



# MATERIAL FORMATIVO PARA LA PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN A LOS JUEGOS DE AZAR EN ADOLESCENTES

Autorías:  
**Analía Enriquez Tischler**  
**Mariano Chóliz**

Encarnación - Paraguay  
2025



Material realizado 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" cofinanciado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de Paraguay - CONACYT con los fondos del FEEI.





# MATERIAL FORMATIVO

## PARA LA PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN A LOS JUEGOS DE AZAR EN ADOLESCENTES





## 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:**

Mag. Patricia Villalba

**Directora Veterinaria:**

Dra. Vet. Karen Aguirre

**Director Contaduría Pública y Administración:**

Mag. Marcelino Verialgo

**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

**Equipo del proyecto** “INIC01-279: Desarrollo de un programa de prevención de adicción al juego en Paraguay y formación para su implementación: LUDENS-Paraguay”.

**Investigadora principal:** Analía Enríquez.

**Equipo de investigación:** Mariano Chóliz, María del Carmen Paredes, Jessica Zacarías, Matías Denis, Lorena Ojeda, Henry Chavez.

**Directora de proyecto:** Verena Schaefer.

**Administrativos:** Helmut Rubén Schaefer, Zunilda Sanabria, Andrea Diana Tepper Schneider.

Se agradece la colaboración a todas las instituciones y personas que se involucraron en el desarrollo del proyecto por medio de las capacitaciones y acceso a la muestra.

**Compilación y edición:** Matías Denis, Andrea Tepper Schneider.

**Diagramación:** Hernán Andrés Schaefer Czeraniuk, Camila Báez Lisnichuk.

**Páginas: 76**

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. PARTE I: NOCIONES GENERALES	9
1.1. Introducción	9
1.2. Situación del Paraguay al respecto del juego de apuestas, normativas y datos estadísticos	12
1.2.1. ¿Cómo estamos en Paraguay en lo que respecta a normativas?	12
2. PARTE II: DIRIGIDA A LAS FAMILIAS	16
2.1. Conceptualizaciones esenciales relacionadas con la adicción al juego	16
2.2. Tipos de adicciones	20
2.3. ¿Qué es la adicción al juego?	21
2.4. ¿Cuáles son las características principales que presenta la adicción al juego?	22
2.5. Ciclo de la conducta adictiva	23
2.6. Instituciones que tratan las adicciones en Paraguay	28
2.7. Políticas Públicas Nacionales para el abordaje de las adicciones	31
3. PARTE III: DIRIGIDA A ADOLESCENTES	36
3.1. Primeras conceptualizaciones sobre las adicciones	36
3.1.1. La motivación para jugar	37
3.1.2. ¿Cuáles son las tipologías de jugadores?	39
3.1.3. ¿Qué características tiene una persona que está ingresando al mundo de la adicción?	43
3.2. ¿Dónde acudir si se necesita ayuda para salir de las adicciones?	48
3.2.1. Instituciones a nivel nacional	48
3.2.2. Instituciones a nivel local en el Departamento de Itapúa	50
4. PARTE IV: DIRIGIDA A DOCENTES, ORIENTADORES Y PSICÓLOGOS	51
4.1. Nociones generales sobre el juego patológico (adictivo)	51

4.2. La adicción comportamental y su relación con los procesos neurológicos	53
4.3. ¿Por qué el juego online es tan adictivo?	54
4.4. Recomendaciones para abordar la adicción en los contextos educativos	55
4.5. Indicadores conductuales y/o comportamentales que podrían surgir en el adolescente como consecuencia de la adicción al juego - identificables en el contexto escolar y/o familiar	56
4.6. Recurso preventivo en el contexto escolar: El caso del Programa LUDENS	57
4.7. ¿De qué se trata el programa LUDENS?	58
4.8. Características del programa LUDENS	60
4.9. ¿Cómo se administra el LUDENS?	63
4.9.1. FASE 1	63
4.9.2. FASE 2	65
4.9.3. FASE 3	67
4.9.4. FASE 4	68
5. A MODO DE CONCLUSIÓN	69
6. BIBLIOGRAFÍA	71
Anexo 1: Cuestionario de programa LUDENS	75

# Índice de figuras

Ilustración 1: Resoluciones del MEC.	13
Ilustración 2: Ejemplos de adicciones comportamentales.	20
Ilustración 3: Ciclo de la adicción.	27
Ilustración 4: Acceso al Centro Nacional de Control de adicciones (Asunción).	30
Ilustración 5: Imagen promocional del Programa SUMAR.	32
Ilustración 6: Plan de Acción del Plan SUMAR.	33
Tabla 1: Factores de riesgo para la adicción que los padres deben conocer – Nivel Micro social.	34
Tabla 2: Factores de riesgo para la adicción que los padres deben conocer – Nivel Individual.	35
Ilustración 7: Ciclo evolutivo en la tipología de los jugadores.	42
Tabla 3: Factores de riesgos y protectores para la conducta adictiva.	47
Ilustración 8: Portal de buenas prácticas en reducción de la demanda de drogas y otras adicciones.	59
Ilustración 9: Portada del LUDENS.	62
Ilustración 10: Diapositiva del LUDENS (Ejemplo).	62
Ilustración 11: Portal del acceso al programa LUDENS.	68



# PRÓLOGO

Este material, a disposición de toda la ciudadanía cumpliendo esta el rol de padre o madre, docente, joven o adolescente, surge como uno de los resultados del proyecto “Desarrollo de un programa de prevención de adicción al juego en Paraguay y formación para su implementación: LUDENS-Paraguay”, un proyecto cofinanciado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología – CONACYT con los fondos del FEEI y por la Universidad Autónoma de Encarnación (UNAE).

El proyecto, ejecutado desde la Unidad de Postgrado e Investigación de la UNAE, involucrando a la Licenciatura en Psicopedagogía de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Humanas y Sociales de la UNAE; tuvo como objetivo **desarrollar el programa de prevención de adicción al juego Ludens-Paraguay mediante la adaptación del programa Ludens.**

El contenido disponible resulta informativo y formativo, organizado por partes según al colectivo que se dirija: familias,



jóvenes/adolescentes y docentes. Si bien se presentan únicamente datos generales de la situación local en cuanto a cifras, que serán difundidas detalladamente por medio del informe final del proyecto, la gravedad del tema requiere una atención urgente. Con este proyecto y con este material se apuntó hacia la acción para ofrecer una posible solución adaptada al contexto local a partir de experiencias internacionales que resultaron, nada más y nada menos, que en beneficio público estatal reconocida y con aval de las instancias correspondientes.

**El material nos conceptualiza, nos muestra procedimientos y nos apoya para la asunción de actitudes que permitan prevenir un problema de salud pública en Paraguay. Un problema de salud pública sobre el que el gobierno debe actuar en consecuencia -y está actuando con ciertas acciones- y que requiere, indudablemente, del involucramiento de todos los agentes sociales que inciden en el desarrollo integral de la niñez, la adolescencia y la juventud.**

Así pues, el material, que ayuda a la promoción de informaciones sobre la prevención de adicción al juego en adolescentes contemplando el abordaje de los factores de riesgo, medidas preventivas y promoción de buenas prácticas, tanto en los contextos familiares como en los escolares; queda disponible para el debate, la réplica y el uso con la visión de cuidar la salud de adolescentes y jóvenes, que son el futuro del Paraguay.



*Dra. Nadia Czeraniuk*

Rectora  
Universidad Autónoma  
de Encarnación



# PARTE I: NOCIONES GENERALES

## 1.1. Introducción

El juego formó parte de la vida del ser humano a lo largo de la historia, pero no fue hasta el siglo XIX que empezó a estudiarse por parte de los profesionales de la salud mental.

El juego tiene beneficios, entre los cuales se puede mencionar que ayuda a mejorar las relaciones interpersonales e implica el desarrollo de habilidades físicas y mentales, pero... **¿qué sucede cuando se convierte en una adicción?**

Esto puede llevar a que la persona desarrolle conductas adictivas y desencadenar en una patología con consecuencias negativas para la salud de las personas que lo sufren y para su núcleo familiar (Chóliz y Marcos, 2019). Por eso, se llevaron 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 – Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría sobre salud mental y trastornos cerebrales - aparece incluida la conducta adictiva como una nueva categoría diagnóstica denominada “juego patológico”, la cual implica desórdenes o trastornos generados a partir de la práctica desmedida de juegos de apuestas.

Es así que el juego patológico implica un involucramiento excesivo en los juegos de apuestas en sus diferentes modalidades, representando un comportamiento adictivo, que genera problemas a nivel familiar, económico y social, además de a la propia persona.

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, por ejemplo, la persona pasa



**El juego patológico  
implica un  
involucramiento  
excesivo en los juegos  
de apuestas en sus  
diferentes modalidades**

mucho tiempo jugando, dejando de lado sus actividades habituales (sociales, educativas, laborales), sin poder controlar la conducta, y cuando quiere dejar de hacerlo supone síndrome de abstinencia. En determinados contextos (como casinos físicos), el acceso a ciertas sustancias (alcohol) puede conllevar, como comorbilidad, la adicción a sustancias, en el caso del juego patológico (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), podríamos pensar en que es necesario llevar a cabo acciones preventivas que permitan una detección precoz de las sintomatologías.

Por ello es de suma importancia contar con una herramienta y/o recurso que permita la promoción de pautas y buenas prácticas para evitar la adicción al juego en los adolescentes, evaluar las conductas y comportamientos de los jóvenes y aquí es donde aparece el programa LUDENS, un programa de prevención de adicción al juego de apuestas y azar, desarrollado en la Universitat de València (España).

Este programa pretende informar a los jóvenes sobre el juego de apuestas y de azar focalizándose en las consecuencias que tiene el juego sobre la salud, especialmente en lo que se refiere a los problemas de adicción.

Esta adicción, al principio, puede surgir con el acceso de los adolescentes a los videojuegos u otros tipos de juegos en internet. También, este programa busca sensibilizar sobre el problema de la adicción y modificar las actitudes hacia el juego, por lo que tiene un enfoque formativo. Se trata, básicamente, de un programa de prevención universal de la adicción al juego, que ha sido implementado principalmente, aunque no solo, en el ámbito escolar (Chóliz et al., 2021).

