CENTRO DE INVESTIGACIONES SOCIALES

UADE
UNIVERSIDAD ARGENTINA

CÓMO PROTEGER A NIÑOS Y ADOLESCENTES DE LAS APUESTAS CON EL CELULAR

Una guía práctica para familias y escuelas frente al crecimiento de los desafíos online, las compras digitales y otros riesgos

RESUMEN EJECUTIVO

- **Las apuestas online dejaron de ser una actividad asociada a casinos o espacios específicos y hoy pueden estar a un clic de distancia** en el mismo dispositivo que se usa para estudiar, jugar o comunicarse.

- **El principal desafío es educativo: comprender qué hacen los adolescentes en los entornos digitales**, qué lugar ocupan esas prácticas en sus vidas y cómo acompañarlas desde redes de cuidado familiar y escolar.

- **No todo videojuego es una apuesta ni todo uso intensivo de videojuegos constituye una adicción**. Diferenciar videojuegos, compras digitales y apuestas resulta fundamental para intervenir de manera adecuada.

- **Las escuelas suelen ser uno de los primeros espacios donde aparecen señales de alerta**, desde cambios en el rendimiento y el descanso hasta dificultades vinculadas con el dinero, las relaciones y la atención.

- **La prevención efectiva combina diálogo, límites claros, educación digital y acceso oportuno a ayuda profesional**; la clave es evitar respuestas basadas exclusivamente en la prohibición, el control o la sanción.

PRESENTACIÓN

Las apuestas online se convirtieron en uno de los fenómenos más inquietantes del sistema digital contemporáneo. A diferencia de otras problemáticas, no requieren desplazamientos, horarios específicos ni espacios físicos determinados. Hoy pueden convivir en el mismo teléfono desde el que un adolescente estudia, conversa con sus amigos, mira videos o juega videojuegos. Esa proximidad vuelve más difícil identificarlas y exige nuevas herramientas para comprenderlas.

Sin embargo, una de las advertencias del presente informe del Centro de Investigaciones Sociales de UADE es que sobre el fenómeno de las apuestas en la adolescencia es muy importante evitar simplificaciones. **No todo videojuego constituye una apuesta, no toda compra digital es un juego de azar y no toda conducta intensa frente a una pantalla representa un problema clínico**. Confundir estas experiencias puede generar respuestas ineficaces o alarmismos innecesarios. Por eso, el primer paso para cuidar es comprender.

Este informe propone una mirada que se aleja de las explicaciones centradas exclusivamente en la responsabilidad individual. **Las apuestas online se desarrollan en un entorno donde intervienen plataformas digitales, publicidad permanente, figuras deportivas, influencers, sistemas de recompensas y promesas de dinero rápido**. Entender ese contexto resulta tan importante como observar las conductas individuales.

PRESENTACIÓN

La investigación también muestra que las familias y las instituciones educativas ocupan un lugar estratégico. Muchas veces son ellas quienes primero detectan cambios en el descanso, el rendimiento escolar, los vínculos, el uso del dinero o la relación con los dispositivos. Su función, más que diagnosticar y vigilar permanentemente, es **acompañar, conversar, establecer límites razonables y reconocer cuándo es necesario pedir ayuda especializada**.

En un escenario digital que cambia constantemente, el aporte principal de esta guía es brindar criterios sólidos para actuar ante situaciones complejas, y fortalecer una red de cuidado que involucra a familias, escuelas, profesionales y comunidades. Porque **frente a las apuestas online el desafío las oportunidades de bienestar, pertenencia y desarrollo para niños y adolescentes**.

¿Qué encontrará el lector en esta guia?

Las apuestas online suelen aparecer rodeadas de confusión. Con frecuencia conviven con videojuegos, compras digitales, billeteras virtuales, promociones, influencers y plataformas que forman parte de la vida cotidiana de adolescentes. Por eso, antes de actuar, es necesario comprender qué ocurre realmente.

Esta guía ofrece herramientas concretas para que familias, docentes, directivos y equipos de orientación puedan reconocer situaciones de riesgo, comprender las diferencias entre jugar, comprar y apostar, y tomar decisiones de cuidado proporcionadas a cada situación.

A lo largo de sus páginas, el lector encontrará explicaciones claras sobre el funcionamiento de las apuestas online, señales de alerta temprana, recomendaciones para abrir conversaciones difíciles, pautas para acompañar el uso de dispositivos y medios de pago digitales, orientaciones para las escuelas y criterios para saber cuándo buscar ayuda profesional.

Más que un manual de prohibiciones, esta publicación propone una forma de mirar el problema. **Entender el lugar que estas prácticas ocupan en la vida de cada adolescente, fortalecer la presencia adulta y construir redes de cuidado capaces de prevenir daños y acompañar situaciones complejas**.

Proteger significa comprender, dialogar, poner límites cuando son necesarios y estar presentes cuando es importante.

EL INFORME

PRIMEROS ACERCAMIENTOS CON LA PROBLEMÁTICA

Videojuegos, compras digitales y apuestas: diferencias para orientar el cuidado

Las preocupaciones de las familias y las instituciones educativas pueden comenzar de maneras diferentes: un adolescente que juega hasta la madrugada, compras inesperadas dentro de un videojuego, transferencias de dinero que nadie logra explicar o conversaciones sobre apuestas entre compañeros. Aunque estas situaciones pueden ocurrir desde un mismo celular, corresponden a prácticas diferentes y requieren respuestas específicas. Para orientar el cuidado, esta guía distingue el uso de videojuegos, las compras dentro de ellos, incluidas las que ofrecen recompensas aleatorias, y las apuestas online. Estas prácticas pueden relacionarse, pero no son equivalentes. Comprender qué está haciendo el niño, la niña o el adolescente, qué lugar ocupa esa actividad en su vida, si intervienen dinero y azar y qué consecuencias está produciendo constituye un primer paso para decidir cómo intervenir.

