

Programa Dialogando BA - MINUTA DEL ENCUENTRO

Dialogando BA Ludopatía Infantil - Experiencias en distritos del AMBA: Berazategui	
Objetivo del encuentro: • Dar respuesta a la problemática de la ludopatía infantil a través del debate y la puesta en común. • Un trabajo conjunto entre distintas áreas del GCBA para potenciar la creatividad y la cooperación, y generar políticas públicas de manera eficiente.	16 de septiembre, 2024 Centro de Jubilados "Celeste y Blanco", Berazategui
Organizadores: • Dirección General de Relaciones con Provincias y Municipios (SECGVC - GCBA) • Equipo de Diálogo y Políticas Públicas Colaborativas (SECGVC - GCBA) - Programa Dialogando BA	Cantidad de asistentes: 106 Cantidad de mesas de diálogo: 10
Panelistas/ Funcionarios asistentes: • María Sotolano, Diputada Nacional • Sandra Massimino, Concejala de Berazategui • Patricio Scarzella, Jefe de Gabinete del Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat, Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. • Ezequiel Dominguez, Director de Lotería de la Ciudad S.E.	Dinámica: • Presentación de los panelistas • Trabajo en mesas de diálogo • Puesta en común y conclusiones
Observaciones y Sugerencias: 1. <i>Locación del encuentro:</i> Centro de Jubilados "Celeste y Blanco", Berazategui. El lugar escogido facilitó la conversación, al tratarse de un lugar próximo a los vecinos, se notó que los participantes se podían escuchar y se comportaron con naturalidad. 2. <i>Temática.</i> El tema propuesto (Ludopatía Infantil) refiere a una enfermedad que incluye en esta problemática a los "juegos digitales" o "videojuegos". Este tipo de juegos de azar está en aumento en los adolescentes y los lleva a perder el control de sí mismos y afecta negativamente su salud psicofísica, así como sus relaciones personales, familiares y sociales. En nuestro país, diferentes distritos han comenzado a realizar distintas iniciativas para aumentar la visibilidad de esta problemática, acercando estrategias de prevención y concientizando a adolescentes, familiares, educadores y a toda la comunidad sobre los peligros de esta adicción y las consecuencias a nivel personal y familiar. 3. <i>Dinámica.</i> Luego de la apertura realizada por Yanina Agostinelli de la DGRPM y dadas las reglas de juego por Hernán Charosky de Dialogando BA, se dio paso al panel cuya moderación estuvo a cargo de Emilce Cirimele. Durante el encuentro, los vecinos mencionaron cuestiones diversas, muchas de ellas requerían un diálogo profundo que fue posible desarrollar ya que contaban con espacio y tiempo para hacerlo.	

Trabajamos junto a la Dirección General de Relaciones con Provincias y Municipios desde 2022 en generar espacios de diálogo para los vecinos y vecinas del AMBA. Desde allí, propusimos trabajar junto a Sandra Massimino, concejala del Honorable Concejo Deliberante de Berazategui, Provincia de Buenos Aires, en la implementación de un espacio de debate y conversación con vecinos y actores relevantes en la materia, en los cuales abordar cuestiones relativas a la problemática "Ludopatía Infantil".

Yanina Agostinelli, Directora General de Relaciones con Provincias y Municipios del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires dio la bienvenida a los presentes, agradeció a panelistas y áreas de gobierno que participaron de la organización de este evento y a los presentes por el interés de participar de un espacio de concertación y debate constructivo sobre la ludopatía infantil y su efecto en nuestras comunidades. Haciendo especial hincapié en que bajo la gestión iniciada por Jorge Macri en la Ciudad, mencionó que se han implementado una serie de medidas preventivas y regulatorias para combatir el juego ilegal y proteger a los menores. Resaltó la importancia de contar con estos espacios para compartir experiencias, visibilizar problemáticas, aprender unos de otros y encontrar soluciones comunes.