**Cabe tener en cuenta que la adicción al juego podría, a su vez, conllevar a un problema de salud pública, razón que hace imperante la acción preventiva y diagnóstica, hecho que motiva la creación de este material basado en un análisis del contexto local encarnado por medio de un proyecto de investigación científica.**





## 1.2. Situación del Paraguay al respecto del juego de apuestas, normativas y datos estadísticos

### 1.2.1. ¿Cómo estamos en Paraguay en lo que respecta a normativas?

En Paraguay se está debatiendo la legalización del juego de apuestas online, que es más peligroso y adictivo que el juego tradicional.

En cuanto a la evolución de las resoluciones y leyes, se presenta aquí un breve recorrido histórico de las normativas más destacadas.

## Ilustración 1. Resoluciones del MEC.

### Resoluciones del MEC

Resolución N°17783/16 Por la cual se declara de interés educativo el proyecto de capacitación "Prevención Detección Precoz e intervención oportuna ante el consumo de alcohol y otras drogas en el ámbito educativo"

Resolución N°19972/16 Por la cual se aprueba el circuito de atención ante el consumo y/o presencia de drogas en instituciones educativas de todos los niveles y modalidades del sistema educativo nacional

Fuente: Material: Módulo 5 – Atención ante el consumo y/o presencia de drogas, de la Organización de Estados Iberoamericanos.

En la Ilustración 1 se presentan las resoluciones que dieron origen al abordaje de las adicciones en los Centros Educativos. La primera, la Resolución N° 17783/2016, instaba a implementar el proyecto de prevención, detección precoz e intervención oportuna ante el consumo del alcohol y otras drogas en el ámbito educativo denominado "EDUCANDO PARA LA VIDA". Este proyecto fue elaborado por el Grupo Técnico Interinstitucional de Prevención, Detección Precoz e Intervención Oportuna ante el Consumo de Alcohol y otras Drogas en el Ámbito Educativo, constituido por el Ministerio de Educación y Ciencias, la Secretaria Nacional Antidrogas, el Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social y la Gobernación del Departamento Central. En el marco de dicho proyecto se evidenció **la necesidad de fortalecer la capacidad de los docentes en materia relacionada a la prevención del consumo de alcohol y otras drogas.**

La segunda, la N° 19972/16, aprobaba el circuito de Atención ante el Consumo y/o Presencia de Drogas en Instituciones Educativas de todos los Niveles y Modalidades del Sistema Educativo Nacional, con la ejecución de acciones tendientes a garantizar la protección y promoción de los derechos de los sujetos de la educación paraguaya.



En el caso de Paraguay el juego de apuestas online no está regulado aún al año 2025, 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.

En cuanto a leyes, existen varias vinculadas al abordaje de las adicciones – algunas específicas sobre juegos de azar –, las cuales mencionamos a continuación:

- En la Ley 1016/1997 es donde se establece el régimen jurídico para la explotación de los juegos de suerte o de azar. **Link de acceso:** <https://www.bacn.gov.py/leyes-paraguayas/3130/ley-n-1016-establece-el-regimen-juridico-para-la-explotacion-de-los-juegos-de-suerte-o-de-azar>

En el caso de Paraguay el juego de apuestas online no está regulado aún al año 2025.

- Ley 4716/2015, que modifica varios artículos de la Ley N° 1016/97 “que establece el régimen jurídico para la explotación de los juegos de suerte o de azar”. **Link de acceso:** <https://www.bacn.gov.py/leyes-paraguayas/3129/modifica-varios-articulos-de-la-ley-n-101697-que-establece-el-regimen-juridico-para-la-explotacion-de-los-juegos-de-suerte-o-de-azar>
- Ley 6903/2022, por la que se establecen medidas de protección a menores de edad ante las influencias de las máquinas tragamonedas. **Link de acceso:** <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 N° 6800/2021, por la cual se crea el Consejo y Secretaría Municipal de Prevención y tratamiento de adicciones. En dicha Ley se establece la creación del Consejo Municipal de Prevención y Tratamiento de Adicciones para participar activamente a nivel municipal, con las instituciones públicas y privadas en los programas y acciones emprendidas dentro de la Política Nacional sobre Drogas, en cuanto a la prevención de cualquier tipo de consumo, tendientes a generar adicciones, brindando asistencia gratuita a los habitantes de cada municipio correspondiente, a través de programas de Prevención, Tratamiento, Rehabilitación y Reinserción Social. **Link de acceso:** <https://www.bacn.gov.py/leyes-paraguayas/9656/ley-n-6800-crea-el-consejo-y-secretaria-municipal-de-prevencion-y-tratamiento-de-adicciones>

Por tanto, recién en el año 2022 se actuó sobre las medidas de protección a los menores ante las adicciones, y específicamente las adicciones a juegos de azar, que se enmarcan en lo que serían las adicciones comportamentales (juegos patológicos).



# PARTE II: DIRIGIDA A LAS FAMILIAS

## 2.1. Conceptualizaciones esenciales relacionadas con la adicción al juego

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2024), una adicción es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación. Se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales. Es una enfermedad progresiva y fatal, caracterizada por episodios continuos de descontrol, distorsiones del pensamiento y negación ante la enfermedad.

El juego de apuestas se define como “toda actividad en la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre resultados futuros e inciertos” (Algarra Prats y Barceló, 2015, p. 62).

En todos los casos, las apuestas dependen del azar y, además, existe una transferencia entre los participantes (jugador – juego), más allá de que pueda existir destreza en los jugadores. Los premios pueden ser materiales (dinero, bien material) o en especie, dependiendo de la modalidad del juego.



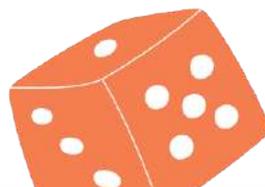


**Conforme a lo que implica el juego de apuestas, existen tres factores que deben estar presentes – citados en leyes internacionales, como la Ley 13/2011, de España -:**

## **Riesgo económico transferible entre los participantes:**

# A.

Esto implica la posibilidad de que exista una transferencia de dinero de una parte a otra, implicando para una de ellas una pérdida. Por ejemplo, una persona hace apuestas deportivas online, pierde, y en realidad no sabe a dónde va a parar el dinero que apostó (probablemente a la empresa creadora de las apuestas en línea). Esto también podría darse, por ejemplo, cuando los niños “adquieren” bonos adicionales en sus juegos en línea, pagando con tarjetas de crédito de sus padres.



# B.

## Resultados a futuros y, además, inciertos:

Lo que supone, para la persona que apuesta, tener que hacer una predicción de lo que podría pasar. Por ejemplo, el joven que apuesta a que en la ruleta va a salir X número. O en el caso de las apuestas deportivas, se intenta predecir que X equipo de fútbol ganará, cuando en realidad no sabe los resultados ya que son inciertos.

# C.

## Hay intervención del azar:

Esto implica que, excepcionalmente, podría darse una situación en la que la persona que apuesta gana, pero no por haber hecho un análisis adecuado, sino porque el resultado se da por azar, además, en las apuestas – sobre todo las de modalidad online – implican que hay un ganador, en simultáneo con otros miles de apostadores que están perdiendo en el mismo momento.



## 2.2. Tipos de adicciones

Las adicciones se pueden clasificar en dos categorías. Las primeras implican adicciones a sustancias y las segundas, adicciones comportamentales (sin sustancias), aunque puedan presentarse ambas en una sola persona.

Las adicciones a sustancias involucran el consumo compulsivo de sustancias químicas, como alcohol, tabaco, drogas ilegales y ciertos medicamentos. Las adicciones comportamentales, también conocidas como adicciones no químicas o adicciones conductuales, se refieren a comportamientos que se vuelven compulsivos, como el juego, el trabajo, las compras, el uso de internet, videojuegos y redes sociales.

**Ilustración 2.** Ejemplos de adicciones comportamentales.



Adicción al deporte



Adicción a las compras



Adicción a los videojuegos



Adicción a las Redes Sociales



Ludopatía



Internet

Fuente: InfoAdicciones. <https://infoadicciones.org/adicciones-comportamentales/>



## 2.3. ¿Qué es la adicción al juego?

La adicción al juego es un tipo de adicción conocida como adicción comportamental, es decir, adicción que no implica el consumo de sustancias. Dicha adicción es un fenómeno poco estudiado, amplio y complejo, que está teniendo mayor significación desde principios del siglo XXI, afectando la salud integral de los seres humanos.

Al respecto, podemos afirmar que son aquellas adicciones que, sin la necesidad de consumir alguna sustancia, generan una dependencia física, psíquica o ambas, afectando de manera negativa las esferas físicas, psicológicas y sociales de la persona y su entorno, esto significa que puede incidir en obesidad, trastornos del sueño, malhumor, desapego, conflictos en las relaciones interpersonales e incluso violencia, afectando a la persona en sí, a su familia y amigos.

## 2.4. ¿Cuáles son las características principales que presenta la adicción al juego?

- Incapacidad para controlar la conducta.
- Es nociva, sobre todo si se mantiene en el tiempo.
- Puede tener como punto de partida un comportamiento “normal” y placentero, sobre todo cuando la persona pierde el control ante el desarrollo de la actividad.
- Genera dependencia: la persona no puede dejar de llevar a cabo la actividad.
- Cuando un comportamiento adictivo se hace frecuente y de mayor magnitud, se termina creando un estado de necesidad que hay que satisfacer, es decir, una especie de impulso.

Fuente: Adicciones conductuales: Una revisión bibliográfica para su definición, características y consecuencias (Anaya Miranda, 2021).





