



PROYECTO INIC01-279

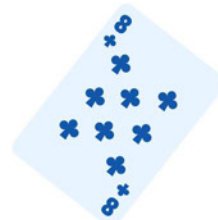
"Desarrollo de un programa de prevención
de adicción al juego en Paraguay y
formación para su implementación:
LUDENS-Paraguay"

Encarnación - Paraguay
2025



PROYECTO INIC01-279

"Desarrollo de un programa de prevención
de adicción al juego en Paraguay y
formación para su implementación:
LUDENS-Paraguay"





EDITORIAL DIVESPER

Independencia Nacional, entre Padre Kreusser
y Gral. Cabañas — Encarnación, Paraguay

Teléfono: 595 71 205454

email: editorial@unae.edu.py

www.unae.edu.py

ISBN: 978-99989-945-8-4



Autoridades Institucionales de la UNAE

Rectora Complejo Educativo UNAE:

Dra. Nadia Czeraniuk

Vicerrector Administrativo:

Mag. Helmut Schaefer

Secretario General:

Mag. Francisco Cantoni

Directora Académica General:

Dra. Laura Arévalos

Directora Unidad de Postgrado e Investigación:

Mag. Analía Enríquez Tischler

Director Centro de Investigación y Documentación:

Mag. Matías Denis

Decano Facultad Ciencias Jurídicas Humanas y Sociales:

Mag. Abog. Yonny Flick

Decana Facultad Ciencias Empresariales:

Mag. Yanina Gerhard

Decano Facultad Ciencia, Arte y Tecnología y Director Arquitectura:

Mag. César Aquino

Director Análisis de Sistemas Informáticos y Diseño Gráfico:

Lic. Gabriel Sotelo

Directora Diseño de Modas:

Lic. Laura Portillo

Directora Farmacia:

Bioq. Patricia Villalba

Directora Veterinaria:

Dra. Vet. Karen Aguirre

Director Contaduría Pública y Administración:

Mag. Marcelino Venialgo

Coordinadora de Psicopedagogía:

Mag. Jessica Zacarías

Coordinadora Ingeniería Comercial y Licenciatura en Marketing:

Ing. Com. Ivonne Vargas

Coordinación ISEDE:

Mag. Verena Schaefer

Dirección Académica ISEDE:

Mag. Rocío Palacios y
Mag. Cristina Raychakowski

Dirección Académica UNAE Sede Colonias Unidas:

Mag. Carina Ramos

Resultados del proyecto "INIC01-279: Desarrollo de un programa de prevención de adicción al juego en Paraguay y formación para su implementación: LUDENS-Paraguay" cofinanciado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de Paraguay-CONACYT con fondos del FEEI.

EQUIPO:

Investigadora principal: Analía Enríquez

Equipo de investigación: Mariano Chóliz, Matías Denis Cácaro, María Del Carmen Paredes Argüello, Jessica Marlene Zacarías Benítez, Lorena Elizabeth Ojeda Colmán y Henry Ariel Chávez Wottrich

Auxiliar de investigación: Yamila Anahí Machado Atienza

Directora de proyecto: Laura Verena Schaefer

Administrativos: Helmut Rubén Schaefer Báez, Zunilda Sanabria y Andrea Diana Tepper Schneider

Compilación y edición: Andrea Diana Tepper Schneider y Matías Denis Cácaro

Diagramación: Hernán Andrés Schaefer Czeraniuk y Camila Alejandra Báez Lisnichuk

ISBN: 978-99989-945-8-4

Páginas: 100

Impresión: Centro Gráfico S.R.L. | Primera edición: Agosto 2025 | Tirada: 300 ejemplares

Se autoriza el uso y la divulgación del contenido de este libro por cualquier medio, siempre que se cite la fuente. La publicación ha sido elaborada con el apoyo del CONACYT. El contenido es responsabilidad exclusiva de los autores y en ningún caso se debe considerar que refleja la opinión del CONACYT ni de la UNAE.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	8
1.1. FUNDAMENTACIÓN DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN	8
1.2. QUÉ TEMA TRATÓ EL PROYECTO	10
2. ESTADO DEL ARTE Y MARCO TEÓRICO	12
2.1. LA ADICCIÓN AL JUEGO: UNA PROBLEMÁTICA A NIVEL MUNDIAL	12
2.2. CARACTERIZACIÓN DE LA ADICCIÓN AL JUEGO SEGÚN LOS MANUALES DE CLASIFICACIONES DIAGNÓSTICAS	15
2.3. REGULACIONES Y POLÍTICAS ACTUALES SOBRE JUEGOS DE AZAR EN PARAGUAY	17
2.3.1. LEY N° 1016/1997 QUE ESTABLECE EL RÉGIMEN JURÍDICO PARA LA EXPLOTACIÓN DE LOS JUEGOS DE SUERTE O DE AZAR	18
2.3.2. DECRETO DEL GOBIERNO DE PARAGUAY N° 3.083 /2015, POR EL CUAL SE AMPLÍA EL DECRETO N° 6206/1999	19
2.3.3. LEY N° 6903/2022, EN LA CUAL SE ESTABLECE MEDIDAS DE PROTECCIÓN A LOS MENORES DE EDAD ANTE LAS INFLUENCIAS DE LAS MÁQUINAS TRAGAMONEDAS	21
2.3.4. LEY N° 6800/2021 QUE CREA EL CONSEJO Y SECRETARÍA MUNICIPAL DE PREVENCIÓN Y TRATAMIENTO DE ADICCIONES	22
2.4. PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO DE LOS JUGADORES DE APUESTAS EN PARAGUAY	26
2.5. FACTORES PREDISPONENTES A LA ADICCIÓN DE LOS JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS ONLINE EN ADOLESCENTES	30
2.6. FACTORES IMPLICADOS EN LA ADICCIÓN A LOS JUEGOS	32
2.6.1. FACTORES PSICOLÓGICOS IMPLICADOS EN LA ADICCIÓN A LOS JUEGOS	32
2.6.2. FACTORES SOCIALES IMPLICADOS EN LA ADICCIÓN A LOS JUEGOS	37
2.6.3. FACTORES ECONÓMICOS IMPLICADOS EN LA ADICCIÓN A LOS JUEGOS	39
2.7. NEUROAPRENDIZAJE Y SU RELACIÓN CON LAS ADICCIONES	40
2.8. PROGRAMA LUDENS: UNA HERRAMIENTA PREVENTIVA PARA EVITAR LA ADICCIÓN AL JUEGO DE APUESTAS EN PARAGUAY	42
3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS	44
3.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	44
3.2. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	44
3.3. OBJETIVOS DEL PROYECTO	45
4. METODOLOGÍA	46
4.1. DISEÑO METODOLÓGICO	46
4.2. PROCEDIMIENTOS REALIZADOS EN LA INVESTIGACIÓN	47
4.2.1. ADAPTACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (ENCUESTA)	47
4.2.2. ADMINISTRACIÓN DEL INSTRUMENTO A LA MUESTRA DE ESTUDIO	49
4.2.3. ADAPTACIÓN DEL MATERIAL AUDIOVISUAL DEL LUDENS	50
4.2.4. REALIZACIÓN DE SESIONES CON EL LUDENS EN DISTINTAS INSTITUCIONES QUE CONFORMABAN LA POBLACIÓN DE ESTUDIO	53
4.2.5. NUEVA ADMINISTRACIÓN DEL CUESTIONARIO (RETEST)	55
4.3. FORMACIÓN DE FORMADORES EN PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN AL JUEGO DE AZAR (ESPECIALMENTE SOBRE LAS NUEVAS MODALIDADES DE JUEGO ONLINE)	56
4.4. REALIZACIÓN DEL WEBINAR SOBRE LA "PREVENCIÓN DE ADICCIÓN AL JUEGO EN PARAGUAY"	60

4.5. PRESENTACIÓN DEL MATERIAL FORMATIVO PARA LA PREVENCIÓN DE ADICCIÓN A LOS JUEGOS DE AZAR EN ADOLESCENTES	62
5. RESULTADOS Y DISCUSIONES	66
5.1. RESULTADOS PRUEBA PILOTO	67
5.2 RESULTADOS DE LA ADMINISTRACIÓN DEL TEST (PRIMERA ADMINISTRACIÓN)	70
5.3 RESULTADOS COMPARATIVOS DE LA ADMINISTRACIÓN DEL TEST: PRIMERA ADMINISTRACIÓN Y SEGUNDA ADMINISTRACIÓN TRAS LA FORMACIÓN	75
5.4 RESULTADOS DEL WEBINAR PARA SOCIALIZACIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE PREVENCIÓN DE ADICCIÓN AL JUEGO EN PARAGUAY	80
6. CONCLUSIONES	87
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	90
8. ANEXOS	95
ANEXO 1: FORMATO DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS - ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN MEDIA (ENCARNACIÓN), ADAPTADA AL CONTEXTO DE PARAGUAY	96



Presentación

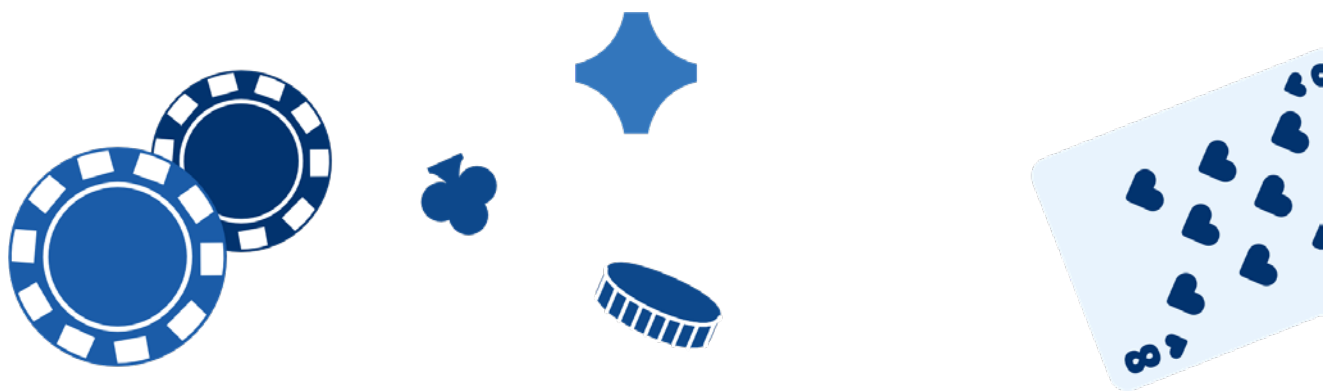
Este material, objeto de un proyecto de investigación cofinanciado por el CONACYT y la Universidad Autónoma de Encarnación, tiene una particularidad clave: contiene informaciones para jóvenes y adolescentes, para familias y para profesionales.

Iniciar mencionando lo anterior no es azaroso. En ocasiones, más en países en vías de desarrollo, se llega a dudar del valor que pueda tener la ciencia para la calidad de vida de las personas. Sin embargo, este material, y el proyecto de investigación al que responde, resulta un claro ejemplo de cómo la ciencia y la tecnología pueden aportar a la mejora de la sociedad.

Aunque los resultados de la investigación son mejores de lo que podría esperarse

en cuanto a la adicción al juego de azar, la realidad mundial es que se está ante una nueva amenaza para el desarrollo integral de las personas. En el caso de Paraguay, el juego de azar, al parecer, aún está en una fase de penetración temprana, por lo que con los resultados de esta investigación se puede trabajar en la prevención. De hecho, una finalidad misma del material y del proyecto es la prevención de la adicción al juego de azar.

El proyecto, y todo lo generado en este, cuenta con aval internacional, ya que el origen del Ludens está en la Universidad de Valencia con la figura del Dr. Mariano Chóliz, quien logró que el Ludens contará con reconocimientos y fuera tenido en cuenta por el Ministerio de Salud

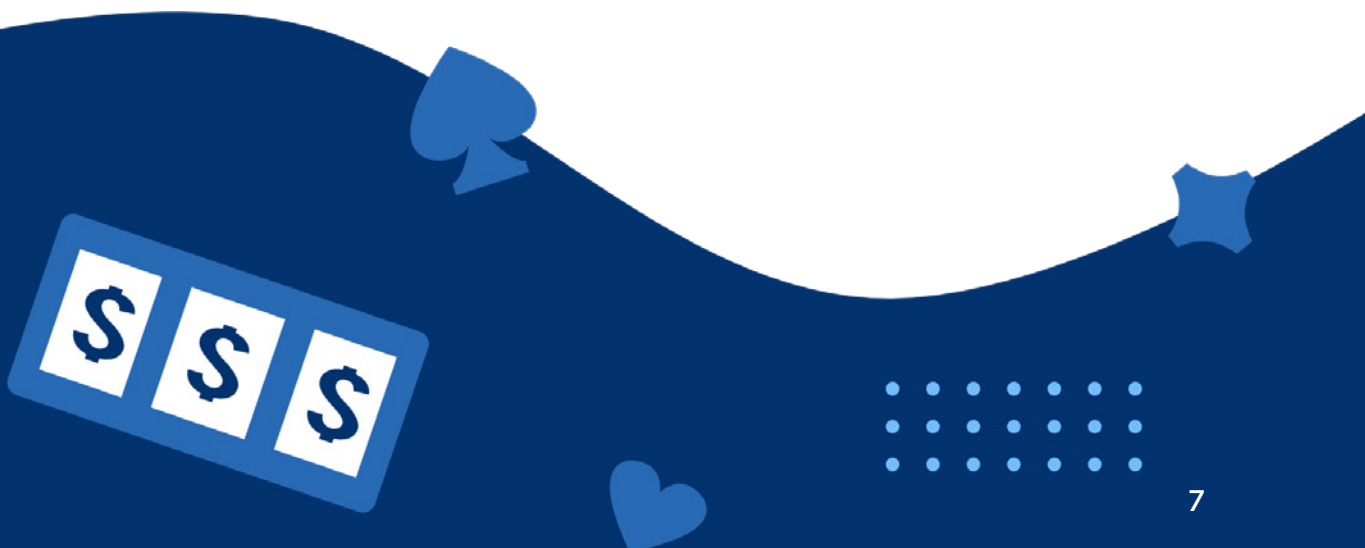


de España. Pero también cuenta con aval nacional, ya que fue premiado en el Reconocimiento ODS 2025 organizado por Pacto Global Paraguay por su aporte a la Salud y el Bienestar. En esa línea, de esta investigación surgió una Tesis Doctoral en Educación y Desarrollo Humano, obra de la investigadora principal del proyecto, que fue evaluada por investigadores del Sistema Nacional de Investigadores del CONACYT ubicados en los niveles más altos.

Por tanto, además de cumplir con lo que corresponde, que es la transferencia directa de los resultados de investigación

a la sociedad, ponemos a disposición este material esperando que quienes lo lean lo encuentren valiosísimo para cuidarse y cuidar. Esto es mucho más que cumplir con lo que corresponde, puesto que el material dispuesto con motivo de este proyecto puede ayudarnos a mejorar la salud, el bienestar y la calidad de vida.

Mag. Verena Schaefer
Directora del Proyecto





1. Introducción

1.1. Fundamentación del tema de investigación

El juego ha formado parte de la vida del ser humano a lo largo de la historia, pero hasta el siglo XIX no había sido objeto de estudio por parte de los profesionales de la salud mental. Es así que se han llevado a cabo investigaciones que buscaban establecer las características de aquellas conductas que denotan rasgos específicos vinculados, en cierta forma, con conductas adictivas.

En la quinta edición del DSM (2022) se incluyó una nueva categoría diagnóstica denominada "juego patológico", que se define como desórdenes o trastornos generados a partir de la práctica desmedida de juegos de apuestas. Al respecto, el juego patológico implica un involucramiento excesivo en los juegos de apuestas (en sus diferentes modalidades), el cual se presenta en la

persona que lo padece a pesar de que ello lo lleve a mantener problemas a nivel familiar, económico o laboral, los cuales se asocian generando a su vez disfuncionalidad en los ámbitos en los cuales se desenvuelve, representando así un comportamiento adictivo.

El juego patológico se encuentra, a su vez, incluido en los criterios relacionados a los trastornos adictivos y relacionados con sustancias. Esto implica que las personas que lo padecen pueden involucrarse de manera compulsiva y disfuncional en determinadas conductas que no necesariamente tienen como comorbilidad la administración exógena de drogas (Pilatti y otros, 2020).

Desde esa perspectiva, y asumiendo que la adicción al juego de apuestas online va en creciente aumento, especialmente en jóvenes y adolescentes en los países donde se ha legalizado (Chóliz, 2016; Chóliz y Marcos, 2022), se podría pensar en que es necesario investigar sobre el tema a fin de buscar acciones preventivas o

acciones que permitan una detección precoz de las sintomatologías. Por ello es importante contar con una herramienta y/o recurso que permita evaluar las conductas y comportamientos de los jóvenes. Aquí es donde aparece el programa Ludens, un programa de prevención de adicción al juego de apuestas y azar desarrollado en la Universitat de Valencia (España).

El Ludens es un programa que pretende informar y formar a las personas sobre el juego de apuestas y de azar, así como de las consecuencias que tiene el juego sobre la salud, especialmente en lo que se refiere a los problemas de adicción. Esta adicción puede surgir desde el acceso de los adolescentes a los videojuegos u otros tipos de juegos en internet. Por eso, Ludens busca también sensibilizar sobre el problema y modificar las actitudes hacia el juego. Se trata, básicamente, de un programa de prevención universal de la adicción al juego que ha sido implementado, principalmente, en el ámbito escolar (Chóliz et al., 2021), pero también en otros espacios. El programa Ludens es considerado un programa de buenas prácticas de prevención por parte del Plan Nacional sobre Drogas del Ministerio de Sanidad de España. En esa línea, dado que a nivel local en el 2022 fue aprobada una ley que se refiere a los menores de edad y la temática en cuestión, se está ante un área que debe ser profundizada por el desconocimiento de cifras con miras a la toma de decisiones y la prevención de manera fundamentada.

Para el caso de Paraguay, la Ley 6903 por la que se establecen medidas de protección a los menores de edad ante las influencias de las máquinas tragamonedas da cuenta de la situación latente en esta materia, aunque se carece de datos sobre la situación local.

A pesar de la característica universal, siempre hay que tener en cuenta los factores contextuales y, en este caso, las particularidades de Paraguay, por ejemplo, las relacionadas con el lenguaje. Por eso, este proyecto contempló la adaptación del Ludens al contexto paraguayo.



Ludens busca también sensibilizar sobre el problema y modificar las actitudes hacia el juego.

1.2. Qué tema trató el proyecto

El objetivo de esta propuesta fue desarrollar el programa de prevención de adicción al juego Ludens-Paraguay mediante la adaptación del programa Ludens.

La adicción al juego, también denominada trastorno de juego o juego patológico, es un problema de salud mental que puede afectar a cualquier persona que se exponga al juego, aunque la población adolescente es especialmente vulnerable a padecer dicha afección. El desarrollo del juego online, que en Paraguay se encuentra en pleno proceso de expansión a la fecha de ejecución de este proyecto, es una de las principales causas de que dicho trastorno de salud mental se convierta en un problema de salud pública, dado que es una actividad que se promueve social y económicamente. Por eso, la propuesta planteada pretendía adaptar el programa de prevención de adicción al juego Ludens a la realidad de Paraguay y medir la presencia de los efectos sobre la prevención de la adicción al juego antes de que la adicción al juego de azar suponga un problema de salud pública desarrollado.

El proyecto, como propuesta de iniciación, fue ejecutado en la ciudad de Encarnación, 3ª ciudad con más habitantes de Paraguay. Se llevó a cabo directamente con 5 centros educativos de la zona céntrica de Encarnación y Cambyretá, uno de gestión privada y 4 de gestión pública, ya que esto podría dar cuenta de diferencias sociodemográficas. Para la ejecución del proyecto con los estudiantes que formaron parte de la muestra se realizaron varias fases, entre las cuales se encuentran:



Fase 1:

La primera actividad fue la administración del Cuestionario del programa LUDENS, lo cual implicó una evaluación inicial en cada participante sobre los siguientes aspectos: tipos de juegos a los cuales acceden (modalidades), frecuencia de juego y percepción sobre cambios conductuales a consecuencia del juego. Además, se agregaron informaciones sociodemográficas relevantes para la institución educativa que trabajará con el programa en sí, como, por ejemplo: conformación del núcleo familiar, zona de residencia, edad y género.

Fase 2:

Tras las administraciones del test inicial se llevaron a cabo las sesiones del LUDENS, sesiones 1 y 2, en un espacio de unos 60 minutos con cada uno de los grupos que formaron parte de la muestra -estudiantes de la Educación Media en las instituciones educativas seleccionadas para esta investigación-. Estas sesiones se ejecutaron por medio de materiales audiovisuales, los cuales incluyen videos de experiencias de vida, análisis de anuncios publicitarios e informaciones sobre la adicción a los juegos de apuestas. También, información para diferenciar entre las modalidades de juego (tradicionales y los online, adaptados al contexto del Paraguay), tipologías de jugadores e implicancias de la adicción.



Fase 3:

La última fase, tras las sesiones de aplicación del LUDENS, implicó una nueva administración del Cuestionario del programa LUDENS para comparar las respuestas entre la administración inicial y la administración final. Esta etapa se llevó a cabo aproximadamente un mes después de las sesiones del LUDENS. El objetivo de esta administración fue analizar si hubo modificaciones en las actitudes con respecto al juego.

Previamente a la administración inicial del test, se llevó a cabo una formación semipresencial en prevención de la adicción al juego e implementación del programa Ludens. Dicha formación se realizó en sesiones presenciales en Paraguay en una primera fase y luego continuó a través de aula virtual desarrollada por la Universidad de Valencia.

Además, para la ejecución del programa se desarrolló un proceso de adaptación de todo el programa LUDENS, al contexto de Paraguay. Esta actividad estuvo a cargo del equipo de investigación, quienes trabajaron en la adaptación de los contenidos del programa Ludens a la realidad de Paraguay, en todo lo que implica disponibilidad de juegos, marketing y legislaciones. Para ello se realizaron reuniones formativas con el profesor Mariano Chóliz, quien coordinó la implementación del programa en Paraguay.

Tras la ejecución de todas las fases en cada una de las instituciones educativas, se desarrolló una capacitación semipresencial con el objetivo de formar a formadores en prevención de la adicción al juego de azar (especialmente sobre las nuevas modalidades de juego online). Para esta capacitación fueron seleccionados profesionales psicólogos, psicopedagogos, directivos y coordinadores de centros que tratan la adicción.





2. Estado del arte y marco teórico

2.1. La adicción al juego: una problemática a nivel mundial

El juego ha formado parte de la vida del ser humano a lo largo de la historia, pero hasta el siglo XIX no había sido objeto de estudio por parte de los profesionales de la salud mental. Por eso, en la quinta edición del DSM (2022) se incluyó una nueva categoría diagnóstica denominada "juego patológico", que se define como desórdenes o trastornos generados a partir de la práctica desmedida de juegos de apuestas. El juego patológico implica un involucramiento excesivo en los juegos de apuestas, en sus diferentes modalidades, que se presenta en la persona que lo padece a pesar de que ello lo lleve a mantener problemas a nivel familiar, económico o laboral, problemas que generan, a su vez, disfuncionalidad en los ámbitos en los cuales se desenvuelve la persona, representando así un comportamiento adictivo.





a los trastornos adictivos y relacionados con sustancias. Esto implica que las personas que lo padecen pueden involucrarse de manera compulsiva y disfuncional en determinadas conductas que no necesariamente tienen como comorbilidad la administración exógena de drogas (Pilatti y otros, 2020).