En acto seguido, **Hernán Charosky**, Coordinador del Equipo de Diálogo y Políticas Públicas de la Secretaría de Gobierno y Vínculo Ciudadano del GCBA, saludó a los presentes, explicó que esta actividad se debe a un trabajo conjunto de áreas de gobierno de la Secretaría de Gobierno y Vínculo Ciudadano (GCBA): La Dirección General de Relaciones con Provincias y Municipios y Equipo de Diálogo y Políticas Públicas Colaborativas. Agradeció especialmente al Jefe de Gobierno Jorge Macri, al Secretario de Gobierno y Vínculo Ciudadano César Torres; a Yanina Agostinelli, a Emilce Cirimele, a quienes integran el panel, María Sotolano, Sandra Massimino, Patricio Scarzella, Ezequiel Dominguez y a los vecinos y vecinas presentes.

Luego, explicó la metodología de **Dialogando BA** como proceso de debate y participación que busca promover la conversación pública como elemento central en la construcción de instituciones democráticas y de políticas sostenibles, favoreciendo procesos de creación o mejora de políticas públicas, habilitando conversaciones ordenadas y constructivas entre los principales actores involucrados. En este sentido, sirve para construir consensos y encauzar disensos, lo cual ha permitido, por ejemplo, lograr mayorías en procesos legislativos clave como el Código Electoral y la Ley de Acceso a la Información, y también logró armonizar intereses dispares en regulaciones como el nuevo Reglamento del Registro Civil. Preciso que la metodología de Dialogando BA, como herramienta de debate y discusión de políticas públicas, ha dado muestras concretas de su gran utilidad y eficacia para la toma de decisiones.

Por último, le cedió la palabra a Emilce Cirimele quien se encargó de la moderación del panel y la presentación de sus integrantes: **María (Maru) Sotolano**, Diputada Nacional, **Patricio Andrés Scarzella**, Jefe de gabinete Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, **Ezequiel Domínguez**, Director de Lotería de la Ciudad de Buenos Aires S.E., y **Sandra Beatriz Massimino** Concejal HCD Berazategui.

Consideraciones metodológicas

- **Ejes abordados por el panel**

Luego de ser presentada, la diputada nacional María Sotolano, advirtió sobre la necesidad de tomar dimensión de “una problemática que ya es prácticamente una pandemia que no sólo afecta a las infancias”, que junto “a las enfermedades de salud mental están siendo algo muy preocupante, no sólo en el Congreso... porque las estadísticas son alarmantes.”

Especialmente agradeció a Jorge Macri por ser “uno de los referentes políticos y de gestión que empezó a tomar el tema en serio y hablarlo en los medios nacionales”. Además precisó “en el Congreso hay 32 proyectos de Ludopatía... 9 del Senado y el resto de Diputados”. Es necesario unificar criterios y complementar ideas para que los niños y adolescentes no lleguen a estas instancias.

“En este momento, una persona, excepto que viva en la Ciudad de Buenos Aires, si quiere recibir ayuda por ludopatía, o por cualquier adicción aunque no sea al juego, le cuesta encontrar dispositivos”.

Asimismo, refiriéndose a un caso de adicción y teniendo en cuenta la Ley de Salud Mental vigente, “no hay un sistema que pueda ayudar a la familia a transitar esa problemática ni a la persona que lo padece”, ya que depende de la voluntad de la persona que sufre la adicción si desea internarse para recibir un tratamiento. Por lo que concluyó que es necesario modificar la Ley de Salud Mental para que la misma contenga dispositivos que puedan dar ayuda a las problemáticas actuales, como se vio, después de la pandemia, un aumento de casos en menores y adultos.

”Se trata de una adicción silenciosa que puede darse mientras el niño está tranquilo en su casa”.

Además hizo mención a que hay un proyecto que incluye la prohibición de publicidades en camisetas de fútbol: “los chicos ven a los clubes importantes de Argentina y que en sus camisetas llevan publicidades de sitios de apuestas”.

Refirió a la gestión de la Ciudad en cuanto a la política de bloqueo de sitios de apuestas en lugares públicos, como en las escuelas: “los chicos agarran el celular y se ponen a apostar mientras están estudiando, mientras los padres piensan que los niños están en un lugar seguro aprendiendo, están refugiados en las aulas apostando. Esto es un problema de 24 horas”.