¿La apuesta es un juego? terminología y evolución del entretenimiento

Antes de hablar de adicción, prevención o intervención resulta necesario detenerse en una pregunta más básica: ¿podemos llamar juego a una apuesta? Esta distinción no es solamente terminológica. También atraviesa los desarrollos contemporáneos sobre ludopatía y prevención, que advierten sobre el riesgo de naturalizar la apuesta cuando se la presenta bajo el mismo lenguaje que el juego recreativo. La palabra juego reúne experiencias muy diferentes.

Juega quien arma una construcción, quien participa de un partido de fútbol, quien avanza en una aventura digital, quien compite con otras personas y también, en el lenguaje cotidiano, quien apuesta dinero en un casino. Incluso una conocida publicidad protagonizada por Susana Giménez utiliza la expresión “si sos menor de 18 años no podés jugar”.

La frase resulta interesante precisamente porque obliga a preguntarnos a qué estamos llamando juego. Jugar puede implicar competencia, exploración, desafío, imaginación, aprendizaje, socialización o simplemente entretenimiento.

La apuesta agrega una característica específica: se arriesga dinero u otro elemento de valor frente a un resultado incierto y con la expectativa de obtener algo a cambio. Por eso, aunque en el lenguaje cotidiano hablamos de “jugar al casino”, resulta importante diferenciar jugar, comprar y apostar. En los entornos digitales contemporáneos esas tres acciones pueden encontrarse a pocos segundos de distancia dentro del mismo dispositivo y, en algunos productos, incluso dentro de una misma experiencia digital.

EL INFORME

Esta distinción es central para toda la guía. No todo videojuego constituye una apuesta, no toda compra realizada dentro de un videojuego constituye juego de azar y no toda utilización intensa de un videojuego constituye una adicción. Al mismo tiempo, algunos modelos actuales de monetización incorporan recompensas aleatorias, monedas virtuales, cajas de recompensa, promociones temporales, sistemas de progresión y otros mecanismos que pueden volver menos evidente la frontera entre jugar y consumir.

La expansión de internet doméstica, las consolas permanentemente conectadas y, fundamentalmente, los teléfonos inteligentes modificaron la organización cotidiana del juego. El jugador no necesita desplazarse hacia el videojuego: el videojuego se desplaza con él. El dispositivo puede acompañarlo desde que se despierta hasta que se acuesta, durante los traslados, en la escuela, en la mesa familiar y en los momentos de descanso. En este entorno, una parte de los límites que antes estaban incorporados materialmente en la situación de juego deben construirse mediante hábitos, acuerdos familiares, normativas educativas y mecanismos de autorregulación.

También cambió la propia estructura de muchos productos. Continúan existiendo juegos con un comienzo, una progresión y un final claramente identificables, pero conviven con videojuegos pensados para permanecer activos durante años mediante temporadas, eventos, actualizaciones, recompensas diarias, rankings, pases de batalla, contenidos temporales, compras y sistemas permanentes de progresión. En este tipo de diseño, la finalización de una partida no necesariamente representa el final de la experiencia, y las lógicas de permanencia y monetización pasan a formar parte del contexto que debe analizarse.

La escuela como escenario de detección

Las entrevistas mostraron que la escuela constituye con frecuencia uno de los primeros espacios públicos donde comienzan a observarse consecuencias de las prácticas digitales: alteraciones del descanso, dificultades para sostener la atención, llegadas tarde, ausencias, conflictos entre compañeros, circulación de dinero y, en algunos casos, utilización directa de plataformas de apuestas. Los trabajos elaborados por el equipo permiten situar a la escuela en una posición particular. Puede detectar tempranamente problemas que una familia todavía no conoce.

Las entrevistas educativas muestran además una demanda concreta de protocolos, criterios de primera escucha, capacitación y articulación con otros actores. La respuesta no puede quedar reducida a quitar un teléfono o sancionar al estudiante, especialmente cuando la conducta continúa fuera de la institución. La respuesta no puede quedar reducida a quitar un teléfono o sancionar al estudiante, especialmente cuando la conducta continúa fuera de la institución.

EL INFORME

Del problema individual a una red de cuidado

Uno de los aprendizajes más importantes del proceso fue abandonar la idea de que estas situaciones pueden comprenderse exclusivamente como un problema individual del adolescente. Tanto las orientaciones de UNICEF para familias como los desarrollos sobre dispositivos de consumos problemáticos insisten en ampliar la mirada hacia las condiciones de acceso, los vínculos, la presencia adulta y las redes de cuidado.

Las apuestas digitales se desarrollan dentro de una cultura que las presenta mediante figuras deportivas, influencers, transmisiones, redes sociales y discursos asociados al éxito, el conocimiento y la posibilidad de obtener dinero rápidamente. Uno de los trabajos producidos en esta investigación advierte que las campañas centradas exclusivamente en el "juego responsable" pueden terminar colocando sobre quien apuesta toda la responsabilidad de regular una práctica que, simultáneamente, es intensamente promovida por el propio entorno comercial.

Este trabajo sostiene que los usos problemáticos de videojuegos y las apuestas online no pueden abordarse únicamente desde la sanción o la responsabilidad individual, sino mediante redes de cuidado adulto, orientación familiar, dispositivos accesibles y estrategias institucionales sostenidas

Videojuegos y apuestas online: diferencias y situaciones problemáticas

Las apuestas online implican la puesta en riesgo de dinero u otros bienes de valor frente a un resultado incierto. Su carácter problemático requiere considerar las dificultades para regular la conducta y las consecuencias que produce.

