pasado de ver que ellos están constantemente jugando con el celular y uno ve que son juegos de apuestas. El alumno se aísla, se nota mucho más en la soledad e incluso con sus pares. Por ahí con el docente, como hay asimetría en la edad, en el trato, entonces un día tendrá ganas de escucharme y un día no. Están en su mundo, pero sí con el resto de los compañeros, uno por ahí ve que está muy apegado a alguien y cuando observa ese cambio en el juego ve que se aísla. En los recreos no sale, ya no comparte meriendas, ya no asiste a jornadas que se le propone que son fuera del horario curricular cuando antes sí lo hacía, esos cambios se observan y también se tratan en tutoría. Se ponen en auge de decir “bueno, qué tema es el que genera más controversia”, por ejemplo, el bullying, el cual es el primero que siempre está presente. También está ahora esto de los juegos y apuestas online, porque están cada vez más en auge. También la publicidad incentiva, te vende algo que no es real y el que lo compra es una persona que por ahí no tiene la personalidad bien formada. Un adolescente que está en pleno proceso de formación, es el primero que cae. Por eso es al que primero hay que asistir y por ahí también se ven realidades que el acompañamiento de la casa no es tan bueno. Entonces la escuela tiene esa labor de suplir lo que en la casa no se puede. Muchas veces se dice que la casa es donde se forma, se socializa el chico; pero cuando no está, la escuela tiene que tener las herramientas para hacerlo, en mayor o menor medida tiene que acompañar porque sino es una trayectoria que queda, que va pasando y el problema cada vez se hace peor. Entonces si no se ataca de entrada, es mejor prevenir que curar en cierto punto. Respecto a la figura del influencer, que tratan de parecerse tanto que al final terminan diciendo “si yo no soy eso, no sirvo, no me valoro a mí mismo”. Siempre les decimos lo bueno que es en primer año, el amor por sí mismo, si vos no te amás a vos, es difícil que el resto te acepte y como no tener límites en cuanto a la opinión del resto. El resto tiene una opinión y yo no le voy a agrandar a todo el mundo; sin embargo, no me tengo que quedar en ese condicionamiento porque sino los límites me los estoy poniendo yo. A mí me suelen decir “Matemáticas no me gusta”, entonces si empezamos así diciendo que Matemática no te gusta, me parece que no vamos a construir nada. Te puede costar, podés tener otra materia preferida, estoy de acuerdo porque no a todos nos tiene que gustar, pero sí de decirles “no me pongo como límite no voy a llegar, voy a poder”. “Capaz que me destinará más tiempo, capaz que me costará más pero que puedo, puedo”. Sí me propongo eso como premisa, me parece que es un punto de partida.

*¿Afecta su rendimiento escolar? ¿De qué manera?*

5-PI: Afecta porque por ahí hay discontinuidad en la asistencia y eso lleva a que ellos en casa no hacen lo mismo si uno les está machacando acá, por ejemplo, “tenés que copiar, tenés que hacer esto”. En la casa pueden hacer, pero se evidencia que no, se evidencia mucho cuando copian sin entender, lo hacen por un cumplido. Por ejemplo, el viernes cierra el trimestre, entonces todo el mundo te trae una pila de trabajos que después en la defensa oral, yo les digo “ustedes tienen la falta justificada”, entonces les pido que defiendan el trabajo oralmente y ahí hacen agua; porque lo hicieron con una aplicación o lo copiaron. Entonces el rendimiento se ve muy afectado, porque no vienen o se aíslan y ese aislamiento

los pone como en una burbuja, están en su mundo. En clase no molestan, pero vos te acercás y están en la nada misma, con la carpeta cerrada y son trayectorias que a veces habían empezado bien, pero se apegan mucho a las redes sociales, a lo que dicen el resto y eso los condiciona. Por eso ahí, la mirada del adulto, es siempre quien puede poner un límite. Son todas cosas que se pueden soslayar si se toman a tiempo; ya avanzadas en el tiempo todo cuesta más.

*¿Ha participado en programas de formación o talleres sobre ludopatía digital?*

6-PI: No he participado todavía en ludopatía. He hecho talleres y jornadas, pero vinculados a la ludopatía todavía no se me ha presentado la oportunidad y, de tener la posibilidad, me gustaría como a modo de experiencia.