Agradeció el espacio del Dialogando BA para que desde otros municipios tomen el tema y desde la gestión se aborden dispositivos donde no los hay.

En acto seguido, tomó la palabra Patricio Scarzella, y refiriendo a las palabras de María Sotolano, refirió que “es una pandemia que hoy nos afecta a todos, que no se ve, no se escucha. Que no sólo debemos trabajar en identificarla sino también en buscar soluciones”.

Precisó sobre la necesidad de trabajar con referentes de las escuelas, con cercanía en el territorio, con las organizaciones de la sociedad civil. De allí proviene el conocimiento de la problemática: “la preocupación de las familias por no saber qué pasa con los pibes en la escuela, qué es eso que los abstrae de lo que está pasando alrededor de ellos y que tiene como protagonista al celular”.

Respecto a la tecnoadicción indicó que “la pantalla es parte de nuestra vida”. Entendió que la tecnología es un factor positivo pero el desafío es usarla bien.

Los datos relevados le han permitido arribar a algunas conclusiones: “Todo el AMBA (incluyendo a la Ciudad de Buenos Aires) guarda índices similares en términos de afectación por la ludopatía” y que “afecta a los jóvenes entre 15 y 34 años, y mucho más a los sectores vulnerables, que al resto de la ciudadanía”.

Advirtió que “el algoritmo de las plataformas de apuestas está diseñado para que terminen perdiendo, y el de las redes sociales para que cada vez consuman más”. Que desde el comienzo de la gestión de Jorge Macri como Jefe de Gobierno de la Ciudad les ha pedido que se trabaje muy focalizadamente para encontrar propuestas desde la gestión para con esta problemática.

Abordó la gestión emprendida en tres ejes, “el primero desde la regulación, el segundo la prevención y tercero el tratamiento, este último, que la ludopatía se ha convertido en una problemática efectiva, y es necesario abordarla para ayudar a esa persona a superarla”.

En cuanto a la regulación, desarrollando normativas para bloquear accesos a plataformas de apuestas, legales e ilegales, dentro del horario escolar y del ámbito educativo. “¿Por qué? porque estamos convencidos de que las escuelas están para que los niños puedan ir a aprender, y debemos trabajar para generar ese entorno que les permita aprender y no distraerse con otras realidades”.

No se trata sólo de ludopatía sino también la tecnoadicción, desde la Ciudad de Buenos Aires se está intentando prohibir el uso de celulares por parte de los niños y adolescentes en el horario escolar: “en el la Ciudad se ha incrementado en 179% el acceso y consumo de plataformas ilegales”.

Lo segundo, que es necesaria la prevención y capacitación de niños, adolescentes y familias, habilitando distintos dispositivos como la línea 108 con la finalidad de proveer un espacio de consulta, asesoramiento y derivación.

Por último, respecto al tratamiento y atención de la cuestión, incrementando el rol de los clubes barriales en materia de prevención de adicciones y consumo, entre ellas la ludopatía.

Mencionó el programa Adolescencia, donde hoy concurren 9000 adolescentes de la Ciudad y que más allá de ser una oportunidad cultural, deportiva y de capacitación laboral, además se ha incluido todo lo referente a la prevención y atención de adicciones, particularmente la ludopatía.

“Hoy ya estamos atendiendo los primeros casos de ludopatía, fruto de las comunicaciones recibidas con la línea 108, de la detección de los docentes, de lo que pasaba en los ámbitos escolares, en las familias, mediante los referentes comunitarios, y hoy se traduce en un tratamiento enfocado en acompañar particularmente a los adolescentes en el uso y en el uso compulsivo de estas plataformas, derivándose a ciertas instituciones con las que la Ciudad está trabajando o espacios propios de tratamiento”.

Para concluir se refirió a que se capacitaron “a todos nuestros equipos de gobierno de educación, salud, desarrollo humano y hábitat, para dar una respuesta acorde a la necesidad”.