El uso problemático o desregulado de videojuegos refiere a dificultades de control y consecuencias negativas vinculadas con la actividad de jugar, aun cuando no intervengan apuestas. algunas mecánicas aleatorias de monetización, como las loot boxes o los sistemas gacha, articulan videojuego, consumo y azar, y pueden involucrar dinero real. Estas prácticas pueden relacionarse entre sí, pero no deben considerarse equivalentes.

En menores de edad es importante distinguir dos dimensiones que no son equivalentes: la gravedad clínica de la conducta y su condición legal. Una participación ocasional en apuestas no permite afirmar que exista una relación problemática o un trastorno, pero tampoco convierte la práctica en adecuada o inocua. La valoración clínica y las medidas de cuidado deben, por lo tanto, diferenciarse de las restricciones legales que rigen el acceso de niños, niñas y adolescentes a las apuestas.

EL INFORME

Un apostador social puede ser, por ejemplo, un adolescente que participa ocasionalmente de un prode en el que se apuesta dinero u otro bien de valor durante el Mundial, junto con amigos o familiares, sin que la apuesta ocupe un lugar relevante fuera de esa situación ni se observen consecuencias en su vida cotidiana. Esta descripción no supone considerar la práctica inofensiva ni avalar las apuestas en menores de edad.

Un apostador problemático, por otro lado, es aquel que presenta dificultades para regular las apuestas, destina más dinero del previsto o vuelve a apostar para recuperar lo perdido. Estas conductas comienzan a generar consecuencias económicas, malestar o conflictos, aunque todavía conserve otras actividades y vínculos.

En las formas patológicas de juego de apuestas, las dificultades para controlar las apuestas son persistentes, la actividad adquiere una prioridad creciente sobre otros intereses y se mantiene a pesar de sus consecuencias negativas. El deterioro afecta de manera significativa la vida cotidiana, los vínculos, el estudio o la economía. La identificación de este cuadro requiere una evaluación clínica; estas descripciones orientan la consulta y no permiten establecer un diagnóstico desde la familia o la escuela.

Para comprender el vínculo de los adolescentes con las apuestas, es necesario atender a las motivaciones y circunstancias de cada caso. Nadie que apuesta quiere, en principio, buscar problemas. Se empieza con la intención de ser un apostador social o profesional, pero, en algunos casos, algo sucede en el modo de relacionarse con esa actividad para que pase a ser problemática o compulsiva.

Haber apostado no implica necesariamente desarrollar una relación problemática con el juego, pero tampoco permite considerar esa práctica inofensiva. Es importante indagar qué lugar ocupa en la vida del adolescente: no es lo mismo apostar para conseguir dinero rápido que hacerlo para sentirse parte de un grupo, evitar quedar excluido o experimentar por curiosidad. Estas motivaciones pueden coexistir y constituyen un punto de partida para el diálogo, sin que ninguna permita, por sí sola, determinar si existe un problema.

Desde esta perspectiva, el acompañamiento adulto requiere escuchar sin juzgar, comunicar los riesgos y establecer límites claros. Entre los riesgos que deben abordarse se encuentran las pérdidas económicas, las estafas y la posible exposición de datos personales, especialmente en plataformas sin controles verificables. El cuidado no excluye los límites: supone explicar su sentido y sostener un espacio de conversación. Una intervención centrada únicamente en prohibir puede favorecer el ocultamiento o dificultar que el adolescente pida ayuda.

EL INFORME

SEÑALES DE ALERTA VINCULADAS CON LAS APUESTAS ONLINE

las siguientes señales pueden orientar la atención de familias, personas adultas referentes e instituciones educativas. No constituyen una lista para diagnosticar: algunas también pueden aparecer ante otras dificultades y, por sí solas, no permiten afirmar que un adolescente esté apostando.

- **Cambios en el uso del celular y preocupación por las apuestas**

Se observa una preocupación creciente por apostar, consultar cuotas o seguir resultados, que interfiere con otras actividades. Puede aparecer un interés exacerbado por el deporte, interés que antes no existía. También pueden aparecer conductas de ocultamiento de las apuestas o tensión cuando alguien se acerca. El tiempo de pantalla o la búsqueda de privacidad, considerados de manera aislada, no permiten identificar un problema de apuestas.

- **Cambios en el manejo del dinero y los objetos.**

Aparecen pedidos reiterados de dinero con explicaciones poco claras, gastos que no puede explicar, deudas o venta apresurada de pertenencias. También pueden detectarse faltantes de dinero u objetos del hogar. No solo ocurre la falta de dinero, los regalos u objetos costosos que no pueden ser justificados, a veces, pueden funcionar como una señal de alarma. Estas situaciones requieren indagar qué está ocurriendo, sin atribuirlas automáticamente a las apuestas ni responsabilizar al adolescente sin conocer los hechos.

- **Ocultamiento de gastos, pérdidas o deudas.**

Se observan contradicciones o intentos de ocultar cuánto dinero se destinó a apostar, cuánto se perdió o a quién se le debe. Conviene describir estas situaciones concretas y evitar etiquetas como "mentiroso" o "mentiras compulsivas", que pueden dificultar la conversación.

- **Cambios en el estado de ánimo**

Aparecen variaciones emocionales vinculadas con los resultados de las apuestas, como entusiasmo intenso ante las ganancias, irritabilidad o angustia ante las pérdidas. Interesa atender a la relación entre estos cambios y la actividad de apostar, sin asumir que cualquier alteración del ánimo responde a ella.

EL INFORME

- **Cambios en los vínculos y las actividades cotidianas**

Disminuye la participación en encuentros con amigos, actividades familiares u otros intereses. Pueden surgir conflictos relacionados con préstamos, deudas o preocupación de personas cercanas. El alejamiento de un grupo o la ruptura de un vínculo requieren ser comprendidos en su contexto.