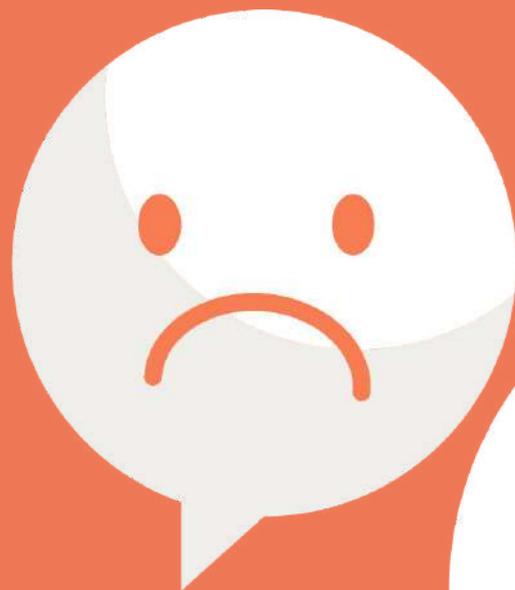
## 2.5. Ciclo de la conducta adictiva

El ciclo de la conducta adictiva (adicción comportamental) implica una serie de fases por las cuales atraviesa el sujeto. 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 se conocen como:

# FASE 1

## Malestar emocional:

Implica una disminución en la sensación del bienestar. La persona se siente sin posibilidades de disfrute, desganada, sin la motivación para realizar las actividades que habitualmente hacía sin mayores inconvenientes,



# FASE 2

## Deseo de alivio / preocupación por la conducta:

Implica los intentos que la persona hace para mejorar el estado de ánimo de la manera más rápida e intensa. Por lo general, intenta llevar a cabo actividades que podrían ayudar a mejorar el malestar, pero no logran calmar ese malestar. Ambas fases se presentan de forma conjunta.



# FASE 3

## Conducta impulsiva:

Implica llevar a cabo conductas y/o comportamientos sin pensar en las consecuencias de las propias acciones, es decir, actuar rápido. Esto lleva a que la persona no tenga un adecuado control de los impulsos.



# FASE 4

## Alivio del dolor a corto plazo:

Esto implica que al llevar a cabo la conducta adictiva se siente un alivio temporal, que tiene efectos breves, ya que el inicio de la adicción hace que la persona enfoque sus pensamientos en ejecutar la conducta adictiva (apostar, por ejemplo, o bien otras conductas vinculadas a adicciones comportamentales).

## FASE 5

### Consecuencias negativas:

Debido a que el alivio del dolor es a corto plazo pueden surgir consecuencias negativas. La persona podría manifestar desinterés hacia las actividades habituales que antes le causaban bienestar (compartir con amigos, actividades de ocio, incluso presentar bajos rendimientos académicos).

## FASE 6

### Depresión, culpabilidad o vergüenza:

Esto hace que la persona empiece a manifestar síntomas de riesgo (como la distimia – fase inicial de la depresión) o sentimientos de culpa por haber dejado de lado sus responsabilidades cotidianas.

## FASE 7

### Aumento del malestar y baja autoestima:

La autoestima está relacionada con aceptación de uno mismo. Esto conlleva a que la persona se sienta segura, capaz de tomar decisiones cuando la autoestima es alta, por lo que la disminución en los niveles hace que la persona ya no sea capaz de percibir que es posible salir del ciclo adictivo, por lo que el malestar aumenta a niveles más altos.

En la Ilustración 3 podemos visualizar el ciclo de la adicción, reiterando que el ciclo implica que la persona pasa por cada una de estas fases una y otra vez, y a medida que la conducta adictiva aumenta este ciclo puede presentarse incluso de forma diaria y en más de una ocasión.

Fuente: Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes: guía para educar saludablemente en una sociedad digital (2015).

Ilustración 3. Ciclo de la adicción.



Fuente: InfoAdicciones. <https://infoadicciones.org/adicciones-comportamentales/>





## 2.6. Instituciones que tratan las adicciones en Paraguay

Para el tratamiento de las adicciones en Paraguay contamos con un Centro Nacional de Control de Adicciones (ilustración 4), el cual ofrece:

## Servicios:

Psicología, psiquiatría, clínica médica, nutrición, odontología y laboratorio, dirigidos a personas con historial de uso y abuso de sustancias.

## Proceso:

Atención de admisión, a través de una consulta con un especialista en el consultorio externo ambulatorio, proporcionando tratamiento y seguimiento personalizado. Además, se brinda apoyo a las familias mediante grupos de ayuda.

## Internación:

Se atiende a niños, adolescentes y adultos, donde el proceso de desintoxicación es voluntario en el caso de mayores de edad. El tratamiento abarca modalidades ambulatorias e internación breve, con tres unidades de desintoxicación específicas para estos distintos rangos etarios.

Además, dispone de departamento de asesoría jurídica, departamento forense, laboratorio y farmacia. Las atenciones en el servicio se realizan de lunes a viernes de 06:30h a 17:00h. **Las consultas y el tratamiento son gratuitos.**



El tratamiento consta de ambulatorio e internación breve, donde se cuenta con tres unidades de desintoxicación, que son las siguientes:

- **Unidad de desintoxicación programada 1** – Adultos, a partir de 18 años (hombres – mujeres).
- **Unidad de desintoxicación programada 2** – Niños hasta 13 años (hombres y mujeres).
- **Unidad de desintoxicación programada 3** – Adolescentes de 14 a 17 años (hombres y mujeres).
- **Prevención:** ofrece capacitaciones y jornadas educativas a instituciones y organizaciones que estén interesados en trabajar en la problemática del uso y abuso de sustancias.

**Ilustración 4.** Acceso al Centro Nacional de Control de adicciones (Asunción).



Fuente: InfoAdicciones. <https://infoadicciones.org/adicciones-comportamentales/>



## 2.7. Políticas Públicas Nacionales para el abordaje de las adicciones

A nivel nacional, en Paraguay, el Gobierno presentó el Programa SUMAR en diciembre del año 2023. Este programa surge como una estrategia interministerial para abordar las adicciones, con el compromiso conjunto del Ministerios de Salud Pública y Bienestar Social, Interior y el Ministerio de Educación y Ciencias. Su **objetivo fundamental** es brindar opciones integrales para la rehabilitación y la reinserción de aquellos que sufren la dependencia de sustancias. La imagen alusiva del programa se puede visualizar en la Ilustración 5.

**1. Prevención del consumo de drogas:** Fomento de una cultura de conciencia y rechazo hacia el consumo de drogas, centrándose en los niños, niñas, adolescentes, jóvenes, familias, comunidades y grupos vulnerables.

**2. Tratamiento y rehabilitación de personas usuarias para la reinserción social:** Apoyo a aquellos que padecen o desarrollan problemas por el consumo problemático, garantizando su recuperación y reintegración efectiva a la sociedad.

**3. Combate al tráfico de drogas:** Fortalecimiento de la seguridad y de las acciones legales para enfrentar y erradicar el tráfico de drogas, garantizando la justicia y la paz social.

**Ilustración 5.** Imagen promocional del Programa SUMAR.



Fuente: Plan Sumar <https://sumar.gobiernodelparaguay.gov.py/>

Este programa resalta la importancia del enfoque preventivo, atendiendo a que debe ser un trabajo articulado entre ámbitos como la escuela, centros de asistencia social y la comunidad misma. Las bases normativas que rigen estas acciones son fundamentales para la planificación y ejecución de acciones preventivas, por ello se propone un enfoque articulado entre la familia, la escuela y la Policía Nacional, fomentando un ambiente de comunicación, respeto y confianza, estableciendo conexiones de afecto con una convivencia positiva entre familiares, amigos, vecinos y maestros.

El programa resalta que es esencial, desde el principio, que los padres y docentes logren **reconocer los logros, habilidades y capacidades personales de los hijos y/o estudiantes**. En la ilustración 6 se presenta la planificación de acciones previstas en el Plan de Acción, los objetivos y los responsables de cada acción prevista, con lo cual se busca fomentar el hábito de llevar un estilo de vida saludable, incentivando el estudio, la lectura y la participación en actividades deportivas y artísticas tanto dentro como fuera de la escuela (Plan Sumar. 2023).

**Ilustración 6.** Plan de Acción del Plan SUMAR.

Plan de Acción		
Objetivo General del Eje	Desarrollar e implementar estrategias y programas de prevención del consumo de sustancias psicoactivas (drogas ilícitas) en los entornos escolar, familiar, laboral y comunitario con el propósito de reducir el riesgo y la incidencia de su uso.	
OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACCIONES	RESPONSABLES
<b>1.</b> Fomentar la participación ciudadana en las estrategias y acciones de prevención al consumo problemático de sustancias psicoactivas	Diseñar e implementar un plan de comunicación de sensibilización sobre el uso de sustancias psicoactivas (drogas ilícitas), establecer los lineamientos comunicacionales para todas las Dircom del PE y realizar la medición del impacto del plan de comunicación.	MITIC, MEC, MSPBS, MINNA, POLICIA NACIONAL, SENAD
	Crear un espacio virtual, página web o un blog, con el objetivo de presentar y difundir el plan de acción a través de diversos medios de comunicación no tradicionales. Este espacio servirá como un canal para establecer nuevas formas de comunicación con docentes, estudiantes, familias y la sociedad en general.	MITIC, MEC, MSPBS, MINNA, POLICIA NACIONAL, SENAD
	Promover canales de comunicación abiertos y efectivos entre las familias y la institución educativa a través de programas de sensibilización y capacitación relacionadas con la temática.	MEC, MINNA, POLICIA NACIONAL
	Promover la formación de estudiantes y el diseño de proyectos socio-comunitarios para la prevención y cultura del cuidado de la salud, enmarcados en la cultura de la paz, a través de: • Implementación de proyectos formativos entre pares y en colaboración con instituciones estatales y organizaciones civiles mediante un plan de capacitación. • Realización de charlas y talleres a nivel departamental y municipal, coordinados por los respectivos Consejos. • Realización de charlas en barrios vulnerables para concienciar a niños, jóvenes y adultos.	MEC, MINNA, SNJ, MSPBS (CENPTRA)

Fuente: Plan Sumar [https://sumar.gobiernodelparaguay.gov.py/img/sumarV-A\\_.pdf](https://sumar.gobiernodelparaguay.gov.py/img/sumarV-A_.pdf)



**Tabla 1.** Factores de riesgo para la adicción que los padres deben conocer – Nivel Micro social.

## **Factores de riesgo MICRONIVEL**

**Crianza abusiva o negligencia**

**Violencia intrafamiliar**

**Uso de sustancias por los padres**

**Poca o nula convivencia familiar**

**Violencia escolar**

**Educación de mala calidad**

**Abandono escolar**

**Consumo de sustancias entre amigos o pares**

Fuente: Elaboración propia a partir del texto Adicciones conductuales: Una revisión bibliográfica para su definición, características y consecuencias (2021).