Quien continuó con su exposición fue Ezequiel Dominguez que precisó que “Lotería de la Ciudad es una sociedad del Estado que administra, regula y fiscaliza los juegos de azar dentro del ámbito de la Ciudad de Buenos Aires. Es decir que la competencia sobre los juegos de azar es de cada jurisdicción”.

Teniendo en cuenta que Internet rompe cualquier tipo de frontera jurisdiccional es necesario el trabajo conjunto y mancomunado.

Desde el comienzo de la gestión de Jorge Macri se han brindado todas las herramientas para realizar todas las acciones antes mencionadas.

Mencionó especialmente el rol de los influencers, que por su amplia llegada y su forma de publicitar páginas y plataformas. Por lo que “se viene abordando desde varios frentes” por la complejidad del tema.

Precisó que “en la Ciudad de Buenos Aires se cuenta con más de 40 fiscalías y recientemente el Jefe de Gobierno de la Ciudad celebró un acuerdo con la Fiscalía General para la creación de una fiscalía especializada en delitos provenientes de juegos de azar. Lo que es muy importante porque permite perseguir las plataformas, bloquearlas sino también ir detrás de los cajeros virtuales”.

Respecto a ésto último, mencionó que “desde la Ciudad se ha intimado mediante carta documento a los influencers” y se ha puesto en conocimiento a la justicia.

Para concluir, la concejal Sandra Massimino abordó la temática desde su proyecto de ordenanza aprobado por el Concejo Deliberante de Berazategui.

Mencionó que en ese contexto que, se reunió con la inspectora de escuelas del distrito y que, además de comentarle sobre casos de violencia en aumento, existen casos sumamente preocupantes respecto a juegos y apuestas: “un niño fué víctima de un ciberdelito y quedó endeudado por \$400.000.- y empezó a sufrir amenazas contra su vida”.

Refirió a que empezó junto a su equipo a trabajar este tema, teniendo en cuenta que ya en la Ciudad de Buenos Aires se trataba a la cuestión como ludopatía infantojuvenil, como una adicción: “la Organización Mundial de la Salud incorporó la ludopatía como una enfermedad, como una adicción”.

“Ante la necesidad, los chicos quedan expuestos a la pedofilia, a la prostitución, al narcomenudeo y, lamentablemente, muchas veces deriva en suicidios”.

Asimismo expresó que “es necesario que como sociedad nos involucremos” y la importancia de que a través de este Dialogando BA los vecinos puedan tomar conocimiento y conciencia de los riesgos para con los niños y adolescentes: “estamos enfrentando el flagelo al que nuestros hijos están expuestos, juegos como Minecraft, Warcraft, Roblox, entre otros”.

Por lo que concluyó que existen varias políticas públicas en proceso, desde normativas para interrupción del Wifi en las escuelas como también la incorporación de la defraudación a niños, niñas y adolescentes a causa de la ludopatía infantil, ello dentro de la reforma penal que está planteando el Ministro de Justicia de la Nación.

“Espero que de acá se puedan llevar herramientas, no alcanza con escuchar. Hay que estar alertas. Y si alguien quedó atravesado por este problema que pueda recibir el acompañamiento para poder resolver la situación”.

Cerrado el panel, **Hernán Charosky** agradeció a los panelistas, presentó a los moderadores y tomadores de notas que trabajarán en las mesas y compartió los ejes temáticos sobre los que versará el diálogo en aquellas.

- **Ejes abordados en las mesas de diálogo**

1. ¿Conoces a algún menor de edad que sufra una adicción al juego o conviva con la ludopatía? ¿Cómo crees que afecta a la persona y a su entorno?
2. ¿Sabés cómo reconocer o detectar que la conducta se está convirtiendo en una adicción al juego? ¿Qué criterios tendrías en cuenta?
3. ¿A quién recurrimos si un menor de edad de tu entorno tiene conductas ludópatas?
4. ¿Qué medidas consideras que podrían ser útiles? ¿Quién debería implementarlas?