Pilatti y otros (2020) abordaron las distorsiones cognitivas e impulsividad y la relación con tipos de juegos de apuestas en estudiantes universitarios argentinos. Detectaron que, las personas que desarrollan esta patología tienen sesgos cognitivos tales como “la creencia de los apostadores, de que sus propias habilidades son determinantes para ganar el juego (ilusión de control), o la creencia equívoca de que existe un patrón predeterminado de resultados (falacia del apostador)” (p. 230). Ello les lleva a suponer que tendrán, permanentemente, probabilidades de ganar. Los resultados de la investigación indican diferencias estadísticamente significativas

en impulsividad, distorsiones cognitivas y severidad en función de la preferencia por determinados tipos de apuestas. Del total de 295 universitarios que formaban parte de la muestra, hubo un alto porcentaje (32%) de apostadores con estas conductas, específicamente, aquellos con preferencia por apuestas estratégicas exclusivamente. Los apostadores con preferencia por apuestas estratégicas y de chance mostraron mayores niveles de impulsividad, distorsiones cognitivas y severidad que el resto de los grupos, es decir, apostadores con preferencia por apuestas de chance exclusivamente.

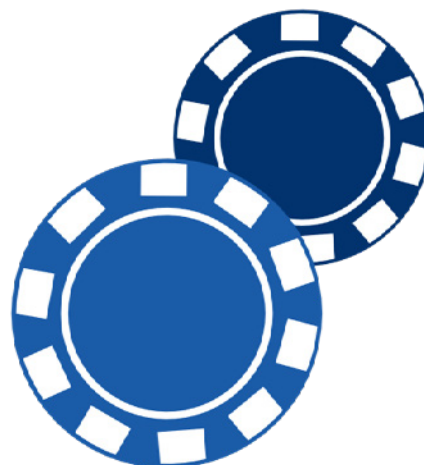
A nivel Paraguay, se puede mencionar que el estudio “14-INV-371 Tecnoestrés: Detección del Impacto Psicológico y Educativo de las Nuevas Tecnologías y Propuesta de Programa de Autorregulación en Jóvenes de Educación Básica, Media y Superior” es el antecedente más relevante y aproximado que se puede vincular con el tema de esta investigación.

La investigación citada da cuenta de la necesidad de educar en el uso de cualquier tecnología para prevenir las adicciones.

En este sentido, las nuevas modalidades de juegos de apuestas online son las que mayor expansión están teniendo globalmente. En la mayoría de los casos las empresas comienzan a operar cuando todavía no existe una normativa nacional al respecto, motivo por el cual las casas de apuesta están instaladas en el extranjero; en muchos casos están radicadas en paraísos fiscales para evitar pagar los impuestos que como empresa deberían tributar en los países donde obtienen los beneficios. Conforme las legislaciones de los diferentes países autorizan la actividad, como una forma de regularizar fiscalmente una actividad empresarial, lo que suele ocurrir es que se incrementa notablemente el consumo por parte de los ciudadanos, ya que se fomenta el juego y, con ello, los casos de adicción al juego online (Chóliz, 2016).

Normativamente, en Paraguay se sancionó la Ley 6903/2022, por la que se establecen medidas de protección a menores de edad ante las influencias de las máquinas tragamonedas. Previamente, en el 2010, se aprobó la Ley 4716, que modifica el régimen jurídico para la explotación de los juegos de suerte o de azar, es decir, la Ley 1016/1997 donde se establece el régimen jurídico para la explotación de los juegos de suerte o de azar. Así pues, recién llegado el 2022 se actuó sobre las medidas de protección a los menores ante la ludopatía, habiendo un vacío los años previos. En esa línea, existe el Centro Nacional de Control de Adicciones, que realiza informes periódicos entre los cuales no aparece ningún dato sobre ludopatía.

A la fecha de finalización de este proyecto (agosto de 2025), el juego de apuestas online no está regulado en la actualidad en Paraguay, a pesar de que hay ciudadanos que juegan a este tipo de juegos porque las empresas de juego operan desde el extranjero. Por ello es muy necesario conocer el grado de implicación de los jóvenes y adolescentes en esta actividad y prevenir de los riesgos que tiene el juego de apuestas.



A la fecha de finalización de este proyecto (agosto de 2025), el juego de apuestas online no está regulado en la actualidad en Paraguay.

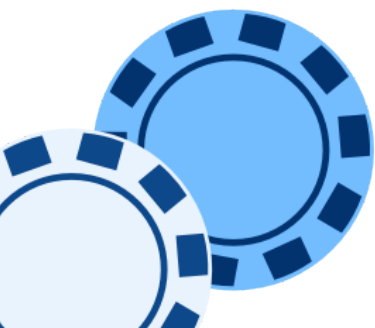


2.2. Caracterización de la adicción al juego según los manuales de clasificaciones diagnósticas

La adicción al juego se considera un trastorno mental desde finales de la década de los setenta del pasado siglo en las principales clasificaciones diagnósticas de las enfermedades mentales, tanto la CIE-9 de la OMS (1979) como el DSM-III de la American Psychiatric Association (APA,1980).

El juego patológico se considera en la actualidad como un trastorno adictivo tanto en la CIE-11 (OMS, 2018) como en el DSM-5-TR (APA, 2022). Esto es así porque, una vez demostrado que es la actividad de apostar la principal responsable del desarrollo del trastorno, se ha constatado que mientras se está apostando se activan los mismos circuitos cerebrales que las drogas, además de que los síntomas clínicos asociados a la enfermedad son similares a los de las drogodependencias.

La consideración del trastorno de juego como un trastorno adictivo tiene una especial relevancia de cara al desarrollo de programas de prevención, puesto que con ello se pone el foco de atención en el juego en sí como uno de los aspectos principales que hay que tener en cuenta para prevenir el trastorno mental. También es muy relevante conocer cuáles son las estrategias que utiliza la industria para incitar a jugar, ya que cuando un problema de salud mental se extiende en la sociedad, se convierte en un problema de salud pública, como así se considera con el caso del juego desde finales del siglo pasado (Korn y Shaffer, 1999).



El juego, como tantos otros aspectos de la sociedad actual, se ha beneficiado del desarrollo de Internet y de las tecnologías basadas en la electrónica, haciendo que sea más accesible y sencillo de utilizar, al mismo tiempo que han aparecido formas de apostar que eran impensables hace solo unos años. El juego online se ha extendido a toda la población, siendo los jóvenes y adolescentes la población que más lo utiliza.

El juego de apuestas online es más adictivo que el tradicional (Chóliz et al., 2021). Eso se ha puesto de manifiesto en España que, tras la legalización del juego online y su promoción comercial, se ha convertido en un problema de salud pública que afecta especialmente -aunque no sólo- a la población juvenil y adolescente e incluso a menores de edad (Chóliz, 2016; Chóliz y Marcos, 2022).

En la actualidad, Paraguay -como la mayoría de Latinoamérica- se encuentra en un momento especialmente crítico con respecto al juego online. Las empresas multinacionales del juego están expandiendo su actividad en todo el continente, a pesar de que no existe un marco legal que lo contemple explícitamente, como sí es el caso del juego. Para complicar todavía más esta situación, se carece de programas de prevención de adicción al juego que protejan a la población, especialmente a los más vulnerables, de los efectos que tiene el juego. Es en este contexto se enmarca el presente proyecto de investigación, pensado desde la adaptación del programa de prevención de adicción al juego Ludens (Chóliz, 2017; Chóliz et al., 2022) a la realidad actual de la República del Paraguay.

El Ludens se trata de un programa de prevención reconocido como “buenas prácticas” por parte del Ministerio de Sanidad de España y que ha demostrado su utilidad al implementarse con varias decenas de miles de adolescentes españoles.



En la actualidad, Paraguay - como la mayoría de Latinoamérica - se encuentra en un momento especialmente crítico con respecto al juego online.





2.3. Regulaciones y políticas actuales sobre juegos de azar en Paraguay

En Paraguay las normativas vinculadas a la regulación y control de los juegos de azar datan de décadas pasadas. Sin embargo, dichas normativas no eran controladas por los gobiernos, ya que estos se interesaban más en el control de ingresos percibidos con la implementación de los juegos en sí y no en la regulación de quiénes accedían a ellos, por ejemplo, menores de edad.

Es así que la Ley 426/1994, por la cual se regulaba los ingresos de los gobiernos departamentales, contemplaba la distribución que debía realizarse con los ingresos provenientes de los juegos de azar en cada uno de los municipios. En su artículo 40 mencionaba lo relacionado a la concesión y control de los juegos de azar, estableciendo que ese proceso corresponderá al Poder Ejecutivo, al Gobierno Departamental y al Gobierno Municipal, en su caso, y su regulación será establecida por Ley.

En lo que respecta a los cánones e ingresos provenientes de dichos juegos deberán ser distribuidos de la siguiente forma: 30% a los Gobiernos Municipales afectados por los juegos; 30% a los Gobiernos Departamentales donde se implementen los juegos; 30% a la Dirección de Beneficencia y Ayuda Social (DIBEN) y un 10% al Tesoro Nacional.

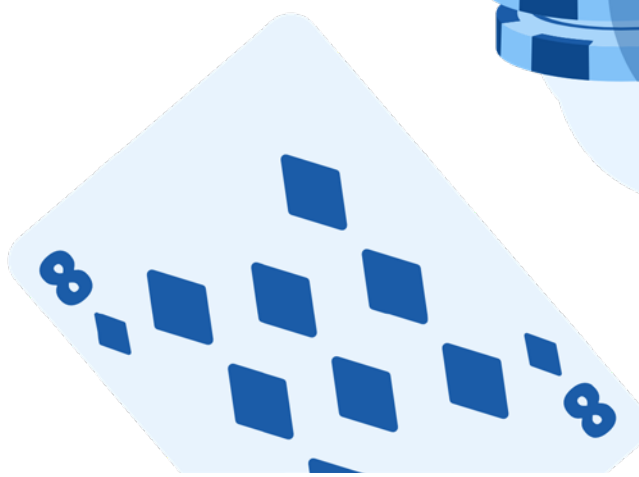
La distribución de cánones fue regulada desde la promulgación de la Ley, mas no así el control de quiénes accedían a los juegos de azar.



2.3.1. Ley N° 1016/1997 que establece el régimen jurídico para la explotación de los juegos de suerte o de azar

La Ley 1016/97, en su artículo 1º, trata sobre las disposiciones relacionadas con las regulaciones a las que deben ajustarse las personas físicas o jurídicas que deseen instalar y operar los juegos de azar permitidos por la presente ley. En cuanto a los juegos permitidos por Ley, en Paraguay, son todos aquellos contemplados en Casinos, que incluyen los juegos que operan, total o parcialmente, en sus instalaciones, tales como la ruleta, punto y banca, dados, naipes, black jack, juegos electrónicos y/o similares a la actividad. Además, se contemplan juegos tales como loterías, que podrán ser diferidas o instantáneas, rifas, que implican modalidades de juego que consisten en sorteos de sumas de dinero o de bienes muebles, inmuebles o servicios, celebrados entre los adquirentes de uno o varios boletos, tickets o similares. También son considerados por ley el bingo, la quiniela, las combinaciones aleatorias o chance, los juegos electrónicos de azar, las apuestas deportivas, las carreras de caballos y el telebingo.

En la misma Ley 1016/1997 se entiende por juego de azar a la adquisición de un bien o de un derecho como resultado de un acontecimiento futuro o de uno realizado, pero desconocido por las partes, en donde no inciden otros factores como la destreza o la inteligencia.

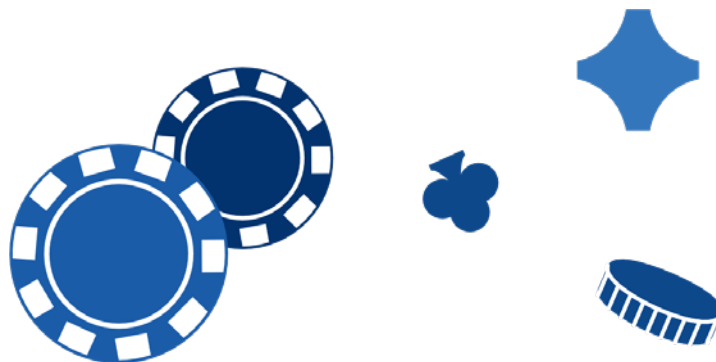




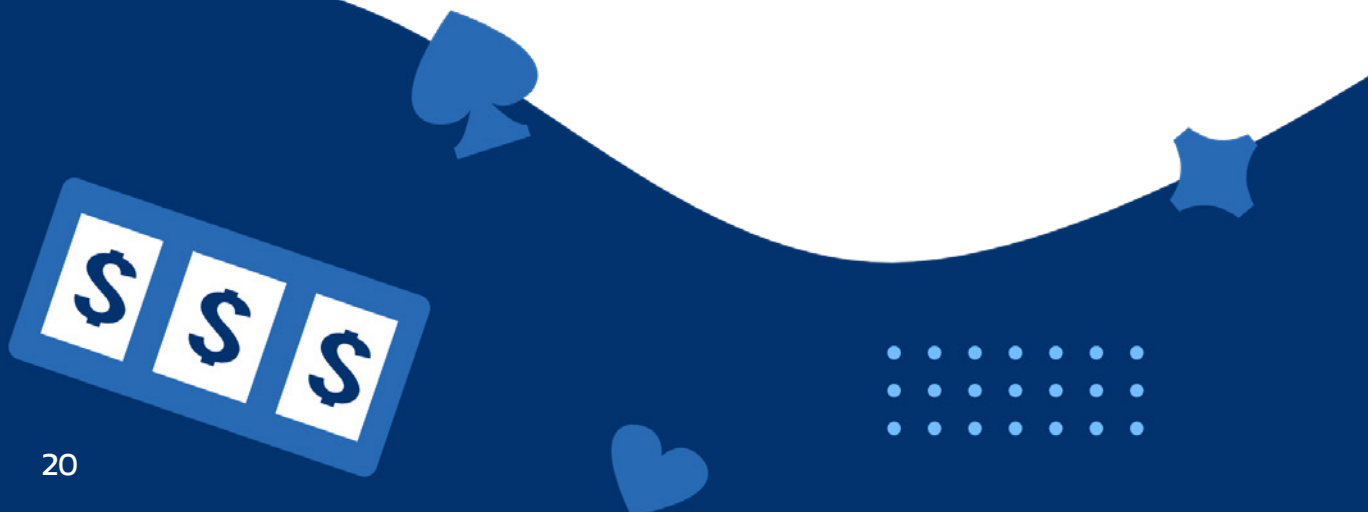
2.3.2. Decreto del Gobierno de Paraguay N° 3.083 /2015, por el cual se amplía el decreto N° 6206/1999

Según el Decreto N° 3.083/2015, el Estado paraguayo debe acompañar el desarrollo de la industria de los juegos de azar, no sólo a través de la creación de normas que regulen su ejecución y participación, sino también mediante políticas públicas efectivas que promuevan la industria del juego como un motor de cambio social. Esto se logra a través de programas de Responsabilidad Social Empresarial (RSE), que buscan que las entidades dedicadas a los juegos de azar contribuyan a la sociedad mediante acciones que mejoren la calidad de vida de los ciudadanos como parte de sus responsabilidades sociales, proyectando así una imagen positiva del sector.

Asimismo, se debe fomentar la implementación de programas de Juego Responsable y Prevención de la Ludopatía con el fin de lograr un desarrollo ordenado y responsable del juego. Esto busca evitar las consecuencias asociadas a la ludopatía, un trastorno reconocido por la Organización Mundial de la Salud (OMS), que se caracteriza por la participación continua y compulsiva en juegos de azar, afectando la vida personal, social, laboral y familiar del individuo. Este comportamiento persiste y se agrava a pesar de las consecuencias sociales negativas como la pérdida de bienes, deterioro de relaciones familiares y situaciones personales problemáticas.



En este sentido, se menciona que la Comisión Nacional de Juegos de Azar había establecido un acuerdo con la Asociación para la Investigación y Prevención de Adicciones, con el objetivo de desarrollar programas nacionales destinados a promover el Juego Responsable y la prevención de la Ludopatía. Además, se afirmaba que los temas de Responsabilidad Social Empresarial (RSE) y Juego Responsable eran cuestiones clave en cumbres, conferencias y seminarios internacionales sobre juegos de azar, por lo que Paraguay no podía estar exento a trabajar en las normativas y políticas necesarias para regular este tipo de actividades. La Comisión Nacional de Juegos de Azar es la que participaba activamente como regulador y miembro de la Corporación Iberoamericana de Loterías y Apuestas de Estado (CIBELAE), que promueve la difusión de estos principios entre sus miembros.



2.3.3. Ley N° 6903/2022, en la cual se establece medidas de protección a los menores de edad ante las influencias de las máquinas tragamonedas

La Ley N° 6903/2022 de Paraguay, en su artículo 2º, establece que el objetivo de esta Ley es proteger a los niños, niñas y adolescentes de los riesgos asociados a los juegos electrónicos de azar, específicamente aquellos que operan fuera de los casinos o establecimientos autorizados, es decir, juegos de azar disponibles en la sociedad, con el fin de prevenir posibles efectos negativos sobre su salud física y mental.

Además, en su artículo 5 afirma que se prohíbe la instalación de máquinas de juegos electrónicos de azar en espacios públicos donde haya presencia de menores, espacios tales como mercados, tiendas, peluquerías, salas de internet, farmacias, establecimientos de comida rápida, la vía pública y en cualquier comercio que no esté relacionado con el sector de juegos de azar o casinos.

Finalmente, como aspecto destacado en el mismo documento, el artículo 9º, y con base en lo expresado con relación a la disponibilidad de las máquinas de juegos electrónicos, se establece que cada operador debe contar con un sistema que bloquee automáticamente el acceso al juego para menores de edad. Además, debe disponer de un sistema de alerta para detectar la ludopatía y un sistema para identificar operaciones inusuales, conforme a lo estipulado en la Ley N° 1015/1997, que tiene como objetivo prevenir y sancionar actos ilícitos destinados a la legitimación de dinero o bienes.



2.3.4. Ley N° 6800/2021 que crea el Consejo y Secretaría Municipal de prevención y tratamiento de adicciones

En materia de prevención y tratamiento de las adicciones, el gobierno del Paraguay ha sancionado la Ley N° 6800/2021, por la cual se crea el Consejo Municipal de Prevención y Tratamiento de Adicciones, Consejo que debe conformarse en cada uno de los distritos de todos los departamentos del país. El Consejo tiene como objetivo colaborar activamente a nivel local en las acciones y programas impulsados dentro de la Política Nacional sobre Drogas. La meta es prevenir el consumo de sustancias que puedan generar adicciones y ofrecer asistencia gratuita a los habitantes a través de programas de prevención, tratamiento, rehabilitación y reinserción social.

El Consejo Municipal de Prevención y Tratamiento de Adicciones tiene varias responsabilidades entre las que se incluyen el desarrollo de programas de atención y prevención de adicciones en colaboración con otras municipalidades y organizaciones, tanto públicas como privadas. Además, debe coordinar las acciones emprendidas por estas entidades, proponer el presupuesto anual para los programas de la Secretaría Municipal de Prevención y Atención de Adicciones y elaborar un reglamento interno para su funcionamiento.

Por lo que respecta a la Secretaría Municipal de Prevención y Tratamiento de Adicciones, esta tiene como responsabilidad principal ofrecer servicio y orientación continua y gratuita a las personas que se acerquen con problemas relacionados a cualquier tipo de adicción, brindando apoyo constante a la comunidad. Dicha Secretaría estará dirigida por un Director/ra y contará con profesionales universitarios capacitados en la prevención y tratamiento de adicciones, quienes integrarán el equipo de trabajo de la Secretaría, ya sean psicólogos, trabajadores sociales o terapeutas.

En la misma Ley se contemplan, además, las funciones que dicha secretaría deberá cumplir en cada municipio del país, destacándose las siguientes funciones:

- Elaborar y ejecutar programas de prevención basados en las políticas nacionales sobre drogas y coordinar con la Comisión Nacional de Juegos de Azar para prevenir la ludopatía y otras adicciones, proporcionar asistencia y atención a todas las personas con problemas de adicción, sin discriminar su lugar de residencia.
- Colaborar con escuelas, tanto públicas como privadas, en la prevención del consumo de drogas y ofrecer capacitaciones continuas, coordinar actividades con organizaciones no gubernamentales que promuevan la prevención de adicciones.
- Desarrollar estrategias para detectar de forma temprana a los consumidores de sustancias adictivas y comportamientos adictivos en la comunidad, además se espera que trabajen en aprobar programas preventivos contra el consumo de sustancias adictivas, como drogas ilícitas, alcohol, tabaco, y otros trastornos relacionados con el consumo de sustancias
- Colaborar con otras instituciones del Estado para garantizar la eficacia en la prevención y tratamiento de adicciones.
- Organizar eventos educativos sobre los efectos de las adicciones, dirigidos a jóvenes y adolescentes y promover actividades recreativas saludables para mantener a los jóvenes alejados del consumo de sustancias.



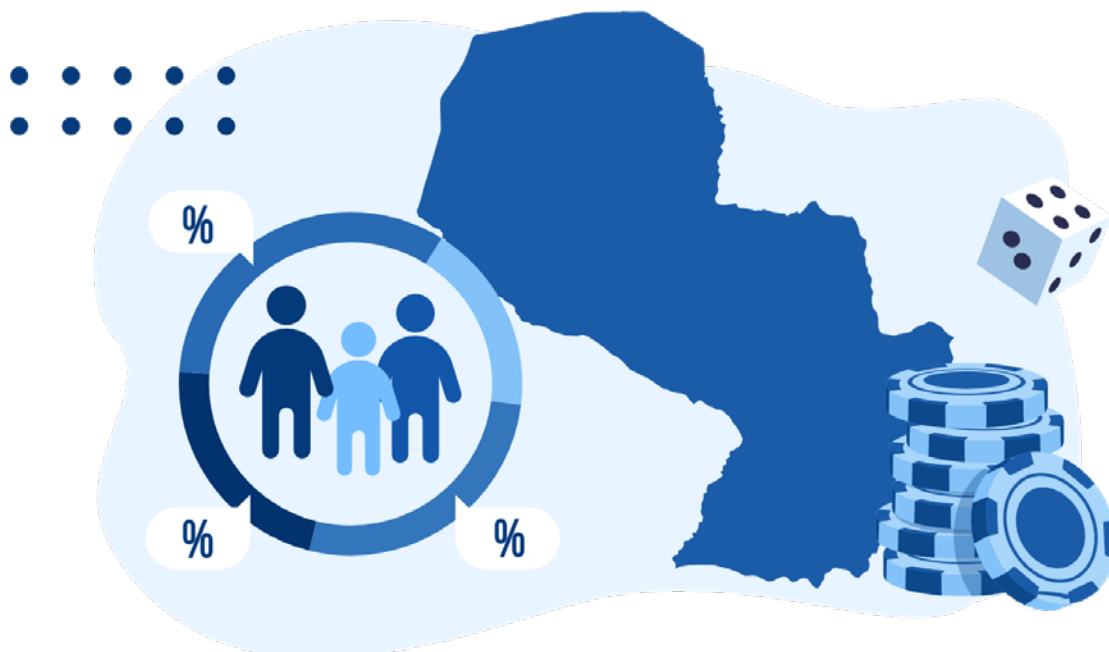
Así pues, desde el gobierno nacional se han implementado acciones que ayuden a combatir las adicciones a nivel general, atendiendo a que representa en la actualidad un problema de salud pública que puede llevar a que la persona desarrolle conductas adictivas y desencadenar una patología debido a las consecuencias negativas que tendría para la salud de las personas que lo padecen, así como para su núcleo familiar (Chóliz y Marcos, 2019).