En la Tabla 1 se presentan los factores que afectan directamente al individuo en su entorno más cercano (familia, escuela y pares). Estos factores son de riesgos debido a que pueden incidir negativamente en la persona, haciendo que pueda caer en la adicción con sustancias y sin sustancias.

En la Tabla 2 se presentan los factores que afectan directamente al individuo de forma personal, por ello se relaciona con sus características de personalidad y/u organización de sus actividades cotidianas. Estos factores pueden ser abordados en el entorno familiar, pero también en el entorno educativo ya que se relacionan con factores de crianza.

**Tabla 2.** Factores de riesgo para la adicción que los padres deben conocer – Nivel Individual.

## **Factores de riesgo INDIVIDUAL**

**Inadecuado uso del tiempo**

**Actitud positiva ante el uso de sustancias**

**Baja percepción de los riesgos**

**Problemas de salud mental (depresión, ansiedad)**

**Impulsividad**

**Baja autoestima**

**Habilidades socioemocionales no desarrolladas**

**Baja resistencia a la adversidad**

Fuente: elaboración propia a partir del texto Adicciones conductuales: Una revisión bibliográfica para su definición, características y consecuencias (2021).





# PARTE III: DIRIGIDA A ADOLESCENTES

## 3.1. Primeras conceptualizaciones sobre las adicciones

*¿Qué son las adicciones conductuales?*

*¿Es posible tratar con éxito la adicción?*

*¿Se puede curar la adicción?*

Para dar respuestas a las interrogantes anteriores, haremos algunas aclaraciones desmitificando mitos y realidades.

Como cualquier otra adicción, la adicción al juego es un proceso, por lo que desde que se inicia el consumo hasta la aparición del trastorno es gradual y puede llevar un tiempo. De la misma forma que ocurre con el consumo de drogas, no todo el mundo que juega llegará a padecer adicción al juego. Hay variables ambientales y personales que hacen que diferentes personas tengan distinta vulnerabilidad para padecer este problema, aunque la exposición al juego (al igual que la exposición a la droga) es un factor determinante (Chóliz, 2021).

### 3.1.1. La motivación para jugar

En el caso de juego de apuestas, la motivación principal para jugar es la obtención de dinero, precisamente la obtención de más dinero del que se ha apostado. Si bien es cierto que en las etapas iniciales podría no estar aún relacionado con el dinero, hay otras motivaciones iniciales, entre las cuales mencionamos las siguientes (Chóliz, 2021):



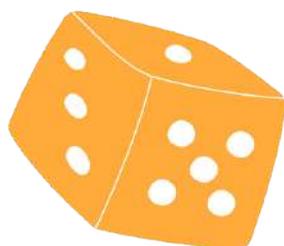
- **Refuerzo social:** Alguien puede jugar porque lo hacen sus amistades, o hacerlo como una forma de conducta social. Aunque quien ha desarrollado el trastorno es en esencia solitario, algunos juegos se caracterizan por proveer de recompensas sociales.

- **Reto intelectual:** En estos casos, quien juega lleva a cabo actividades en las cuales pone a prueba sus habilidades, estrategias o recursos para obtener beneficios.

- **Modificación de estado de ánimo:**

Con el juego se puede conseguir activación, ya que de alguna forma no deja de ser una experiencia de riesgo en la que se apuesta por un evento y puede perder la apuesta u obtener más dinero del que había arriesgado.

- **Tener un golpe de suerte y obtener una elevada ganancia puntual:** Se trata del principal motivo de juego para los participantes.



## 3.1.2. ¿Cuáles son las tipologías de jugadores?

A efectos prácticos sobre el ciclo evolutivo en la tipología de los jugadores, ofrecemos una clasificación en la ilustración 7.

### Nivel 1

#### Jugador SOCIAL:

En este nivel se ubican las personas que esporádicamente juegan a algún juego de azar y lo hacen en compañía o sin ocultar su implicación. Normalmente se llevan a cabo en momentos de ocio. Aunque el juego es una actividad que gusta, tampoco resulta problemático si por alguna circunstancia no puede llevarla a cabo.



## Nivel 2

### Jugador HABITUAL:

En esta categoría se ubican las personas que mantienen un patrón frecuente y continuo de juego, actividad a la que recurre en momentos concretos, pero bastante a menudo. Suele ser su principal pasatiempo y muchas de las actividades de ocio no tienen interés si no hay juego de por medio. **Se preocupa por las pérdidas y, en ocasiones, lleva a cabo estrategias** para recuperar el dinero perdido. Puede gastar bastante dinero y puede que el juego le afecte a su vida personal y relaciones sociales. Está en riesgo de pasar a los siguientes niveles (problemático o patológico).

## Nivel 3

### Jugador PROBLEMÁTICO:

Para las personas que se ubican en este nivel, las pérdidas pueden ser importantes, dedica mucho tiempo y dinero al juego. Suele estar afectada la vida familiar y social. No suelen jugar con otras personas, lo hacen de forma solitaria. Mantienen la esperanza de recuperar las pérdidas y dedican muchos recursos (tanto de tiempo como de dinero) para ello.



## Nivel 4

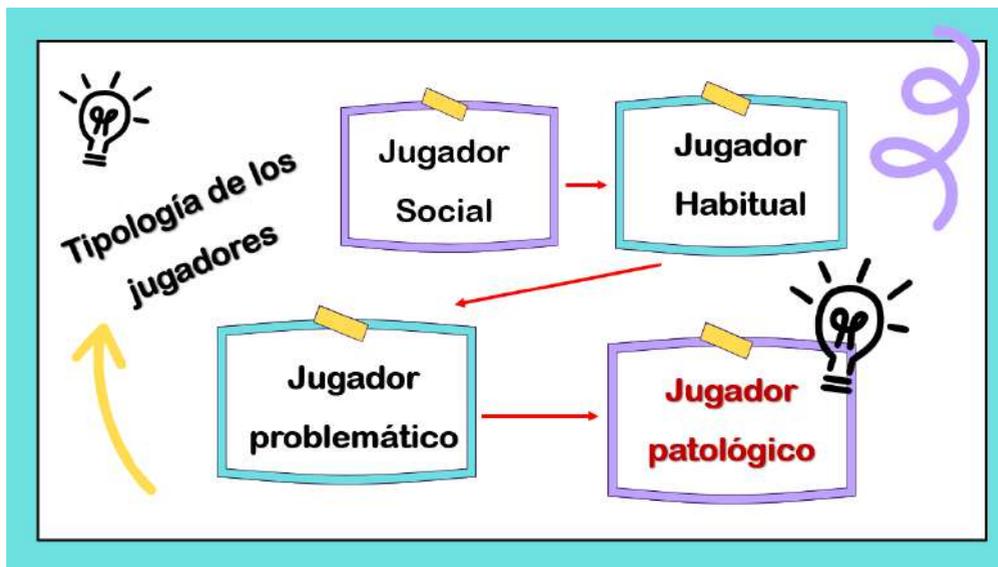
### Jugador PATOLÓGICO:

Es alguien que ha perdido el control, así como la esperanza. Se obsesiona por jugar, actividad que le esclaviza física y mentalmente. Su vida gira en torno al juego y el juego ha destrozado su vida y la de su familia.

Fuente: Chóliz, 2021.



Ilustración 7. Ciclo evolutivo en la tipología de los jugadores.



Fuente: Chóliz, 2021.



### 3.1.3. ¿Qué características tiene una persona que está ingresando al mundo de la adicción?

Las adicciones comportamentales son un tanto más difícil de detectar, ya que podrían pasar desapercibidas al tratarse de cambios en la conducta. Sin embargo, hay señales previas que todo adolescente podría detectar en sí mismo o en un amigo / compañero de su entorno. Algunas de ellas son:

# 1

## **Alteraciones en los niveles de tolerancia:**

Esto implica que la persona no tiene paciencia, tiene intolerancia ante la espera, se muestra ansiosa, impaciente, sobre todo cuando debe esperar para jugar (su turno) y/o esperar al momento de jugar (por ejemplo, están en clase y no pueden jugar en ese momento).

# 2

## **Síndrome de abstinencia:**

Esto supone cambios en el estado de ánimo, cuando la persona deja de jugar se muestra de mal humor, está inquieta, incluso podría llegar a ser agresiva verbal o físicamente.

# 3

## **Dificultad para controlar el juego:**

Esto implica que si deben dejar de jugar – porque se debe realizar otra actividad – la persona se niega a hacerlo, trata de seguir jugando a escondidas o inventa pretextos para no retomar la actividad y seguir con el juego.

## Obsesión por el juego:

La persona solo habla del juego, sus relatos están con base en “nuevas estrategias”, nuevas modalidades de juego, o bien relata sus frustraciones por no haber ganado.

# 4

## Jugar para resolver el malestar:

La persona considera que el juego lo llevará a una sensación de bienestar porque podría estar desmotivado y/o desganado para llevar a cabo otras actividades cotidianas.

# 5

## Jugar para recuperar pérdidas:

Esto sucede cuando hay antecedentes de apuestas de dinero que se han perdido. Se vuelve a jugar para intentar recuperar el dinero perdido.

# 6

# 7

## Mentiras:

La persona miente en su entorno cotidiano, por ejemplo, miente a sus padres alegando que está buscando información en Internet, pero en realidad está jugando.

# 8

## Graves problemas personales:

Esto supone que la persona empieza a tener dificultades en el relacionamiento con su entorno porque solo dedica tiempo a jugar. Además, podría tener disminución en el rendimiento académico o en alguna otra actividad (por ejemplo, si practican algún deporte, el desinterés puede hacer que tenga bajo rendimiento).