Detalle del diálogo

- **Principales consideraciones del diálogo en las mesas**

Pregunta 1. ¿Conoces a algún menor de edad que sufra una adicción al juego o conviva con la ludopatía? ¿Cómo crees que afecta a la persona y a su entorno?

Principales respuestas:

- En la mayoría de los casos, conocían personas (mayores y menores de edad) afectadas por la ludopatía.
- La imposibilidad de controlar el deseo de jugar suele tener efectos negativos sobre las personas y su entorno.
- En estos casos, se han presentado graves problemas de dinero y en el trabajo, fraude y daños a las relaciones familiares y amistades.

Tabla 1. Síntesis de los diálogos mantenidos en cada mesa de trabajo.

Mesa 1	Los participantes de la mesa debatieron sobre la temática y abordaron la temática, sin referir a si se trataba de menores o mayores de edad, las adicciones afectan el aprendizaje, producen depresión y estrés, malos tratos y que se aislen de quienes quieren ayudarlos.
Mesa 2	Los participantes concluyeron que en las escuelas se ve a los niños que juegan por dinero. Eso refleja lo que los niños ven en todos los medios, redes sociales, en las calles, hasta en el transporte cuando van al colegio.
Mesa 3	En esta mesa los participantes coincidieron en que afecta en la salud tanto a los chicos como a los adultos. Algunos padres demuestran desesperación y desconcierto por no saber cómo ayudar a quienes sufren este flagelo.
Mesa 4	Los participantes arribaron a que los niños y jóvenes denotan problemas que los adultos de hoy no tuvieron por lo que es necesaria la educación desde el hogar, de los límites y riesgos del juego. También se repiten conductas ya que hay

	muchos adultos que juegan y apuestan. Es necesario capacitar a jóvenes y adultos para que usen la tecnología inteligentemente.
Mesa 5	En esta mesa se compartieron experiencias que referían a mayores con adicción al juego o bien menores que, si bien no tienen vínculos con juegos de apuestas, reconocen que pasan mucho tiempo con juegos de computadoras o celular. Que pueden tomar conocimiento de estas conductas cuando se oponen a continuar con valores y rutinas de otras épocas. Por ejemplo, no quieren ir a la plaza o no desean compartir espacios para almorzar o cenar, o se evitan conversaciones en familia.
Mesa 6	Los participantes de la mesa debatieron sobre la temática y abordaron que hay niños, jóvenes y adultos que forman parte de este problema. Hay personas de 22 años que ven que es una forma de conseguir dinero fácil, pero que luego, tratando de recuperar su apuesta, terminan perdiendo todo. También reconocen que los adolescentes de 13 años ya tienen Mercado Pago y ello puede ser un riesgo. Y que encuentran a niños de 6 años apostando a ganar estrellas, lo que genera que queden atrapados en un sistema de apuestas. Los niños y adolescentes están en contacto constante, hay mucha publicidad en remeras, televisión, redes y en los mismos juegos.
Mesa 7	Los participantes concluyeron que hay varios casos conocidos de menores que por jugar con el celular o la computadora se niegan a almorzar o a compartir espacios con la familia. Los juegos suelen ser más entretenidos y a veces los padres y madres no intervienen o se dan por vencidos. Los niños y adolescentes acceden a estos juegos con mucha facilidad y les genera una adicción a jugar constantemente, como una droga.
Mesa 8	En esta mesa los participantes coincidieron en conocer personas afectadas por la ludopatía y entendieron que puede notarse dicha adicción al notar que la persona se endeuda y afecta a la familia, y cuando se producen cambios significativos en su conducta y aparecen discusiones y problemas.
Mesa 9	Los participantes arribaron a que la mayoría conocía o sabía de personas con problemas de adicción al juego, y que ello había afectado no sólo a las personas que lo padecían sino también a sus familias y amigos.
Mesa 10	En esta mesa se compartieron experiencias como que los niños están en contacto con todo tipo de juegos, no solo de azar, sino que utilizan dinero (o similares) como Roblox. Lo que suele ser autorizado por los padres entendiendo que no se trata de dinero real pero que luego terminan vinculando billeteras electrónicas.