- **Dificultades en la vida escolar**

Se observan cambios sostenidos en la atención, la asistencia, el cumplimiento de tareas o el rendimiento. Estas dificultades pueden tener múltiples causas; corresponde explorar si las apuestas están ocupando tiempo, generando preocupación o interfiriendo con el estudio.

La presencia de estas señales invita a abrir una conversación y comprender la situación. No es necesario esperar a que aparezcan todas ni a que exista un deterioro importante para ofrecer acompañamiento y buscar orientación.

Las señales deben interpretarse en contexto y no habilitan por sí mismas la revisión de dispositivos personales, cuentas, billeteras virtuales o comunicaciones privadas de la/el estudiante.

ORIENTACIONES PARA FAMILIAS Y PERSONAS ADULTAS REFERENTES

Este apartado reúne orientaciones para acompañar, desde el ámbito familiar, el vínculo de niños, niñas y adolescentes con los videojuegos, las compras dentro de los juegos y las apuestas online. Retoma las distinciones y señales de alerta desarrolladas en la parte común y se centra en las acciones que pueden llevar adelante las personas adultas referentes.

Primeras acciones ante una situación problemática de apuestas

Las pautas siguientes sintetizan criterios recurrentes en las fuentes consultadas: sostener una escucha no humillante, interrumpir el acceso al dinero o a la plataforma cuando existe riesgo, no minimizar el problema por el monto perdido y articular con salud cuando la dificultad persiste o produce consecuencias significativas

EL INFORME

- Establecer un diálogo empático brindando apoyo y escucha activa.
- Buscar orientación profesional cuando la dificultad persiste, aumenta o produce consecuencias significativas en la vida cotidiana.
- No minimizar la situación en casos donde no existe una gran pérdida económica.
- Revisar el acceso a medios de pago digitales y, cuando se estén utilizando para apostar, adoptar restricciones que interrumpan ese uso, explicando su propósito y preservando la cobertura de necesidades cotidianas.
- Considerar herramientas de bloqueo de sitios y aplicaciones de apuestas como apoyo a otras medidas de cuidado. Su alcance depende de los dispositivos y de las bases de sitios que utilizan; no garantizan bloquear todos los accesos ni sustituyen el acompañamiento.

Prevención y pautas de cuidado en el ámbito familiar

En prevención, el criterio no es esperar a que aparezca el conflicto. UNICEF Argentina (2025) propone incorporar las experiencias digitales a la conversación cotidiana, del mismo modo en que las familias hablan sobre salidas, consumos, circulación por la ciudad u otros riesgos. Esto implica interesarse por qué hacen los adolescentes en línea, con quiénes interactúan, qué compran y qué lugar ocupa el dinero en esas prácticas, sin convertir cada conversación en un interrogatorio.

La prevención tampoco se reduce al control técnico del dispositivo sino la importancia de observar cambios en la vida cotidiana, el dinero, los vínculos y el estado de ánimo. En este marco, sostener la presencia adulta supone combinar escucha con límites claros. Conversar sobre consecuencias, responsabilidad, esfuerzo, azar y promesas de dinero rápido permite cuestionar algunos de los sentidos que vuelven atractivas las apuestas sin convertir la intervención en un sermón moral

Acciones para prevenir	En qué consiste
Mantener un diálogo cotidiano sobre el uso de la tecnología	Es importante hablar con los adolescentes sobre sus experiencias en el entorno digital antes de que aparezca algún conflicto. Estas conversaciones deberían darse en un clima de confianza, evitando los retos o los sermones.
Acompañar el acceso a billeteras virtuales de manera progresiva	A medida que los adolescentes comienzan a utilizar medios de pago digitales, resulta conveniente que los adultos acompañen este proceso. Conocer cómo funcionan estas herramientas y establecer pautas claras puede ayudar a promover un uso responsable, seguro y acorde con su nivel de autonomía
Acompañamiento del uso de dispositivos	Los dispositivos Android e iOS ofrecen herramientas de control parental para acompañar el uso de dispositivos y las compras. En el ecosistema Apple, las opciones de "En familia", "Tiempo de uso" y autorización de compras permiten establecer distintas pautas. Antes de configurarlas, conviene explicar qué se busca cuidar y revisar su alcance.

EL INFORME

Pautas claras para el uso de dispositivos y plataformas	Las familias pueden acordar de manera conjunta horarios, momentos de descanso de las pantallas y criterios para el uso de determinadas aplicaciones. También es importante prestar atención al cuidado de la información personal, la privacidad y el manejo de las billeteras virtuales.
Mirada crítica sobre los influencers	Conversar acerca de quiénes son los influencers que siguen, cómo generan ingresos y de qué manera incorporan publicidad en sus contenidos permite desarrollar una actitud más crítica frente a lo que consumen en redes.
Reflexionar sobre la publicidad de las apuestas online	Los anuncios de apuestas pueden utilizarse como una oportunidad para conversar sobre las estrategias que emplean para presentar el juego como una forma sencilla de alcanzar el éxito o conseguir dinero.
Conocer las estrategias utilizadas por las plataformas de apuestas	Es importante explicar que las plataformas de apuestas utilizan diferentes recursos para atraer y mantener a los usuarios, como las promociones y los bonos de bienvenida. Hablar sobre estas estrategias ayuda a comprender que detrás de la posibilidad de obtener ganancias existen mecanismos destinados tanto a incentivar el ingreso como a favorecer que las personas continúen jugando.
Advertir sobre posibles estafas y engaños	Frente a los mensajes que prometen obtener dinero de manera rápida y sencilla, es necesario enseñar a identificar posibles situaciones fraudulentas. Conversar sobre las señales de alerta y sobre los riesgos de confiar en este tipo de propuestas puede contribuir a prevenir estafas y engaños.
Promover otras formas de ocio y socialización	Puede resultar útil favorecer un repertorio diverso de actividades, vínculos y espacios de ocio que no quede concentrado exclusivamente en las pantallas.