**Tabla 3.** Factores de riesgos y protectores para la conducta adictiva.

<b>Factores de riesgos y protectores para la conducta adictiva</b>	
<b>Factores de Riesgo</b>	<b>Factores de Protección</b>
<b>Comportamiento agresivo en la niñez</b>	Autoeficacia (confianza en la capacidad y autocontrol)
<b>Pocas habilidades para resistir la presión de los pares</b>	Relaciones positivas con el entorno
<b>Falta de supervisión parental</b>	Apoyo y vigilancia parental
<b>Experimentación con las drogas</b>	Buen rendimiento escolar
<b>Disponibilidad de drogas en el entorno escolar</b>	Políticas preventivas ante el consumo en el centro escolar y la comunidad
<b>Falta de recursos en la comunidad</b>	Acceso a recursos comunitarios funcionales
<b>Falta de orientación y metas en la vida</b>	Ideales y proyectos de vida / sentido de existencia en la persona
<b>Confusión en los valores / debilidades en la adquisición de valores</b>	Desarrollo de valores en el entorno inmediato (familia / escuela)

Fuente: Elaboración propia a partir del texto Adicciones conductuales: Una revisión bibliográfica para su definición, características y consecuencias (2021).

En la Tabla 3 presentamos los factores de riesgo y los factores protectores para el consumo de drogas, que también aplica para las adicciones comportamentales.

Entre los **factores de riesgo** encontramos: haber recibido una crianza caracterizada con agresividad, falta de supervisión y control parental, pocas habilidades sociales (comunicación asertiva, manejo de las emociones, autoconfianza, seguridad en sí mismo) para resistir a la presión de los pares, experimentación y/o exposición a las drogas, disponibilidad de drogas y/o factores vinculados a la adicción en el entorno, falta de acompañamiento por parte del entorno, carencias emocionales.

Entre los **factores protectores** encontramos: autoconfianza (confianza en uno mismo), autocontrol, apoyo y vigilancia parental, relaciones positivas con el entorno (familia, amigos, compañeros de Colegio), buen rendimiento académico, políticas preventivas en el entorno cercano (en la Escuela / Colegio), recursos comunitarios de apoyo e intervención.



## 3.2. ¿Dónde acudir si se necesita ayuda para salir de las adicciones?

### 3.2.1. Instituciones a nivel nacional

A nivel país, en la ciudad de Asunción se encuentra el Centro Nacional de Prevención y Tratamiento de Adicciones, el cual es una institución dependiente del Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social (CENPTRA). El Centro ofrece actividades e intervenciones educativas/preventivas en los diferentes sectores de la comunidad, con énfasis en la prevención.

Cuenta con atención personalizada y profesionales en las áreas de psiquiatría, psicología, clínica médica, medicina familiar, pediatría, nutrición, odontología, trabajo social. A su vez, las áreas de laboratorio de análisis clínicos y toxico-forense, asesoría jurídica, área técnico-forense y apoyo familiar funcionan en el CENPTRA.

Las atenciones son de lunes a viernes, de 06:30h a 17:00h, con previo agendamiento. **Las consultas y el tratamiento no tienen costo alguno para los usuarios/as.** Para consultas, está habilitada la línea; 021 - 298370 y el WhatsApp 0974 269633.

Además, a partir del año 2025, se cuenta con el Centro Residencial de Deshabitación y Rehabilitación de Adicciones (DITRES), situado en la compañía Ita Moroti de la ciudad de Piribebuy. Las personas interesadas para acceder a dicho dispositivo de salud podrán acercarse primero al Centro Nacional de Prevención y Tratamiento de Adicciones (CENPTRA). En la primera etapa, los pacientes pasan por el proceso de desintoxicación programada de 20 días en el CENPTRA, luego, tras el alta de la primera etapa, ingresarán al DITRES, por lo cual son trasladados hasta Piribebuy, para continuar con sus procesos de recuperación por un espacio de 9 (nueve) meses, donde cumplirán una rutina diaria dirigida a deshabituarse de la sustancia o sustancias de la que es dependiente, así como la rehabilitación integral para adquirir habilidades y herramientas psicosociales, con el objetivo de una reinserción social óptima.





### 3.2.2. Instituciones a nivel local en el Departamento de Itapúa

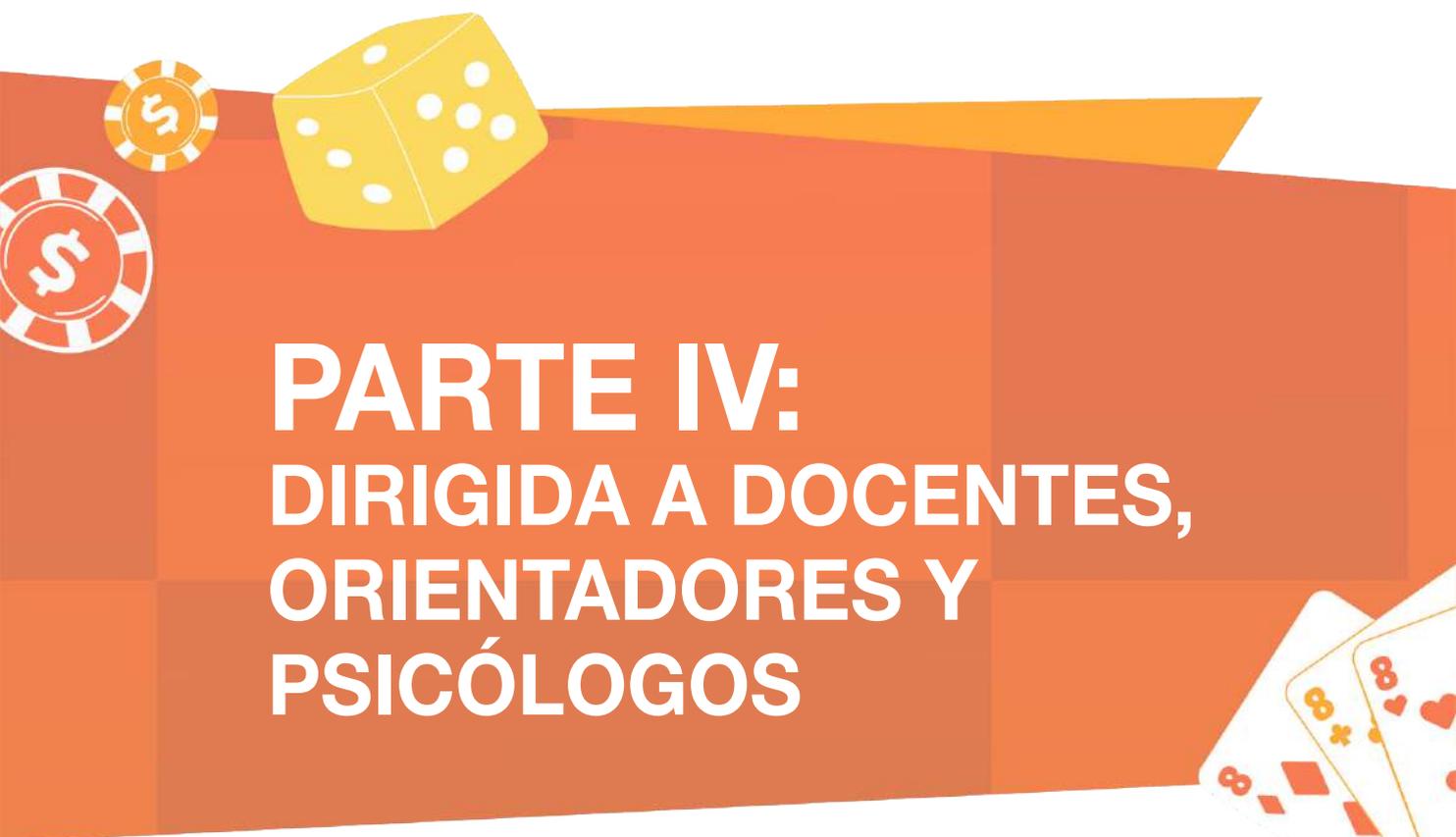
Por lo que respecta al abordaje de las adicciones en el departamento de Itapúa, específicamente la ciudad de Encarnación, contamos con el Centro Vida Sana, el cual es una Comunidad Terapéutica destinada a la Deshabitación, Rehabilitación y Reinserción Social para menores con trastornos por uso de sustancias psicoactivas en situación de vulnerabilidad social. Cuenta con un plantel de 25 funcionarios a cargo de la Municipalidad de Encarnación, en cooperación con el Ministerio Público, Defensorías, la CODENI y presidentes de Comisiones Vecinales.

La logística en insumos de alimentos es recibida de las donaciones de empresas encarnacenas que apoyan el programa de reinserción y que, a su vez, son las que dan trabajo a los estudiantes salientes con oficios que se han capacitado. El rango de edad es de 14 años con un tiempo de internación de 1 año.

**Los Servicios que ofrece el Centro son:**

- Tratamiento Médico Clínico
- Odontología
- Laboratorio y otras atenciones según la necesidad
- Tratamiento Psiquiátrico
- Tratamiento y Orientación Psicológica: individual, grupal y familiar
- Refuerzo Pedagógico
- Educativo – Ocupacional: proyecto productivo, actividades deportivas y de recreación, laborterapia y otras actividades guiadas como jardinería, lavado de ropas y limpieza de las habitaciones y del establecimiento, de ocio y tiempo libre etc.

Para consultas, los interesados pueden contactar con número: (0985) 436 429 - Atención vía WhatsApp.



# PARTE IV: DIRIGIDA A DOCENTES, ORIENTADORES Y PSICÓLOGOS

## 4.1. Nociones generales sobre el juego patológico (adictivo)

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 Organización Mundial de la Salud (OMS) 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 (OMS, 2024).

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 y otros (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 tanto afecciones físicas como migrañas, dolor lumbar, sobrepeso u obesidad, descanso insuficiente; y de orden psicológicos como el riesgo de trastornos de la conducta alimentaria, riesgo de trastorno mental y depresión.



## 4.2. La adicción comportamental y su relación con los procesos neurológicos

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. 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.

Así mismo, el periódico español El País (2024) se ha hecho eco de diversos estudios que señalan a la ludopatía como un problema de salud en rápido crecimiento. Se estima que actualmente 80 millones de adultos en el mundo padecen ludopatía. También atribuyen la responsabilidad al diseño de los juegos online, videojuegos y estrategias de marketing masivas que ponen en riesgo a menores y a adultos.