Debido a la implementación de la Ley 6800/2021 se iniciaron acciones para regular la presencia de máquinas tragamonedas en comercios cuyo principal rubro no sean los juegos en sí. Una de las primeras medidas fue la resolución N° 24/2022 de la Comisión Nacional de Juegos de Azar (CONAJZAR), en la cual se revoca la autorización para la explotación de máquinas tragamonedas electrónicas en establecimientos cuyo negocio principal no era el juego de azar. Esta revocación se basaba en la promulgación de la Ley N° 6903/2022, que establece medidas de protección para los menores de edad frente a la influencia de las máquinas tragamonedas. Como resultado de esta revocación, se disponía de la terminación del contrato de autorización, por lo cual se debían retirar de todos los comercios no habilitados – es decir, que no sean casinos – las máquinas tragamonedas. La medida fue tomada debido a la ilegitimidad sobreviniente generada por la nueva legislación. Además, se advertía que cualquier actividad relacionada con la explotación de las mencionadas máquinas fuera del marco legal sería considerada ilegal y debía ser denunciada ante el Ministerio Público.





Por último, en cuanto a normativas, se menciona la Ley N° 7104/ 2023, por la cual se declara Emergencia Nacional en materia de consumo de sustancias psicoactivas en todo el territorio de la República del Paraguay. Esta Ley aborda la problemática vigente ante el consumo de sustancias psicoactivas en todo el territorio de la República del Paraguay. El objetivo de su creación es coordinar y ejecutar acciones integrales para tratar el problema del consumo de estas sustancias, enfocándose en cuatro áreas principales: la prevención, el tratamiento, la rehabilitación y la reintegración social de personas en situación de adicción. Esta normativa está directamente vinculada al contexto educativo. En ella se establece la creación de una mesa Interinstitucional de Prevención de Adicciones en el Ámbito Educativo, coordinada por el Ministerio de Educación y Ciencias, acompañada por la Secretaría Nacional Antidrogas, por el Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social y el Ministerio de la Niñez y la Adolescencia, así como por otros entes del Estado, cuya función principal será la creación y coordinación de los programas, proyectos, guías, protocolos y de todas las acciones educativas preventivas y de atención, destinadas a todos los estudiantes insertos en el sistema educativo. Considerando esta Ley, esta investigación podría brindar informaciones claves para la intervención, en el área de la adicción, en los contextos educativos, actuando con medidas preventivas como es el programa LUDENS.



2.4. Perfil sociodemográfico de los jugadores de apuestas en Paraguay

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2024) estima que 1,2% de la población adulta mundial padece Ludopatía (Gambling disorder), afectando principalmente a los sectores más vulnerables. Los estudios indican que aproximadamente el 5,5% de las mujeres y el 11,9% de los hombres en el mundo sufren algún tipo de daño relacionado con los juegos de azar y apuestas.

Al respecto, Ukhova et al. (2024) critican la falta de acciones concretas para abordar las adicciones a los juegos de azar. Además, recomiendan que la Organización Panamericana de la Salud (OPS) debería incluir la adicción a los juegos de azar dentro de las estrategias de prevención de la salud y del suicidio, especialmente por el alto índice de afecciones mentales de la región y el fuerte vínculo que tiene el comercio del juego en el financiamiento de los gobiernos.

También, señalan que la región de las Américas posee regulaciones débiles que dejan el cuidado bajo la responsabilidad de cada jugador. Esta necesidad se refuerza con el análisis realizado por Martinotti et al. (2017), donde registran que es muy bajo el porcentaje de pedido de ayuda de los jugadores patológicos con tendencias suicidas (que han intentado o lo han pensado), quienes generalmente presentan comorbilidades previas a la adicción al juego como son problemas psiquiátricos, personalidad impulsiva, escasa premeditación, otras adicciones, entre diversas sintomatologías.

Es importante apuntar que la paradoja de la prevención es un fenómeno también presente en la adicción al juego, encontrándose una prevalencia mayor de daños en jugadores de bajo riesgo, que son quienes acarrean daños como necesidad de vender artículos, necesidad de alojamiento, pérdida de relaciones, pérdida de trabajo (Browne y Rockloff, 2018).

En cuanto a la exposición a la publicidad de apuestas, que se da tanto en adultos como en menores de edad a través del patrocinio a deportes como el fútbol y los videojuegos, Biggar et al. (2023) mencionan que hay una influencia directa en las apuestas, ya que el público más atraído por las apuestas relacionadas a videojuegos es el masculino, menor a 25 años, convirtiéndolos en el público objetivo. Estos datos sobre el público objetivo coinciden con los registros de una investigación realizada en Perú, donde se registra que desde el año 2016 ha habido un aumento constante en el consumo de videojuegos, ya sea adquiridos en línea, por CD Blu-ray, o por descarga de internet. El mayor porcentaje de consumidores se ubica entre los 14 y 29 años, de sexo masculino y con formación académica superior a la secundaria (Zuñiga et al., 2023).



Chóliz et al. (2019) y McBride y Derevensky (2012), citados por Marcos (2020), afirman que las apuestas en internet son más adictivas que las realizadas en formato físico, lo cual es un motivador para considerar con mayor seriedad esta problemática. El uso excesivo del internet ha generado preocupación en los ámbitos educativos, relacionados al bajo rendimiento académico y otras afecciones de salud en adolescentes, como lo evidenciaron en Paraguay Domínguez et. al (2020), a través de un estudio realizado a estudiantes de bachillerato de tres niveles socioeconómicos. El estudio encontró que el estrato más alto es el más afectado por problemas de uso excesivo de internet, registrándose afecciones físicas, como comorbilidades, entre las cuales se encuentran migrañas, dolor lumbar, sobrepeso u obesidad, descanso insuficiente; y de orden psicológico como riesgo de trastornos de la conducta alimentaria, riesgo de trastorno mental y depresión.

En un análisis reciente de la problemática de apuestas en adolescentes de Argentina, un contexto muy ligado a Paraguay por sus coincidencias en límites fronterizos como ocurre entre Posadas-Encarnación, especialistas del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) hallaron que los adolescentes acceden a las apuestas a través de amigos, dieron relevancia como factor a la publicidad de bienes de consumo (lujo, vehículos, dinero fácil) y consideraron a esta franja etaria más vulnerable por factores asociados al desarrollo de procesos neurológicos de control de impulsos. También hallaron que la adrenalina que genera la apuesta -la sensación de ganar o perder- resulta una de las experiencias más valoradas por los jóvenes (CONICET, 2024).





Siguiendo con lo anterior, la cadena BBC News Mundo (2020) recoge la opinión de expertos con relación a los procesos neurológicos implicados en el juego, dando especial atención a la dopamina y apuntan a que la adicción puede explicarse como la pérdida del placer (gusto) y la consecuente búsqueda, cada vez mayor, de recompensas placenteras, es decir, mayor exposición al objeto de placer -necesidad-. También tomaron en cuenta la facilidad para acceder a los juegos, los servicios de apuesta de 24 horas e incluso consideraron cómo los menores de edad mienten sobre sus datos personales.

En Paraguay, un trabajo de monitoreo y análisis de perfiles de influencers en Instagram y grupos en Facebook, realizado en el período julio 2023 a julio 2024, a través de CrowdTangle, encontró que hay una participación de más de treinta mil personas interactuando con publicidad y venta de predicciones de resultados. El estudio también señala que la publicidad impresa y digital dificulta la recuperación de ludópatas (El Surti, 2024).



2.5. Factores predisponentes a la adicción de los juegos de azar y apuestas online en adolescentes

La adicción a los juegos de azar y apuestas online es un problema de salud pública que afecta especialmente a adolescentes debido a la exposición a internet y nuevas tecnologías. Este comportamiento genera repercusiones en áreas como la psicológica, social, familiar, legal, económica y somática, afectando al bienestar general. En este sentido, investigaciones como las de Milena y Gallardo (2025) tratan de identificar y analizar los factores de riesgo que predisponen a los adolescentes a desarrollar conductas de juego problemático, los métodos de detección y evaluación y la importancia del rol del personal sanitario en la prevención y tratamiento.

Por ende, se considera que “la exposición temprana de los adolescentes a las tecnologías aumenta el riesgo de desarrollar conductas problemáticas relacionadas con los juegos de azar online” (Lasheras, 2020, p. 1). Además, la falta de regulación emocional y control de impulsos en la adolescencia es un factor determinante para la aparición de adicciones al juego. Los adolescentes perciben los juegos de azar como una forma sencilla de ganar dinero, sin considerar los riesgos asociados, por ello podrían invertir varias horas diarias a dichas actividades, sobre todo en la actualidad, ya que el acceso a los juegos online prácticamente no tiene medidas de restricción para el acceso de los menores de edad.



En este sentido también se afirma que las estrategias de marketing dirigidas a adolescentes, como el uso de famosos en publicidad, fomentan la participación en juegos de azar porque despiertan su interés al ver en las publicidades a personalidades que se destacan en algún área, lo que podría a su vez relacionarse con los sesgos cognitivos. Por ello es crucial implementar programas educativos en las escuelas para informar a los adolescentes sobre los riesgos del juego y promover el autocontrol (Lasheras, 2020).

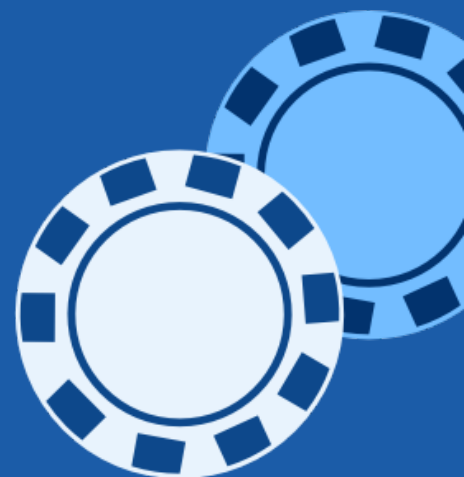
Por otra parte, el Consejo Nacional Contra las Adicciones de Argentina (2008) menciona que las adicciones “son una enfermedad progresiva que combina factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales, caracterizada por dependencia, tolerancia y síndrome de abstinencia” (citado en Torres Brito, 2020, p. 5). Como propuesta de intervención se plantea la posibilidad de trabajar en un plan para prevenir las adicciones en adolescentes mediante talleres educativos que fortalezcan factores de protección, sobre todo porque se considera que la adolescencia inicial implica vulnerabilidades emocionales y sociales que incrementan el riesgo de conductas adictivas, las cuales, a su vez, combinan dependencia física y psicoemocional, impactando negativamente en múltiples áreas de la vida del sujeto.

Estas estrategias de intervención, planteadas por Torres Brito (2020), implican la planificación y ejecución de talleres, los cuales buscan dotar a los adolescentes de herramientas prácticas para identificar y mitigar riesgos asociados a conductas adictivas. Esto está en relación directa con la propuesta del Ludens, cuyo objetivo es prevenir las adicciones por medio de la implementación del programa dentro de las instituciones educativas.

Además, se resalta que durante la adolescencia, la inmadurez emocional y la búsqueda de aceptación social representan factores de riesgo clave para el desarrollo de adicciones, que deben ser identificados, abordados y erradicados, considerando que las consecuencias de las adicciones van desde problemas físicos y emocionales



...se afirma que las estrategias de marketing dirigidas a adolescentes, fomentan la participación en juegos de azar porque despiertan su interés al ver en las publicidades a personalidades que se destacan en algún área.



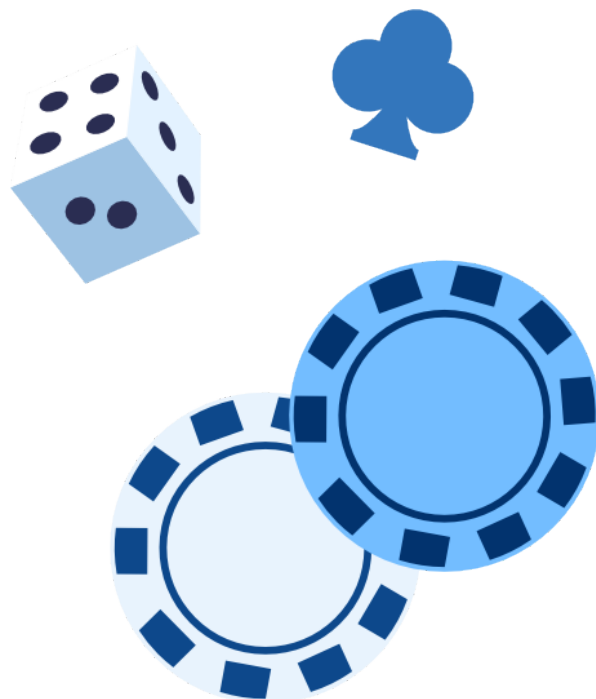
hasta el deterioro de relaciones interpersonales y del rendimiento académico, por lo que su detección tardía podría implicar alteraciones importantes en el bienestar emocional y por ende en la calidad de vida, no solo de la persona adicta sino, también, del entorno que lo rodea.

En síntesis, integrar programas de prevención en el ámbito escolar es esencial para promover el bienestar y prevenir conductas de riesgo en los adolescentes.

2.6. Factores implicados en la adicción a los juegos

2.6.1. Factores psicológicos implicados en la adicción a los juegos

Lo que antes se percibía como una actividad destinada principalmente a los adultos ha ganado una gran popularidad entre los adolescentes de diversas partes del mundo. Su creciente aceptación se debe a factores como la expansión global del juego, su fácil acceso, la variedad de opciones disponibles y los cambios en las actitudes sociales. Estudios internacionales han continuado registrando esta tendencia, generando preocupación sobre la vulnerabilidad de los adolescentes frente a los problemas (Grupta y Derevensky, 2014).



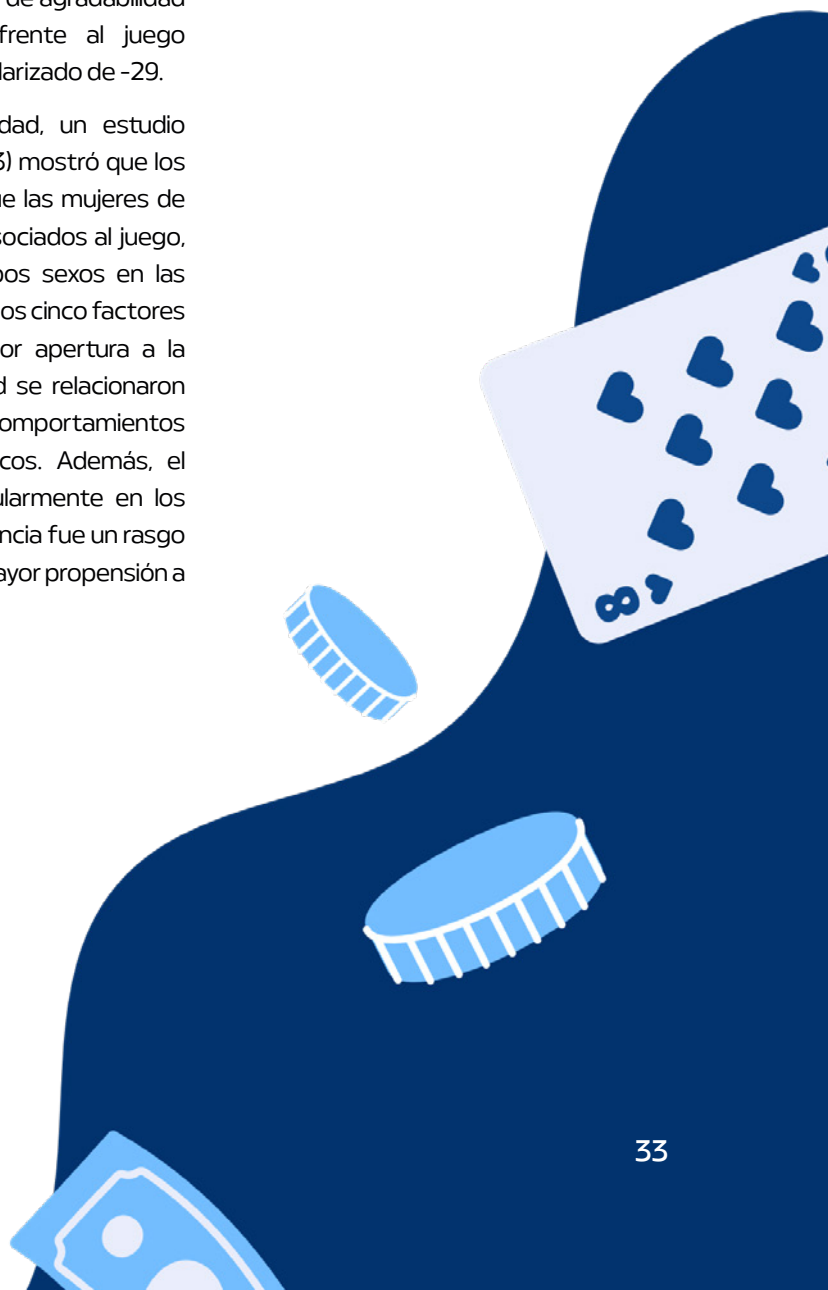
Los juegos de azar en línea se han convertido en una actividad ampliamente practicada por los adolescentes. No obstante, en los últimos años ha aumentado de forma significativa la cantidad de jóvenes que padecen o están en riesgo de desarrollar adicción al juego. Entre los factores principales que contribuyen a este problema se encuentran la edad temprana al comenzar a jugar, el entorno familiar, el impacto de la publicidad, el consumo de sustancias estimulantes y las actitudes prevalentes dentro del grupo de pares (García et. al., 2016).

Los resultados de una investigación realizada con estudiantes peruanos (Valdez et. al., 2023) revelaron que las características de personalidad desempeñan un papel crucial en la determinación del perfil psicológico de los jugadores problemáticos entre los estudiantes evaluados. En este contexto, la variable de agradabilidad actuó como un factor protector frente al juego problemático con un coeficiente estandarizado de -0.29 .

Con relación a la variable agradabilidad, un estudio realizado en Canadá (Buckle et. al., 2013) mostró que los hombres tenían mayor probabilidad que las mujeres de presentar indicadores de problemas asociados al juego, identificándose diferencias entre ambos sexos en las actividades de juego reportadas. Entre los cinco factores de personalidad analizados, una menor apertura a la experiencia y una menor agradabilidad se relacionaron de manera más significativa con comportamientos de juego potencialmente problemáticos. Además, el análisis adicional destacó que, particularmente en los hombres, una baja apertura a la experiencia fue un rasgo de personalidad clave asociado a una mayor propensión a dichos comportamientos.



...un estudio mostró que los hombres tenían mayor probabilidad que las mujeres de presentar indicadores de problemas asociados al juego.





En otra investigación, realizada en Polonia, la muestra de estudio estaba conformada por 90 hombres reclusos en una penitenciaría, divididos en tres grupos según la relación entre el juego y la delincuencia: 1) aquellos para quienes el juego condujo al crimen, 2) quienes integraron el juego como parte de un estilo de vida delictivo, 3) aquellos con una relación ambigua entre ambos, se hallaron casos en los cuales se presentaban índices de jugadores patológicos y personas con características psicopáticas. Los resultados revelaron diferencias en la intensidad del trastorno de personalidad, la presencia de otros trastornos concurrentes, particularmente adicciones a sustancias psicoactivas, las motivaciones para el juego y el tipo de conductas delictivas asociadas. Se constató que los hombres privados de libertad con diagnóstico de juego patológico presentan características de personalidad psicopática, problemas relacionados con el consumo de alcohol y comportamientos delictivos (Pastwa-Wojciechowska, 2011).

En una investigación realizada en los distritos de Sakarya, İzmir, Estambul y Muğla, en Turquía, participaron un total de 214 estudiantes de secundaria, de los cuales 150 eran hombres y 64 mujeres, cuyas edades oscilaban entre los 14 y 17 años. Se encontró una relación positiva entre la adicción a los juegos en línea y ciertos factores psicológicos como la búsqueda de sensaciones, la autonomía, la competencia y las relaciones interpersonales. Esto sugiere que quienes puntúan alto en estas características tienen más probabilidades de desarrollar comportamientos problemáticos relacionados con los juegos en línea. Sin embargo, no se verifica una conexión significativa entre la adicción a los juegos y aspectos como el nivel educativo o la cantidad de hermanos (Bekir & Celik, 2019).

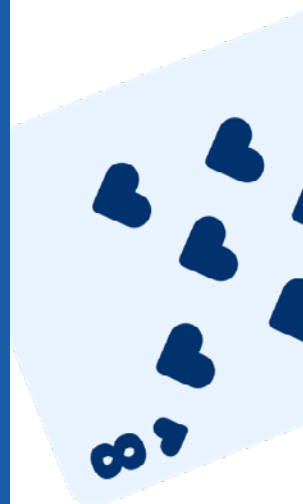




Bekir y Celik (2019) mencionan que las necesidades psicológicas, como la autonomía, la competencia y las relaciones interpersonales, se identifican como elementos clave que influyen en la adicción a los juegos en línea. Esto sugiere que estas necesidades desempeñan un papel mediador entre la búsqueda de sensaciones y la adicción o bien que algunas de ellas pueden solaparse con la búsqueda de sensaciones. En conjunto, estas necesidades explican una gran parte de la adicción a los juegos en línea, destacándose la autonomía y las relaciones como las más relevantes, mientras que la competencia tiene un impacto menor. Además, la interacción entre estas tres variables psicológicas contribuye significativamente a comprender el desarrollo de este comportamiento.

Una investigación realizada en la India reveló que el uso de dispositivos para actividades recreativas como jugar, socializar o ver videos se compromete con una mayor prevalencia de uso problemático de internet en comparación con quienes los emplean principalmente para estudiar. En términos de comportamiento, los estudiantes que practicaban actividades físicas como yoga o ejercicio mostraron menores probabilidades de desarrollar problemas relacionados con el uso de internet, mientras que aquellos que consumían comida rápida o reportaron ver pornografía tenían un riesgo significativamente mayor. Asimismo, los problemas de salud, como dolores de cabeza y alteraciones visuales, fueron más comunes entre los estudiantes con un uso excesivo de internet (Shanthi et. al., 2024).

El uso problemático de Internet asociado a problemas como la depresión y el trastorno por déficit de atención e hiperactividad en adolescentes tuvo un notable incremento durante el confinamiento por COVID-19 entre estudiantes de secundaria. Este aumento se atribuye al aburrimiento, la soledad, la inactividad, el placer del uso de Internet,

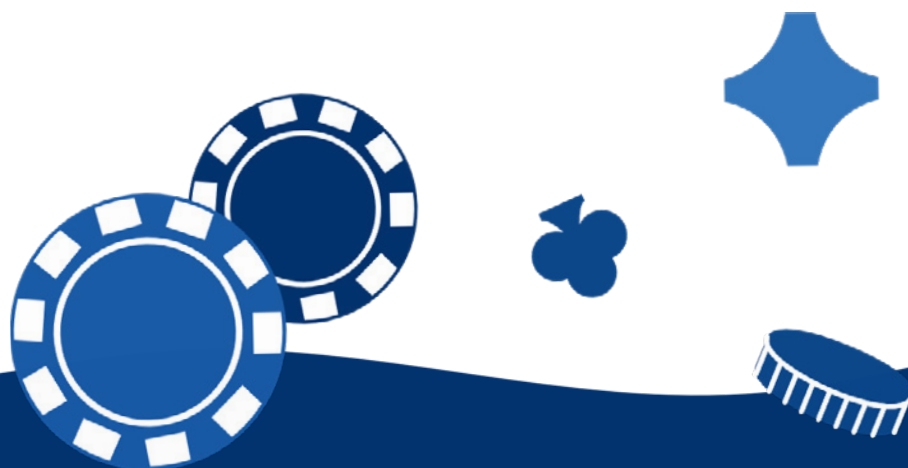


el aislamiento físico y la necesidad de información y comunicación. Como consecuencias negativas, se identificó menor interacción familiar, bajo rendimiento académico, dificultad para concentrarse y abuso de Internet (Ilesanmi et. al., 2021).