EL INFORME

ORIENTACIONES PARA INSTITUCIONES EDUCATIVAS

Las presentes orientaciones tienen como propósito ofrecer a los equipos de conducción, docentes y Equipos de Orientación Escolar (EOE) de los niveles Primario y Secundario un instrumento operativo para la identificación temprana de situaciones vinculadas con las apuestas online en niñas, niños y adolescentes (NNA), y para la comunicación con las familias en el marco de esas situaciones.

Se elabora adaptando la lógica de intervención de la Guía de Orientación para la Intervención en Situaciones Conflictivas y de Vulneración de Derechos en el Escenario Escolar (DGCyE, Provincia de Buenos Aires) a esta problemática específica, entendiendo la intervención como una acción intencionada, situada y de corresponsabilidad, que exige leer cada situación en su singularidad y evitar respuestas estandarizadas o estigmatizantes.

Fases de intervención institucional

1. Identificación:

La identificación no depende de una única vía: puede surgir del relato espontáneo de la/el estudiante, del comentario de un par, del uso del celular en el aula, o de señales indirectas sostenidas en el tiempo. A continuación se listan indicadores generales de alerta relevados por especialistas y organismos de salud.

Señales de alerta a observar:

- Cambios bruscos de humor, irritabilidad o ansiedad, especialmente asociados a resultados deportivos o de partidas.
- Preocupación excesiva por seguir en vivo resultados de partidos u otros eventos sobre los que podría haber apostado. Especialmente en deportes que no formaban parte del interés previo de la persona.
- Aislamiento social, retraimiento del grupo de pares o, a la inversa, cambio abrupto de grupo de amistades.
- Alteraciones del sueño (insomnio) y bajo rendimiento o desgano escolar sostenido.
- Uso constante y ansioso del celular, incluso en horario de clase, con reticencia a mostrar la pantalla.
- Pedidos reiterados de dinero, préstamos informales entre compañeros/as, venta de pertenencias, o indicios de deudas.
- Información sobre movimientos inusuales o injustificados en billeteras virtuales, cuando sea aportada por la/el estudiante, su familia o surja legítimamente durante la intervención institucional.

EL INFORME

- Presencia en el grupo áulico de estudiantes que oficien de intermediarios o "cajeros" de apuestas entre pares, o que utilicen perfiles de terceros (a menudo adultos) para poder apostar pese a ser menores de edad.
- Comentarios naturalizados sobre casas de apuestas, cuotas, "bonos" o promociones, incluso en tono de humor o como tema recurrente de conversación grupal.

Primeros pasos ante la detección:

1. Escuchar respetuosamente a la/el estudiante, sin interrogar de forma insistente ni frente al grupo, sosteniendo una actitud de escucha activa y sin juicio de valor.
2. Informar al Equipo de Conducción Institucional.
3. Indagar, de manera acotada y no inquisitiva, si la situación involucra conflictos entre pares, préstamos de dinero, deudas, presiones, amenazas, intermediación de apuestas o circulación de dinero dentro del grupo. El objetivo es reconocer si existen otras personas involucradas, situaciones de riesgo o posibles vulneraciones de derechos que requieran una intervención institucional específica.
4. Labrar un acta con fecha, hora, lugar, circunstancias y lo relatado u observado, evitando conjeturas o diagnósticos propios.
5. Notificar al Equipo de Orientación Escolar (EOE), cuando lo hubiera, respetando el carácter confidencial de la información.
6. Realizar una valoración inicial de las señales observadas, sus consecuencias y las necesidades de intervención. Cuando exista EOE, participará de esta valoración. Esta instancia no constituye un diagnóstico clínico.
7. Articular institucionalmente con Inspección y con los recursos territoriales que correspondan según la situación y la normativa jurisdiccional.

2. Comunicación con las familias:

La comunicación con las familias es un componente central del abordaje. El objetivo no es "denunciar" una conducta de la/el estudiante, sino habilitar un espacio de cuidado compartido entre escuela y familia frente a una problemática que, por su carácter silencioso y su asociación con la vergüenza y el endeudamiento, suele descubrirse tarde.

Principios para la comunicación:

- Se convoca a la familia con un enfoque de cuidado, informando que existe una situación que resulta preocupante y que es necesario conversar en el ámbito
- institucional, sin anticipar detalles sensibles en el momento de la convocatoria. Se debe evitar en todo momento un tono acusatorio hacia la/el estudiante o hacia la familia.
- Se prioriza al familiar responsable de la inscripción del alumno/a; si no se lo encuentra, se recurre a los contactos registrados en el legajo.
- Se informa de manera clara y sin exponer detalles innecesarios, resguardando la intimidad de la/el estudiante frente a otras familias o personal no involucrado.

EL INFORME

- Toda comunicación se realiza en un ámbito de privacidad (no en pasillos, portería ni frente a otras familias).
- Se tiene en cuenta que muchas familias desconocen el fenómeno o subestiman su magnitud (naturalizado por la publicidad y el entorno digital): la comunicación cumple también una función informativa y preventiva.

¿Quién comunica y cómo?:

- El/la Director/a de la institución, o un/a docente/EOE que este designe, es quien informa a la familia.
- Se recomienda que la comunicación inicial sea presencial, nunca por grupos masivos de mensajería ni cuadernillo de comunicaciones.
- Se labra Acta de la entrevista con la familia, dejando constancia de lo informado, los acuerdos y/o disensos.
- Se ofrece a la familia información sobre canales de orientación y tratamiento , evitando que la reunión termine únicamente en una advertencia.

