

JUVENTUDES Y ENTORNOS DIGITALES:

CÓMO **PREVENIR** PROBLEMAS SOCIALES, EDUCATIVOS Y DE SALUD



Introducción y objetivos del estudio

La creciente prevalencia del juego de apuestas online entre los adolescentes representa uno de los desafíos más complejos para la salud pública y el desarrollo social a nivel global. La ciberludopatía, un patrón de comportamiento adictivo facilitado por la rápida accesibilidad de las tecnologías digitales, genera consecuencias severas en el bienestar mental, social y económico de los jóvenes.

En este contexto, la provincia de La Pampa ha asumido un rol pionero, transitando desde una preocupación general hacia una intervención quirúrgica basada en un diagnóstico local y multidimensional. Este estudio representa un hito en la formulación de políticas públicas de salud juvenil, al fundamentar de manera integral el diseño de un modelo de gobernanza basado en evidencia para abordar esta problemática de manera preventiva, proactiva y estratégica.

Los objetivos principales del proyecto fueron:

- 1.** Indagar cualitativamente la problemática de la ludopatía digital en la provincia, explorando sus causas estructurales y consecuencias desde la perspectiva de actores clave del sector público.
- 2.** Construir información cuantitativa rigurosa mediante encuestas a estudiantes de nivel secundario para estimar la magnitud del problema y caracterizar las pautas de comportamiento asociadas al consumo de juegos de apuestas.
- 3.** Proveer insumos confiables y validados para el diseño, monitoreo y evaluación de políticas públicas orientadas a la prevención, el abordaje y la regulación de la ciberludopatía en la población adolescente de La Pampa.

El estudio fue llevado a cabo por un equipo de profesionales conformado por:

Alejandro Russo Barrera
Fátima Soledad Gómez
María Andrea Catalfamo
Maximiliano Fabián Bravo de Laguna
Juan Manuel Cabrera Vargas

Para comprender la complejidad de este fenómeno, en el presente informe se realiza un recorrido exhaustivo sobre los principales hallazgos realizados en cada etapa de la investigación y las principales herramientas suministradas a los funcionarios provinciales para abordar de manera integral la problemática en La Pampa.

Capítulo 1: Diagnóstico de la Problemática en La Pampa

1.1. Análisis Cualitativo: La Percepción de los Actores Clave

El enfoque cualitativo de esta investigación permitió capturar las complejidades, los contextos y las percepciones de responsables políticos y funcionarios provinciales directamente involucrados en la gestión de la problemática. A través de entrevistas en profundidad, se logró un entendimiento detallado de las causas estructurales y las consecuencias humanas de la ciberludopatía, revelando una visión sistémica que va más allá de los datos estadísticos y que resulta crucial para el diseño de políticas públicas pertinentes y sostenibles.

La metodología consistió en la realización de 6 entrevistas en profundidad con funcionarios y legisladores de alto nivel de la provincia de La Pampa. Los profesionales entrevistados fueron:

Alejandro Osio, Funcionario de la Secretaría General de La Pampa.

Daniel Pablo Bensusán, Senador Nacional por la provincia de La Pampa.

Gonzalo Daniel Orlando Pardo, Director General de Inclusión Digital de La Pampa.

Javier Weiss, Subsecretario de Políticas Sociales.

Juan Pablo Bonino, Subsecretario de Niñez y Adolescencia.

Martin Sebastián Malgá, Subsecretario de Salud Mental de la provincia.

La "Tormenta Perfecta": Causas de la Ciberludopatía Juvenil

Los entrevistados coinciden en describir el auge de la ciberludopatía juvenil como el resultado de una "tormenta perfecta", una convergencia de múltiples factores que potencian la vulnerabilidad de los adolescentes.

Factores Estructurales: Se identifica un contexto global de capitalismo financiero que prioriza la ganancia rápida y especulativa sobre el sector productivo. Instrumentos volátiles como las criptomonedas y el juego online se presentan como vías para obtener riqueza desvinculada del trabajo genuino, un modelo que atrapa a los jóvenes en consumos adictivos.