Un estudio identificó tres patrones clave entre los videojugadores: ansiedad en el uso de videojuegos, agresividad instrumental y agresividad verbal. La ansiedad se caracteriza por la sensación de pérdida de control y el impacto negativo en la vida cotidiana, mientras que la agresividad instrumental refleja un compromiso obsesivo con el logro de metas en los videojuegos, utilizando la agresión como herramienta. La agresividad verbal se manifiesta en interacciones sociales, independientemente de si se trata de cooperación o competencia. Se encontró que los jugadores asiduos (más de 6 horas diarias) presentan mayores niveles de agresividad instrumental, aislamiento y manipulación emocional en comparación con los jugadores casuales (menos de 2 horas diarias), lo que sugiere un desajuste psicosocial más acentuado. Los puntajes superiores a los percentiles 90 en ansiedad, agresividad instrumental y agresividad verbal marcan una clara diferenciación en la muestra, indicando un mayor riesgo de desajuste psicosocial entre los individuos con estos niveles (Fajardo-Santamaría et. al., 2022).

Es importante mencionar que la conducta adictiva pasa por una serie de fases, lo cual se conoce como el ciclo de la conducta adictiva. Cada fase tiene sus implicancias, sus características y, por ende, sus manifestaciones (psicológicas, sociales e incluso físicas), por las cuales se podría identificar en qué fase específica está el sujeto, a fin de ayudar e intervenir, evitando que el ciclo avance y se reinicie una y otra vez. Estas fases implican: malestar emocional deseo de alivio / preocupación de la conducta, conducta impulsiva, alivio del dolor a corto plazo, consecuencias negativas, depresión, culpabilidad, vergüenza y la última, aumento del malestar y disminución en los niveles de autoestima (Enriquez y Chóliz, 2025).





2.6.2. Factores sociales implicados en la adicción a los juegos

En la investigación de Portillo-Peñuelas et. al. (2023), con relación a las variables de género, los hombres presentaron niveles significativamente más altos de adicción a los videojuegos en comparación con las mujeres, aunque con un tamaño del efecto pequeño; mientras que, en la adicción al internet, las mujeres mostraron una media ligeramente superior, pero sin diferencias estadísticamente significativas. Respecto al contexto, no se identificaron diferencias significativas en los niveles de adicción a los videojuegos ni al internet entre estudiantes de áreas urbanas, suburbanas o rurales. En cuanto a la edad, se encontró una correlación negativa con los niveles de adicción a ambas actividades, lo que indica que, a medida que aumenta la edad de los participantes, los niveles de adicción disminuyen. Esta relación es de fuerza media-baja para el internet y baja para los videojuegos.



En la investigación de Mihara e Higuchi (2017), la prevalencia fue mayor entre los hombres que entre las mujeres, evidenciando que los hombres jóvenes tienen mayor riesgo de desarrollar conductas adictivas. En esta investigación la región geográfica tuvo poca influencia en la prevalencia. Además, se informaron factores asociados con el trastorno de juego por internet en 28 de 37 estudios transversales. Estos fueron diversos y abarcan el juego, factores demográficos y familiares, relaciones interpersonales, funcionamiento social y escolar, personalidad, comorbilidad psiquiátrica y condiciones de salud física.

En la investigación de Mora-Salgueiro et. al. (2022), el género masculino muestra una mayor prevalencia en la frecuencia de uso y en el tiempo dedicado a los videojuegos, reportando un promedio de horas jugadas que supera en más del triple al informado por el género femenino. Con relación a la edad, aunque los participantes más jóvenes (12-15 años) registran una mayor frecuencia en el uso de videojuegos al considerar tanto el uso semanal como diario, los adolescentes de 16 a 17 años destacan por ser usuarios más intensivos, con un promedio semanal de horas jugadas superior. No obstante, las diferencias en el uso semanal de videojuegos entre los distintos grupos de edad no alcanzan significancia estadística.

En línea con lo anterior, en la investigación de Pontes et. al. (2016), estudiantes escolares eslovenos evidenciaron que el 82,1 % de la muestra reportó haber jugado videojuegos en los últimos 12 meses y la edad promedio para comenzar a jugar fue de 7 años. El tiempo total dedicado a los videojuegos fue mayor durante los fines de semana que durante la semana.

Así pues, es habitual que los jugadores patológicos pasen el doble de tiempo jugando que los jugadores no patológicos y obtengan peores calificaciones en la escuela (Gentile, 2009). El juego patológico también mostró comorbilidad con problemas de atención y el estado patológico predijo significativamente un peor rendimiento escolar incluso después de controlar el sexo, la edad y la cantidad semanal de juego de videojuegos (Gentile, 2009).



2.6.3. Factores económicos implicados en la adicción a los juegos

Los comportamientos adictivos relacionados con los videojuegos pueden generar importantes consecuencias económicas tanto a nivel personal como familiar. El gasto excesivo en la adquisición de juegos, equipos tecnológicos o microtransacciones dentro de las plataformas de juego puede desequilibrar las finanzas personales y familiares, especialmente en contextos donde los recursos son limitados. Además, esta adicción puede repercutir negativamente en la productividad y la estabilidad laboral, afectando la capacidad de los individuos para mantener un empleo o desempeñarse de manera efectiva en sus responsabilidades, lo que a su vez puede agravar la situación económica de las familias al reducir los ingresos disponibles. Estas repercusiones subrayan la necesidad de abordar el problema de manera integral, considerando sus efectos no solo en la salud, sino también en el bienestar financiero (Sotes y Mesa, 2022).

Los factores económicos relacionados con la adicción al juego pueden identificarse en las distintas etapas del desarrollo de la ludopatía. Durante la llamada “fase de pérdida”, los individuos afectados suelen recurrir a beneficios de familiares, amigos, instituciones financieras o prestamistas legales e ilegales, generando una carga económica significativa. Asimismo, la adicción al juego puede tener un impacto negativo en el ámbito laboral, ya sea por el deterioro en el rendimiento o la pérdida del empleo, lo que agrava aún más la inestabilidad financiera tanto del individuo como de su entorno familiar (Hernández y Bujardón, 2020).

2.7. Neuroaprendizaje y su relación con las adicciones

Un área que está siendo analizada como posible herramienta en el abordaje integral de las adicciones es el área de las neurociencias. Desde esta se afirma que el aprendizaje cerebral utiliza un enfoque multidimensional que incluye estilos sensoriales y habilidades cognitivas, promoviendo una experiencia educativa inclusiva. El neuroaprendizaje destaca la importancia de conocer las características únicas del cerebro para diseñar estrategias que optimicen la enseñanza y el desarrollo humano. Por eso, emplear conocimientos sobre la plasticidad cerebral podría ayudar a adaptar intervenciones específicas para el reaprendizaje de hábitos disfuncionales involucrados en los procesos adictivos. Comprender cómo se vinculan el cerebro y el aprendizaje permite desarrollar estrategias preventivas de intervención ante factores de riesgo en el campo de las adicciones (Pherex et. al., 2018).

En este sentido, se han realizado algunas investigaciones, como la Cortés y Seymour (2024), que vinculan a las adicciones digitales y sus implicancias en el contexto de la Quinta Revolución Industrial y la pandemia de COVID-19. En este trabajo los autores señalan cómo el uso excesivo de dispositivos tecnológicos ha incrementado fenómenos como la nomofobia y el phubbing. En la investigación se resalta la influencia de la dopamina y la serotonina en la adicción digital y las alteraciones del sueño, especialmente en jóvenes y estudiantes universitarios. También se explora el impacto de la tecnología en la vida social, citando autores como Sartori (2012) y Byung-Chul Han (2021), quienes advierten sobre la pérdida de libertad y el predominio de la vigilancia digital.



Así mismo, siguiendo a Cortés y Seymour (2024), se destaca que el aislamiento social durante la pandemia intensificó el uso de dispositivos móviles, lo que generó nuevas patologías digitales como la adicción al teléfono móvil.

Los autores afirman que la adicción digital puede alterar los ritmos circadianos debido a déficits en neurotransmisores claves, lo que se traduce en insomnio y otros problemas de salud mental. De igual forma establecen que la sociedad ha evolucionado hacia una predominancia visual, donde la interacción digital reemplaza a las formas tradicionales de comunicación, argumentando que los dispositivos electrónicos han creado una forma de vigilancia constante que afecta nuestra percepción de la libertad. La dependencia de dispositivos electrónicos se presenta como una forma moderna de esclavitud, reduciendo la capacidad de concentración y la calidad de las relaciones humanas. Finalmente, se plantea la necesidad de recuperar la capacidad de estar presentes y genuinamente conectados en nuestras interacciones sociales.

De este modo las neurociencias destacan el papel fundamental que tienen los sesgos cognitivos

en las adicciones. Por ello, estudios como el de Labrador y Labrador (2021) han identificado que los sesgos cognitivos son comunes en los juegos de azar. Entre ellos, destacan la ilusión de control, la falacia del jugador y la sobreestimación de probabilidades. Sin embargo, no hay consenso sobre su clasificación ni caracterización.

Los sesgos cognitivos, como la ilusión de control o la percepción errónea de la independencia entre jugadas, son factores clave en el desarrollo de problemas de juego. Esto es particularmente evidente en modalidades como los juegos en línea, donde las distorsiones cognitivas actúan como factores de riesgo. Es así que Labrador y Labrador (2021) también destacan que los jugadores patológicos, influenciados por distorsiones cognitivas, suelen creer que tienen mayores posibilidades de éxito en el juego, lo que refuerza su conducta problemática. El uso de sesgos cognitivos en contextos de juego ayuda a manejar la información excesiva, pero también puede ocasionar decisiones poco acertadas, como persistir en actividades con bajas probabilidades de éxito.





2.8. Programa Ludens: una herramienta preventiva para evitar la adicción al juego de apuestas en Paraguay

Ludens es un programa cuyos resultados han sido publicados científicamente en revistas y se han presentado en congresos y jornadas científicas, destacándose la publicación en el *Journal of Gambling Studies*, Q1 en el área de Psicología. Ludens es considerado como un programa de buenas prácticas de prevención por parte del Plan Nacional sobre Drogas del Ministerio de Sanidad de España. En Paraguay, recién en el 2022 fue aprobada una ley que se refiere a los menores de edad y la temática en cuestión, por lo

que es un área que debe ser profundizada por el desconocimiento de cifras.

El programa de prevención tiene una aplicación inmediata en centros educativos y otros tipos de entornos sociocomunitarios. También puede aplicarse con grupos de familiares de adolescentes para modificar las actitudes de los padres y que favorezcan un estilo de vida sin juego, o con juego de bajo riesgo, en sus hijas e hijos. Además, el programa de prevención está constantemente actualizado atendiendo a las nuevas formas de juego que se ofrecen en la sociedad, así como a las normas legislativas que se van desarrollando. Especial atención merecen los aspectos económicos y la forma como el juego se fomenta e incita en la sociedad que, en muchos casos, forma parte de estrategias comerciales muy agresivas. La ley N° 6903 por la que se establecen medidas de protección a los menores de edad ante las influencias de las máquinas tragamonedas da cuenta de la situación latente.

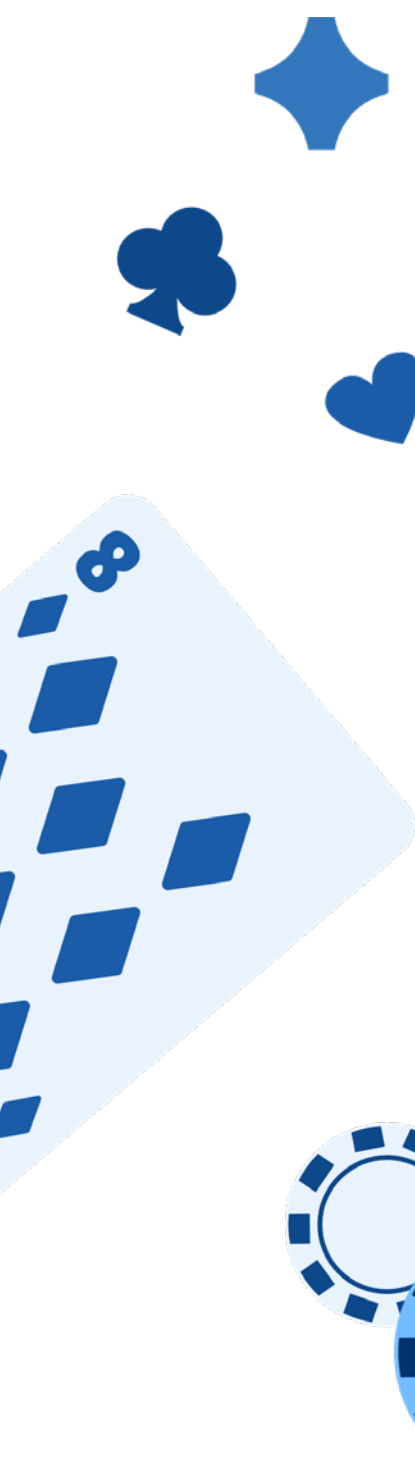
En lo que se refiere al programa en sí, es un programa de prevención universal de adicción al juego, aplicable al ámbito educativo, el cual fue desarrollado en la Universidad de Valencia, España. Consta de tres sesiones, en las cuales se pretende: a) informar de cómo está organizado el juego y cómo puede afectar a la salud; b) sensibilizar sobre el problema de la adicción al juego y c) modificar las actitudes respecto del juego y la adicción al juego.

Cuenta con herramientas de evaluación que se administran antes y después de las sesiones de prevención con 3 objetivos: a) evaluar el patrón de juego y los problemas de adicción; b) analizar la relación entre variables psicosociales y adicción al juego y c) evaluar la eficacia del programa de prevención.

Las principales dimensiones analizadas son las siguientes:

- Patrón de juego (tipo de juego y frecuencia) mediante cuestionario en el que se analiza la participación en los principales juegos (tanto tradicionales, como online).
- Criterios diagnósticos del DSM-5-TR de adicción y evaluación de la prevalencia de trastorno de juego y juego de riesgo evaluados con el NODS (Gerstein et al., 1998).
- Variables psicológicas implicadas en el patrón de juego y la adicción (actitudes hacia el juego, adicciones a las tecnologías, etc).

Estas variables (principalmente el patrón de juego y los criterios diagnósticos de la adicción) se evalúan antes y después de implementar el programa de prevención.





3. Problema de investigación y objetivos

3.1. Problema de investigación

La adicción al juego, también denominada trastorno de juego o juego patológico, es un problema de salud mental que puede afectar a cualquier persona que se exponga al juego, si bien la población adolescente es especialmente vulnerable a padecer dicha afección. El desarrollo del juego online, que en Paraguay se encuentra en pleno proceso de expansión a la fecha de ejecución de este proyecto, es una de las principales causas de que dicho trastorno de salud mental se convierta en un problema de salud pública, dado que es una actividad que se promueve social y económicamente.

3.2. Justificación de la propuesta

Esta propuesta se relaciona con el sector prioritario de salud, en tanto que se relaciona con la investigación epidemiológica. La expansión y cotidianidad de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la Internet dan lugar a nuevos desafíos para el Desarrollo Humano. La adicción al juego está reconocida como un problema de salud por parte de la OMS y en sus versiones online tiene un componente más adictivo. Existen múltiples factores determinantes para que se genere la adicción, como es el caso de las normativas existentes y de las edades, por ejemplo.

Por eso, hay que apuntar a anticiparse y/o intervenir con estrategias efectivas y eficientes para la vigilancia, prevención, respuesta y control de esta enfermedad que, además de afectar a la persona adicta mientras se presenta la conducta adictiva, le puede afectar de cara al futuro y, también, a los agentes que le rodean.





3.3. Objetivos del proyecto

El objetivo general del proyecto fue desarrollar el programa de prevención de adicción al juego Ludens- Paraguay mediante la adaptación del programa Ludens.

En cuanto a los objetivos específicos, estos fueron los siguientes:

- Adaptar la información y testimonios del programa Ludens a la realidad actual de Paraguay.
- Formar a formadores en prevención de la adicción al juego de azar (especialmente sobre las nuevas modalidades de juego online).
- Implementar el programa Ludens en Paraguay.
- Evaluar la adicción al juego de estudiantes adolescentes de entre 15 y 18 años.
- Cambiar actitudes hacia el juego que prevengan la exposición al juego.



4.1. Diseño metodológico

La investigación se ejecutó con un enfoque cuantitativo, de tipo exploratorio. La naturaleza del estudio fue de campo, con la recolección de datos in situ, en las instituciones educativas. Además, se realizó en un período determinado, lo que indica un corte transversal, abarcando el período entre los meses de febrero del año 2024 a agosto del año 2025.

Fue ejecutada en 5 centros educativos de la zona céntrica de Encarnación y Cambyretá, uno de gestión privada y 4 de gestión pública, específicamente con estudiantes del nivel medio (primer al tercer curso de la Educación Media).

Para el análisis de los datos se utilizó SPSS v.22. En cuanto a las variables que se analizaron, se encuentran las siguientes:

- Patrón de juego (frecuencia de diferentes juegos).
- Criterios diagnósticos de trastorno de juego (DSM-5-TR).
- Motivación y actitudes hacia el juego.
- La población de estudio implicaba a estudiantes de instituciones de gestión privada y de gestión pública, jóvenes de entre 15 a 18 años de edad, estudiantes de Educación Media. Los criterios de inclusión fueron:
- Ser estudiante regular del nivel de Educación Media .
- Contar con un mínimo de 15 años.
- Tener el consentimiento previo de parte de los padres / tutores – quienes eran menores de 18 años – quienes fueron informados sobre el objetivo de la investigación. A cada participante menor de edad se entregó la autorización que sus padres debían firmar, adjuntando sus copias de cédula.
- Haber aceptado ser parte de la investigación de forma voluntaria.



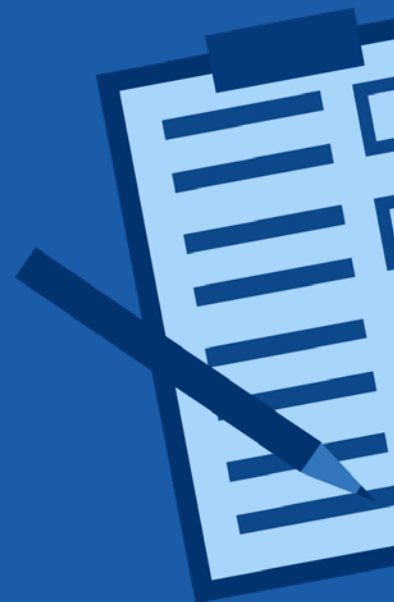
4.2. Procedimientos realizados en la investigación

4.2.1. Adaptación del instrumento de recolección de datos (Encuesta)

La primera actividad realizada implicó la adaptación del instrumento de recolección de datos, es decir, la adaptación de la escala NODS al contexto de Paraguay. En este proceso de adaptación también fueron analizados los datos sociodemográficos incluidos en el instrumento tales como conformación del núcleo familiar, zona de residencia, edad, género, situación laboral (si trabaja o no), dependencia económica (padres / tutores / familiares).

En cuanto al proceso en sí, el objetivo fue la adecuación de la terminología empleada, proceso de suma importancia para asegurar la recolección de datos de forma clara y precisa, logrando un instrumento adaptado al contexto y la población objetivo.

El instrumento - varios cuestionarios unificados en una encuesta de aplicación única - consiste en una escala desarrollada en la Universidad de Valencia - España - la cual recolecta datos sobre la prevalencia de juego, la frecuencia de juego, las modalidades de juego - tradicional / online - con base en los tipos de juegos de apuestas existentes y las variables psicológicas implicadas en el patrón de juego. Si bien el instrumento está en idioma español contenía terminologías no utilizadas en el contexto paraguayo y contenía ciertas modalidades de juego que no existen en Paraguay. Ante esta situación, el equipo de investigadores trabajó en la búsqueda de información sobre los juegos existentes en el Paraguay, así como en la terminología a ajustar en el instrumento en sí. Tras esta revisión, se realizaron reuniones en las cuales se llegó a acuerdos - junto con el tutor del proyecto - sobre los términos que se adaptarán y los tipos de juegos que se incluirían



como opciones a seleccionar por parte de los estudiantes al momento de la administración del instrumento. En cuanto a los ajustes, el primero de ellos fue el término de tragaperras, que se modifica por tragamonedas (terminología utilizada en Paraguay y la segunda adaptación fue en uno de los juegos tradicionales, modificando el juego denominado Rasca de la ONCE (de España) por Rifas diarias (de tipo “Rifa la Fortuna”).

Tras la adaptación se llevó a cabo la Prueba Piloto, la cual consistió en que el instrumento aplicado a una muestra reducida de la población objetivo sirviera para evaluar la comprensión y detectar posibles dificultades en la interpretación de los ítems. Esta prueba piloto fue realizada con un grupo de 476 estudiantes con características semejantes a las pautadas como “criterios de inclusión”. A partir de los resultados de la prueba piloto, se realizaron ajustes finales, entre los cuales se incluyeron ítems vinculados a datos sociodemográficos específicos (por ejemplo conformaciones del núcleo familiar). Finalmente, se logró una versión final del instrumento que mantiene la validez y fiabilidad del original, al tiempo que garantiza una comprensión adecuada por parte de la población

objetivo. Los cuestionarios (unificados en un solo instrumento) adaptados se pueden visualizar en el Anexo 1.

Con respecto a la aprobación ética, el instrumento original fue aprobado desde el Comité de ética de la Universidad de Valencia, con registro de los datos código H1550813462400. En cuanto al cuestionario ajustado al contexto de Paraguay, se aplicó con el consentimiento previo de los padres o tutores legales y tras haber sido aprobado también por el Comité de Ética de la Universidad Autónoma de Encarnación (UNAE), por tratarse de una población que se ubica – mayoritariamente – en el rango de menores de edad. Además, los estudiantes tenían la opción de no participar por su propia voluntad (asentimiento).

El cuestionario evaluaba la frecuencia de juego en los diferentes juegos ofrecidos en Paraguay (tanto tradicionales como online). Para el estudio de la prevalencia de trastorno de juego y juego de riesgo se utilizó la escala NODS, que analiza los criterios diagnósticos del trastorno de juego del DSM-5. Los datos obtenidos en esta aplicación se presentan en el apartado de resultados.

4.2.2. Administración del instrumento a la muestra de estudio

Luego del proceso de adaptación del cuestionario se realizó el proceso de administración en las instituciones educativas que fueron seleccionadas como parte de la muestra de estudio. En esta fase se tuvo como inconveniente que las clases del período lectivo 2024 estaban en etapa de finalización, por lo que solo fue posible hacer la administración de cuestionario en el año 2024 en una de las instituciones, todas las demás aplicaciones - en las 4 instituciones restantes - fueron realizadas a inicios del año 2025 (a partir del mes de febrero), lo que implicó la recalendarización de las demás acciones previstas en el proyecto (sesiones con el LUDENS, aplicación - retest).

Así, este proceso se desarrolló en varias etapas:

- **Permisos iniciales:** se realizaron las notas de solicitudes de permiso para ser presentadas, primero, en la Dirección Departamental de Educación y, luego, en cada una de las instituciones educativas seleccionadas para este proyecto. Las instituciones educativas seleccionadas, 5 en total, 4 de gestión privada y una de gestión pública, fueron seleccionadas por la cantidad de estudiantes matriculados en cada una de ellas, buscando tener la máxima muestra disponible.
- **Diagnóstico inicial:** Se administró el cuestionario - disponible en el Anexo 1 - para evaluar el nivel de prevalencia del juego y prácticas relacionadas con el juego entre los estudiantes. Esta administración del instrumento fue realizada previa autorización de los padres / tutores, por medio del consentimiento informado y la autorización firmada por los padres / tutores. También, por el asentimiento de los estudiantes que fueron parte de la muestra. La administración fue realizada a 400 estudiantes.