Contenido sugerido de la comunicación a la familia:

- Qué se observó o qué manifestó la/el estudiante (hechos concretos, sin interpretaciones ni diagnósticos).
- Qué medidas tomó la institución hasta el momento (escucha, intervención del EOE).
- Información general sobre el fenómeno: prohibición legal para menores de 18 años, mecanismos de acceso pese a esa prohibición (billeteras virtuales, perfiles de terceros), y diferencias entre participación ocasional, señales de riesgo y situaciones de apuesta problemática.
- Recursos de orientación y tratamiento disponibles y el acompañamiento que puede ofrecer la escuela desde el EOE.
- Próximos pasos y modo de mantener el contacto, incluyendo un seguimiento pedagógico no estigmatizante.

Recursos iniciales para orientar a las familias:

- **Línea 141**: servicio nacional, gratuito, anónimo y disponible las 24 horas para orientación ante consumos problemáticos. Pueden consultar tanto la persona afectada como familiares y otras personas del entorno.
- **Servicios de Salud Mental y Consumos Problemáticos**: orientar a la familia hacia el efector público o servicio de salud disponible en su distrito o jurisdicción cuando resulte necesaria una evaluación profesional.
- **Registros y herramientas de autoexclusión**: cuando correspondan según la edad y la jurisdicción, pueden constituir una medida complementaria para restringir el acceso a plataformas legales de apuestas. No reemplazan la evaluación ni el tratamiento cuando existe una situación problemática.

EL INFORME

- **Dispositivos de orientación y acompañamiento para familiares**: pueden incluir espacios grupales, asociaciones, programas públicos u otros recursos comunitarios disponibles en cada territorio.

Comunicación institucional ampliada (comunidad educativa):

Cuando la situación excede lo individual y se identifica como una problemática extendida en un curso o en la institución (por ejemplo, circuitos de apuestas entre pares, uso de intermediarios o "cajeros"), se recomienda una comunicación institucional a las familias en su conjunto, con un enfoque preventivo y no alarmista: información sobre el fenómeno, canales de diálogo habilitados y actividades de educación digital y prevención que la escuela llevará adelante. Esta acción no excluye la necesidad de comunicar a las familias acerca de las problemáticas individuales.

3. Derivación y trabajo en red:

Equipo de Orientación Escolar (EOE), cuando lo hubiera: participa en la primera escucha, la valoración inicial de la situación y la definición de necesidades de intervención dentro de la institución. Cuando la escuela no cuente con EOE o un dispositivo equivalente, estas acciones serán organizadas por el Equipo de Conducción en articulación con los recursos territoriales correspondientes.

Servicios de Salud Mental y Consumos Problemáticos: pueden intervenir para realizar una evaluación clínica y, cuando corresponda, iniciar o indicar un tratamiento. La articulación debe realizarse con el efector disponible en la jurisdicción y según las características de cada situación.

Servicios Locales o Zonales de Promoción y Protección de Derechos: corresponde considerar su intervención cuando, además de la conducta problemática, aparecen situaciones que puedan implicar vulneración de derechos, como deudas graves, amenazas, presión de terceros, explotación, intermediación de apuestas o exposición a otras situaciones de riesgo.

Línea 141: constituye un recurso nacional de orientación ante consumos problemáticos y puede ser utilizada tanto por la persona afectada como por familiares, referentes y otras personas del entorno.

Organismos reguladores del juego de cada jurisdicción: permiten consultar qué operadores se encuentran autorizados y acceder a los canales oficiales para denunciar sitios de apuestas ilegales. Para Provincia de Buenos Aires y CABA, ver el apartado "¿Qué hacer si detecté que la página de apuestas es ilegal?".

Inspector/a de Nivel y de la Modalidad de Psicología Comunitaria y Pedagogía Social, cuando corresponda: acompaña y orienta las decisiones institucionales, especialmente cuando la situación requiere articulación con otros organismos o excede las posibilidades de intervención de la escuela.

EL INFORME

Organismos judiciales o de seguridad: su intervención puede resultar necesaria cuando se detecten amenazas, extorsiones, explotación, intervención organizada de personas adultas u otras situaciones que pudieran constituir vulneraciones de derechos o hechos ilícitos. La articulación deberá realizarse de acuerdo con los canales previstos por la normativa de la jurisdicción.

4. Registro y documentación

- Toda intervención se documenta en Acta: hechos, circunstancias, lugar, fecha y cómo se tomó conocimiento de la situación.
- Se registran los acuerdos y/o disensos alcanzados con la familia, y los recursos de orientación ofrecidos.
- Los registros deben manejarse con confidencialidad, reserva y acceso limitado a las personas institucionalmente responsables de la intervención, evitando la circulación innecesaria de datos personales o información sensible.
- Las actuaciones se informan, con los datos más relevantes, al Inspector/a de Enseñanza, especialmente cuando se detecten patrones grupales (circuitos de apuestas entre pares).