Proliferación Tecnológica: El acceso 24/7 a internet y la omnipresencia de las pantallas saturan el entorno juvenil. El entorno digital crea una sensación de anonimato y omnipotencia que reduce la percepción del riesgo. La facilidad para apostar y endeudarse con un solo clic a través de billeteras virtuales disocia la relación con el dinero real, acelerando el desarrollo de la adicción.

Vulnerabilidad Adolescente: La adolescencia es una etapa de desarrollo caracterizada por la búsqueda de placer y la gratificación instantánea. Los juegos de azar online están diseñados para maximizar la liberación de dopamina a través de mecanismos de recompensa variable, un sistema altamente adictivo que explota la necesidad de emociones fuertes de los jóvenes.

Contexto Cultural: La sociedad actual ejerce una fuerte presión por alcanzar un "éxito" asociado a la prosperidad material. El marketing del "dinero fácil y rápido" promueve la idea de que es posible alcanzar estatus y reconocimiento social a través de atajos, haciendo que la promesa de grandes ganancias en las apuestas sea particularmente atractiva.

Rol de la Publicidad: La publicidad agresiva y omnipresente de las plataformas de juego, presente en redes sociales, medios de comunicación e incluso en camisetas de clubes de fútbol, normaliza la actividad. La publicidad de estas plataformas, a menudo vehiculizada por influencers que muestran el juego como una forma sencilla de ganar dinero, ha experimentado un crecimiento superior al 235% en los últimos años.

Consecuencias de la Ciberludopatía: El consumo problemático de juegos de apuestas online genera daños significativos en múltiples dimensiones de la vida de los adolescentes:

Problemas de Salud:

Salud Mental: Se registran trastornos del estado de ánimo, ansiedad, irritabilidad, tristeza e insomnio.

Salud Física: Entre los efectos se incluyen cefaleas, pérdida de peso, fatiga frecuente y disminución de la actividad motora.

Problemas Sociales:

Vínculos: Se observa un deterioro de la comunicación y la afectividad familiar, así como la pérdida de amistades y el aislamiento social.

Rendimiento Académico: La adicción provoca desmotivación, irresponsabilidad, ausentismo y, en casos graves, el abandono de los estudios.

Problemas Económicos y Legales:

Endeudamiento: Se generan gastos y deudas que afectan el patrimonio familiar y llevan a los jóvenes a buscar dinero de forma desesperada.

Conductas Delictivas: Para sostener el juego, los adolescentes pueden recurrir a mentiras, robos a familiares o compañeros, y la venta de pertenencias propias o ajenas.

El Círculo Vicioso de la Adicción:

Desarrollo Rápido: La adicción online puede consolidarse en uno o dos años, e incluso en meses, a diferencia de la ludopatía presencial que tarda entre cinco y ocho años en desarrollarse.

Espiral: Los jóvenes quedan atrapados en un ciclo de pérdidas y la falsa esperanza de una "gran apuesta" que recupere todo, lo que los lleva a apostar cada vez más.

Si bien estas percepciones cualitativas revelan el "por qué" del fenómeno, fue necesario recurrir al análisis cuantitativo para dimensionar con precisión el "cuánto" y el "quiénes", permitiendo una asignación de recursos basada en evidencia.

1.2. Análisis Cuantitativo: Magnitud y Características del Juego de Apuestas en Adolescentes

Los datos cuantitativos ofrecen una medida precisa de la problemática, permitiendo identificar los grupos de mayor riesgo y orientar las intervenciones de política pública de manera más efectiva. La información recopilada revela la extensión real del juego de apuestas y las características específicas que adopta entre los jóvenes pampeanos.

La metodología del estudio cuantitativo consistió en una encuesta autoadministrada, voluntaria y anónima, aplicada en 78 establecimientos y relevando a más de 6.000 estudiantes de 2do, 4to y 6to año de escuelas secundarias en las ciudades de Santa Rosa y General Pico. El trabajo de campo se llevó a cabo entre el 5 de marzo y el 20 de mayo de 2024.