4.2.3. Adaptación del Material audiovisual del LUDENS

La siguiente actividad realizada implicó la adaptación de las diapositivas del LUDENS, en las cuales se presenta información en formato audiovisual con respecto al juego, los tipos que existen, las características del juego que favorecen la adicción y las características de la adicción al juego como trastorno mental. Entre los materiales audiovisuales se incluyen videos, experiencias de vida, análisis de anuncios publicitarios, normativas legales vigentes. Los objetivos principales de esta etapa son los de brindar información sobre la adicción a los juegos de apuestas, diferenciar entre las modalidades de juego (tradicionales y los online, adaptados al contexto del Paraguay), sensibilizar sobre el problema de la adicción al juego, analizar las publicaciones / marketing de los juegos de apuestas, explicar las tipologías de jugadores y sensibilizar sobre las implicancias de la adicción (Chóliz et al., 2021).

Con estas diapositivas se trabaja, en un período posterior de, al menos una semana, tras la administración del cuestionario. La adaptación implicó actualizar las diapositivas con informaciones del contexto nacional, específicamente en aquellas que contenían informaciones sobre el contexto español.

El objetivo fue captar testimonios, publicidades e informaciones locales sobre el juego de apuestas a fin de que lo que se expusiera tuviera mayor familiaridad en los adolescentes, atendiendo a que pudieron haber visto publicaciones sobre el tema y/o anuncios en los medios de comunicación. Esto daría pie a debates sobre el tema al momento de presentar las diapositivas del LUDENS.

Para esta actividad, nuevamente el equipo de investigadores trabajó en la búsqueda de informaciones, publicidades y testimonios locales sobre el juego de apuestas. Tras esta revisión se realizó una reunión para elaborar un informe único sobre las diapositivas que necesitaban ajustes a partir de criterios de cada uno de los investigadores. Este informe elaborado fue remitido al tutor del proyecto - quién es el creador del programa LUDENS - para informar sobre las posibles modificaciones que se pudieran realizar, específicamente en 4 diapositivas. Esta adaptación se justifica debido a que se identificaron informaciones locales sobre el tema que podrían ser relevantes al momento de informar y sensibilizar sobre las implicancias del juego de apuestas, cuando este se vuelve una patología. Con base en el análisis realizado por el tutor, se llevaron a cabo ajustes en las diapositivas. Con esta adaptación inició la ejecución del programa LUDENS. A continuación, se presentan las evidencias de las modificaciones realizadas.

Comparativa 1: Corresponde a la comparación de los ajustes realizados en las diapositivas con respecto a los tipos de juegos (tradicionales) de apuestas en cada contexto.

Diapositiva 7 del Ludens (España) - ¿A qué jugamos en España?

Ludens

Ir a Sesión 1

¿A qué jugamos en España?

■ **Juegos gestionados por el Estado: SELAE**

Loterías y Apuestas del Estado

■ **Juegos gestionados por la ONCE**

■ **Juegos de gestión privada**

- Casinos
- Bingo
- Máquinas tragaperras
- Salones de juego
- Salas de apuestas
- Juego Online

Chóliz (2021). Ludens: prevención de la adicción al juego de azar. Psylicom Ediciones

Diapositiva 7 del Ludens (Paraguay) - ¿A qué jugamos en Paraguay?

Ludens

Ir a Sesión 1

¿A qué jugamos en Paraguay?

■ **Juegos de gestión privada**

- Casinos
- Bingo
- Máquinas tragamonedas
- Salones de juego
- Salas de apuestas
- Juego Online

Chóliz (2021). Ludens: prevención de la adicción al juego de azar. Psylicom Ediciones

Comparativa 2: Corresponde a la comparación de los ajustes realizados en las diapositivas con respecto a los tipos de juegos (online) de cada contexto.

Diapositiva 30 del Ludens (España) - Los nuevos juegos: el juego online.

Ir a Sesión 2
Ludens

Los nuevos juegos: el juego online

Chóliz (2021). Ludens: prevención de la adicción al juego de azar. Psylicom Ediciones
UNIVERSITAT DE VALÈNCIA

Diapositiva 30 del Ludens (Paraguay) - Los nuevos juegos: el juego online.

Ir a Sesión 2
Ludens

Los nuevos juegos: el juego online

Caso: Paraguay

Chóliz (2021). Ludens: prevención de la adicción al juego de azar. Psylicom Ediciones
UNIVERSITAT DE VALÈNCIA

En lo que respecta al material final, utilizado en esta fase, el cual fue actualizado al contexto de Paraguay, tras los ajustes realizados, se deja a disposición el código QR de acceso a las diapositivas.

Código QR para acceso a material de las sesiones actualizado



Enlace de acceso a materiales formativos del Ludens-Paraguay:

<https://info.unae.edu.py/4IYMda8>

4.2.4. Realización de sesiones con el LUDENS en distintas instituciones que conformaban la población de estudio

Entre los meses de abril y mayo, del año 2025, se ejecutaron las sesiones utilizando las diapositivas que conforman el programa del LUDENS. El total de sesiones fue de 16 (una única sesión con cada grupo de estudiantes), en las cuales participaron, aproximadamente, entre 25 y 30 estudiantes en cada una de ellas, específicamente con estudiantes del nivel medio (muestra de la investigación). Este proceso se ejecutó tras la adaptación de las diapositivas del LUDENS.

El objetivo de estas sesiones es informar sobre el juego de apuestas, por medio de la socialización de informaciones claves tales como: características del juego de apuestas, caracterización de los tipos de juegos de apuestas en Paraguay, leyes del juego, tipología de jugadores, testimonios, sintomatología de los trastornos, el juego online, legislaciones vigentes en el tema, datos estadísticos sobre la adicción, promoción y publicación en el juego de apuestas, falsas creencias en la ludopatía.

Es importante mencionar que la ejecución del LUDENS debería haberse realizado en 2 sesiones (2 encuentros) de aproximadamente 40 minutos cada una, sin embargo, atendiendo a los permisos obtenidos en las instituciones educativas - los permisos eran para un solo encuentro - se tuvo que reducir el tiempo de duración, por lo que fueron ejecutadas ambas sesiones en una sola, con una duración de 60 minutos. Esto podría marcar una limitación en la investigación, debido a que también se debió reducir el tiempo destinado a las reflexiones finales de parte de los estudiantes, limitándose a solo 10 minutos (estaba previsto que fueran 20 minutos). Esta modificación también podría incidir en los resultados, ya que se redujo el tiempo de explicación de las informaciones en



general, haciendo más énfasis en algunos ítems por encima de otros (por ejemplo, en el caso de las legislaciones, sólo se enfatizó en una de ellas).

Al final de cada sesión se tuvo espacios de consultas, interacciones, relatos de experiencias, debate en relación a conocimientos previos que tenían los jóvenes sobre el tema. En los talleres ejecutados se ha trabajado con, aproximadamente, 500 estudiantes, según los registros de participación (aclarando que eran todos los presentes en las aulas, no se limitó sólo a la muestra de estudio, considerando que la información socializada podría ser útil para todos los estudiantes presentes).

Es importante destacar que la implementación del programa LUDENS, fue bien recibida por los estudiantes y directivos. Se detectó interés de parte de los estudiantes durante la actividad mediante la participación activa, que reflejó la importancia de abordar esta problemática que podría incluso afectar a la salud mental y generar conflictos en el relacionamiento interpersonal del adolescente que padece adicción al juego o se encuentre en riesgo. Las sesiones fueron ejecutadas por la Mg. Analía Enriquez, investigadora principal a cargo de este Proyecto.

Ilustración 1: Imágenes de uno de los talleres ejecutados.



Fuente: elaboración propia.



4.2.5. Nueva administración del cuestionario (retest)

La última actividad - en el marco de la recolección de datos -implicó una nueva administración del cuestionario del programa LUDENS- disponible en el Anexo 1 - para comparar las respuestas entre una administración y otra. Esta administración fue ejecutada en un período de 30 días posteriores a la realización de las distintas sesiones informativas sobre el LUDENS - es el plazo mínimo que se debe cumplir para hacer el retest. Esta nueva aplicación ayudó a analizar si hubo modificaciones en las actitudes con respecto al juego. Tras este resultado se planificaron espacios de socialización de la situación de los jóvenes en relación a los juegos de apuestas, y la promoción de materiales formativos para la prevención de los juegos de azar en los adolescentes (el detalle de estas actividades -un webinar y el lanzamiento del material formativo- se presentan posteriormente).

La muestra inicial fue de 400 estudiantes, pero la definitiva quedó conformada por 394 participantes, dado que se excluyeron aquellos que no completaron ambas fases del estudio (test y retest). Los participantes fueron seleccionados por disponibilidad, resultado así una muestra no probabilística.

Todo el detalle sobre las características del programa y su aplicación se encuentran disponibles en el Portal de Buenas Prácticas (España), tal cual se presenta en la Ilustración 2.

Ilustración 2: Portal del acceso al programa LUDENS.

portal**bbpp**
ADICCIONES

Inicio ▾ Preguntas frecuentes Acceso Personal Castellano ▾

★ Mayores de 65 años

Factores de riesgo

- Otros

Adicciones

- Sin sustancia: Otros

Idiomas

- Castellano

Países en los que ha sido evaluado

Objetivos

El objetivo principal es la prevención del desarrollo de la adicción al juego. Objetivos específicos: 1- informar, 2 sensibilizar, 3, cambio de actitudes, 4- ayudar a identificar las conductas de riesgo y fomentar las alternativas al juego.

Modelo teórico

Parte de un enfoque biopsicosocial, en el que intervienen factores psicológicos, sociológicos y también culturales e históricos. Establece las siguientes hipótesis:

- El juego es potencialmente adictivo y la implicación puede conducir a un desarrollo de un trastorno mental
- Las condiciones sociales actuales favorecen una implicación excesiva en el juego y existe un interés comercial en promocionar esta actividad.

Para lo cual se llevará a cabo:

- Información veraz del juego de cómo este puede inducir a la adicción
- Sensibilización y cambio de actitudes que prevengan la exposición al juego.
- Atención a conductas que nunca deben llevarse a cabo, por el riesgo que

Fuente: Portal de Buenas Prácticas. Link de acceso: <https://www.buenaspracticasadicciones.es/bbpp/buenaPracticaDetalleNa.jsf?bbpp=32>



4.3. Formación de formadores en prevención de la adicción al juego de azar (especialmente sobre las nuevas modalidades de juego online)

Durante el mes de junio del año 2025 fue realizada una convocatoria pública, en el marco del desarrollo del proyecto INIC01-279 Desarrollo de un programa de prevención de adicción al juego en Paraguay y formación para su implementación LUDENS-Paraguay, para la selección de participantes del Curso de capacitación sobre adicciones - Programa LUDENS.

El objetivo era capacitar a actores claves con el fin de que actúen como formadores en la prevención de la adicción al juego por medio de la utilización del programa LUDENS. La convocatoria tuvo 75 postulantes (ilustración 3).

Ilustración 3: Formulario de postulación a la capacitación.

Preguntas Respuestas 76 Configuración

Este formulario no admite respuestas. Gestionar

CIDUNAE CENTRO DE INVESTIGACION Y DOCUMENTACION DE LA UNIVERSIDAD AUTONOMA DE ENCARNACION

Manifestación de interés y postulación para capacitación específica sobre adicción al juego y el uso del LUDENS en Paraguay en el marco del proyecto INIC01-279 "Desarrollo de un programa de prevención de adicción al juego en Paraguay y formación para su implementación LUDENS-Paraguay"

B I U

Desde el Centro de Investigación y Documentación de la Universidad Autónoma de Encarnación (CIDUNAE), se habilita una postulación para realizar una pasantía en investigación (Fecha límite de postulación: lunes 30 de junio de 2025, 09:00 h).

El proyecto de investigación consiste en desarrollar un programa de prevención de adicción al juego en Paraguay y formación para su implementación (programa LUDENS). Esta investigación es desarrollada por la Universidad Autónoma de Encarnación (UNAE), que fue beneficiada por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

Fuente: Portal de Buenas Prácticas. Link de acceso: <https://www.buenaspracticasadicciones.es/bbpb/buenaPracticaDetalleNa.jsf?bbpb=32>



Ilustración 4: Material promocional de la capacitación.

The flyer is for a course titled "Curso de capacitación sobre adicciones - Programa Ludens". It is part of project INIC01-279, "Desarrollo de un programa de prevención de adicción al juego en Paraguay y formación para su implementación LUDENS-Paraguay". The flyer is sponsored by UNAE, the Paraguayan Government, the National Council of Science and Technology (CONACYT), and FEEL. The course starts on July 1, 2025, and ends on July 12, 2025, with a duration of 2 weeks and 4 classes (2 in-person and 2 virtual). The application deadline is June 30, 2025, at 09:00 h. The course is directed at psychologists, pedagogues, and university officials. The instructors are Dr. Mariano Chóliz and Mag. Analía Enríquez. A QR code and a link (<https://info.unae.edu.py/4O8TPhX>) are provided for registration. The flyer also includes contact information for the principal investigator, Analía Enríquez.

UNAE UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ENCARNACIÓN

GOBIERNO DEL PARAGUAY

CONSEJO NACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

PROSCIENCIA

FEEL

"Curso de capacitación sobre adicciones - Programa Ludens"

En el marco del proyecto INIC01-279 "Desarrollo de un programa de prevención de adicción al juego en Paraguay y formación para su implementación LUDENS-Paraguay"

Fecha límite de postulación:
lunes 30 de junio de 2025 | 09:00 h

Inicio: 1 de julio de 2025 | **Finaliza:** 12 de julio de 2025

Duración: 2 semanas

Cantidad de clases: 4 (2 presenciales y 2 virtuales)

Fechas:

- **Martes 1 de julio** | modalidad presencial - UNAE | 15:30 a 17:00 h
- **Jueves 3 de julio** | modalidad virtual | 15:30 a 17:00 h
- **Martes 8 de julio** | modalidad virtual | 15:30 a 17:00 h
- **Sábado 12 de julio** | modalidad presencial - UNAE | 09:30 a 11:00 h

Dirigido a:
Psicólogos, Psicopedagogos, Directivos de instituciones educativas y docentes

Certificación impresa

Carga horaria: 100 h

Formadores:

Dr. Mariano Chóliz
Doctor en Psicología e investigador tutor del proyecto

Mag. Analía Enríquez
Doctoranda en Educación y Desarrollo Humano, Magister en Psicología Clínica e investigadora principal del proyecto

Más información del proyecto:
Correo electrónico investigadora principal: analia.enriquez@unae.edu.py
Teléfono UNAE: +595 071 205454 (gratis *5454)
Teléfono CIDUNAE: +595 982 248543

Manifestación de interés y postulación en el siguiente enlace:
<https://info.unae.edu.py/4O8TPhX>
Gratis | Cupos limitados

Este proyecto está cofinanciado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de Paraguay (CONACYT) con el apoyo del FEEL.

Fuente: elaboración propia.

Tras el análisis del perfil de los postulantes, fueron seleccionados 35 profesionales porque tenían las siguientes características:

- Ser profesionales del área de la salud mental (psicólogos / psicopedagogos / psiquiatras).
- Desempeñar funciones en instituciones claves para el tratamiento de las adicciones, tales como Centros de atención, Secretaría de prevención de adicciones dependientes de las municipalidades, etc.
- Ser docente de instituciones educativas - específicamente con desempeño de funciones en el Nivel de Educación Media.

La capacitación tenía la siguiente planificación:

Descripción de los detalles de la capacitación:

- Cantidad de encuentros: 4 (2 presenciales y 2 virtuales)
- Inicio: 1 de julio de 2025
- Calendario:

Martes 1 de julio - jornada de inicio, modalidad presencial. Horario: 15:30 a 17:00 horas.

Jueves 3 de julio - modalidad virtual. Horario: 15:30 a 17:00 horas.

Martes 8 de julio - modalidad virtual. Horario: 15:30 a 17:00 horas.

Sábado 12 de julio - jornada de cierre, modalidad presencial. Horario: 09:30 a 11:00 AM.

- Horas por encuentro sincrónico / presencial: 1 hora 30 min.
- Horas asincrónicas de aprendizaje autónomo / lectura de materiales: 74
- Horas para la elaboración del trabajo final: 20
- Carga horaria total: 100 horas
- Modalidad: híbrida

Contenidos

Unidad I: Nociones generales del Programa LUDENS.

Unidad II: El juego: clasificaciones, tipos de juegos, características del jugador.

Unidad III: Situación del juego en Paraguay: datos estadísticos

Unidad IV: Medidas preventivas. Pautas de Acción

Materiales

Se crearon materiales específicos en forma de diapositivas, acceso a artículos y capítulos de libro explicativos. Las explicaciones estaban basadas en ejemplos de casos reales y casos creados para la explicación, todo disponible en una plataforma virtual (Moodle de la Universidad Autónoma de Encarnación).

La capacitación tuvo encuentros virtuales - por plataforma Google MEET - y encuentros presenciales. El curso contó con la participación de expertos de diversos departamentos del país, incluyendo psicólogos, psicopedagogos, docentes y directivos de instituciones que trabajan en la prevención y atención de adicciones (se adjunta imagen de la publicación del cierre de la actividad). Es importante destacar que esta capacitación fue bien recibida por profesionales, evidenciado en los comentarios finales en el día de entrega de certificados por medio de entrevistas no estructuradas. Con esta actividad se cumplió con el objetivo de capacitar a actores claves que actuarán como formadores en la prevención de la adicción al juego por medio de la utilización del programa LUDENS (Ilustración 5).

Ilustración 5: Publicación con el detalle del cierre de la capacitación.



Fuente: elaboración propia. Link de la noticia: <https://info.unae.edu.py/articulo-3861>





4.4. Realización del Webinar sobre la “Prevención de adicción al juego en Paraguay”

En la jornada del martes 8 de abril de 2025 se llevó a cabo un Webinar para la socialización de informaciones relevantes sobre la “Prevención de adicción al juego en Paraguay”. En dicha jornada se presentó un material audiovisual con informaciones relacionadas a factores de riesgo para la exposición al juego en adolescentes, tipos de juegos disponibles en Paraguay, legalización de los juegos de apuestas, acceso a juegos online, situación del juego en Paraguay, todo con base en los primeros datos obtenidos en el proceso de investigación.

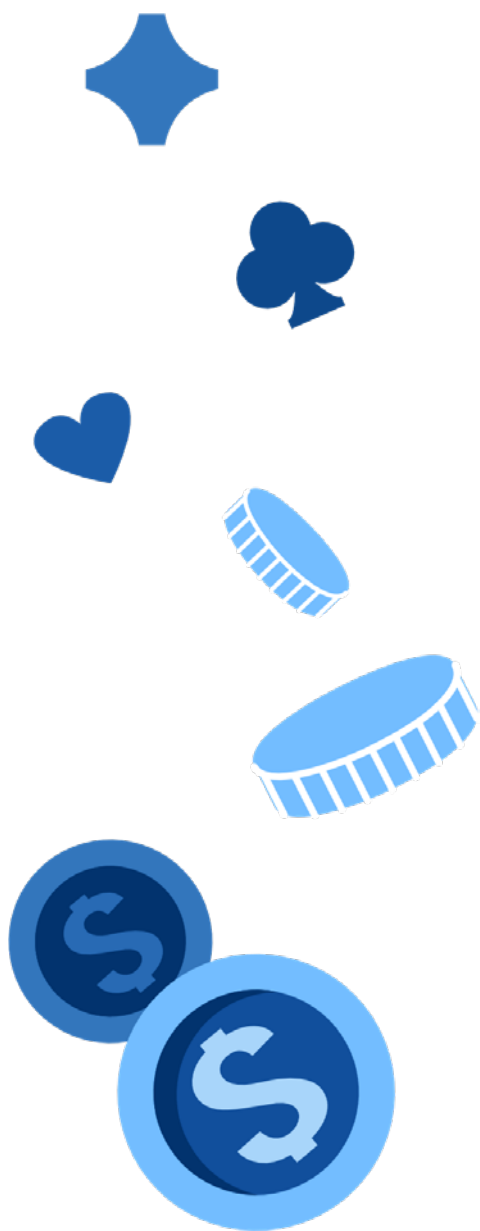
El Webinar estaba dirigido a Psicólogos, Psicopedagogos, Directivos de instituciones educativas, docentes, estudiantes de la educación media y público en general interesado en el tema.

En lo que respecta a los perfiles de los participantes, la mayoría eran docentes y estudiantes, tal cual se observa en la Figura 1.

Figura 1: Perfil de los participantes.



Fuente: datos obtenidos del formulario de registro de asistencia, de elaboración propia.



En lo que respecta a la procedencia de los participantes, en cuanto a lugares de residencia, fueron de varios distritos del departamento de Itapúa, e incluso de otras ciudades fuera del departamento.

Con el objetivo de evaluar la actividad fueron incluidos en el registro de asistencia algunos criterios de evaluación, entre los cuales se menciona:

1. ¿Qué le pareció la presentación del material informativo sobre "Prevención de adicción al juego en Paraguay"? – en escala de valoración entre el rango: muy buena / muy mejorable.
2. ¿Qué es lo que destacaría sobre la presentación del material informativo sobre "Prevención de adicción al juego en Paraguay"? (Breve resumen de aspectos más destacados) – con respuesta abierta.
3. ¿Cómo valoraría la organización del Webinar? (Accesibilidad y tiempos).
4. ¿En qué medida considera que la presentación cumplió con sus expectativas? – en escala de valoración entre el rango: muy poco / mucho
5. ¿Le gustaría participar en próximas ocasiones en eventos científicos y académicos de la UNAE relacionados a esta temática? – con opciones de respuesta de tipo sí / no / tal vez.

Las respuestas a dichos ítems se presentan en el apartado de resultados y discusión (ítem 5.4, aspectos que podrían ser de utilidad para dar continuidad a la investigación y planificar futuras líneas de investigación vinculadas a esta temática.



4.5. Presentación del material formativo para la prevención de adicción a los juegos de azar en adolescentes

En el marco de la XVI Jornada de Psicopedagogía y Trabajo Social, evento organizado por la Universidad Autónoma de Encarnación, se llevó a cabo la presentación del “Manual formativo para prevención de juego de azar y adicciones en adolescentes”, material elaborado con fines educativos y preventivos.

La actividad, realizada en modalidad presencial, estaba destinada a todo público interesado: adolescentes, padres, familias, docentes, profesionales y comunidad en general. En la ilustración 6 se presenta el flyer promocional de la actividad.

Ilustración 6: Flyer promocional de la presentación del Manual formativo.

21ª LibroFeria
Encarnación
02 al 07 de setiembre de 2025
Campus Urbano de la UNAE

XVI Jornada de Psicopedagogía y Trabajo Social

Presentación del
“Manual formativo para prevención de adicción a juego de azar”.

Presenta:
Mag. Analía Enríquez
• Doctoranda en Educación y Desarrollo Humano.
• Magister en Psicología Clínica.
• Directora de la Unidad de Posgrado e Investigación de la Universidad Autónoma de Encarnación (UNAE).

Este Proyecto es cofinanciado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) con el apoyo del FEEI.

Martes
02
SETIEMBRE
19:45 h
Sala 38

¡Gratuita con certificación!
Requiere inscripción previa

LEER ES ESPERANZA

DIVINA ESPERANZA ISEDE UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ENCARNACIÓN

Padre Kreusser entre Independencia Nacional y Honorio González
Consultas al *5454

Apoyan: Gobierno de Encarnación, OEI, SUDAMERIS, GOBIERNO del PARAGUAY, DINAPI, Alianza PARAGUAY, GOBIERNO del PARAGUAY, SECRETARÍA NACIONAL DE CULTURA, GOBIERNO del PARAGUAY, PARAGUAI REKUAI

Fuente: material promocional elaborado por los organizadores de la XVI Jornada de Psicopedagogía y Trabajo Social.