En Paraguay, un trabajo de monitoreo y análisis de perfiles de influencers en Instagram y grupos en Facebook, realizado en el período que comprende de julio del año 2023 a julio del año 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).



## 4.3. ¿Por qué el juego online es tan adictivo?

El campo educativo – y el familiar – son escenarios básicos para el surgimiento de las adicciones a los juegos online. El acceso a dispositivos móviles ha permitido a los adolescentes la libertad de contar con la herramienta necesaria – el internet – para los juegos online. La facilitación en la creación de los perfiles de jugadores, debido a que las restricciones son mínimas y/o nulas en algunos casos, hace que cualquier adolescente pueda generar su propio perfil haciéndose pasar por un adulto (mayor de 18 años). Incluso los niños realizan el mismo proceso.

Entre las condiciones ambientales que favorecen el desarrollo del juego adictivo encontramos: **intimidad** (las personas que rodean a los adolescentes pueden no saber qué están haciendo con su dispositivo), **comodidad** (no se requieren de muchos recursos para acceder al juego, de hecho, solo el dispositivo), **disponibilidad** (se puede jugar en cualquier lugar y momento), **accesibilidad** (si no se cuenta con Internet propio en el dispositivo se puede acceder a redes wifi, disponibles en muchos comercios y/o instituciones con acceso libre), **marketing** (publicidades engañosas con respecto a los beneficios que los juegos brindan, por ejemplo, ganar dinero apostando).



## 4.4. Recomendaciones para abordar la adicción en los contextos educativos

- Atención a los signos de alerta: conversaciones sobre el tema por parte de los jóvenes y/o niños, evaluar los cambios de conducta por parte de los jóvenes (en el aula y fuera de ella, por ejemplo, actitudes durante los tiempos libres en la institución), cambios en el rendimiento académico y cambios de humor.
- Trabajo con las familias: abordar el tema en las reuniones de padres, realizar talleres con profesionales invitados que traten el tema, realizar actividades con padres (actividades extracurriculares).
- Acercamiento a los estudiantes, hablar con ellos, conocerlos, mostrarles que son importantes para la institución, organizar actividades en las cuales se trabaje sobre el desarrollo de habilidades sociales, autocontrol, identificación de emociones, dar a conocer los factores de riesgo.





## **4.5. Indicadores conductuales y/o comportamentales que podrían surgir en el adolescente como consecuencia de la adicción al juego - identificables en el contexto escolar y/o familiar**

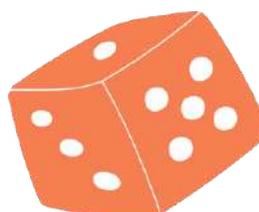
- Disminución del rendimiento académico, lo cual se podría traducir también en absentismo o fracaso escolar.
- Rehuir obligaciones o compromisos que antes se cumplían, esto se podría acompañar de mentiras.

- Dificultades en las relaciones interpersonales.
- Dificultades de regulación emocional, identificación de emociones, baja tolerancia a la frustración.
- Conductas impulsivas y/o agresivas que se podrían presentar en todos los contextos en los cuales el adolescente se desempeña.
- Depresión y/o ansiedad, lo cual puede conllevar a la falta de motivación para llevar a cabo actividades que antes generaban distracción.
- Problemas económicos (endeudamiento, gasto de ahorros).
- Trastornos del sueño y/o en la alimentación.

## 4.6. Recurso preventivo en el contexto escolar: El caso del Programa LUDENS

El LUDENS es un programa cuyos resultados han sido publicados científicamente en revistas y se ha presentado en congresos y jornadas científicas, lo que da validez y rigor. Destaca la publicación en el Journal of Gambling Studies, Q1 (máximo nivel posible de revistas) en el área de Psicología.

El programa es considerado como programa de buenas prácticas de prevención por parte del Plan Nacional sobre Drogas, del Ministerio de Sanidad de España, el cual puede ser usado en el contexto paraguayo, con las adaptaciones correspondientes.





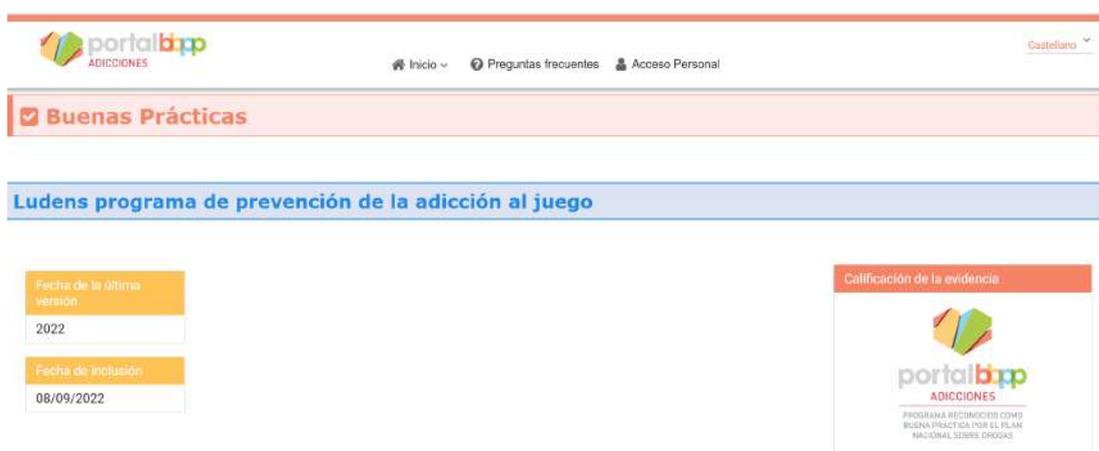
## 4.7. ¿De qué se trata el programa LUDENS?

LUDENS aborda el problema de la adicción a los juegos de apuesta (gambling) en población juvenil y adolescente, considerando dicho problema como una cuestión de salud pública. Se trata de un programa de prevención universal aplicado en ámbito escolar y comunitario. 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 en sus hijas e hijos.

Además, el programa de prevención LUDENS está constantemente actualizado. Se tienen en cuenta las nuevas formas de juego que se ofrecen en la sociedad, así como las normas legislativas que se van desarrollando.

El programa tiene un portal propio, el cual se puede visualizar en la Figura 8, y puede ser aplicado por profesionales del área de salud mental (psicólogos / psicopedagogos) en instituciones educativas, en forma conjunta con los docentes, es de libre acceso por medio del link: <https://www.buenaspracticasadicciones.es/bbpp/buenaPracticaDetalleNa.jsf?bbpp=32>

**Ilustración 8.** Portal de buenas prácticas en reducción de la demanda de drogas y otras adicciones.



Fecha de la última versión
2022

Fecha de inclusión
08/09/2022

Calificación de la evidencia

  
PROGRAMA RECONOCIDO COMO BUENA PRÁCTICA POR EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

Fuente: Portal de Buenas prácticas del Gobierno de España.  
Link: <https://www.buenaspracticasadicciones.es/bbpp/buenaPracticaDetalleNa.jsf?bbpp=32>



## 4.8. Características del programa LUDENS

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 Universitat de València, 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 dos objetivos principalmente:

- 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, el cual es un cuestionario elaborado por el Centro Nacional de Investigación de Opinión – España – para detectar problemas de juego (Gerstein et al., 1998)
- Variables psicológicas implicadas en el patrón de juego y la adicción: actitudes hacia el juego, adicciones a las tecnologías, etc.

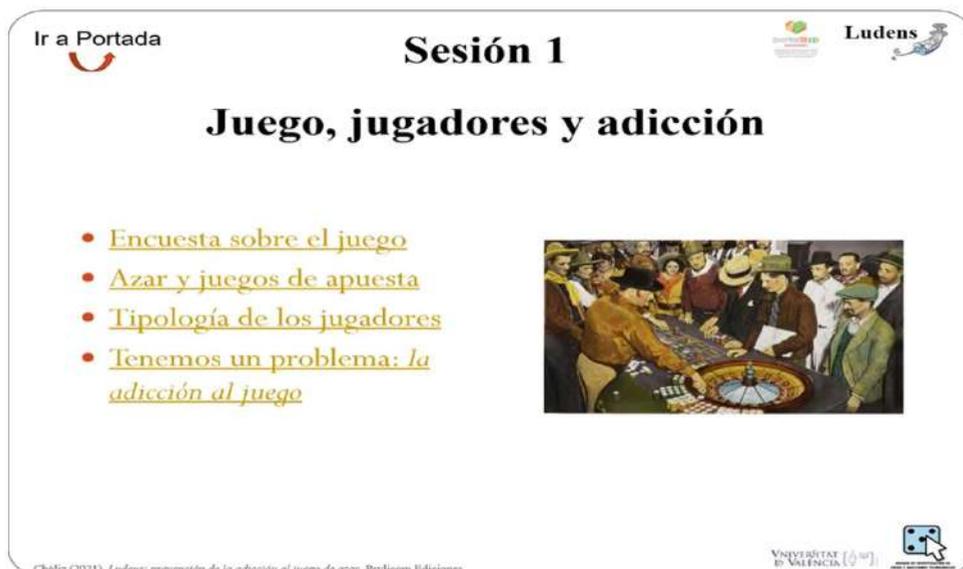
Estas variables (principalmente el patrón de juego y los criterios diagnósticos de la adicción) se evalúan antes y después de implementar el programa de prevención. La portada del instrumento se puede visualizar en la Figura 9. En la Figura 10 se pueden visualizar dispositivos que forman parte de las sesiones.



Ilustración 9. Portada del LUDENS.



Ilustración 10. Diapositiva del LUDENS (Ejemplo).



Chelín (2011). *Ludens: prevención de la adicción al juego de azar*. Prehispánic Ediciones.