*Desde tu rol como docente, ¿considerás que contás con las herramientas necesarias para tratar casos de ludopatía?*

7-PI: Siento que, en realidad, nosotros estamos en constante transformación y que nunca uno sabe si lo va a poder abordar bien acorde a lo que el alumno quiere o requiere del caso, porque siempre se necesita aprender. Me parece que, por más que uno tenga las herramientas para abordarlo, no sé si sería el camino correcto, por no tener una capacitación específica. Por ejemplo, soy docente hace 11 años, tengo la dicha de trabajar en lo que me gusta, en la materia que amo. A lo largo de estos 11 años siento que me he capacitado en diferentes roles pero que nunca ante un conflicto, estoy como siempre en foja cero de decir "ante este caso, cómo lo resuelvo", sí con más experiencia. La experiencia, uno la va forjando, cada vez te sentís más segura. Pero por ejemplo en ludopatía yo siento que necesitaría capacitarme si quiero tratar un problema y poner el foco en eso. Si veo un caso así, requerir profesionales para consultar cómo abordar el tema.

*Desde tu rol como docente, ¿cómo considerás que la Matemática puede contribuir a concientizar sobre la ludopatía en estudiantes?*

8-PI: La Matemática es transversal a todas las disciplinas. Por más que ellos lo vean, después como parte de un recorrido, al principio te dicen que no es útil, pero después se van dando cuenta en el transcurso del secundario, la aplicabilidad que tiene la Matemática. Enseñar a partir del juego es una premisa que los puede enganchar a ellos, también de hacerles ver hasta cierto punto cómo el juego influye en la vida de uno. Si uno lo usa para su provecho, la Matemática puede, a partir del juego, construir. Ahora si ello ya es un vicio, si desconozco la capacidad de ahorro que tengo, hasta qué punto uno se ve atado a un juego de celular para comprarse algo, no sacarían más rédito haciendo otra manera. También influye mucho la casa, algunos te dicen "en mi casa, mi hermano mayor, mi padre juegan todo el tiempo". Entonces ese chico ve esa realidad, va a la escuela, se contrapone con otro y estamos los docentes ahí tratando de soslayar un vacío que muchas veces es imposible la escuela suplir. Uno siempre pone lo mejor, acá somos muchos, hay mucho personal, todos contribuimos, cada uno desde su personalidad. Pero a veces son tantas las situaciones de bullying, ludopatía, cuestiones familiares, cosas que se escapan. Capacitaciones como esta de ludopatía tendrían que ser necesarias. Es el próximo tema que va a atravesar a la escuela, que va a ser transversal a todas las materias y la Matemática, al verse como una ciencia tan rígida cuesta entender que también está vinculado a lo otro. Nosotros los docentes necesitamos capacitarnos, necesitamos saber cómo abordar un conflicto que no sea propio de la disciplina. No puedo quedarme solo con la Matemática, tengo que ver cómo la persona está afectivamente, si está acorde al grupo. Son muchos los factores que influyen a la hora de saber por qué una trayectoria se ve afectada. Considero que la ludopatía es un tema en auge y cada vez va a estar más, sobre todo por la situación actual del país, todo lo económico contribuye a eso, al facilismo. En cuanto a la publicidad, los chicos hacen foco en eso y no ven la letra chiquita. La escuela trata de contribuir a que eso se ponga a la luz, que no sea un tema oculto. Se busca que la escuela sea un espacio de contención, de diálogo, donde encuentren un lugar donde transcurrir cinco años, habiéndose llevado una forma de ser, aparte del contenido, una forma de ser. Las generaciones van siendo cada vez más demandantes, entonces en esa demanda a uno le exige capacitación. En la práctica es en donde uno evidencia todo, hay momentos lindos, pero también hay situaciones que te sacan de contexto, que tenés que suplir en el momento. A lo largo del camino, los alumnos se van formando, van adquiriendo autonomía. Es lindo ver cómo en primer año preguntan todos acerca de la escuela, después ya van creciendo y en ese crecimiento es que uno como docente se gratifica. Es muy gratificante la docencia. El vocabulario es otro tema que estamos trabajando mucho. Porque por ahí, ellos están acostumbrados a tratarse de una manera en que alguno se ofende y otros no. No son malas palabras, pero sí, tratos que, si uno está en un mal día, se puede ofender. También esto ocasiona