En el evento participaron estudiantes, docentes y profesionales vinculados a la salud mental (psicólogos, psicopedagogos), con una participación aproximada de 150 personas. La presentación del material estuvo a cargo de la Mg. Analía Enríquez, investigadora principal del proyecto.

Para dicha jornada se hicieron extensivas las invitaciones a:

- Autoridades Municipales – con nota dirigida al intendente Municipal.
- Autoridades educativas – Con nota dirigida a la Dirección Departamental.
- Instituciones educativas que formaron parte de la investigación.
- Además, promoción en redes sociales.

Al final de la presentación se compartió el código QR para el acceso al material y el enlace de acceso. El enlace de acceso es el siguiente: <https://info.unae.edu.py/libro-5036>

El código QR para descargar el material es el siguiente:



Como evidencia de la actividad se disponen imágenes de lo que fue la jornada (ilustraciones 7 y 8).

Ilustración 7: Imagen de la jornada (1).



Fuente: página web de la UNAe, con la divulgación de la noticia.

Ilustración 8: Imagen de la jornada (2).

Fuente: página web de la UNAE, con la divulgación de la noticia.

La presentación del Manual formativo para la prevención de juego de azar y adicciones en adolescentes, en el marco de la XVI Jornada de Psicopedagogía y Trabajo Social, constituyó un espacio enriquecedor de aprendizaje y reflexión colectiva. Este material, elaborado con fines educativos y preventivos, representa una herramienta para acompañar a adolescentes, familias, docentes y profesionales en la promoción de lo que implica el juego responsable y en la construcción de entornos protectores frente a las adicciones.

La amplia convocatoria y el interés del público participante reflejan la necesidad de continuar generando instancias de diálogo, formación y sensibilización que permitan fortalecer las estrategias de prevención en la comunidad.





5. Resultados y discusiones

En este apartado se presentan los resultados sobre la implementación del programa LUDENS en todas sus fases y se contrastan con el estado del arte para establecer cuál es la situación de los adolescentes al respecto de las adicciones a juegos de azar en Paraguay.





5.1. Resultados prueba piloto

Como primera actividad, en el marco del proceso de recolección de datos, fue ejecutada una prueba piloto, la cual consistió en la administración de varios cuestionarios unificados en un sólo cuestionario de aplicación única (disponible en el Anexo 1). El cuestionario evaluó la frecuencia de juego en los diferentes tipos de juego ofrecidos en Paraguay, tanto tradicionales como online.

Para el estudio de la prevalencia de trastorno de juego y juego de riesgo se utilizó la escala NODS, que analiza los criterios diagnósticos del trastorno de juego del DSM-5. Esta prueba fue realizada con 476 estudiantes, de características semejantes a la muestra final, tras el proceso de adaptación del instrumento – al contexto de Paraguay.

Tabla 1: Indicadores de prueba piloto.

Indicador	Masculino %	Femenino %	p
Participación en juegos tradicionales	67%	64%	,442
Participación en juegos online	34%	16%	,000
Jugadores con problemas de juego	23,2%	18,6%	,236
Jugadores patológicos	7,3%	7,2%	,952

Fuente: elaboración propia.

De los cuatro indicadores analizados (tabla 1), sólo se encontró una diferencia estadísticamente significativa entre varones y mujeres en la participación en juegos online ($p < .000$). En esta categoría, la participación masculina duplicó a la femenina (34% vs. 16%), lo que indica una tendencia más marcada de los adolescentes varones a involucrarse en modalidades virtuales de juego.

En cuanto a la participación en juegos tradicionales, si bien los porcentajes fueron relativamente altos en ambos sexos (67% en varones y 64% en mujeres), las diferencias no resultaron significativas ($p = .442$). De igual forma, las proporciones de estudiantes que presentaron problemas de juego (23,2% vs. 18,6%) y juego patológico (7,3% vs. 7,2%) no mostraron diferencias estadísticamente relevantes entre sexos, con valores de p de .236 y .952 respectivamente. Estos resultados sugieren que, al menos en esta prueba piloto, el factor sexo no se relaciona significativamente con los niveles de riesgo de juego problemático o patológico, pero sí con el tipo de juego preferido, particularmente en el entorno digital.

La diferencia significativa observada con la participación en juegos online según el sexo pone de manifiesto una inclinación claramente mayor por parte de los varones hacia esta modalidad. En los últimos años, con el avance de las tecnologías y una mayor digitalización de los entornos de ocio, las mujeres han comenzado a ganar terreno en los juegos online, ocupando cada vez más espacio en este ámbito (Arroyo López, 2023). No obstante, los hombres continúan superándolas en cuanto a frecuencia de participación (McCarthy et al., 2019; Jenkinson et al., 2018).

Cabe destacar que, dentro de esta modalidad, las adolescentes que juegan videojuegos tienen hasta tres veces más probabilidades de optar por una carrera STEM, en comparación con aquellas que no juegan (Videogames Europe, 2020). En cuanto a los hombres, se identifica que la práctica de videojuegos puede estar asociada a beneficios cognitivos como una mayor capacidad de atención, toma de decisiones y control inhibitorio (Chaarani et al., 2022; Paulus et al., 2019). Además, para ambos géneros, se observan mejoras en habilidades estratégicas y resolución de problemas, particularmente en contextos competitivos (Granic et al., 2014). No obstante, se reportan efectos negativos como el aislamiento social o el aumento de síntomas ansiosos y depresivos cuando el uso se vuelve excesivo (Király et al., 2020; Paulus et al., 2019).

Mawalia (2020) encontró que muchos jugadores, especialmente varones, se sienten más cómodos interactuando en entornos virtuales, donde pueden construir identidades alternativas, competir y obtener reconocimiento social, lo que podría explicar la mayor implicancia en estas plataformas. En este sentido, los videojuegos no solo funcionan como espacios de entretenimiento, sino también como escenarios simbólicos de exploración personal, expresión emocional e incluso socialización virtual (Granic et al., 2014).

En relación con la participación en juegos tradicionales, los resultados no mostraron diferencias significativas entre varones y mujeres, siendo el uso casi similar en la frecuencia. Este dato sugiere que las prácticas de juego convencionales siguen teniendo una presencia considerable en ambos sexos, lo cual puede deberse a factores culturales y al fácil acceso a juegos informales en contextos escolares, familiares o comunitarios (Griffiths, 2010; Andrie et al., 2019).

Respecto a los niveles de problemas de juego, el análisis tampoco reveló diferencias significativas por sexo, aunque la proporción fue ligeramente superior en varones en comparación con mujeres. Esto coincide en que, en las primeras etapas del desarrollo del juego problemático, las diferencias de género suelen ser menos marcadas, pero tienden a acentuarse con el tiempo y la intensidad del juego (Calado et al., 2017).

Por último, en cuanto al juego patológico, los porcentajes fueron prácticamente idénticos entre varones y mujeres, sin diferencias estadísticamente significativas. Este hallazgo sugiere que, al menos en esta muestra piloto, el desarrollo de conductas de riesgo más severas no estaría condicionado directamente por el sexo, sino por otros factores individuales, familiares o contextuales (American Psychiatric Association, 2022; Díaz et al., 2023).

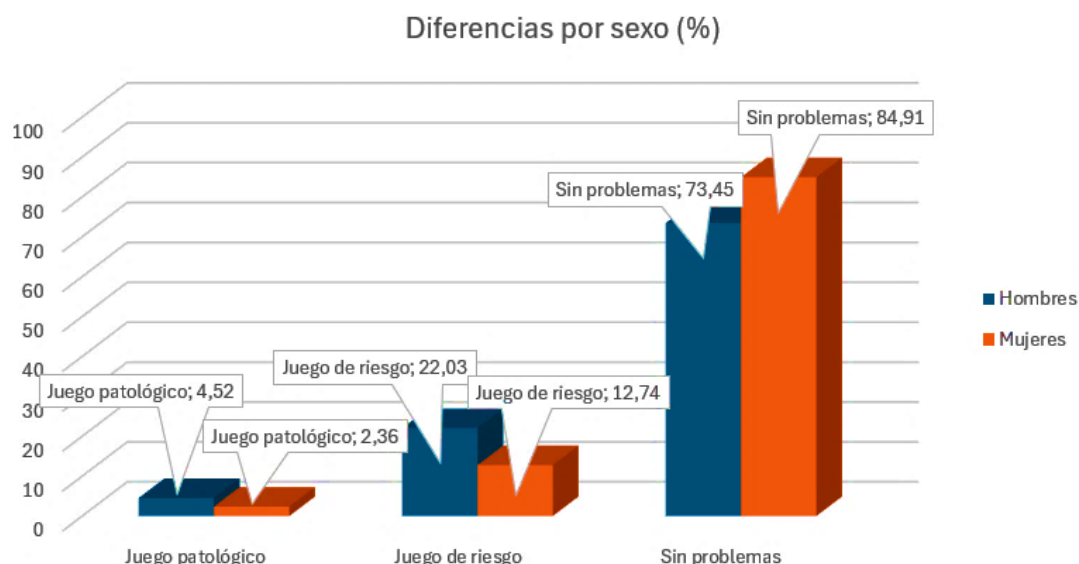


5.2. Resultados de la administración del test (primera administración)

En este apartado se presentan los resultados sobre la frecuencia de juego (tradicionales y online) aclarando que estos resultados son de la primera administración del test, a fin de considerarlos como un estudio epidemiológico. Al respecto de la frecuencia de juego, implica establecer con qué periodicidad juegan regularmente (1-2 veces al mes, o más) a cada uno de los juegos legales de Paraguay.

La muestra de estudio estaba distribuida entre los 3 cursos del nivel medio (primer curso: 15,5%, segundo curso: 14,75%, tercer curso: 69,75%). En cuanto a la distribución por género, un 45,75% eran del género masculino y un 54,25% del género femenino.

Ilustración 9: Diferencias por sexo entre juego patológico, de riesgo y sin problema.



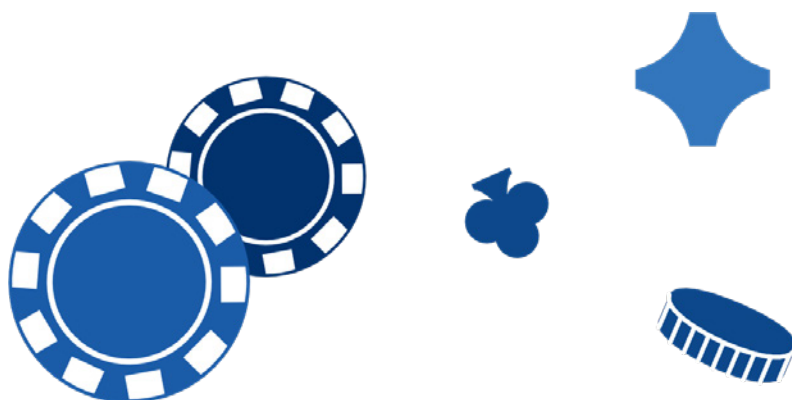
Fuente: elaboración propia.

Con relación a las diferencias por sexo en cuanto a juego patológico, juego de riesgo y sin problemas con el juego, según se observa en la ilustración 9 existe una brecha relevante en la categoría de juego por riesgo, con mayor proporción en hombres (22,03%) que en mujeres (12,74%). Asimismo, se observa que las mujeres presentan un mayor porcentaje de casos sin problemas con el juego (84,91%) en comparación a los hombres (73,45%), lo que sugiere la tendencia general de menor implicación femenina en comportamientos de riesgo asociados al juego.

Tabla 2: Diferencia entre sexo y frecuencia en diferentes modalidades de juegos.

Modalidad de juego	Hombres %	Mujeres %	p
Loterías	6,1	7,0	,711
Quiniela	5,0	3,8	,546
Rifas	11,9	6,1	,044
Máquinas tragamonedas	13	4	,002
Juegos de casino (presencial)	13	3	,000
Póquer (presencial)	6	1	,009
Concursos	3	1	,161
Bingo (presencial)	6,7	7,1	,524
Póker (online)	8,8	3,3	,016
Bingo (online)	5	3,8	,368
Casino (online)	5,6	2,4	,084
Slot online	3,3	1,9	,279
Apuestas deportivas online	8,3	0,9	,000
Otras apuestas online	3,3	0	,073

Fuente: elaboración propia.



Los resultados obtenidos en la Tabla 2 reflejan que existen diferencias significativas por sexo en diversas modalidades de juego, especialmente en aquellas asociadas a apuestas competitivas o de recompensa económica inmediata. En particular, se observaron diferencias estadísticamente significativas en rifas ($p < .034$), máquinas tragamonedas ($p < .002$), juegos de casino presenciales ($p < .000$), póquer presencial ($p < .009$), póquer online ($p < .016$) y apuestas deportivas online ($p < .000$). Estos hallazgos son consistentes con lo reportado por Calado et al. (2017), quienes sostienen que los adolescentes varones tienden a involucrarse más en juegos con alto grado de estimulación, competitividad o estrategia, mientras que las mujeres suelen participar en modalidades con menor carga de riesgo percibido.

Por un lado, en juegos de ritmo rápido como las máquinas tragamonedas, los casinos presenciales y el póquer (presencial u online), los varones mostraron porcentajes de participación considerablemente más altos. Esto refuerza lo observado por Gainsbury (2015) e Hing et al. (2022), quienes identifican una mayor vulnerabilidad masculina ante juegos que ofrecen gratificación inmediata y estimulación visual, aspectos que podrían favorecer la desinhibición y dificultar el control inhibitorio. Por su parte, Chóliz y Marcos (2019) advierten que este tipo de dinámicas de juego activan mecanismos neuropsicológicos similares a otras conductas adictivas, lo que resulta especialmente preocupante durante la adolescencia, una etapa marcada por la búsqueda de sensaciones (Krébesz et al., 2023).





...las apuestas deportivas, especialmente las asociadas al fútbol, son una forma de juego fuertemente masculinizada.

Por otro lado, en las apuestas deportivas online, la diferencia por sexo fue una de las más notorias. Mientras que el 8,3% de los varones reportó participar en esta modalidad, sólo el 0,9% de las mujeres lo hizo. Este dato coincide con la literatura que señala que las apuestas deportivas, especialmente las asociadas al fútbol, son una forma de juego fuertemente masculinizada, promovida por estrategias de marketing dirigidas a adolescentes y jóvenes, con alta presencia en redes sociales y transmisiones deportivas (Jenkinson et al., 2018; Hing et al., 2017). Incluso, en contextos como América Latina, donde el deporte tiene una fuerte carga simbólica, estas prácticas pueden pasar desapercibidas como formas de juego de azar (Andrie et al., 2019).

En contraste, las mujeres mostraron mayor participación relativa en modalidades como rifas o bingo presencial, aunque sin diferencias estadísticamente significativas en este último. Según Donati et al. (2017), este patrón responde en parte al componente social que acompaña estas actividades, donde la interacción grupal y la familiaridad de la práctica suelen jugar un rol protector. Además, la literatura sugiere que las adolescentes tienden a preferir modalidades de bajo riesgo o aquellas que no implican competencia directa, lo que coincide con los datos de este estudio (McCormack et al., 2014).

En línea con lo anterior, los resultados también sugieren que los varones presentan un mayor involucramiento en juegos de riesgo (véase Ilustración 9), lo cual se observa tanto en los niveles de participación como en la progresión hacia categorías problemáticas. Aunque las diferencias en juego patológico no resultaron estadísticamente significativas, la categoría de juego de riesgo mostró una mayor proporción en varones, lo cual representa una señal de alerta para el desarrollo de conductas problemáticas. Estudios como los de Calado et al. (2017) y Donati et al. (2017) han documentado que esta categoría intermedia suele actuar como antesala del juego patológico, especialmente cuando se combina con factores como baja supervisión parental, alta exposición a contenidos digitales o impulsividad elevada.

Asimismo, se evidenció una tendencia clara en los patrones de uso online, donde los varones mostraron una preferencia marcada por juegos de acceso rápido, recompensas

inmediatas y dinámica competitiva como el póquer online, el casino online y las apuestas deportivas. En contraste, las mujeres se orientaron levemente más hacia juegos con una carga social o recreativa más alta. Esta diferencia de preferencias por modalidad ha sido interpretada como una expresión de las construcciones culturales de género aplicadas al ocio digital (McCarthy et al., 2019; Chóliz, 2018).

Además, el acceso temprano a plataformas de juego online, muchas veces sin control de edad, se normaliza a través de contenidos como videojuegos, influencers o transmisiones deportivas, lo que puede estar reforzando esta brecha de género en las prácticas lúdicas adolescentes (González-Bueso et al., 2018; Hing et al., 2022). Además, campañas de marketing dirigidas específicamente al público masculino joven, que enfatizan la habilidad, la estrategia y la masculinidad, generan un terreno fértil para la participación de varones en juegos de riesgo, al tiempo que invisibilizan la presencia femenina (Jenkinson et al., 2018; Tulloch et al., 2022).





5.3. Resultados comparativos de la administración del test: primera administración y segunda administración tras la formación

Tras un mes después de la realización de las sesiones sobre el LUDENS -socialización de informaciones vinculadas al juego de apuestas- fue administrado de nuevo el cuestionario, proceso que implica el retest. Esta nueva administración permitió comparar los resultados entre una administración y otra, cuyos hallazgos se presentan a continuación.

En la participación general, los hombres reportaron un 73% en juegos tradicionales frente a un 66% en mujeres, si bien las diferencias no fueron estadísticamente significativas. Sin embargo, en juegos online los varones mostraron mayor implicación que las mujeres (35% vs. 25%) ($X^2(1) = 4.56, p = .03$).

En la categoría de jugador global, los hombres superaron a las mujeres (75% vs. 67%). La diferencia no alcanzó significación con la prueba de Chi-cuadrado ($X^2(1) = 3.29, p = .069$), aunque sí fue significativa en la prueba exacta unilateral de Fisher ($p = .044$).

En cuanto a la práctica regular, los hombres presentaron mayor proporción en el juego online regular (14% vs. 4%) ($X^2(1) = 10.24, p = .001$). Para el jugador tradicional regular (22% vs. 13%) y jugador regular global (21% vs. 12%) las diferencias no fueron estadísticamente significativas.

En la frecuencia mensual, no se hallaron diferencias significativas entre sexos en loterías, quiniela, bingo presencial y bingo online. En cambio, las mujeres participaron más en rifas (12% vs. 6 %; $X^2(1) = 4.02, p = .045$), mientras que los hombres lo hicieron en máquinas tragamonedas (13% vs. 4%; $X^2(1) = 7.91, p = .005$), juegos de casino (13% vs. 3%; $X^2(1) = 12.53, p < .001$) y póquer presencial (6% vs. 1%; $X^2(1) = 6.45, p = .011$). En el entorno digital, los hombres presentaron mayores frecuencias en póquer online (9% vs. 3%; $X^2(1) = 4.19, p = .041$) y en apuestas deportivas online (8% vs. 1%; $X^2(1) = 10.82, p = .001$). No se encontraron diferencias estadísticamente significativas en casino online y otras apuestas online.

Tabla 3: Comparación de la frecuencia mensual de participación en juegos de azar entre test y retest.

Modalidad de juego	Test %	Retest %	Diferencia (p.p.)	X ² (1)	P	h de Cohen
Loterías	6.6	6.6	0.0	0.0	.999	0.00
Quiniela	4.3	4.3	0.0	0.0	.999	0.00
Rifas	8.8	5.8	-3.0	1.21	.271	0.09
Máquinas tragamonedas	8.2	9.6	+1.4	0.32	.572	0.05
Juegos de casino (presencial)	7.4	3.6	-3.8	4.92	.027*	0.17
Póquer (presencial)	3.1	2.3	-0.8	0.42	.515	0.04
Concursos	1.8	1.0	-0.8	0.38	.536	0.04
Bingo (presencial)	6.9	6.6	-0.3	0.02	.888	0.01
Póquer (online)	5.8	2.8	-3.0	4.10	.043*	0.15
Bingo (online)	4.3	1.5	-2.8	5.02	.025*	0.16
Casino (online)	3.8	2.3	-1.5	1.12	.290	0.08
Slot online	2.6	2.0	-0.6	0.18	.669	0.03
Apuestas deportivas online	4.3	2.5	-1.8	1.82	.177	0.10
Otras apuestas online	1.5	0.5	-1.0	1.22	.269	0.09

Nota. X²(1) = Chi-cuadrado de Pearson con 1 g.l. h de Cohen = tamaño de efecto para diferencias de proporciones (0.20 = pequeño, 0.50 = mediano, 0.80 = grande). p < .05 se considera significativo (!).*

Fuente: elaboración propia.

La comparación entre test y retest, en cuanto a las modalidades de juego, cuyos resultados se presentan en la Tabla 3, evidenció estabilidad en la mayoría de las modalidades de juego. Sin embargo, se observaron descensos significativos en juegos de casino presenciales (7.4 % a 3.6 %, X²(1) = 4.92, p = .027, h = 0.17), póquer en línea (5.8 % a 2.8 %, X²(1) = 4.10, p = .043, h = 0.15) y bingo online (4.3 % a 1.5 %, X²(1) = 5.02, p = .025, h = 0.16). En el resto de modalidades no se registraron diferencias estadísticamente significativas.



Por tanto, se detectan ciertos impactos del programa LUDENS en los problemas de juego, ya que se detectó un descenso significativo en la proporción de estudiantes clasificados con problemas de juego, que pasaron del 20% en el test al 15% en el retest ($X^2(1) = 4.16, p = .042$). En la categoría de juego de riesgo y juego patológico, sin embargo, no se encontraron diferencias estadísticamente significativas.

Los resultados revelan que la brecha de género se amplifica en el ámbito del juego online, sobre todo en aquellas modalidades que implican recompensas económicas inmediatas y mayor exposición al riesgo. En cambio, en juegos tradicionales, como rifas o loterías, las diferencias entre varones y mujeres tienden a ser menores o incluso inexistentes. Esta tendencia evidencia la mayor propensión de los varones adolescentes hacia apuestas deportivas, póquer y juegos que involucran alta activación emocional, con diferencias que ya pueden observarse desde edades tempranas (Chóliz y Marcos, 2019). Además, se muestra que los varones tienden a participar en juegos digitales más veloces y competitivos (McCarthy et al., 2022; Hing et al., 2022), mientras que las mujeres se inclinan por juegos con mayor componente social, como sorteos o bingo (Donati et al., 2017; Wahlström y Olsson, 2023).

El entorno digital no solo acentúa esta brecha, sino que también incrementa los factores de riesgo, especialmente en varones jóvenes, quienes representan el grupo más expuesto a las apuestas deportivas online. La disponibilidad constante, la rapidez de los pagos y el fácil acceso desde dispositivos móviles contribuyen a esta vulnerabilidad, como ya lo han advertido estudios (Hing et al., 2017; Gainsbury, 2015; Labrador et al., 2021). Sin embargo, aunque las mujeres presentan una menor frecuencia de participación, no deben desestimarse los efectos que ciertos juegos pueden tener en ellas, particularmente cuando se trata de modalidades de evento continuo como las tragamonedas o el casino online, donde también se han documentado experiencias de daño significativas (McCarthy et al., 2019; Jenkinson et al., 2018).

Tanto la OMS (2019) como la OPS (2020) advierten sobre la urgencia de políticas de prevención que tengan en cuenta

las diferencias de género. El impacto del juego en adolescentes no es sólo individual, sino también educativo y social (Primi y Donati, 2022), con consecuencias económicas que pueden observarse incluso en el corto y mediano plazo (Tulloch et al., 2022; Dowling et al., 2017).

Los resultados del test y retest indican una estabilidad en la frecuencia de juego en la mayoría de las modalidades, con disminuciones puntuales en casino presencial, póquer online y bingo online. A esto, se evidencia que los programas escolares de prevención suelen producir cambios limitados, aunque más notorios en aquellos juegos que combinan refuerzo inmediato y alta disponibilidad (Hodgin et al., 2022; Keen et al., 2022). Esta sensibilidad puede explicarse por la mayor receptividad de ciertos juegos a intervenciones que cuestionan las creencias distorsionadas sobre el azar y promueven una toma de conciencia crítica (Auer y Griffiths, 2022).