Pregunta 2. ¿Sabés cómo reconocer o detectar que la conducta se está convirtiendo en una adicción al juego? ¿Qué criterios tendrías en cuenta?

Principales respuestas:

- Se reconocen distintos síntomas, algunos más notorios, otros quedan solapados por cambios de hábitos y ocultamiento.
- Pueden verse situaciones de dependencia e intolerancia, asimismo efectos de la abstinencia ante la imposibilidad de jugar o apostar. Se experimentan conductas que sólo se calman una vez que vuelven a apostar.
- Al necesitar cada vez más dinero y/o pasar más tiempo jugando, es posible que eviten contacto con personas o necesiten ingresos, lo que puede llevarlos a robar y vender cosas ajenas.

Tabla 2. Síntesis de los diálogos mantenidos en cada mesa de trabajo.

Mesa 1	Los participantes de la mesa debatieron sobre la temática y abordaron que puede notarse en personas que muestran desesperación, ansiedad, enojo, dependencia y falta de diálogo. Hasta han llegado a reconocer la existencia de adicciones ante la falta de cosas en la casa, que habrían sido vendidas.
Mesa 2	Los participantes concluyeron que pueden verse actitudes de ocultamiento y soledad en quienes sufren esta patología. Suelen mostrar irritabilidad y resistencia a hablar del tema.
Mesa 3	En esta mesa los participantes coincidieron en que las personas que tienen estas adicciones suelen aislarse, tener falta de atención, cambian rutinas, disminuyen sus tiempos de descanso, muestran depresión, ansiedad, se encierran en sus habitaciones, cambios de humor y comúnmente denotan desesperación y agresividad.
Mesa 4	Los participantes arribaron a que puede verse una conducta así cuando dedicas más tiempo a eso que a cumplir con obligaciones y quehaceres. En algunos casos reconocen que deben trabajar para poder apostar y tener con qué sostener su adicción. Saben de prestamistas usureros que acompañan estos procesos y hasta se involucran en maniobras de lavado de activos.
Mesa 5	En esta mesa se compartieron experiencias como intentos de revisar el celular o instalar aplicaciones que controlen los contenidos (controles parentales). Pero que se les ha dificultado bastante ponerse en ese rol y llegar a saber más de lo que les cuentan.
Mesa 6	Los participantes de la mesa debatieron sobre la temática y abordaron que los niños suelen tener ansiedades y las calman gracias a estos juegos. Las personas se refugian en estos lugares de apuestas para olvidarse de los problemas que atraviesa o resolver la falta de dinero. Suelen tener sensación de adrenalina al momento de jugar.

Mesa 7	Los participantes concluyeron que los juegos no son insanos sino aquellos que requieren la utilización de dinero (o similar). Que hay juegos que atraen mucho ya que son planteados como gratuitos pero terminan siendo generados por plataformas que saben cómo hacer que sean tan adictivos. Generan violencia y dependencia.
Mesa 8	En esta mesa los participantes coincidieron en que los adictos al juego suelen mostrar cambios de actitud y de hábitos en forma notoria, hasta pueden verse falta de accesorios y de bienes en la casa, ya que debe conseguir dinero para cubrir sus deudas de juego.
Mesa 9	Los participantes arribaron a que en los colegios se menciona que los adolescentes juegan, apuestan, que pasan por cambios de humor, depresión, y que se desvinculan de su entorno.
Mesa 10	En esta mesa se compartieron experiencias como niños y adolescentes que se aíslan, usan excesivamente el celular, muestran depresión, roban, dejan de comer, se vuelven intolerantes al límite y muestran irritabilidad.

Pregunta 3. ¿A quién recurrimos si un menor de edad de tu entorno tiene conductas ludópatas?