problemas, porque capaz que uno lo escribió en Instagram y se están viendo cada vez esas cosas. Con las redes sociales se están viendo conflictos entre chicas. Por ejemplo, dos chicas se pelearon porque una de ellas subió a Instagram una historia que generó conflictos entre las alumnas. Ahí te das cuenta cómo interpela la red social dentro del aula. Yo no estaba enterada, sin embargo, acá estalló. Los límites no los saben poner solos, aún cuando tienen 18 años. Ellos necesitan de un adulto que les marque el camino. Muchas veces encuentran en la escuela lo que no ven en sus casas y eso nos llama a los docentes a capacitarnos, a trabajar mancomunadamente, por proyectos.

### *Entrevista a profesora 2 (P2)*

*¿Cómo manejas el tema del uso de celulares en los alumnos dentro del aula?*

1-P2: Como yo no lo uso, no se lo dejo usar a ellos. Por ahí cuando te das vuelta y ves que alguno está jugando, se lo pido una, dos veces y tres veces. A la tercera, lo tienen que poner en el pupitre o dejarlo en el escritorio. En el único caso que les dejo usar el celular en clases, es si no tienen calculadora, entonces les dejo usar la calculadora del celular.

*¿Cómo consideras que el juego contribuye al desarrollo cognitivo de los estudiantes?*

2-P2: El juego es bueno en el sentido que los ayuda a pensar, a buscar estrategias.

*¿Realizan juegos en clase?*

3-P2: Generalmente no. Por lo general no. Pueden llegar a jugar cuando doy ejes cartesianos, juegan a la batalla naval para que sepan ver los ejes y que sepan buscar puntos.

*Podemos ver cómo el juego contribuye al desarrollo de los estudiantes, pero también podemos ver cómo otros juegos, los juegos de apuestas se pueden convertir en una adicción. ¿Qué reflexión podés dar al respecto?*

4-P2: Se habla en clases del juego patológico.

*Respecto a alumnos que realizan apuestas dentro del aula, ¿observás cambios en el comportamiento de los mismos? ¿Afecta su rendimiento escolar? ¿De qué manera?*

5-P2: Gracias a Dios, no me tocó alguno.

*¿Has participado en programas de formación o talleres sobre ludopatía digital?*

6-P2: No. Todavía no realicé ninguno.

*Desde tu rol como docente, ¿consideras que contás con las herramientas necesarias para tratar casos de ludopatía?*

7-P2: Se tiene que hablar con un socioeducativo enseguida para que un profesional lo pueda hablar. Uno le habla, le aconseja, pero interviene un profesional.

*Desde tu rol como docente, ¿cómo consideras que la Matemática puede contribuir a concientizar sobre la ludopatía en estudiantes?*

8-P2: La verdad ni idea. Se podría buscar alguna actividad, se debería buscar alguna estrategia para hacerlo.

### *Respuestas de los estudiantes al cuestionario (E1 a E62)*

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
1 a 2 horas cada día y toda la semana

2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
juegos de cartas o de busca vizar

3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
los mismos juegos de google play o de la

4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
no me lo baselo.

5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
adiccion, problemas, juegos, apuestas.

**E1**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
1 HORA TODOS LOS DIAS
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
PLATO
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
PLATO
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
LA OBSESIÓN

**E2**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
una o dos veces a la semana por 1 hora o dos
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
Supermarket simulator - Battlefield - minecraft - mini world
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
Steam
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
No
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
una obsesión hacia los videojuegos

**E3**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
diariamente (sin horario)
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
casino - bingo - plato
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
Google, whatsapp, playstore
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
no si solo con el estudio
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
mentalmente mal

**E4**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
diariamente (sin horario)
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
Tileman, Tombak, The mask
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
Google
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO PRIMERO LA TAREA Y DESP. EL JUEGO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
mentalmente mal

**E5**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
TODOS LOS DIAS 1 HORA
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
DLS, FREE FIRE, MOTO GRAW
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
1xBet
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
SI JUGAR A LA PLAY
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
CON LA LUDOPATIA