## 4.9. ¿Cómo se administra el LUDENS?

### 4.9.1. FASE 1:

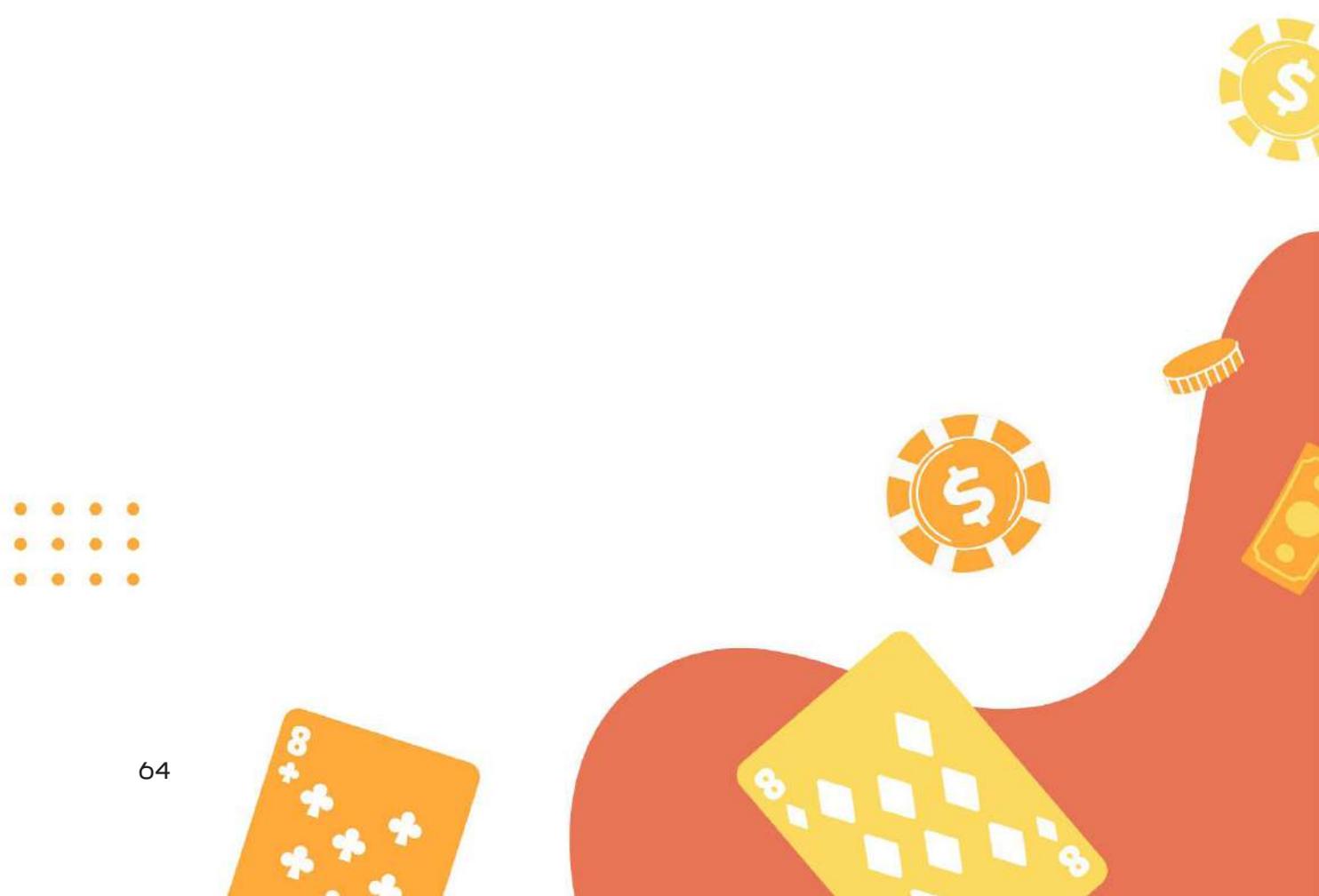
La primera actividad es la administración del Cuestionario del programa LUDENS – disponible en el Anexo 1-, lo cual implica una evaluación inicial en cada participante sobre:

Tipos de juegos a los cuales acceden (modalidades).

- Frecuencia de juego y percepción sobre cambios conductuales a consecuencia del juego

- A estos datos se pueden agregar informaciones sociodemográficas que sean relevantes para la institución educativa que trabajará con el programa en sí, por ejemplo: conformación del núcleo familiar, zona de residencia, edad, género, y toda información que la institución (y quienes aplicarán el instrumento), considere oportuna para luego hacer el análisis de los resultados.

Este cuestionario debe administrarse antes de brindar información sobre la adicción al juego, en un primer contacto con quienes se trabajará en el marco del programa (participantes). Esto es con la finalidad de no sesgar la respuesta debido a que, si los participantes tienen información previa con respecto a las características de la adicción al juego, podría influenciar sus respuestas en los ítems de la encuesta.

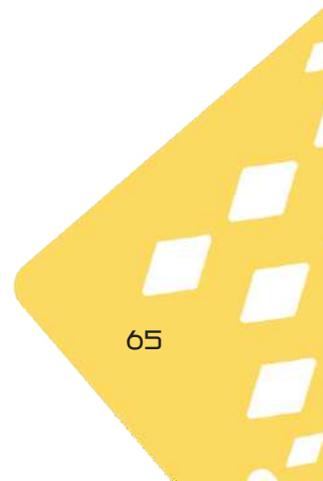
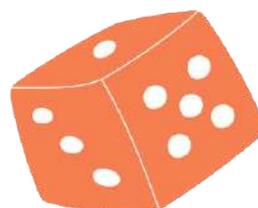


## 4.9.2. FASE 2:

Seguidamente, el programa se lleva a cabo en dos (2) sesiones (sesiones 1 y 2), de unos 40 minutos cada una de ellas, 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, información que debe estar debidamente actualizada y adaptada al contexto dentro del cual se aplicará el programa LUDENS.

Además de la información, se deben incluir materiales audiovisuales, como videos, experiencias de vida, análisis de anuncios publicitarios, entre otros aspectos. 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, sensibilizar sobre las implicancias de la adicción (Chóliz et al., 2021).

Es importante destacar que la persona que administre el LUDENS (en las 3 fases), debe tener conocimientos sobre el juego y las adicciones comportamentales.





Para ello, el programa dispone de un manual con los contenidos mínimos que debe conocer para impartir las sesiones, así como bibliografía sobre el tema y las herramientas que necesita para implementarlo (presentaciones con el contenido en formato audiovisual y cuestionarios para la evaluación de las adicciones y de validación del programa).

El contenido de la presentación está muy estructurado y en las presentaciones se indican los contenidos específicos que deben impartirse. El formato en presentación audiovisual mediante diapositivas permite que el equipo a cargo (psicólogo / psicopedagogo y el docente) utilice las herramientas didácticas que consideren oportunas, en función de las características del grupo o de sus propios conocimientos sobre el tema (diálogo entre los participantes, uso de lluvia de ideas, análisis de ejemplos (por ejemplo, analizar las publicidades), etc.

Se puede acceder a los materiales formativos en el siguiente código QR y enlace:

#### **QR de acceso a materiales formativos del Ludens-Paraguay**



Enlace de acceso a materiales formativos del Ludens-Paraguay:  
<https://info.unae.edu.py/4IYMda8>



### 4.9.3. FASE 3:

La sesión 3 son ejercicios prácticos (ejemplos) para demostrar que el juego está organizado para que a la larga siempre gane “la casa” (empresa que dispone el juego), motivo por el cual no es una actividad que sea aconsejable llevar a cabo si lo que se pretende es ganar dinero. En esta sesión también se pretende caracterizar las falsas creencias vinculadas a los juegos, buscando que los participantes modifiquen las actitudes, así como la detección temprana de sintomatologías adictivas.