Principales respuestas:

- La mayoría reconoció no saber de lugares específicos mencionando espacios más genéricos de ayuda a adicciones o puntos de referencia.
- De tener que recurrir a alguien, primeramente se comenzarían con la familia. Se han mencionado a las escuelas y clubes como lugares primarios de contacto y apoyo.
- Quienes han tenido conocimiento, han comentado que los centros de prevención de adicciones no están disponibles por sobrecarga de casos.
- Los gabinetes y consejerías escolares no estarían a la altura de la situación.
- Las denuncias al respecto se han canalizado mediante fiscalías especiales en ciberdelitos.

Tabla 3. Síntesis de los diálogos mantenidos en cada mesa de trabajo.

Mesa 1	Los participantes de la mesa debatieron sobre la temática y abordaron que más allá de buscar información por internet, no cuentan con un espacio de ayuda inmediata en el barrio.
Mesa 2	Los participantes concluyeron que desconocen o no tienen acceso a espacios o personas que puedan ayudarlos. Reconocen también la falta de información en el tema y de posibles soluciones.
Mesa 3	En esta mesa los participantes coincidieron en que, de tener conocimiento de una situación tal, recurrirían a la familia del menor, al Municipio o a la Provincia, a profesionales de la salud, a grupos de tratamiento de adicciones, a la escuela y amigos de confianza.

Mesa 4	Los participantes arribaron a que no sabían de la existencia del proyecto presentado por la Concejal Massimino, que también desconocen de espacios de ayuda a personas ludópatas.
Mesa 5	En esta mesa se compartieron experiencias negativas ya que ante situaciones como estas no se encontraron con herramientas a la mano ni a quien recurrir.
Mesa 6	Los participantes de la mesa debatieron sobre la temática y abordaron que no tienen a quien recurrir, que desconocen de espacios para tratar estas problemáticas.
Mesa 7	Los participantes concluyeron que deberían concurrir al Centro Médico más cercano (centros municipales) o bien hacer la denuncia en la comisaría o fiscalía (Por ejemplo ante la Unidad Fiscal de Investigación de Ciberdelitos).
Mesa 8	En esta mesa los participantes coincidieron en que deben recurrir a profesionales de la salud y especialistas en esta problemática. Además de hacer la denuncia correspondiente ante la fiscalía de ciberdelitos.
Mesa 9	Los participantes arribaron a que es necesario acceder a los gabinetes escolares, dentro de la escuela, y que las familias puedan vincularse con profesionales para su tratamiento y asesoramiento.
Mesa 10	En esta mesa se compartieron experiencias como acceso a terapeutas, contacto con las familias, centros de prevención de adicciones (en Berazategui se encuentra desbordado), como también el acceso a actividades deportivas.

Pregunta 4. ¿Qué medidas consideras que podrían ser útiles? ¿Quién debería implementarlas?

Principales respuestas:

- Como medida más próxima, controlar el uso de las aplicaciones mediante controles en los celulares y computadoras.
- La situación podría requerir medidas más restrictivas como los inhibidores de señal o prohibición de uso de celulares en las escuelas.
- Se requiere mejorar la comunicación y promoción de la problemática para su inmediata atención.
- La educación de niños y adolescentes y de sus familias puede colaborar con un mayor conocimiento de los peligros y riesgos que estos juegos pueden conllevar para las víctimas y su entorno.
- Los centros de atención requieren una mejora en su presupuesto para intentar paliar la gravedad de la situación.

Tabla 4. Síntesis de los diálogos mantenidos en cada mesa de trabajo.

Mesa 1	Los participantes de la mesa debatieron sobre la temática y abordaron que pueden utilizarse controles parentales, incentivarlos con otro tipo de actividades (lecturas, juegos), pasar más tiempo con los niños y realizar deportes. Además,
--------	--