**E6**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
Aproximadamente dos horas y media y DEJES EN CUANDO
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
HABITUALMENTE JUEGO AL D.L.S 24
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
A LOS CINCO QUE JUEGO ES AL D.L.S. Y AL FIVE FIVE
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar?  SI  NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
\_\_\_\_\_
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
con LA ADICCION AL JUEGO

**E7**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
Maximamente 1:30 y dias por medio
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
\_\_\_\_\_
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
el unico juego que utilizo es bersos para sombrs
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar?  SI  NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
\_\_\_\_\_
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
con la adiccion al juego

**E8**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
4 horas aprox, por la semana
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
Los juegos son: Piano Tiles 2024
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
la plataforma es: Play store
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar?  SI  NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
no
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
la asocio con el juego (ludo) y la telepatia

**E9**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
4 HORAS APROXIMADAMENTE TODA LA SEMANA
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
LOS JUEGOS SON FORTRE PLANO TIRES 2024
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
LA PLATAFORMA ES PLAY STORE
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar?  SI  NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
LA ASOCIO CON EL JUEGO "LUDO" Y LA TELEPATIA.

**E10**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
1h5-3hs. casi todos los dias. (juegos)
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
Genshin impact - Roblox - Minecraft
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
Play Store - happymod
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar?  SI  NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
Adiccion

**E11**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
en realidad, no suelo jugar juegos nunca.
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
muy de vez en cuando juego de los Sims 4
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
principalmente juego Roblox y Minecraft
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc., para jugar?  SI  NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
Varias veces deje de hacer mis tareas para jugar Roblox, pero vuelvo enseguida.
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
adicción, juegos, cartas, etc.

**E12**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
Por día 4 horas y a la semana los 7 días
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
Genshin Impact, Roblox, Summoners Grand
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
Solo Play store
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc., para jugar?  SI  NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
con la adicción

**E13**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
Jueves casi 1 hora o 1.30 hora
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
MLB 24, FC 24, Star Wars
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
MLB 24
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc., para jugar?  SI  NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
con juegos y la distracción de los mismos

**E14**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
6 horas una día si y un día no
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
The Last of Us y Resident Evil
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
Juegos de Play
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc., para jugar?  SI  NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO, JAMÁS
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
con el juego del lujo

**E15**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
Aproximadamente 2 horas y media y días de por medio
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
habitualmente juego al FreeFire
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
el único juego que utilizo el FreeFire
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc., para jugar?  SI  NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
Estudiar, estar con amigos o familia
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
con la adicción al juego

**E16**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
2 HORAS TODOS LOS DIAS
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
EA FC 24
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
PS4
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
CON EMPATIA Y LUDO

**E17**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
DEPUDO LOS JUEGOS LOS FIN DE SEMANA QUE DURAN 1 HORAS DE JUEGO
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
DE JUEGOS SERIA (CALL OF DUTY, APEX LEGENDS - IPHIGENIA)
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
EN PLAY STATION 4
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
HASTA AHORA ESTUVO JALADO CON LA FAMILIA Y TAMBIEN HA JALADO CON AMIGOS
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
CON EMPATIA Y CON EL LUDO

**E18**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
20 HORAS TODOS LOS DIAS
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
SAHLON Y LIT A DINO
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
PLAY STATION
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI **(NO)** En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
lo asocio con la "adicción"

**E19**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
2 HORAS TODOS LOS DIAS
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
PLATO
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
PLATO
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
LA OBSESION POR LOS JUEGOS

**E20**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
NO JUEGO JUEGOS
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
MINICRUIA
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
MINICRUIA
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
NOSE

**E21**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
HEMBRICO JUGAR UNAS 2 O 3 HORAS AL DIA Y JUEGO CASI SIEMPRE SOLO LOS FINES DE SEMANA

2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
PLATO o LCS 29

3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
PC (JUEGO EN LINEA), GOOGLE PLAY STORE.

4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO

5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
ADICCIÓN A LOS JUEGOS

**E22**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
VIERNES, SABADO Y DOMINGO

2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
ROBLOX

3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
ROBLOX

4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
N/O

5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
ADICCIÓN A LOS JUEGOS

**E23**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
todos los días 30 mins

2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
PLS, truco online, Plato.