Prevalencia y Perfil del Jugador Adolescente

Los datos revelan una prevalencia significativa del juego de apuestas, con una marcada preferencia por la modalidad online.

Modalidad de Juego (últimos 12 meses)	Porcentaje de estudiantes
Juego de apuestas online	17%
Juego de apuestas presencial	6%

El perfil de los adolescentes con mayor propensión al juego varía según la modalidad:

Juego Online: La prevalencia es mayor entre los varones, los estudiantes de 4to año (edad promedio de 14 años) y los residentes en Santa Rosa.

Juego Presencial: Esta modalidad es casi exclusiva de los varones y de los estudiantes de 4to año en adelante.

Patrones de Consumo y Motivaciones

El análisis de los hábitos de juego ofrece información clave sobre los patrones de consumo.

Tipos de Juego: Los juegos más comunes son las apuestas deportivas y el casino online. Las apuestas deportivas son más populares entre los varones y los menores de 15 años, mientras que el casino online tiene mayor presencia entre las mujeres y los mayores de 15 años.

Frecuencia: Aunque la mayoría de los apostadores online juega esporádicamente, un 20% lo hace al menos una vez al mes, y un 12% lo hace semanalmente o más. Este último grupo, que representa al 2% del total de estudiantes encuestados, evidencia un patrón de consumo de alto riesgo.

Motivación: El 85% de los jóvenes que apuestan online alega hacerlo por "entretenimiento". Sin embargo, este término puede oscurecer una necesidad no consciente de socialización con pares. Este hallazgo sugiere que las políticas preventivas no solo deben enfocarse en el riesgo financiero, sino también en promover alternativas saludables de conexión social. La motivación de "ganar dinero" es significativamente mayor entre los varones y los estudiantes de mayor edad.

Impacto y Percepción del Problema

El estudio midió el impacto autoinformado del juego entre los adolescentes que apostaron online en el último año, revelando consecuencias negativas en una porción considerable de este grupo.

Indicador de impacto (en apostadores online)	Porcentaje de apostadores afectados	Porcentaje sobre total de estudiantes
Pérdida de control percibida	18%	2%
Afectación económica	25%	4%
Afectación personal	12%	2%

Resulta destacable que la percepción de pérdida de control es mayor entre los jugadores presenciales (23.5%) que entre los jugadores online (18.8%), lo que podría indicar una menor conciencia del riesgo en el entorno digital. Un hallazgo crítico es el paradójico caso de los estudiantes de 4to año: aunque son el grupo con mayor propensión a jugar, son los que menos reconocen la existencia de un problema. Esto apunta a una peligrosa normalización del

comportamiento de alto riesgo en esta cohorte de edad, identificándolos como un objetivo prioritario para las campañas de concientización.

Conocimiento y Percepciones Generales

La encuesta revela una alta conciencia social sobre la existencia del problema, pero importantes brechas en el conocimiento de las regulaciones y los recursos de ayuda disponibles.

El **90%** de los estudiantes cree que el juego de apuestas está generalizado entre los jóvenes.

El **83%** lo considera un problema al que se le debe prestar atención.

Sin embargo, existen déficits informativos críticos:

El **25% desconoce la prohibición** del juego para menores de 18 años.

Casi el **50% desconoce el término "juego responsable"**.

El **70% no conoce la existencia de líneas de ayuda** o programas de tratamiento.

La combinación de los datos cualitativos y cuantitativos demuestra una problemática seria y extendida en la provincia. Este diagnóstico justifica plenamente el desarrollo de un plan de prevención robusto, diseñado para mitigar los riesgos y construir concientización sobre la población adolescente.