Las reducciones registradas en póquer online y casino presencial pueden vincularse con los componentes cognitivos abordados por el programa LUDENS, como el cuestionamiento de la creencia de habilidad y la reformulación de la percepción de pérdidas. En estos juegos, procesos psicológicos como la ilusión de control o los near-miss refuerzan la conducta de juego, por lo que incluso intervenciones breves que promueven una reflexión crítica pueden generar efectos positivos, aunque de tamaño pequeño (Clark, 2013; Clark, 2021).

La disminución observada en bingo online también es relevante. Aunque tradicionalmente se percibe como una práctica de bajo riesgo, al trasladarse al entorno digital adquiere características que lo hacen más atractivo y potencialmente adictivo. Se evidencia que este tipo de juego puede generar daño psicológico en adolescentes y mujeres jóvenes, lo que cuestiona su supuesta inocuidad (McCormack et al., 2014; McCarthy et al., 2019; Jenkinson et al., 2028).

Tras la aplicación del LUDENS, se registró una disminución significativa en la categoría de problemas de juego, una reducción no significativa en juego de riesgo y una estabilidad en el juego patológico. La literatura evidencia que los programas preventivos suelen tener mayor impacto en etapas iniciales de vulnerabilidad (Monreal-Bartolomé et al., 2023; Keen et al., 2022).

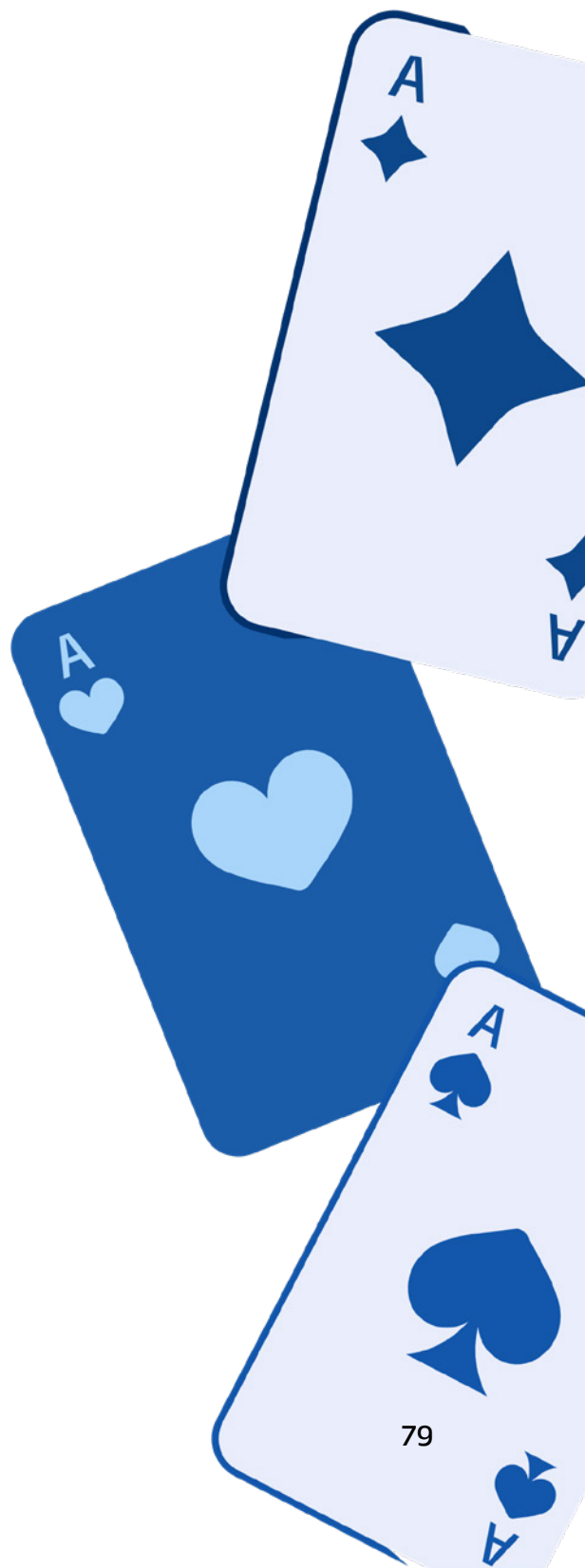


Los resultados del test y retest indican una estabilidad en la frecuencia de juego en la mayoría de las modalidades.

Desde la psicología, se entiende que los adolescentes con conductas de juego incipientes son más receptivos a intervenciones breves que modifican percepciones erróneas y refuerzan habilidades de autorregulación (Renna et al., 2025), mientras que los cuadros más graves requieren abordajes clínicos específicos (Chóliz y Marcos, 2020).

Si bien la reducción en jugadores de riesgo no alcanzó significación estadística, representa una tendencia valiosa. Lee et al. (2025) destacan que factores como la percepción de riesgo, la influencia del grupo de pares y las actitudes hacia el juego son claves en la progresión hacia niveles más problemáticos. Por ello, incluso sin cambios estadísticamente robustos, es posible observar transformaciones conductuales relevantes en algunos estudiantes tras una intervención breve.

La estabilidad en los casos de juego patológico era previsible, considerando que se trata de conductas más consolidadas que requieren tratamientos clínicos específicos. En este sentido, la terapia cognitivo-conductual adaptada a adolescentes ha mostrado resultados positivos en la reducción de distorsiones cognitivas y en la mejora del control sobre el juego (Chóliz y Marcos, 2024; Lorains et al., 2011). Así, si bien programas como LUDENS cumplen una función preventiva importante, su impacto en casos severos es limitado y deben acompañarse con derivaciones especializadas (Chóliz y Marcos, 2020).



5.4. Resultados del webinar para socialización de información sobre prevención de adicción al juego en Paraguay

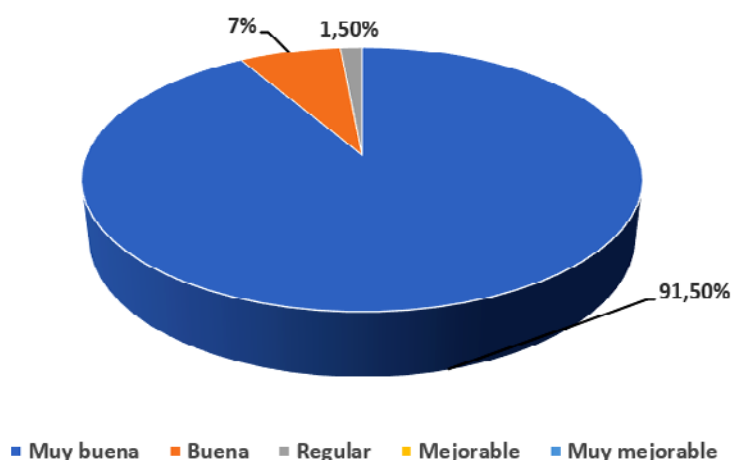
En la jornada del martes 8 de abril de 2025 se llevó a cabo un Webinar para la socialización de informaciones relevantes sobre la "Prevención de adicción al juego en Paraguay". Estas informaciones estaban basadas en los resultados parciales obtenidos en el marco de la investigación - a la fecha de realización de la actividad - y la relación con el marco teórico que sustenta esta investigación.

El Webinar estaba dirigido a Psicólogos, Psicopedagogos, Directivos de instituciones educativas, docentes, estudiantes de la educación media y público en general interesado en el tema.

Los resultados de la evaluación realizada en el cierre del webinar se mencionan a continuación.

Figura 2: Evaluación del material socializado en el Webinar.

¿Qué le pareció la presentación del material informativo sobre "Prevención de adicción al juego en Paraguay"?



Fuente: datos obtenidos del formulario de registro de asistencia, de elaboración propia.

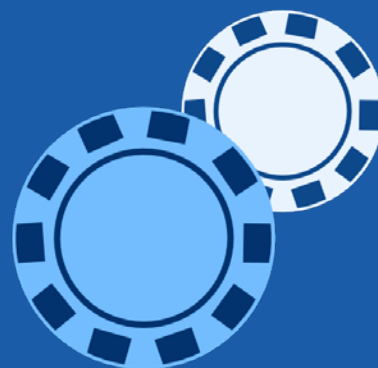
En la Figura 2 se presentan los resultados obtenidos en el ítem vinculado a qué le pareció la presentación del material informativo sobre la prevención de la adicción al juego en Paraguay, en la cual se evidencia que las respuestas fueron altamente positivas. La gran mayoría de los participantes, un 91,5%, calificó la presentación como muy buena, lo que indica un alto nivel de satisfacción con la calidad, claridad y pertinencia del material expuesto. En menor proporción, un 7% de los participantes consideró que la presentación fue buena, lo que sigue reflejando una valoración favorable, aunque con posibles aspectos a mejorar. Finalmente, sólo un 1,5% la calificó como regular, evidenciando que las percepciones negativas o neutras fueron prácticamente inexistentes. No se registran valoraciones en las demás categorías, lo que refuerza la idea de una evaluación global muy positiva.

En cuanto al ítem en el cual se pedía mencionar al menos un aspecto destacado del material que fue socializado, algunas respuestas fueron las siguientes:

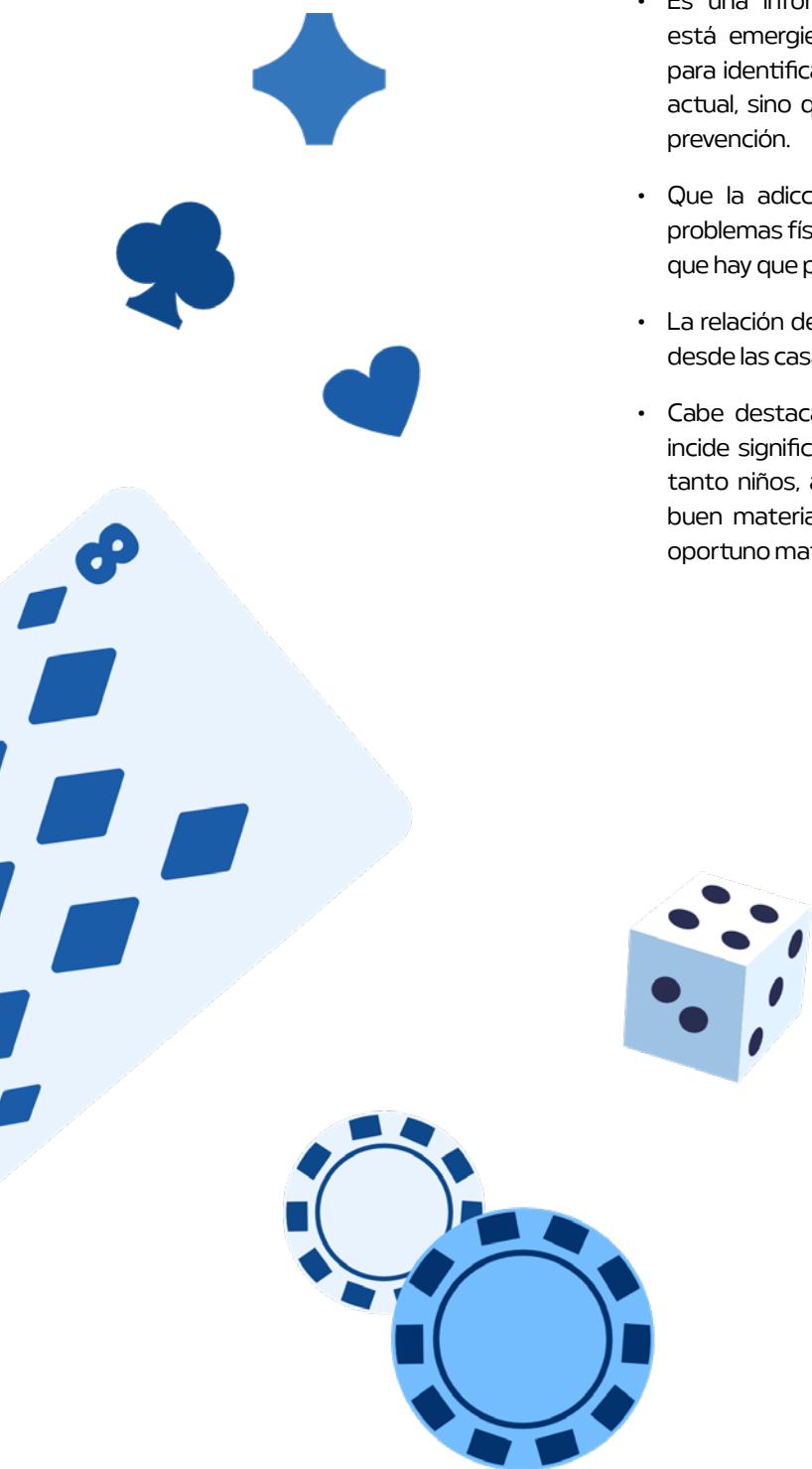
- El porcentaje de las personas que se encuentran en riesgo de caer en la adicción al juego.
- Los efectos a nivel cognitivo prácticamente son los mismos de las drogas psicoactivas.
- La posibilidad de aplicación del programa Ludens en instituciones educativas, así como la posibilidad de contar con un diagnóstico e informaciones sobre la situación en Paraguay.
- Es muy importante conocer los síntomas para saber diferenciar a un ludópata.
- Que debe ser más estricto el control al ingreso de los juegos a menores de edad (adolescentes) ya que es fácil de acceso para ellos porque mienten en su edad, entonces que sea un proceso más para que no puedan realmente ingresar si no son personas mayores.
- Según lo expuesto por la profesional, hay un aumento gradual de jóvenes que se encuentran en zona de riesgo en relación al juego patológico, lo que pone en evidencia la necesidad de trabajar en la promoción y prevención sobre esta nueva patología en creciente desarrollo en la población de jóvenes y por qué no en la de los adultos.



- Entender que una adicción no es solo a sustancias, las adicciones conductuales también son muy peligrosas y se debe trabajar fuerte en la prevención y el tratamiento.
- Me pareció una presentación muy útil y necesaria, especialmente porque aborda una problemática que muchas veces pasa desapercibida en nuestra sociedad.
- Se debe concientizar sobre este tema, ya que podría afectar la salud psicológica de las personas que se encuentran en esa situación.
- El inicio de una hoja de ruta de un programa de juego responsable en forma conjunta con el sector público.
- Es un proyecto bastante interesante con una problemática aplicable a nuestro contexto. Me gustó el comentario de la Mg. Analía Enriquez sobre que en un futuro existe la posibilidad de aumentar el rango de población que se investiga. Ya que considero que la problemática del juego patológico es un riesgo presente en nuestro país.
- El tema es muy interesante, en estos últimos tiempos está de moda, con los diferentes juegos y las modalidades.
- Que los familiares y amigos deben establecer un diálogo abierto, observar signos de adicción y ofrecer apoyo y ayuda. Más apoyo del Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social, organizaciones no gubernamentales y líneas de ayuda para apoyar a las personas que padecen adicción al juego.
- Que orgullo que puedan realizar una investigación con fines de prevención en especial en Paraguay, admiro el trabajo de la Mg. que además colaboró con personas de otro país para llevar a cabo esta investigación.
- Que los niños a pesar de no salir pueden estar en graves problemas por el uso del celular móvil, ya que los padres no les prestan atención.
- Tema importante para aprender a detectar y prevenir posibles casos de adicción al juego.
- Que desconocemos la cantidad real de personas con adicción o posible adicción a los juegos, lo cual es alarmante, se podría decir que es un virus que infecta en silencio a nuestra población.



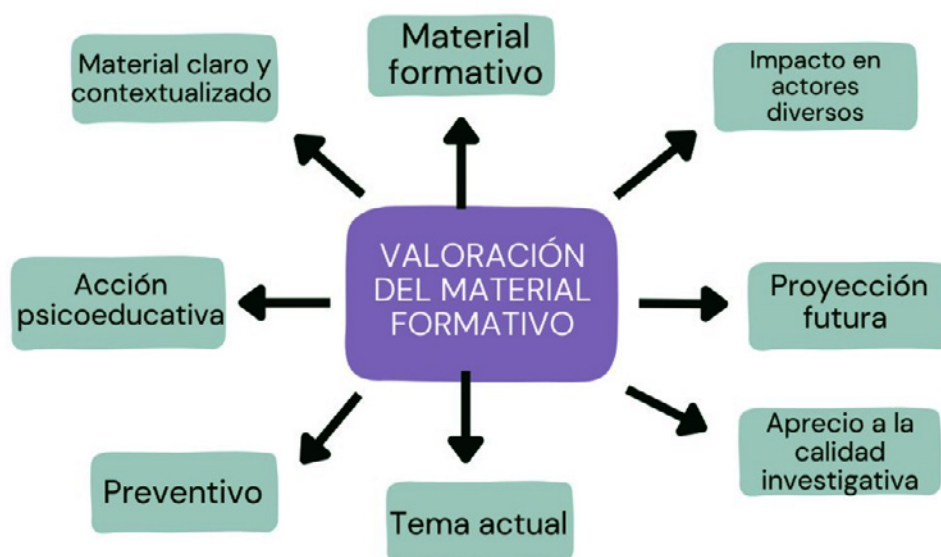
- Se puede destacar que la prevención es un proceso continuo y requiere un enfoque multidisciplinario que involucre a la familia, la escuela, la comunidad y los profesionales del área de salud mental.
- Sobre cómo afecta el futuro del individuo la adicción al juego y las medidas a tomar por la infinidad de estrategias y estímulos comerciales que existen en el mercado.
- Es una información actualizada sobre la adicción que está emergiendo en la actualidad. Al dar herramientas para identificar los signos no solo sirve como información actual, sino que también cumple como una campaña de prevención.
- Que la adicción a los juegos acarrea con ella muchos problemas físicos, emocionales y de conducta y es un tema que hay que prevenir.
- La relación de la adicción al juego con la educación misma desde las casas.
- Cabe destacar que actualmente el acceso a los juegos incide significativamente en la conducta de las personas, tanto niños, adolescentes, jóvenes y adultos. Es un muy buen material para seguir trabajando la Psicoeducación, oportuno material.





Con la finalidad de tener un detalle más específico de los puntos destacados en la evaluación cualitativa se ha realizado una categorización de las respuestas, la cual se presenta en la ilustración 10.

Ilustración 10: Categorización de las variables obtenidas en el ítem sobre la valoración de lo más destacado del material compartido.



Fuente: elaboración propia.

Este esquema muestra las principales categorías que los participantes valoraron tras el cierre del webinar en relación con las informaciones socializadas en dicha jornada, en las cuales se destacan múltiples dimensiones positivas como las siguientes:

- Las informaciones fueron percibidas como accesibles y adaptadas a la realidad local, lo que facilita su comprensión y aplicación.
- Se reconoció como un recurso orientado a anticipar riesgos, aportando herramientas para evitar la aparición de conductas problemáticas.
- Podría beneficiar a diferentes grupos de la comunidad como familias, docentes, instituciones educativas y profesionales.

- Considerado como base para extender acciones de prevención y replicar buenas prácticas en otros contextos.

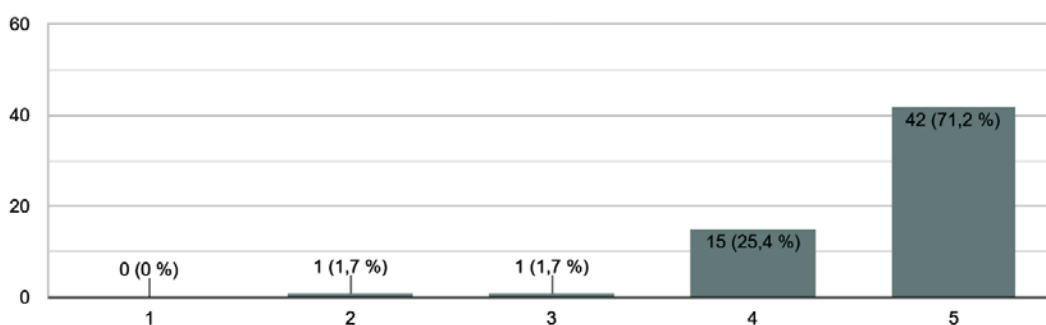
Estas dimensiones sugieren que las informaciones socializadas no solo cumplen con los objetivos inmediatos del webinar, sino que además tiene potencial de sostenibilidad y expansión en el ámbito educativo y comunitario.

En cuanto al ítem “¿En qué medida considera que la presentación cumplió con sus expectativas?”, los resultados dan cuenta de un alto cumplimiento de las expectativas (Figura 3).

Figura 3: Expectativas sobre el Webinar.

4. ¿En qué medida considera que la presentación cumplió con sus expectativas?

59 respuestas



Fuente: datos obtenidos del formulario de registro de asistencia, de elaboración propia.

Esta actividad permitió socializar conocimientos clave y sensibilizar a los sectores de la comunidad educativa (docentes, estudiantes y profesionales) sobre la importancia de abordar esta problemática emergente relacionada con la adicción a los juegos de azar. Socializar estas informaciones constituye un paso fundamental para fortalecer la prevención, ya que son temas que deben ser tratados a fin de que la comunidad en general pueda intervenir con medidas preventivas, sobre todo en el caso de los adolescentes.

Además, se destaca la participación activa de los asistentes al final de la presentación, con preguntas y opiniones sobre el tema, lo cual evidenció el interés y la necesidad de generar espacios de formación, reflexión y acción conjunta frente a los riesgos asociados al juego de riesgo y juego patológico. Finalmente, en la ilustración 11 se presenta la evidencia de la promoción del evento.



Ilustración II: Promoción sobre la realización del webinar.



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA DE
ENCARNACIÓN



GOBIERNO DEL
PARAGUAY

CONSEJO NACIONAL
DE CIENCIA
Y TECNOLOGÍA



Con el apoyo de:

FEEI

Fondo para la Educación en la Universidad Encarnación

Webinar

Tema:

Presentación de material informativo sobre

Prevención de adicción al juego en Paraguay

Proyecto INIC01-279 "Desarrollo de un programa de prevención de adicción al juego en Paraguay y formación para su implementación LUDENS-Paraguay"

Disertante:

Mag. Analía Enriquez

- › Magíster en Psicología Clínica
- › Directora de la Unidad de Posgrado UNAE
- › Investigadora principal del proyecto INIC01-279.

Dirigido a: Psicólogos, Psicopedagogos, Directivos de instituciones educativas, docentes, estudiantes de la educación media, público en general interesado en el tema.

Martes 8 de abril **16:30 h**

EN VIVO A TRAVÉS DE CONECTA UNAE

Este Proyecto es cofinanciado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) con el apoyo del FEEI

Fuente: elaboración propia.

Link de acceso a la grabación, disponible en YouTube: <https://www.youtube.com/live/Mme39XeCeLU>



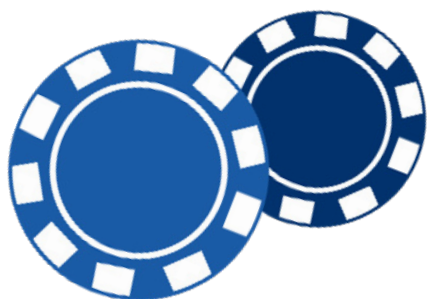


6. Conclusiones

La investigación demostró que la implementación del programa LUDENS tuvo un efecto positivo en la reducción de la participación en determinadas modalidades de juego consideradas de mayor riesgo, así como en la disminución de los problemas de juego en niveles leves y moderados. Estos resultados ponen de manifiesto la importancia de contar con estrategias de prevención que se implementen en etapas tempranas del desarrollo cuando las conductas todavía no se encuentran consolidadas.