	que deberían existir delegaciones barriales, equipos interdisciplinarios en las escuelas y centros médicos para atender este tipo de adicciones.
Mesa 2	Los participantes concluyeron que es necesaria la difusión del tema, la promoción de espacios de ayuda y el compromiso social permanente de las empresas de apuestas y desde el estado municipal.
Mesa 3	En esta mesa los participantes coincidieron en que deberían prohibirse los celulares en el horario escolar, o bien se utilicen inhibidores de señal de celular, reforzar mecanismos para ayudar a las familias para que estén atentas a estas manifestaciones, que la familia pueda acudir a profesionales a cargo del municipio o la provincia para tratar a los afectados y a su entorno (como en Alcohólicos Anónimos).
Mesa 4	Los participantes arribaron a que es necesario que los municipios afronten esta problemática. Que es necesario correr la voz de lo que sucede e insistir al Municipio de Berazategui que implemente la ordenanza que se aprobó.
Mesa 5	En esta mesa se compartieron experiencias como la necesidad de recurrir a controles parentales, restricciones, pero sin dejar de lado que es importante reforzar la educación a los padres y madres, reforzar los valores y contar con normativas locales (ordenanzas) para que se pueda contar con el apoyo del Estado y sus instituciones.
Mesa 6	Los participantes de la mesa debatieron sobre la temática y abordaron que las medidas deben provenir desde los espacios donde los niños y adolescentes pasan más tiempo. Por ejemplo, instituciones intermediarias como las escuelas, los clubes, etc. Además entendieron que es necesario que los consejeros escolares se involucren, ya que deberían ser canales de detección y cumplen un rol esencial para vincular a la sociedad y el Estado.
Mesa 7	Los participantes concluyeron que debería modificarse la Ley de Salud Mental para incluir tratamientos en esta materia, educar y concientizar a madres, padres y familias, requerir la presencia y asistencia de padres y madres con sus hijos, y recomendar tratamientos con especialistas.
Mesa 8	En esta mesa los participantes coincidieron en que es indispensable mejorar la comunicación sobre el tema para que las familias sepan cómo abordar el tema y poder tratarlo.
Mesa 9	Los participantes arribaron a que es necesario mejorar su confianza y acercar a quienes estén afectados y a sus familias y entorno a gabinetes y profesionales de salud mental.
Mesa 10	En esta mesa se compartieron experiencias como mejorar la atención a casos de salud mental, acciones en las escuelas, generar vínculos con gabinetes psicopedagógicos, prohibición de uso de celulares en las escuelas, concientización y aumento en el presupuesto para el centros de prevención de adicciones de Berazategui que está desbordado.

- **Conclusiones:**

- 1) Del trabajo en mesas surgió que la mayoría de los casos, conocían personas (mayores y menores de edad) afectadas por la ludopatía y que suele tener efectos negativos sobre las personas y su entorno.
- 2) Hubo consenso respecto a que puede notarse a una persona con adicción al juego por cambios de hábitos y ocultamiento, situaciones de dependencia e intolerancia y abstinencia ante la imposibilidad de jugar o apostar. Se experimentan conductas que sólo se calman una vez que vuelven a apostar. Que al necesitar más dinero y pasar más tiempo jugando, es posible que eviten contacto con personas, robar y vender cosas.
- 3) Que debe mejorarse la información respecto de lugares específicos de ayuda a adicciones y sus familias. Que los gabinetes y consejerías escolares no estarían a la altura de la situación, ya que están desbordados. También debe intensificarse la promoción de dónde pueden canalizarse las denuncias al respecto
- 4) Este encuentro les permitió a los vecinos tomar conocimiento de distintos medios para controlar el uso de las aplicaciones mediante controles parentales en los celulares y computadoras. Asimismo, requerir intervención de gabinetes escolares para solicitar la prohibición de uso de celulares en las escuelas y para su inmediata atención.
- 5) La presencia de los panelistas en el trabajo en mesas acercó el conocimiento de medidas adoptadas por el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, iniciativas empleadas por Lotería de la Ciudad, proyectos presentados ante el Congreso Nacional y sobre la ordenanza presentada por Sandra Massimino y aprobada por el Honorable Concejo Deliberante de Berazategui, que espera su puesta en marcha por el Municipio.

- **Palabras de cierre y próximos pasos**

Para finalizar el encuentro, Hernan Charosky indicó que se confeccionará la minuta que será compartida y agradeció a los presentes por haber participado en esta edición de Dialogando BA, resaltando la importancia de estas instancias de conversación para el diseño de políticas públicas eficientes.