Capítulo 2: Plan Provincial de Prevención y Abordaje

Como respuesta directa y basada en la evidencia a las vulnerabilidades identificadas en el diagnóstico, el equipo de investigación ha diseñado un plan de acción multifacético para la provincia de La Pampa. Este plan no solo busca mitigar los daños existentes, sino también construir conocimiento y sensibilización en la población adolescente a través de la educación, la capacitación de profesionales y la provisión de herramientas de apoyo directo, creando un entorno de cuidado que proteja a los jóvenes de los riesgos asociados al juego de apuestas.

Protocolo de Prevención para Profesionales

Como primer pilar del plan de acción, se diseñó el "Protocolo de Prevención sobre el Juego de Apuestas en Adolescentes", una guía de orientación para dotar a los profesionales de primera línea del ámbito educativo y de la salud de una herramienta estandarizada para la detección temprana y el abordaje inicial. Sus puntos clave incluyen:

Diferenciación entre juego legal e ilegal, proporcionando criterios para identificar plataformas no autorizadas.

Identificación de los tipos de jugadores, clasificándolos en jugador social, problemático y patológico para un diagnóstico diferencial.

Descripción de las fases de la adicción: ganancia, pérdida y desesperación, permitiendo comprender la progresión del trastorno.

Listado de señales de alerta para identificar conductas de riesgo en los adolescentes, como cambios de humor, aislamiento o problemas económicos.

Programas de Capacitación Especializada

Para fortalecer las capacidades de los profesionales que trabajan directamente con adolescentes, se han creado dos programas de capacitación virtual de acceso gratuito, disponibles en la plataforma www.educativa.com/campus/.

I.- Para Docentes: "Prevención e Identificación de la Ludopatía en Adolescentes"

Módulo 1: Introducción a la Ludopatía

Módulo 2: Identificación del Problema

Módulo 3: Estrategias de Abordaje y Comunicación

Módulo 4: Prevención de la Ludopatía

Módulo 5: Recursos y Apoyo Externo

II.- Para Profesionales de la Salud: "Prevención y Tratamiento de la Ludopatía Online en Adolescentes"

Módulo 1: Introducción a la Ludopatía Online

Módulo 2: Identificación Temprana y Diagnóstico

Módulo 3: Estrategias de Intervención y Tratamiento

Módulo 4: Prevención y Educación en Salud

Módulo 5: Recursos y Apoyo Externo

Herramientas de Intervención Directa

El plan incluye herramientas diseñadas para el uso directo por parte de los adolescentes y para la implementación de actividades preventivas en el entorno escolar.

A) Guía de Prevención del Juego Problemático para Adolescentes ofrece información clara y accesible sobre la ludopatía. Sus contenidos más destacados son:

- La definición de la ludopatía como una enfermedad reconocida por la OMS,
- Un **autotest de 10 preguntas** que permite a los jóvenes autoevaluar su relación con el juego.
- Consejos prácticos sobre qué hacer en caso de tener un problema y el rol crucial de la familia en el proceso de recuperación.
- **"Tips de juego responsable"** para fomentar conductas de autocuidado.

B) Actividades Preventivas en el Aula: El protocolo de prevención propone una serie de dinámicas para ser implementadas en el ámbito escolar, con el objetivo de promover el pensamiento crítico y las habilidades para la vida:

1. Mitos y verdades: Dinámica para deconstruir creencias erróneas sobre el azar y las ganancias.

2. Juego de Rol: Tomando Decisiones: Ejercicio para fomentar la reflexión sobre las consecuencias de las decisiones relacionadas con el juego.

3. Talleres de habilidades para la vida: Actividades para enseñar gestión del tiempo, manejo del estrés y resolución de problemas.

4. Talleres de Finanzas Personales: Capacitación sobre la gestión del dinero y los peligros del endeudamiento.

Para que estas estrategias de prevención alcancen su máximo potencial, deben estar respaldadas por una campaña de comunicación masiva que instale el tema en la agenda pública, sensibilice a la comunidad y visibilice los canales de ayuda.