Desde el enfoque psicológico, los hallazgos sugieren que las intervenciones breves pueden influir de manera significativa en factores centrales que sostienen la práctica del juego en adolescentes, tales como las creencias erróneas acerca del azar, la ilusión de control y la percepción de riesgo, así como sensibilización por los problemas de salud que puede acarrear el juego de apuestas y modificar las actitudes hacia este.

La persistencia de casos en niveles severos de juego, en cambio, señala los límites de las intervenciones universales y la necesidad de complementarlas con estrategias clínicas focalizadas, orientadas a brindar atención especializada a quienes ya presentan un trastorno consolidado.



Desde el punto de vista educativo, este estudio refuerza el papel de la escuela como un espacio privilegiado para la prevención universal, dado que permite llegar a una amplia población en un momento de formación crítica. El programa LUDENS se configura como una herramienta útil para promover la reflexión crítica, cuestionar creencias culturales sobre el juego y generar hábitos protectores frente a la creciente disponibilidad de modalidades online, sensibilizando sobre el problema y modificando las actitudes hacia el juego. Al mismo tiempo, los resultados suponen insumos para el diseño de políticas públicas basadas en evidencia, que integren las dimensiones psicológica, educativa y sanitaria en el abordaje de los problemas que genera el juego.

En el plano regional, esta investigación representa una contribución pionera en Paraguay, donde hasta la fecha de adjudicación-ejecución-finalización del proyecto no se habían desarrollado -o no se encuentran disponibles públicamente- estudios empíricos en población escolar sobre juego de apuesta. Su aporte no se limita a documentar la eficacia de un programa específico, sino que también visibiliza un campo de investigación poco explorado en América Latina. En este sentido, los hallazgos invitan a fortalecer la producción científica en la región y a generar redes de colaboración que permitan compartir estudios científicos sobre prevención y adaptarlos a los distintos contextos socioculturales.





Entre las limitaciones de esta investigación, se debe considerar que no se trata de un estudio longitudinal, así como la delimitación muestral por cuestiones geográficas y de cantidad. Esta situación se da por la naturaleza del proyecto y su duración, ya que se trata de un proyecto de “iniciación a la investigación”, por lo que los recursos económicos y temporales fueron limitados. También se puede considerar como limitación el abordaje netamente cuantitativo, pues estrategias cualitativas como las entrevistas y grupos focales podrían revelar información clave sobre los comportamientos y actitudes hacia el juego.

Futuros estudios deberían avanzar en el seguimiento longitudinal de los efectos, incorporando grupos de comparación y ampliando la evaluación a diferentes entornos y contextos sociales y educativos, así como los agentes con los cuales socializan los niños, adolescentes y jóvenes. De igual manera, se recomienda explorar la articulación entre programas preventivos y dispositivos clínicos, de modo que se garantice una atención integral que abarque tanto la reducción de riesgos incipientes como el tratamiento de los casos severos.





8. Referencias bibliográficas

- American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed. Text revision)*. Washington, American Psychiatric Association. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Arroyos-López, C. (2022). *Videojuegos online: escenarios de interacción y experiencias de violencia en mujeres gamers*. *Human review* ISSN 2695-9623.
<https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4116>
- BBC News Mundo. (2020, 24 de enero). *Dopamina, el químico que nos hace sentir bien y nos puede convertir en adictos al juego*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-51231271>
- Biggar, B., Zendle, D., & Wardle, H. (2023). *Targeting the next generation of gamblers? Gambling sponsorship of esports teams*. *Journal of Public Health (Oxford, England)*, 45(3), 636-644. <https://doi.org/10.1093/pubmed/fdac167>
- Browne, M., y Rockloff, M. J. (2018). *La prevalencia de daños relacionados con el juego proporciona evidencia de la paradoja de la prevención*. *Revista de Adicciones Conductuales*, 7(2), 410-422. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.41>

- Bekir, S., & Celik, E. (2019). Examining the factors contributing to adolescents' online game addiction. *Anales de Psicología*, 35(3), 444-452. doi:<https://dx.doi.org/10.6018/analesps.35.3.323681>
- Buckle, J., Corbin, S., Duffy, J., Brown, K., & Pickett, N. (2013). Personality factors associated with problem gambling behavior in university students. *Journal of Gambling Issues*, 28, 1-17. doi:<http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2013.28.19>
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2017). Prevalence of adolescent problem gambling: A systematic review of recent research. *Journal of Gambling Studies*, 33(2), 397-424. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9627-5>
- Chóliz, M. (2016). The challenge of online gambling: The effect of legalization on the increase in online gambling addiction. *Journal of Gambling Studies*, 32(2), 749-756. <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9558-6>
- Chóliz, M., Marcos, M. (2019). La epidemia de la adicción al juego online en la adolescencia: un estudio empírico del trastorno de juego. *Revista española de drogodependencias*, 44 (4), pp. 20-37.
- Chóliz, M.; Marcos, M. y Bueno, F. (2021). Ludens: A Gambling Addiction Prevention Program Based on the Principles of Ethical Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 1-16.
- Chóliz, M., & Marcos, M. (2022). "That's No Country for 'Young Men'": A Critical Perspective on Responsible Online Gambling Policies for Gambling Disorder Prevention in Spanish Minors. *Journal of Gambling Issues*, 49.
- Chaarani, B., et al. (2022). Association of Video Gaming with Cognitive Performance Among Children. *JAMA Network Open*, 5(10), e2235721. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2022.35721>
- Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas. (2024, 31 de octubre). Apuestas online en la adolescencia y juventud: una mirada desde lo biológico y lo social. <https://www.conicet.gov.ar/apuestas-online-en-la-adolescencia-y-juventud-una-mirada-desde-lo-biologico-y-lo-social/>
- Cortés, M., & Seymour, F. (2024). Adicciones y dependencias en el ágora digital: Desde las Neurociencias hacia una saludable comunicación. *Revista chilena de neuro-psiquiatría*, 62(1), 10-13.
- Decreto Nº 3.083 /2015 , por el cual se amplía el Decreto Nº 6206/1999 por el cual se reglamenta la Ley nº 1016/97, que establece el régimen para la explotación de los juegos de suerte o de azar".
- Díaz, A. (2023). Gender differences in the propensity to start gambling. *Journal of Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10232-z>
- Dominguez, G., Samudio et al. (2020). Prevalencia de conductas indicativas de uso excesivo de internet en tres poblaciones adolescentes. *Rev. Nac. (Itaiguá)*. Vol.12, n.2, pp.83-92. ISSN 2072-8174. <https://doi.org/10.18004/rdn2020.dic.02.083.092>.
- El Surti. (2024, 16 de agosto). De influencers a círculos de apuestas: promesa de plata fácil atrae a miles sin advertir riesgos. <https://elsurti.com/oligarquia/reportaje/2024/08/16/de-influencers-a-circulos-de-apuestas-promesa-de-plata-facil-atrae-a-miles-sin-advertir-riesgos/>
- Enriquez, A., Chóliz, M. (2025). Material formativo para la adicción a juegos de azar en adolescentes. Material realizado en el marco del proyecto INIC-01-279: Desarrollo de un programa de prevención de adicción al juego en Paraguay y formación para su implementación: LUDENS-Paraguay" cofinanciado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de Paraguay-CONACYT con fondos del FEEL. <https://info.unae.edu.py/libro-5036>
- Fajardo-Santamaría, J., Santana-Espitia, A., & Caldas-Quintero, C. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios Bogotá D.C. *Revista Colombiana de Educación*(84). doi:<https://doi.org/10.17227/rce.num84-12076>

- García , P., Buil, P., & Solé, M. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del "juego responsable". *Política y Sociedad*, 53(2), 551-575. doi:https://doi.org/10.5209/rev_POSO.2016.v53.n2.47921
- Gentile, D. (2009). Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18: A National Study. *Psychological Science*, 20(5), 594-602. doi:<https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340>.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125.
- Grupta, R., & Derevensky, J. (2014). Reflections of underage gambling. *Responsible Gambling Review*, 37-50. Obtenido de <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:150421773>
- Hernández, M., & Bujardón, A. (2020). Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía. *Humanidades Médicas*, 20(3), 606-624. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202020000300606&lng=es&tlng=es
- Ilesanmi, O., Afolabi, A., & Adebayo, A. (2021). Problematic internet use (PIU) among adolescents during COVID-19 lockdown : a study of high school students in Ibadan, Nigeria. *The African Journal of Information and Communication*(27), 1-22. Obtenido de <https://journals.assaf.org.za/index.php/ajic/article/view/12926>
- Jenkinson, R., de Lacey, J., & Benson, T. (2018). Gendered Experiences of Online Gaming. *Games and Culture*, 13(7), 728-744. <https://doi.org/10.1177/1555412016672480>
- Király, O., et al. (2020). Problematic video game use and associated factors among adolescents: A systematic review. *PLOS ONE*, 15(10), e0240170. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0240170>
- Korn, D. A., & Shaffer, H. J. (1999). Gambling and the health of the public: Adopting a public health perspective. *Journal of gambling studies*, 15, 289-365.
- Lasheras Cacho, M. (2020). Factores Predisponentes a la Adicción de los Juegos de Azar y Apuestas Online en Adolescentes: Revisión Bibliográfica María.
- Labrador, F. J., & Labrador, M. (2021). Juegos de azar y distorsiones cognitivas. *Anuario Internacional de Revisiones En Psicología*, 1, 39-66.
- Ley 1016. Ley que establece el régimen jurídico para la explotación de los juegos de suerte o de azar (1997). Congreso de la Nación paraguaya.
- Ley 4716. Ley que modifica varios artículos de la ley 1016/97 que establece el régimen jurídico para la explotación de los juegos de suerte o de azar (2017).
- Ley Nº 6800/2021 que crea el Consejo y Secretaría Municipal de prevención y tratamiento de adicciones
- Ley 6903. Ley en la cual se establecen medidas de protección a los menores de edad ante las influencias de las máquinas tragamonedas - Paraguay (abril del 2022). Link: <https://www.bacn.gov.py/leyes-paraguayas/10317/ley-n-6903-se-establecen-medidas-de-proteccion-a-los-menores-de-edad-ante-las-influencias-de-las-maquinas-tragamonedas>
- Ley 7104/ 2023. Que declara Emergencia Nacional en materia de consumo de sustancias psicoactivas, en todo el territorio de la República del Paraguay de fecha 6 de junio de 2023.

- Martinotti, G., Sarchione, F., Flores, F., Corbo, M., Poloni, N., Tarricono, I., Serafini, G., Pompili, M. (2017). Trastorno de Juego y Suicidio: Una Visión General de la Co-Morbilidad Asociada y Características Clínicas. *Int J High Risk Behav Addict*. 2017;6(3): e30827. <https://doi.org/10.5812/ijhrba.30827>.
- Marcos, M. (2020). Juego online: tratamiento de un caso de adicción a apuestas deportivas. *Liberabit. Revista Peruana de Psicología*, 26(2), e399. doi: 10.24265/liberabit.2020.v26n2.04
- McCarthy, D., Cole, H., & Sofo, S. (2019). Gender differences in online gaming involvement and its correlates. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 9(1), 1-14. <https://doi.org/10.4018/IJCBPL.2019010101>
- Milena, A. P., & Gallardo, M. I. M. (2025). Juego de azar en adolescentes. *FMC-Formación Médica Continuada en Atención Primaria*, 32(1), 12-18.
- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 425-444. doi:<https://doi.org/10.1111/pcn.12532>
- Ministerio de Cultura del Perú. (2020). Análisis de los resultados de adquisición de bienes y servicios de videojuegos de la ENAPRES 2019. Reporte de diciembre de 2020. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1485765/%C2%BFC%C3%B3mo%20vamos%20en%20el%20consumo%20de%20videojuegos%20en%20el%20Per%C3%BA%3F.pdf.pdf>
- Mora-Salgueiro, J., Feijóo, S., Braña, T., Varela, J., & Rial, A. (2022). Hábitos de juego y síntomas de adicción a los videojuegos en adolescentes españoles. *Behavioral Psychology / Psicología Conductual*, 30(3), 627-639. doi:<https://doi.org/10.51668/bp.8322302s>
- Organización Mundial de la Salud – OMS (2022).
- Organización Mundial de la Salud. (2024, 2 de diciembre). Juegos de azar y de apuestas. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/gambling>
- Pastwa-Wojciechowska, B. (2011). The relationship of pathological gambling to criminality behavior in a sample of Polish male offenders. *Medical Science Monitor*, 17(11). doi:<https://doi.org/10.12659/msm.882054>
- Paulus, M. P., Squeglia, L. M., Bagot, K., Jacobus, J., Kuplicki, R., Breslin, F. J., & Tapert, S. F. (2019). Screen media activity and brain structure in youth: Evidence for diverse structural correlation networks from the ABCD study. *NeuroImage*, 185, 140-153. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2018.10.040>
- Pherez, G., Vargas, S., & Jerez, J. (2018). Neuroaprendizaje, una propuesta educativa: herramientas para mejorar la praxis del docente. *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, 18(34), 149-166.
- Pilatti, A., Michelini, Y., & Pautassi, R. M. (2020). Juegos de apuestas en estudiantes universitarios: diferencias en impulsividad rasgo, distorsiones cognitivas y severidad en función del tipo de apuestas. *CES Psicología*, 13(2), 46-60. <https://doi.org/10.21615/cesp.13.2.4>
- Pontes, H., Macur, M., & Griffiths, M. (2016). Internet Gaming Disorder Among Slovenian Primary Schoolchildren: Findings From a Nationally Representative Sample of Adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 304-310. doi:DOI: 10.1556/2006.5.2016.042
- Portillo-Peñuelas, S., Caldera-Montes, J., Sendeño-Peralta, K., Zamora-Betancourt, M., Reynoso-González, O., & Pérez-Pulido, I. (2023). Adicción a los videojuegos y al internet en estudiantado mexicano de bachillerato. *Revista Electrónica Educare*, 27(3), 445-462. doi:<https://dx.doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>

- Sartori, G. (2012). *Homo videns: la sociedad teledirigida*. Taurus.
- Shanthi, L., Ashwath, J., Raju, M., & Ramalingam, S. (2024). *Problematic Internet Use Among Adolescent School Attendees: A School-based Study from Tamil Nadu, India*. *Indian Pediatrics*, 61. doi:<https://doi.org/10.1007/s13312-024-3297-7>
- Sotes, J., & Mesa, Y. (2022). *Adicción a los videojuegos: necesidad de abordar su prevención, diagnóstico y tratamiento*. *Acta Médica del Centro*, 16(3), 577-579. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2709-79272022000300577&lng=es
- Torres Brito, M. A. (2021). *Prevención de adicciones en adolescentes (Bachelor's thesis)*.
- Ukhova, D., Marionneau, V., Volberg, R., & Wardle, H. (2024). *The expansion of gambling across the Americas poses risks to mental health and wellbeing*. *Lancet Regional Health. Americas*, 37(100855), 100855. <https://doi.org/10.1016/j.lana.2024.100855>
- Valdez, N., Chau, C., & Arana, M. (2023). *Factores psicológicos asociados al juego problemático en estudiantes universitarios de Lima*. *Revista de Psicología [online]*, 41(1), 347-375. doi:<https://doi.org/10.18800/psico.202301.013>
- Videogames Europe. (2020). *Girls who play video games are three times more likely to pursue STEM careers than girls who don't*. <https://www.videogameseurope.eu/perspective/girls-who-play-video-games-are-three-times-more-likely-to-pursue-stem-careers-than-girls-who-dont/>



9. Anexos

ANEXO 1. Formato de instrumento de recolección de datos - Encuesta dirigida a estudiantes de la Educación Media (Encarnación), adaptada al contexto de Paraguay.

Estimado-estimada estudiante.

Esta encuesta es llevada a cabo en el marco de una investigación cofinanciada por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de Paraguay (CONACYT) que tiene por objetivo evaluar la adicción al juego de estudiantes. Para ello, solicito su colaboración con el fin de responder a las siguientes preguntas con opciones de respuesta preestablecidas, las cuales deberá responder basándose en su experiencia, ya que no hay opciones más correctas que otras.

Se destaca, que todos los datos serán confidenciales, siendo el equipo de investigación los únicos que tendrán acceso a ellos.

En caso de que requiera que los datos recabados en este instrumento sean descartados, podrá dirigirse a Analía Enríquez, mediante el siguiente correo electrónico analia.enriquez@unae.edu.py solicitando la eliminación de los datos recolectados.

Al término de la investigación, los resultados estarán a disposición de usted en el caso que lo solicite.

Responder a esta encuesta significa que usted se encuentra informado de las condiciones que rigen este instrumento y acepta ser parte de la investigación.

Gracias por su aporte.

Número de CI:

Fecha:

Sección I - Informaciones Generales - en esta sección se debe marcar una sola de las opciones que brinda cada ítem.

1. Tipo de Institución Educativa

- Pública
- Privada
- Subvencionada

2. Énfasis de la Educación Media (se incluirán todas las áreas de formación disponibles).

3. Edad (solo completen con números)

4. Sexo

- Hombre
- Mujer

5. Nacionalidad**6. Ciudad de residencia actual****7. En base al lugar de residencia marcar**

- Zona rural
- Zona urbana

8. Estado civil

- Soltero/a
- Unido/a
- Casado/a
- Divorciado/a
- Separado/a

9. ¿Usted tiene hijos?

- Sí
- No

10. En caso de que la respuesta al ítem 9 haya sido sí, ¿Cuántos hijos tiene?

- 0
- 1
- 2
- 3
- Más de 3

Sección II - Contexto familiar y económico.**11. ¿Cuántas personas componen su hogar? Tenga en cuenta a todas las personas que viven en la misma vivienda, parientes o no y que comparten gastos del hogar. - en esta sección se debe marcar una sola de las opciones que brinda cada ítem.**

- Vivo solo/a
- 2
- 3
- 4
- 5
- Más de 5

12. ¿Quién/es convive/n con usted? - en esta sección se pueden marcar más de una de las opciones que brinda cada ítem.

- Vivo solo/a
- Madre

- Padre
- Pareja de su madre
- Pareja de su padre
- Hermano (s)/ a(s)
- Abuelo
- Abuela
- Su cónyuge o pareja
- Hijo(s) /a(s)
- No pariente
- U otro - Especifique

13. Actualmente, ¿Se encuentra trabajando?

- Sí
- No

14. En caso de que la respuesta al ítem 13 haya sido no, ¿de quién depende económicamente?

- Madre
- Padre
- Madre y padre juntos
- Hermano (s)/ a(s)
- Tíos
- Abuelos
- Su cónyuge o pareja
- Otro – opción para completar

15. En caso de que la respuesta al ítem 13 haya sido afirmativa: ¿Cuál es su ingreso mensual? - en esta sección se debe marcar una sola de las opciones que brinda cada ítem.

- Madre
- Padre
- Madre y padre juntos
- Hermano (s)/ a(s)
- Tíos
- Abuelos
- Su cónyuge o pareja
- Otro – opción para completar

Sección III - Informaciones sobre Juegos de Azar.

A continuación, vamos a hacerte unas preguntas sobre los juegos de azar. Recuerda que el cuestionario es anónimo y las respuestas solamente se analizarán estadísticamente. Responde con sinceridad, marcando una sola de las opciones por cada ítem en relación a la secuencia de juego.

1. Indica cuántas veces has jugado a estos juegos de azar en los últimos meses.	No juego nunca	Alguna vez	1-3 al mes	1-2 a la semana	3-4 a la semana	Casi todos los días
1. Loterías	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Quiniela	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Rifas diarias (de tipo "Rifa la Fortuna")	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Máquinas tragamonedas en bares, comercios, salones de juego, etc	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Juegos de casino (ruleta, blackjack...) en salones, casinos u otro lugar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Póquer presencial (en casinos, bares, torneos, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Concursos de preguntas por televisión en los que se envía un mensaje para contestar o se llama por teléfono	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Bingo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Indica cuántas veces has jugado a estos juegos de azar ONLINE en los últimos meses.	No juego nunca	Alguna vez	1-3 al mes	1-2 a la semana	3-4 a la semana	Casi todos los días
1. Póquer online	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Bingo online	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Casino online (ruleta, blackjack, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Slot online (tragamonedas online)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Apuestas deportivas (tipo "apostala") - móvil, tablet, ordenador, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Otro tipo de apuestas online (di cuáles) ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Responde si te ha ocurrido alguno de estos hechos durante los últimos meses

	Si	No
1. ¿Alguna vez ha habido periodos de dos semanas, o más, en los que has estado pensando durante mucho tiempo en el juego de azar (y/o apuestas) o planeando jugar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. ¿Alguna vez ha habido periodos de dos semanas, o más, en los que has estado mucho tiempo pensando en la forma de conseguir dinero para jugar (en los juegos de azar y/o apuestas)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. ¿Alguna vez ha habido periodos de tiempo en los que has necesitado apostar cantidades de dinero cada vez mayores para sentir la misma excitación?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. ¿Alguna vez has intentado dejar de jugar, en los juegos de azar y/o apuestas, o controlar lo que juegas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. ¿Eso te produjo inquietud o irritabilidad alguna vez, cuando lo intentaste?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Estando jugando (juegos de azar y/o apuestas), ¿has intentado parar o dejar de jugar, pero no lo has conseguido?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. ¿Te ha ocurrido eso, es decir, intentar dejar de jugar (azar o apuestas) y no poder hacerlo, tres veces, o más?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. ¿Has jugado (juegos de azar y/o apuestas) como una forma de evadirte de problemas personales?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. ¿Has jugado (juegos de azar y/o apuestas) para aliviar problemas, como la culpabilidad, ansiedad o depresión?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. ¿Ha habido algún periodo de tiempo en el cual, si perdías dinero, volvías más tarde o al día siguiente para intentar recuperarlo? (al jugar juegos de azar y/o apuestas)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. ¿Alguna vez has mentido a familiares o amigos sobre cuánto juegas (en los juegos de azar y/o apuestas) o cuánto dinero has perdido?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. ¿Te ha pasado eso, es decir, mentir a familiares o amigos sobre cuánto apuestas, tres veces, o más?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. ¿Alguna vez has tomado dinero de alguien de tu familia o amigos para jugar a los juegos de azar o apuestas? O ¿alguna vez has robado algún objeto de valor para empeñarlo y obtener dinero para juegos de azar y/o apuestas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. ¿Has tenido problemas con alguno de tus familiares o amigos a causa del juego (de azar y/o apuestas)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. ¿Habías tenido problemas en el colegio, como faltar a las clases o bajar la nota, etc. a causa del juego?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. En lo que se refiere al trabajo ¿has tenido problemas, perdido oportunidades importantes o incluso has llegado a perder el trabajo a causa del juego?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17. ¿Alguna vez has pedido dinero prestado a familiares u otras personas debido a tener problemas económicos importantes a causa del juego (de azar y/o apuestas)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



PROYECTO INIC01-279

"Desarrollo de un programa de prevención de adicción al juego en Paraguay y formación para su implementación: LUDENS-Paraguay"

Investigadora principal:

Analia Enriquez

Equipo de investigación:

Mariano Chóliz, Matías Denis Cácaro, María Del Carmen Paredes Argüello, Jessica Marlene Zacarías Benítez, Lorena Elizabeth Ojeda Colmán y Henry Ariel Chávez Wottrich

Auxiliar de investigación:

Yamila Anahí Machado Atienza

Directora de proyecto:

Laura Verena Schaefer

Administrativos:

Helmut Rubén Schaefer Báez, Zunilda Sanabria y Andrea Diana Tepper Schneider

Compilación y edición:

Andrea Diana Tepper Schneider y Matías Denis Cácaro

Diagramación:

Hernán Andrés Schaefer Czeraniuk y Camila Alejandra Báez Lisnichuk

Este proyecto fue cofinanciado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología-Conacyt con los fondos del FEEI