3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
1XBET, 1win.

4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
no.

5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
con el juego de ludo.

**E24**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
2 dias al dia, depende de mi game (juegos) y si es feriado 1 hora al dia

2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
roblox y minecraft

3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
discord o twitch

4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO, solo en primario

5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
ser viciado en algo y perder dinero

**E25**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
dedicas entre 1 a 2 horas los viernes, sabado y domingo (juegos online).

2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
al senshi internet y brawl stars.

3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
discord

4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
Nunca en mi vida e echo la tarea, salir con amigos o familia, seria un no

5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
con la palabra "adicción" o "adicciones".

**E26**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
EN LA SEMANA 3 O 4 HS.
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
NO JUEGO ESE TIPO DE JUEGOS.
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
NO TENGO.
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc. para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
ES ADICCIÓN A JUEGO O APUESTAS ONLINE.

**E27**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
DE 2 A 4 HORAS AL DIA 3 DE DIAS A LA SEMANA
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
BET30.COM
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
BET30.WIN
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc. para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO LE HECHO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
APUESTA, RULETA, CASINO

**E28**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
EL JUEGO QUE JUEGO A LA SEMANA ES EL PNERINE
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
NO USO APUESTAS ONLINE HABITUALMENTE JUEGO PNERINE ROTUNDOS
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
PNERINE O APAMOBALICE
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc. para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO COMO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
CON UN ~~COMPLEJO~~ MOSE ~~COMPLEJO~~ ~~COMPLEJO~~ ~~COMPLEJO~~

**E29**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
\_\_\_\_\_
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
A LA PELOTA AL AJEDREZ
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
\_\_\_\_\_
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc. para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
SALIR CON MI FAMILIA
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
NO APOSTARLO

**E30**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
NO JUEGO APUESTA ONLINE
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
EL JUEGO ONLINE ES FREIFE. YO NO JUEGO A APUESTAS ONLINE
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
NO JUEGO APUESTAS ONLINE
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc. para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
SI SALIMOS A JUGAR A LA PELOTA
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
\_\_\_\_\_

**E31**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
NO JUEGO
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
-
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
-
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
-
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
CON ADICION A JUEGOS

**E32**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
NO JUEGO
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
-
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
-
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
CON ADICION AL JUEGO

**E33**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
UNA HORA AL DIA
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
FAZEPIN
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
CON UN CELULAR
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
CON ADICION A JUEGOS

**E34**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
MUCHO NO PORQUE EN MI TIEMPO LIBRE ESTOY CON MI NOVIA
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
DE DISPAROS Y FUTBOL, ETC...
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
MUY POCAS VECES SUFRE UN CASINO ONLINE
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
SI ALGUNAS VECES CUANDO QUERIA ESTAR SOLO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
UNA PERSONA que ve el FUTURO

**E35**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
mas de la semana los fines de semana yhs
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
Casino online, free fire
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
En celular
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
A veces
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
Es adiccion a juegos

**E36**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
los fines y dos horas
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
PresunTedes, Clash Royale, Geometry Dash, etc
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
en el celular
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
es la adicción a las apuestas

**E37**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
3 hs sábado y Domingo
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
casino y apuestas de Fútbol
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
" " "
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
si, estudiar, estar con amigos
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
es la adicción a las apuestas

**E38**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
media hora o más
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
FREE FIRE
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
block puzzle jewels
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
SI, (ESTUDIAR)
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
ADICION A JUGAR?

**E39**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
COMO MUCHO 3HS UN GAY TANTE DE JUGAR
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
JUEGO GTA Y AVECES EL CASINO VIRTUAL
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
LA PLAY
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NOES NUNCA
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
NO LA IDEA

**E40**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
TRDS LOS DIAS A HORAS Y SI GANO TODA LA
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
EL DE POKER Y DEL APARITO QUE NO SE EL NOMBRE
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
BET4, UNBET
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
SI
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?