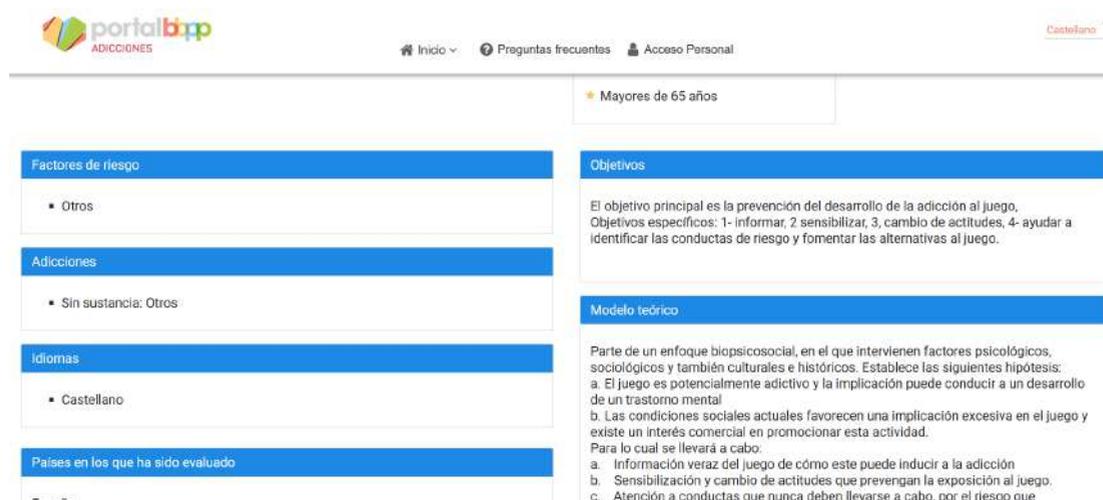


## 4.9.4. FASE 4:

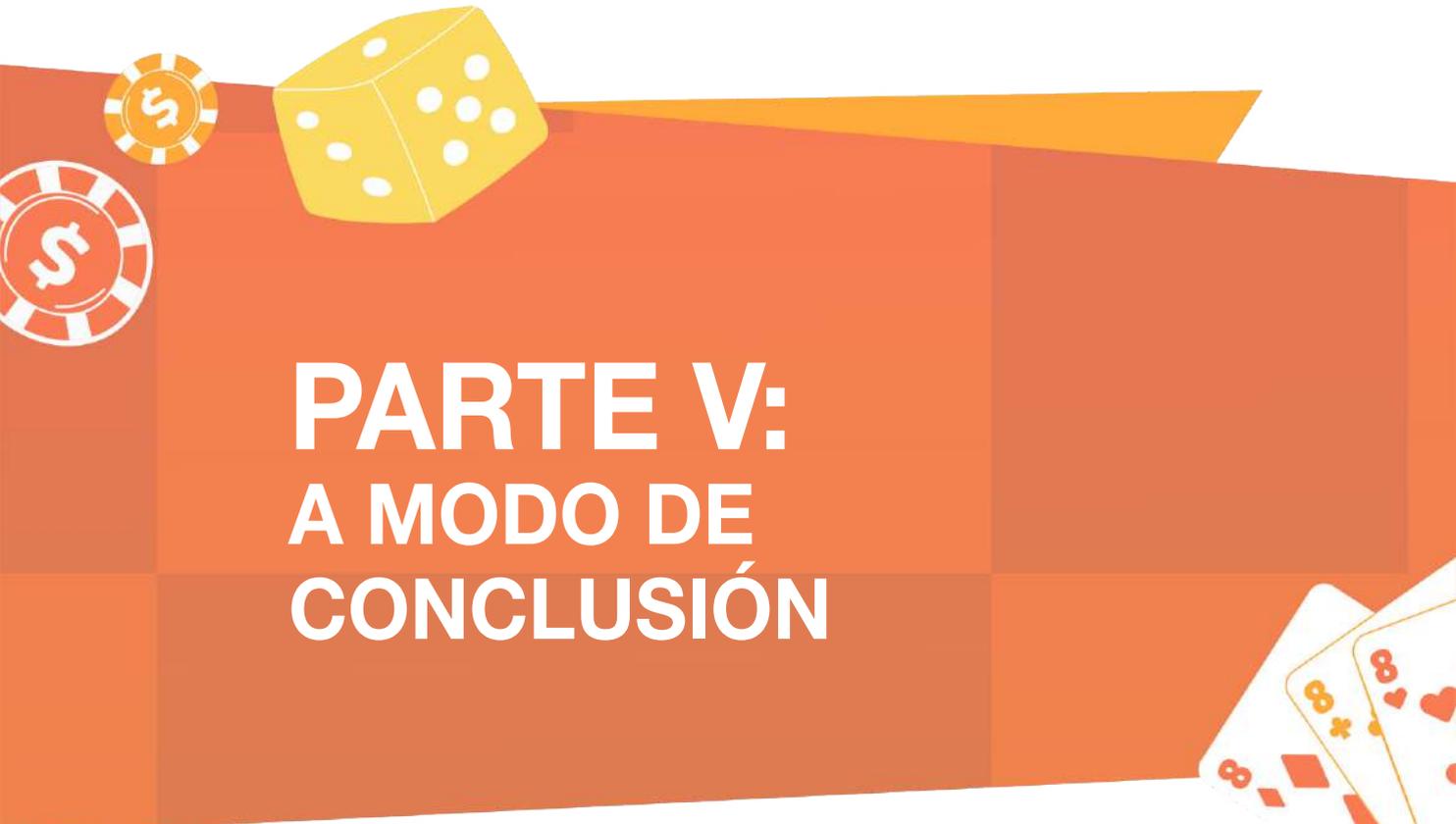
La última fase (tras la sesión 3) implica una nueva administración del Cuestionario del programa LUDENS – disponible en el Anexo 1 – esto a fin de comparar las respuestas entre una administración y otra. Se aconseja que esta administración se lleve a cabo al menos un mes después de haber cerrado las sesiones, a fin de analizar si hubo modificaciones en las actitudes con respecto al juego. Tras este resultado se podrán planificar acciones a seguir con cada grupo, por ejemplo, reuniones con los padres, actividades que informen sobre factores de riesgo, realización de actividades didácticas en las aulas sobre el tema (proyectos de investigación inclusive), basándose en los resultados.

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 Figura 11.

**Ilustración 11.** Portal del acceso al programa LUDENS.



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



# PARTE V: A MODO DE CONCLUSIÓN

Este material formativo para la prevención de la adicción a los juegos de azar en los adolescentes puede considerarse como un material básico a partir del cual se podrá obtener información destacada con el fin de conocer la adicción y sus implicancias.

Sin embargo, hay que destacar que el abordaje preventivo de las adicciones comportamentales – específicamente las adicciones al juego de azar – implican un trabajo articulado entre las instituciones educativas (profesionales y docentes de cada una de ellas), las familias y los adolescentes (o niños), incluso con las instituciones vinculadas al tema, como son las Secretarías de Prevención y Tratamiento de Adicciones dependientes de las municipalidades de cada distrito de Paraguay.



Por eso, el material apunta a tres grupos de actores con miras a su uso, disponiendo información de una manera sencilla, con ejemplos y ubicando a las personas en situaciones que pueden ser vividas.

Si bien este material se encuentra adaptado a Paraguay, tan solo está adaptado a la zona de Encarnación por una cuestión de delimitación.

Por eso, sería fundamental que la socialización del material sirva para poner a prueba en otros contextos, lo que podría llevar a nuevas adaptaciones. Además, el interés que suscite puede generar nuevas redes, articulando así a la universidad con el medio.

Cabe destacar que este material formativo es parte del proyecto “INIC-01-279: Desarrollo de un programa de prevención de adicción al juego en Paraguay y formación para su implementación: LUDENS-Paraguay”, proyecto cofinanciado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de Paraguay (CONACYT) con el apoyo del FEEI y ejecutado por la Universidad Autónoma de Encarnación. La ciencia es un bien público y un derecho que debe respaldarse para seguir avanzando en la generación de soluciones basadas en evidencia científica.



# PARTE VI: BIBLIOGRAFÍA

- Anaya Miranda, N. (2021). *Adicciones conductuales: Una revisión bibliográfica para su definición, características y consecuencias.*
- Algarra Prats, E., & Barceló-Doménech, J. (2015). *Internet y contrato de juego. El juego online y la regulación del contrato de juego y apuesta en el Derecho español.*
- 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>
- 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>
- *El País*. (2024, 24 de octubre). *La amenaza de llevar un casino en el bolsillo: 80 millones de adultos sufren adicción al juego*. <https://elpais.com/salud-y-bienestar/2024-10-24/la-amenaza-de-llevar-un-casino-en-el-bolsillo-80-millones-de-adultos-sufren-adiccion-al-juego.html>
- *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/>
- 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. (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.
- Dominguez, G., Samudio et al. (2020). *Prevalencia de conductas indicativas de uso excesivo de internet en tres poblaciones adolescentes*. *Rev. Nac. (Itauguá)*. Vol.12, n.2, pp.83-92. ISSN 2072-8174. <https://doi.org/10.18004/rdn2020.dic.02.083.092>.
- 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/lleyes-paraguayas/10317/ley-n-6903-se-establecen-medidas-de-proteccion-a-los-menores-de-edad-ante-las-influencias-de-las-maquinas-tragamonedas>
- 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)*.

- 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>.
- Organización Mundial de la Salud – OMS (2022).
- 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>
- 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>



# ANEXO

## Anexo 1: Cuestionario de programa LUDENS.

Fecha:

Centro Escolar:

Curso:

Edad:

Sexo: 0 Hombre 0 Mujer

Nacionalidad:

### 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.

<b>1. Indica cuántas veces has jugado a estos juegos de azar en los últimos meses.</b>	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"/>					
2. Quiniela	<input type="radio"/>					
3. Rifas diarias (de tipo "Rifa la Fortuna")	<input type="radio"/>					
4. Máquinas tragamonedas en bares, comercios, salones de juego, etc	<input type="radio"/>					
5. Juegos de casino (ruleta, blackjack...) en salones, casinos u otro lugar	<input type="radio"/>					
6. Póquer presencial (en casinos, bares, torneos, etc.)	<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"/>					
8. Bingo	<input type="radio"/>					

<b>2. Indica cuántas veces has jugado a estos juegos de azar ONLINE en los últimos meses.</b>	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"/>					
2. Bingo online	<input type="radio"/>					
3. Casino online (ruleta, blackjack, etc.)	<input type="radio"/>					
4. Slot online (tragamonedas online)	<input type="radio"/>					
5. Apuestas deportivas (tipo "apostala") - móvil, tablet, ordenador, etc.)	<input type="radio"/>					
6. Otro tipo de apuestas online (di cuáles) ...	<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"/>
16. ¿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"/>

Fuente: Portal de Buenas Prácticas en Reducción de la Demanda de Drogas (RDD). Link: <https://www.buenaspracticasadicciones.es/bbpp/buenaPracticaDetalleNa.jsf?bbpp=32>



UNIVERSIDAD  
AUTÓNOMA DE  
ENCARNACIÓN



GOBIERNO DEL  
PARAGUAY

CONSEJO NACIONAL  
DE CIENCIA  
Y TECNOLOGÍA



PROGRAMA PARAGUAYO PARA EL DESARROLLO DE LA CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Con el apoyo de:



Fondo para el Desarrollo de la Encarnación de la Universidad de Encarnación

# MATERIAL FORMATIVO PARA LA PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN A LOS JUEGOS DE AZAR EN ADOLESCENTES

Equipo del proyecto "INIC01-279: Desarrollo de un programa de prevención de adicción al juego en Paraguay y formación para su implementación: LUDENS-Paraguay".

**Investigadora principal:**  
Analía Enríquez.

**Equipo de investigación:**  
Mariano Chóliz, María del Carmen Paredes, Jessica Zacarías,  
Matías Denis, Lorena Ojeda, Henry Chavez.

**Directora de proyecto:**  
Verena Schaefer.

**Administrativos:**  
Helmut Rubén Schaefer, Zunilda Sanabria, Andrea Diana Tepper Schneider.

Se agradece la colaboración a todas las instituciones y personas que se involucraron en el desarrollo del proyecto por medio de las capacitaciones y acceso a la muestra.

**Compilación y edición:**  
Matías Denis, Andrea Tepper Schneider.

**Diagramación:**  
Hernán Andrés Schaefer Czeraniuk, Camila Báez Lisnichuk.

**Páginas: 76**

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.

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



GOBIERNO DEL  
PARAGUAY

CONSEJO NACIONAL  
DE CIENCIA  
Y TECNOLOGÍA



PROGRAMA PARAGUAYO PARA EL DESARROLLO DE LA CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Con el apoyo de:



Fondo para el Desarrollo de la Encarnación de la Universidad de Encarnación