Capítulo 3: Campaña de Comunicación Integral: "Cuando apostás, siempre perdés"

La implementación de una campaña de comunicación masiva es el segundo pilar estratégico del plan provincial. Su objetivo es cambiar las percepciones sociales, desmotivar la práctica del juego de apuestas en menores de edad y asegurar que tanto los jóvenes como sus familias conozcan y puedan acceder fácilmente a los canales de ayuda disponibles. La campaña busca generar un impacto cultural que refuerce los mensajes preventivos y promueva un entorno de mayor protección.

Identidad y Mensajes Clave

La campaña se articula bajo una identidad visual y conceptual clara y contundente, diseñada para resonar tanto en el público juvenil como en el adulto.

Claim Principal: "Cuando apostás, siempre perdés". Este lema centraliza el mensaje en la certeza de la pérdida, contrarrestando la falsa promesa de ganancia fácil.

Claim Secundario: "Las apuestas online NO SON UN JUEGO. SON UNA TRAMPA". Esta frase refuerza la idea de que el juego de apuestas no es una actividad de ocio inofensiva, sino un sistema diseñado para generar adicción y perjuicio.

Los mensajes centrales se enfocan en las pérdidas que trascienden lo económico:

- *"Perdés conexión con la realidad."*
- *"Perdés tiempo para aprender y vivir."*
- *"Perdés a tu familia, a tus amigos y tus vínculos más íntimos."*

El llamado a la acción es directo y claro, orientando a la comunidad hacia los recursos de apoyo: la comunicación con las **líneas de ayuda 132 y 136**.

Estrategia de Medios y Piezas Gráficas

La campaña utiliza un enfoque multicanal para garantizar un amplio alcance y una segmentación efectiva de las audiencias.

Medios Digitales:

Carrusel para Instagram y Facebook: Secuencia de imágenes con los mensajes clave de la campaña, optimizada para la interacción en redes sociales.

Historias interactivas: Encuestas y preguntas segmentadas. Para jóvenes, se plantean preguntas como "¿Apostaste alguna vez?"; para adultos, "¿Un menor a tu cargo apuesta en línea?", fomentando la reflexión y la participación.

Banners web: Piezas gráficas diseñadas para ser insertadas en medios de prensa digital de la provincia.

Vía Pública:

Gigantografías en rutas y carteles en los principales centros urbanos de la provincia para asegurar una alta visibilidad y recordación del mensaje.

Espacios de Atención:

Postereros informativos diseñados específicamente para ser colocados en espacios de atención al público como centros de salud, escuelas y organismos gubernamentales, proporcionando información y los números de contacto en lugares estratégicos.

Para sostener en el tiempo el impacto generado por las acciones de prevención y comunicación, es imprescindible contar con un marco normativo sólido que regule la actividad, controle el acceso y establezca responsabilidades claras.

Capítulo 4: Propuesta de Marco Regulatorio: Proyecto de Ley provincial

La culminación del proceso de investigación, desarrollo y diseño de políticas públicas es la creación de un instrumento legal que institucionalice las acciones, garantice su continuidad y dote al Estado provincial de las competencias necesarias para regular y controlar eficazmente el fenómeno de la ciberludopatía. En respuesta directa a los hallazgos del diagnóstico, que revelaron el impacto de la publicidad omnipresente y el fácil acceso de menores, el proyecto de ley establece un estricto control sobre la promoción (Artículo 16) y exige la verificación biométrica de la edad (Artículo 13), representando la herramienta fundamental para establecer un marco normativo integral y sostenible.

Estructura y Objetivos de la Ley

El proyecto de ley establece el **"Programa Provincial de Prevención y Abordaje Integral de la Ludopatía en niñas, niños y adolescentes"**.

Objeto (Artículo 3): Promover la prevención y el abordaje integral e interdisciplinario del abuso, consumo problemático y adicción de menores a videojuegos y juegos de apuestas en entornos digitales.

Objetivos (Artículo 4): Promover políticas públicas dirigidas a la prevención y el tratamiento integral de la ludopatía y garantizar el acceso a servicios de asistencia integral, gratuitos y multidisciplinarios para los jugadores compulsivos y sus familias.