**E41**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
2H
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
JUEGOS DE POKER
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
NO POK
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO LO HICE
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
ADICTO A JUGAR

**E42**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
NO
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
NO
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
NO
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
A LA ADICION AL JUEGO

**E43**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
MEDIA HORA COMO MUCHO
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
RULETA Y LAS MACHINAS
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
WANGST.VIP
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO, PERO TIEMPO LIBRE PARA JUGAR
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
ADICION A LAS APUESTAS ONLINE

**E44**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
NO
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
NO
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
NO
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
NO

**E45**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
20 horas semanales
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
POKER Y STAS
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
Play y celular
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
NO

**E46**



1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
\_\_\_\_\_
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
ninguna
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
\_\_\_\_\_
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO, prefiero salir
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
NO SE

**E52**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
NO juego
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
NO juego
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
NO juego
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
SI
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
Vicio

**E53**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
ninguna
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
no juego
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
\_\_\_\_\_
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
\_\_\_\_\_
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
\_\_\_\_\_

**E54**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
Juego solo los fin de semana con amigos
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
Roblox, Plato, Toca Boca y
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
Plato y Roblox
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
SI
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
NO SE

**E55**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
TODOS LOS DIAS (2 HORAS EN EL DIA)
2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
FRE FIRE
3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
FRE FIRE
4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
(SI) DEJE DE ESTUDIAR PARA JUGAR FRE FIRE
5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
NO LO SE (YO CREO QUE ES NO PODER DEJAR DE JUGAR)

**E56**

- ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
0h
- ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
\_\_\_\_\_
- ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
\_\_\_\_\_
- ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
\_\_\_\_\_
- ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
vicio

**E57**

- ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
NINGUNA HORAS O HORAS Y DÍAS POR JUEGO
- ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
BLACKJACK O RULETTE
- ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
JUEGO PORSE DE ONLINE
- ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
SOLLO JUEGA SOLO EN MI CASA
- ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
Vicio, CASINO, APUESTAS

**E58**

- ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
Todos los días, 1 hora
- ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
JUEGO AL WALK MASTER
- ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
\_\_\_\_\_
- ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO, PUEDE JUGAR CON LA FAMILIA
- ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
CON ALGUN VICIO A ALGO

**E59**

- ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
A veces hasta 3 horas en la semana
- ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
EL JUEGO QUE JUEGO ES FREIRE
- ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
FREIRE
- ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
SI NO ESTUDIAR
- ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
lo asocio con un vicio por los juegos

**E60**

- ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?  
NINGUNA = 0
- ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?  
NO JUEGO APOSTANDO
- ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?  
NO JUEGO JUEGOS DE APUESTAS
- ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?  
NO
- ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?  
CON EL JUEGO DE MEZA LUDO

**E61**

1. ¿Cuántas horas al día y qué días de la semana dedicas a juegos y/o apuestas online incluyendo fines de semana y feriados?

MAÑEY Y DOMINGO 2 HS AL DÍA

2. ¿Cuáles son los juegos y/o apuestas online que habitualmente jugás?

LA RULETA O LOS BAVARITOS

3. ¿Qué plataformas de juegos y/o apuestas online habitualmente utilizas?

CASINIO

4. ¿Alguna vez dejaste de hacer actividades como estudiar, salir con la familia o estar con amigos, etc, para jugar? SI NO En caso de sí, ¿Cuáles?

NO

5. ¿Con qué palabra asocias el término "ludopatía"?