Circuito de actuación resumido

Paso	Acción	Responsable
1	Detección de señales de alerta / relato del/la estudiante	Cualquier adulto de la institución
2	Escucha respetuosa, sin exposición grupal, y labrado de Acta	Quien detecta la situación
3	Notificación interna	Equipo de Conducción y EOE, cuando lo hubiera
4	Valoración inicial de señales, consecuencias observadas y necesidades de intervención	EOE, cuando lo hubiera. En su ausencia, Equipo de Conducción con articulación territorial según corresponda
5	Comunicación con la familia, con enfoque de cuidado	Director/a o docente/EOE designado
6	Entrega de recursos de orientación (Línea 141, Servicio Local de Salud Mental)	Director/a + EOE, cuando lo hubiera
7	Articulación con salud / niñez si corresponde, según gravedad	Conducción + Inspección
8	Seguimiento pedagógico no estigmatizante y prevención institucional	EOE + Conducción

EL INFORME

Cuando la institución no cuente con un Equipo de Orientación Escolar (EOE) o con un dispositivo equivalente, la ausencia de ese recurso no debe interrumpir el circuito de cuidado. En estos casos, el Equipo de Conducción será responsable de organizar la primera intervención institucional, registrar la situación y articular, según corresponda, con Inspección, los servicios de salud, los equipos territoriales de orientación y los organismos de promoción y protección de derechos disponibles en la jurisdicción. La denominación y composición de estos dispositivos puede variar entre provincias, niveles de enseñanza y tipos de gestión, por lo que cada institución deberá adecuar este circuito a su estructura y normativa vigente.

Líneas de prevención institucional

- Talleres de educación digital y uso responsable de la tecnología, integrados a espacios de ESI, tutoría o propuestas institucionales de prevención, incluyendo el análisis de la publicidad de apuestas en redes sociales, streaming y transmisiones deportivas.
- Revisión de los acuerdos y normativas institucionales sobre el uso de celulares y otros dispositivos durante la jornada escolar, estableciendo criterios claros y conocidos por estudiantes, familias y docentes.
- Cuando la infraestructura tecnológica de la institución lo permita, implementación de medidas técnicas para restringir el acceso a sitios de apuestas desde la red wifi institucional. El bloqueo puede disminuir el acceso mediante la conexión de la escuela, pero no impide el uso de datos móviles, otras redes o mecanismos que permitan evitar la restricción. Por este motivo, constituye una medida complementaria y no reemplaza las acciones educativas y preventivas.
- Espacios de capacitación docente sobre señales de alerta, primera escucha y criterios iniciales de actuación frente a apuestas online y otras formas de desregulación vinculadas con entornos digitales.
- Articulación sostenida, y no únicamente ante situaciones individuales, con servicios de salud, organismos de niñez, equipos territoriales y otros recursos disponibles en la jurisdicción.
- Difusión periódica a las familias de información preventiva, criterios de cuidado y canales de orientación disponibles, procurando que estos recursos sean conocidos antes de que aparezca una situación problemática.

ARTICULACIÓN, ACCESO A AYUDA Y CONCLUSIONES

El acceso a un tratamiento no debería reducirse a interrumpir la conducta problemática

EL INFORME

Bloquear una plataforma, restringir medios de pago o disminuir el acceso a determinados dispositivos puede resultar necesario en algunas situaciones, pero estas acciones cumplen una función diferente de la elaboración clínica. La pregunta terapéutica debería poder interrogar qué lugar había adquirido la apuesta o el videojuego en la vida del adolescente, qué situaciones favorecen la repetición, qué vínculos y actividades fueron desplazados y qué recursos personales, familiares y comunitarios permanecen disponibles.

Los abordajes contemporáneos de los consumos problemáticos permiten pensar el tratamiento como un dispositivo compuesto por intervenciones diferentes y articuladas. El modelo desarrollado por Pavlovsky incluye evaluación clínica, tratamiento individual y grupal, participación familiar, prevención de recaídas, talleres y articulación con otros efectores, organizados de acuerdo con las características y necesidades de cada situación. Desde esta perspectiva, no existe una intervención única que resulte adecuada para todos los adolescentes, ni la intensidad del tratamiento debería definirse exclusivamente por la cantidad de horas de pantalla o el dinero perdido.

Esta misma precaución aparece en los desarrollos de Dellepiane. Ante la pregunta por el "mejor tratamiento" para las apuestas problemáticas, el autor sostiene que la elección del dispositivo requiere primero comprender la situación y las características particulares de la persona. Señala especialmente el valor de los espacios grupales por la posibilidad de encontrarse con otros que atravesaron experiencias semejantes, recibir apoyo y contar con sostén en situaciones críticas, pero advierte que el grupo no debería constituir el único recurso: destaca también la importancia de un espacio terapéutico individual especializado y de la orientación a la familia.

Esta articulación ya puede observarse en experiencias asistenciales locales. El dispositivo para consumos problemáticos en entornos digitales del Hospital Álvarez, por ejemplo, utiliza encuentros grupales semanales como una modalidad central de trabajo, articulados, cuando se considera necesario, con psicoterapia individual, atención psiquiátrica, terapia familiar y encuentros específicos con familiares. La propuesta permite pensar el grupo no como reemplazo de la clínica individual sino como otro espacio del tratamiento, con funciones diferentes y complementarias.

La importancia de una herramienta grupal

Pensar un grupo terapéutico implica algo más que reunir personas que presentan una misma conducta. Esta perspectiva resulta especialmente pertinente en la adolescencia. Las prácticas digitales y las apuestas no se desarrollan necesariamente en soledad: pueden organizar pertenencias, jerarquías entre pares, modos de reconocimiento y escenas compartidas. Dellepiane observa, por ejemplo, que las apuestas sociales suelen comenzar dentro de grupos de amigos y que en ellos puede producirse una valoración diferencial de quien arriesga más o aparentemente "acierta" con mayor frecuencia. También señala que los grupos pueden funcionar en sentido contrario, ayudando a detener o resolver conductas problemáticas.

EL INFORME

Un dispositivo grupal puede entonces ofrecer una escena diferente: poner en palabras experiencias que suelen transcurrir bajo secreto o vergüenza, escuchar recorridos semejantes sin que todos sean idénticos, reconocer situaciones de riesgo, compartir estrategias para atravesar momentos críticos y construir pertenencias que no estén organizadas alrededor de apostar, consumir o permanecer conectado. Su función no consiste en diluir la singularidad del caso, sino en agregar una dimensión terapéutica que la consulta individual, por sus propias características, no puede producir del mismo modo.