La ley define conceptos clave como **"Juegos de apuestas"** y **"Ludopatía"** (Artículo 5) y establece una clasificación de la afectación en **uso, abuso y adicción** (Artículo 6) para orientar las intervenciones.

Gobernanza y Funciones del Programa

Autoridades de Aplicación (Artículo 7): Se establece un carácter interministerial, involucrando a los Ministerios de Educación, de Salud, de Conectividad y Modernización, de Desarrollo Social y Derechos Humanos y de Seguridad y Justicia. Se contempla además la colaboración del **Instituto de Seguridad Social (ISS/DAFAS)** y la **Defensoría Provincial de NNYA**.

Funciones del Programa (Artículo 8): Entre las funciones más relevantes se encuentran:

- Coordinar actividades de concientización en todos los ámbitos, especialmente en el educativo.
- Elaborar un relevamiento provincial periódico sobre la incidencia de la ludopatía.
- Desarrollar capacitaciones para docentes y profesionales de la salud.
- Impulsar el bloqueo de sitios, páginas y plataformas de juego ilegales.
- Exigir la identificación mediante datos biométricos en las plataformas de juego para registrarse y realizar transacciones.
- Ampliar y difundir los canales de denuncia de plataformas ilegales.

Componentes e Instrumentos Clave de la Ley

El proyecto de ley crea estructuras y mandatos específicos para fortalecer el control y la asistencia:

Se crea un **Observatorio sobre ludopatía** (Artículo 9) para el monitoreo y la generación de evidencia.

Se establece una **línea telefónica de atención gratuita, anónima y confidencial** (Artículo 10).

Se implementan medidas estrictas de control y restricción:

Control de Acceso (Artículo 13): Exigencia de verificación de identidad por sistemas biométricos para garantizar que los usuarios sean mayores de 18 años.

Bloqueo de IP (Artículo 14): Mandato para bloquear el acceso a plataformas de juego en las redes de internet de las escuelas secundarias de la provincia.

Prohibición de Publicidad (Artículo 16): Prohibición explícita de toda forma de publicidad, promoción y patrocinio de juegos de apuestas que esté dirigida, directa o indirectamente, a niños, niñas y adolescentes.

Garantía de Asistencia y Presupuesto

Cobertura de Salud (Artículo 18): Se garantiza la disponibilidad de establecimientos de salud públicos que brinden cobertura integral para el tratamiento de la ludopatía.

Capacitación Continua (Artículo 21): Se establece la obligatoriedad de instancias de capacitación permanente para el personal de salud involucrado en la detección y tratamiento.

Asignación Presupuestaria (Artículo 23): La ley prevé que el Ministerio de Hacienda y Finanzas asignará los recursos necesarios para el desarrollo sostenido del programa.

Este conjunto de diagnósticos, planes de acción y propuestas normativas representa un aporte sustancial y coordinado para la gestión pública de una problemática compleja, cuyas conclusiones y desafíos futuros se resumen a continuación.

Capítulo 5. Implementación

Los investigadores han hecho entrega a los funcionarios públicos de la provincia los resultados de las investigaciones cualitativas y cuantitativas, así como también las diferentes herramientas de políticas públicas directas, como el protocolo de actuación para sensibilizar a las juventudes sobre la problemática de ciberludopatía, la guía para adolescentes, las piezas gráficas y audiovisuales, con su debido manual de identidad, para las campañas de comunicación y el proyecto de ley provincial para la prevención y el abordaje integral de la problemática en niñas, niños y adolescentes.

Los responsables de esta investigación han mantenido un fluido y permanente contacto con los funcionarios provinciales para coordinar la puesta en marcha de cada una de las acciones presentadas, siendo estas pensadas para su ejecución en el año 2026. El equipo permanecerá disponible y a disposición del asesoramiento que se requiera con el objetivo de poder llevar a la práctica los materiales y herramientas brindadas.