TELERATIA DE CADA VES

**E62**

## Referencias bibliográficas

- Cardón, V. y Sgreccia, N. (2016). Lugar que asume el juego como estrategia didáctica en clases de Matemática al inicio de la escolaridad primaria. *Unión*, 12(47), 81-105. <https://union.fespm.es/index.php/UNION/article/view/543>
- García Ruíz, P. Buil, P. y Solé Moratilla, M.J. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del “juego responsable”. *Política y Sociedad*, 53(2), 551-557. [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_POSO.2016.v53.n2.47921](http://dx.doi.org/10.5209/rev_POSO.2016.v53.n2.47921)
- Gervilla García, E., Cabrera Perona, V. y Lloret Irlles, D. (2022). Adaptación española de la escala de impacto de la publicidad de apuestas en adolescentes. *Atención Primaria*, 54(2), 102230. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2021.102230>
- Gutiérrez Lario, M. (2023). *Prevención del juego patológico en adolescentes. Propuesta de intervención* [Trabajo Fin de Máster]. Universidad Europea. <https://hdl.handle.net/20.500.12880/7408>
- Jiménez López, P.L. (2021). *Proyecto Xplode: Desmontando el juego y las apuestas desde las matemáticas y la informática* [Trabajo Fin de Máster]. Universidad Católica de Murcia. <http://hdl.handle.net/10952/5100>
- Llorente Rodríguez, E. (2023). *Apuestas deportivas online y adolescentes* [Trabajo Fin de Grado]. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/61671>
- López Araujo, J.G., Pozo Potosí, A.E., Bodero Aguayo, Y.C. e Iloor Aguayo, N.J. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 1(1), 97-106. <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321>
- Mancheño Gómez, M. (2020). *Programa de intervención para la adicción al juego en adolescentes y jóvenes* [Trabajo Fin de Máster]. Universidad de Alcalá. <http://hdl.handle.net/10017/43507>
- Martínez Jiménez, E., Bracho López, R., Adamuz Povedano, N. y Fernández Ahumada, E. (2022). Intervención didáctica en azar y probabilidad para la prevención de la ludopatía en jóvenes. En J.A. Fernández-Plaza, J.L. Lupiáñez, A. Moreno y R. Ramírez (Coords.), *Investigación en Educación Matemática. Homenaje a los profesores Pablo Flores e Isidoro Segovia* (pp.251-268). Octaedro. <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2022/09/9788419312105.pdf>
- Megía Corral, C. y Jiménez Fuente, A. (2023). Apostando por un ocio saludable. Plan de intervención sobre las apuestas deportivas como una nueva forma de ludopatía en jóvenes adolescentes. En V. Arufe Giráldez (Coord.), *Actas 6º Congreso Mundial de Educación EDUCA 2023* (pp.247-249). Campus Educa-Sportis. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=944768>
- Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe. (2014). *Diseño Curricular Jurisdiccional de la provincia de Santa Fe para el ciclo básico de educación secundaria*. Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe. <https://www.santafe.gov.ar/index.php/educacion/content/download/218364/1135170/file/Anexo%20III%20Resol%202630-14.pdf>
- Navarro Asencio, E., Jiménez García, E., Rappoport Redondo, S. y Thoilliez Ruano, B. (2017). *Fundamentos de la investigación y la innovación educativa*. Universidad Internacional de La Rioja. [https://www.unir.net/wp-content/uploads/2017/04/Investigacion\\_innovacion.pdf](https://www.unir.net/wp-content/uploads/2017/04/Investigacion_innovacion.pdf)
- Pérez Camarero, S., Alcalá Revilla, B., Pérez Cañellas, G. y Yahón, A. (2019). *Juventud y juegos de azar: una visión general del juego en los jóvenes*. Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social de España. [http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2019/06/juventud\\_y\\_juegos\\_de\\_azar.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2019/06/juventud_y_juegos_de_azar.pdf)
- Rasch, C.J., Weinstock, J. y Van Patten, R. (2016) A review of gambling disorder and substance use disorders. *Substance abuse and rehabilitation*, 7, 3-13. <https://doi.org/10.2147/SAR.S83460>
- Rodríguez Palma, C.A. (2020). *Los menores de edad y su relación con las casas de apuestas. Información prevención sobre la ludopatía* [Trabajo Fin de Grado]. Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/108081>
- Sales Triguero, I. y Cloquell Lozano, A. (2021). La adicción al juego online entre los adolescentes españoles. Propuestas de prevención en el marco educativo. *Edetania*, (59), 85-103. [https://doi.org/10.46583/edetania\\_2021.59.810](https://doi.org/10.46583/edetania_2021.59.810)

- Sobre psicoanálisis. (2023). *Ludopatía: el juego de la pérdida - Con Guiomar Doti* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/fkxRBTEGksc?si=39gpIVFMXNp4LR3n>
- Soto Arenales, I.R. (2023). *La publicidad de las casas de apuestas: la otra pandemia* [Trabajo Fin de Grado]. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/60>
- Vargas Mesa, E.D., Gallego Henao, A.M., Peláez Henao, O.A., Arroyave Taborda, L.M. y Rodríguez Marín, L.J. (2021). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, 19(2), 133-142. <https://doi.org/10.14483/16579089.14133>