

Dirección de
SALUD ESTUDIANTIL

Consumos problemáticos

*en juegos de apuestas en estudiantes
de grado y pregrado de la uncuyo*

¿POR QUÉ INVESTIGAMOS Y CÓMO LO HICIMOS?

El crecimiento de los juegos de apuestas —*tanto presenciales como online*— ha generado una creciente preocupación, sobre todo por su impacto en adolescentes y jóvenes universitarios.

Esta investigación se propuso caracterizar el vínculo de los estudiantes de grado y pregrado de la UNCUYO con estas prácticas, para aportar al análisis y al diseño de estrategias preventivas.

NUESTRO ENFOQUE

La investigación superó el enfoque individual o psicopatologizante, entendiendo el juego como una **práctica social compleja**, atravesada por factores culturales, tecnológicos, emocionales y económicos.

METODOLOGÍA

Se aplicó la encuesta **LUDENS_ARGENTINA**, desarrollada por el Lic. Mariano Chóliz (*Universitat de València*) y adaptada por la Dirección de Salud Estudiantil - UNCUYO, con aportes del Observatorio Argentino de Drogas (SEDRONAR).



¿QUIÉNES PARTICIPARON?

Estudiantes de **grado y pregrado** de la UNCUYO que participaron voluntariamente.

Edad promedio: 25 años

Mayor participación de mujeres

MUJERES



25
AÑOS



¿A QUÉ JUEGAN?

Principalmente **juegos online**: casino (ruleta, *blackjack*), tragamonedas (*slots*) y apuestas deportivas.

Las plataformas virtuales están siempre disponibles, son rápidas, accesibles desde el celular y diseñadas para atraer a jóvenes.

¿POR QUÉ JUEGAN?

- Principalmente por **diversión**, emociones o experiencias nuevas.
- **La búsqueda de dinero no es el motivo principal.**
- La mayoría mostró **actitudes críticas** hacia estas prácticas.

¿Y LOS JUEGOS PRESENCIALES?

Son menos frecuentes: *póker* en bares, raspaditas o apuestas deportivas con dinero real.

FRECUENCIA Y TIPO DE JUEGOS

Muchos nunca han jugado, pero la mayoría ha probado al menos una vez. Entre quienes juegan:

1-2

X SEMANA

apuestas sin dinero

3-4

X SEMANA

*apuestas mixtas
(con y sin dinero)*

**CASI TODOS
LOS DÍAS**

*apuestas online
con dinero*



LA DIGITALIZACIÓN Y LO SOCIAL

El juego no es una conducta aislada: **se comparte en redes y espacios de ocio.**

Las plataformas usan marketing digital e influencers para atraer a jóvenes digitalizados

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIÓN

En los estudiantes de grado y pregrado de la UNCUYO, el juego de apuestas **no constituye una problemática generalizada**, pero **sí existen formas de vinculación que pueden volverse problemáticas** cuando afectan la salud emocional, física o social.

No todo juego implica riesgo, pero cuando la práctica se vuelve frecuente y genera interferencias significativas, puede adquirir un carácter perjudicial.

RECOMENDACIONES

- Abordar el juego desde una **mirada integral de la salud**, sin estigmatizar.
- Sustener espacios de **escucha activa y acompañamiento**.
- Promover **formación crítica** sobre consumos digitales.
- Fomentar el **cuidado colectivo** y la detección temprana de prácticas que puedan afectar el bienestar.

Desde la UNCUYO reafirmamos nuestro compromiso con el cuidado de la salud estudiantil y la prevención de consumos problemáticos en sus nuevas formas