Conclusiones: Aportes para la Gestión Pública y Desafíos Futuros

Este informe ha recorrido un camino integral, desde la identificación y el diagnóstico riguroso de la ciberludopatía adolescente en La Pampa hasta la formulación de un conjunto articulado de soluciones que abarcan la prevención, la comunicación y la regulación. Las conclusiones que siguen destilan los aprendizajes y herramientas más relevantes que esta investigación aporta para la toma de decisiones y la gestión pública, así como los desafíos que marcarán la agenda futura en esta materia.

Principales Aportes para los Funcionarios Públicos

La presente investigación ofrece contribuciones clave y concretas para la administración pública provincial:

1. Diagnóstico exhaustivo y basado en evidencia: Proporciona el primer análisis integral sobre la ciberludopatía adolescente en La Pampa, combinando la profundidad del análisis cualitativo con la precisión de los datos cuantitativos. Esto permite a los funcionarios públicos comprender no solo la magnitud del problema, sino también sus causas subyacentes y sus manifestaciones sociales.

2. Focalización precisa de políticas: La identificación clara de los factores de riesgo, las consecuencias y los perfiles demográficos de los jóvenes más vulnerables (varones, estudiantes de 4to año de 14 años) permite orientar los recursos y las intervenciones de manera más eficiente y efectiva.

3. Plan de prevención listo para su implementación: Se ha desarrollado un completo Plan de Prevención con herramientas prácticas y validadas, incluyendo protocolos de actuación para profesionales, guías de prevención para adolescentes y familias, y programas de capacitación virtual para docentes y personal de salud.

4. Marco Normativo Robusto y Sostenible: La formulación de un proyecto de ley integral dota a la provincia de una estructura legal sólida para la regulación, el control y el tratamiento sostenido de la problemática, garantizando la continuidad de las políticas más allá de una gestión de gobierno específica.

Desafíos para Futuras Investigaciones y la Implementación

A pesar de los avances significativos, persisten desafíos importantes que requerirán atención continua.

Monitoreo y evaluación continua: Es crucial implementar en la provincia un sistema de monitoreo y evaluación del impacto de las políticas públicas sobre ludopatía. El Observatorio sobre ludopatía, propuesto en el proyecto de ley, deberá ser la herramienta central para medir la eficacia de las intervenciones y ajustar las estrategias en función de los resultados.

Adaptación a la evolución tecnológica: La velocidad con la que evolucionan las tecnologías y las plataformas de juego online representa un reto constante. Las estrategias de prevención y regulación deberán ser flexibles y capaces de adaptarse rápidamente a nuevas modalidades de juego, publicidad y transacciones digitales.

Consensos políticos y sociales: La sanción y plena implementación de la ley provincial, así como la promoción de normativas a nivel nacional, requerirán la construcción de amplios consensos legislativos y sociales. La articulación entre diferentes fuerzas políticas y actores de la sociedad civil será clave para el éxito a largo plazo.

Coordinación intergubernamental y financiamiento: Asegurar la coordinación efectiva y el financiamiento sostenido entre los distintos niveles de gobierno (nacional, provincial y municipal) es fundamental. El desafío de la coordinación se ve agravado por la percepción de los funcionarios provinciales de una falta de apoyo a nivel nacional, incluyendo el desfinanciamiento de programas clave como los de la ex SENAF.

Próximos pasos: Todos los productos desarrollados en el marco de esta investigación —los diagnósticos cualitativo y cuantitativo, el protocolo de prevención, la guía para adolescentes, los programas de capacitación, la campaña de comunicación y el proyecto de ley provincial— han sido debidamente compartidos y socializados con los funcionarios públicos de la provincia de La Pampa.

Este material constituye la base técnica y estratégica para la puesta en marcha de los planes de acción. En la actualidad, la etapa de implementación de estas iniciativas ya ha comenzado y se encuentra en pleno desarrollo, marcando un paso decisivo en el compromiso de la provincia por proteger el bienestar de sus jóvenes.