No alcanza con quitar: también es necesario reconstruir

Una cuestión clínica aparece cuando la intervención consigue limitar o interrumpir una conducta que ocupaba una parte considerable de la vida cotidiana: ¿qué sucede con el tiempo, los vínculos y las formas de satisfacción que quedan disponibles después del corte? Cuando durante meses o años apostar, jugar o permanecer conectado organizó horarios, expectativas, relaciones sociales y estados emocionales, la indicación de "hacer otra cosa" resulta insuficiente.

Por este motivo, la construcción del tratamiento puede incluir progresivamente experiencias presenciales, deportivas, culturales, recreativas y comunitarias; juegos de mesa, actividades corporales, encuentros con pares y actividades al aire libre. No deberían utilizarse como una prescripción estandarizada ni como una forma de mantener al adolescente simplemente "ocupado". El criterio es diferente: favorecer que vuelva a ampliarse un repertorio de experiencias, intereses y vínculos que pudo haberse reducido mientras la conducta problemática adquiría centralidad.

En este proceso, las redes de sostén adquieren una importancia particular. Contar con familiares, amigos, compañeros, referentes adultos, espacios educativos, deportivos, culturales o terapéuticos amplía las posibilidades de que los cambios puedan sostenerse en el tiempo. No todas las personas disponen inicialmente de la misma cantidad ni calidad de vínculos, y esta diferencia forma parte de las condiciones concretas desde las cuales se inicia un tratamiento. Por eso, además de intervenir sobre la conducta problemática, puede ser necesario ayudar a construir, recuperar o fortalecer relaciones y espacios de pertenencia. Cuantos más puntos de apoyo significativos pueda encontrar una persona, mayores serán las posibilidades de que no quede enfrentada en soledad al esfuerzo que supone modificar una práctica que había adquirido un lugar central en su vida.

Este movimiento difícilmente sea lineal. Es esperable encontrar ambivalencia, rechazo o resistencia, especialmente cuando aquello que los adultos intentan limitar constituía para el/la adolescente una fuente importante de placer, reconocimiento, pertenencia o regulación emocional. La propuesta de salir, encontrarse con otras personas, incorporarse a una actividad o permanecer durante un tiempo alejado de una pantalla puede inicialmente ser vivida como poco atractiva, forzada o incluso amenazante. Esto no significa que la intervención haya fracasado ni que deba abandonarse inmediatamente.

EL INFORME

El acompañamiento puede consistir entonces en alentar de manera gradual y sostenida experiencias de conexión con otros, partiendo de posibilidades realistas para cada adolescente. A veces será una actividad grupal estructurada; otras, volver a encontrarse con una persona conocida, compartir una comida, participar durante un tiempo acotado de una actividad o simplemente permanecer en un espacio con otros sin la exigencia inmediata de integrarse plenamente. La meta no es producir una sociabilidad ideal ni obligar al adolescente a vincularse, sino ofrecer oportunidades para que puedan desarrollarse o recuperarse habilidades de intercambio, confianza, comunicación y pertenencia.

Esto puede requerir insistencia y tiempo. Frente a respuestas como "no quiero", "me aburre", "no conozco a nadie" o "prefiero quedarme jugando", el trabajo adulto no debería reducirse ni a obligar ni a retirarse por completo. Puede ser necesario sostener la invitación, acompañar los primeros intentos, disminuir la exigencia, reconocer pequeños avances y volver a proponer. Que el camino sea difícil no significa que carezca de valor.

Reconstruir no significa llenar el tiempo que dejó libre la conducta problemática, sino ampliar nuevamente el mundo disponible para esa persona.

Ante una situación de preocupación, no siempre será necesario recurrir al mismo tipo de recurso. Algunas personas podrán requerir una primera orientación; otras, una evaluación clínica; otras necesitarán psicoterapia individual, acompañamiento familiar, un dispositivo grupal, intervención psiquiátrica o articulación con la escuela. El propósito del repositorio es justamente permitir que quien consulte pueda conocer alternativas y encontrar un punto posible de entrada a la red de cuidado.

Para conocer más sobre este informe de investigación elaborado por el Centro de Investigaciones Sociales de UADE: insod@uade.edu.ar

Acceda a nuestros otros informes de investigación:
https://www.uade.edu.ar/sites/investigacion/

FICHA TÉCNICA

Estudio del Centro de Investigaciones Sociales (CIS-UADE)
Objetivo: desarrollar una guía práctica de prevención e intervención destinada a fortalecer capacidades de detección temprana, comunicación, cuidado y articulación institucional frente al fenómeno de las apuestas online en menores de edad.
Enfoque metodológico: investigación aplicada de carácter descriptivo y orientada a la transferencia social del conocimiento, basada en la revisión de literatura especializada, documentos técnicos, organismos de referencia, experiencias asistenciales y entrevistas relevadas por el equipo de investigación.
Diferencias entre videojuegos, compras digitales y apuestas online. Señales de alerta y factores de riesgo. Estrategias de prevención en el ámbito familiar. Protocolos y criterios de intervención en instituciones educativas. Redes de cuidado, orientación profesional y acceso al tratamiento.
Población de referencia: niños y adolescentes, familias, docentes, equipos de orientación escolar y responsables institucionales vinculados con su cuidado y acompañamiento.

Staff

Daniel Sinopoli
Juan Pablo Bolivio
Guillermo Omar Ferreyra, Facultad de Ciencias de la Salud, UADE.

UADE