



CENTROS DE INTEGRACIÓN JUVENIL, A.C.  
*PARA VIVIR SIN ADICCIONES*

# **Adicción a los juegos de azar: Una intervención integral**

2012



[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

Free hi-res JPG file download - Resolution 5000x3750 px - [www.psdgraphics.com](http://www.psdgraphics.com)

# Marco referencial

CENTROS DE INTEGRACIÓN JUVENIL, A.C.  
*PARA VIVIR SIN ADICCIONES*





www.cij.gob.mx

## Antecedentes



Diosa de la fortuna *Tiké*

Los juegos de azar, y como consecuencia la conducta de jugar, han estado presentes desde los tiempos más remotos en la práctica de la totalidad de las culturas y en todos los estratos sociales. Su historia antecede en un milenio a la invención del dinero y son numerosos los templos antiguos erigidos en honor a la diosa Fortuna

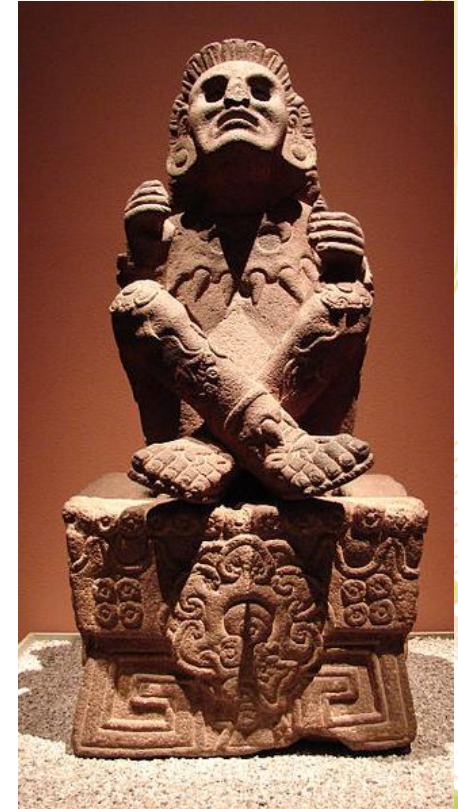


www.cij.gob.mx

## México

En la mitología azteca encontramos a Xochipilli, divinidad del juego.

El juego de pelota servía de pretexto para cruzar enormes apuestas, gracias a las cuales cambiaban de dueño grandes cantidades de vestidos, plumas, oro y esclavos (Morales, 2000). Otro juego de apuesta era el *patolli*, se jugaba con seis piedritas y dos frijoles a manera de dados y un tablero en forma de cruz.





[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

## México

*Solían jugarse joyas preciosas, como cuentas de oro, piedras preciosas, turquesas muy finas. Estos jugadores siempre andaban alcanzadísimos, necesitados, jugaban las joyas, las piedras, los esclavos, las mantas, los bragueros, las casas, los aderezos de sus mujeres, jugaban las tierras, las sementeras, las trojes llenas de grano, magueyales, los árboles y los frutales, y cuando ya no tenían que jugar jugábanse a sí mismos en tanto precio, con condición de que si dentro de tanto tiempo no se pudiese rescatar, que quedase por esclavo perpetuo del que ganaba (Morales, 2000).*



[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

# México

- En el país, las apuestas se hacen con la autorización de la SEGOB en la modalidad de frontones, hipódromos, palenques, rifas galgódromos, ferias y exposiciones, además de la Lotería Nacional, melate, tris y pronósticos deportivos.
- Actualmente existen 244 centros de apuestas autorizados







[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

# México

- Actualmente operan juegos tipo casino en las 85 ferias nacionales e internacionales que anualmente se realizan, más de 1,500 casas de juegos, sorteos, rifas, además de una serie de actividades ilegales que existen.
- 75 mil máquinas tragamonedas.





www.cij.gob.mx

# México

- Se estima que en los lugares donde se ha legalizado el juego, del 2% al 6% de las personas que acuden, reportan problemas relacionados con el juego en su vida (Rueda, 2010).
- Se ha identificado una proclividad de la población de adultos jóvenes hacia el juego con apuesta (Ortega et al., 2010).







[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

# México

- Algunos investigadores calculan que más de 2 millones de mexicanos requieren de tratamiento por su dependencia a los juegos de azar, en especial de las apuestas y máquinas tragamonedas (Sánchez, 2006).
- Hay reportes de que el 80% de los jugadores de casinos de la zona libre de Belice, son mexicanos.





www.cij.gob.mx

## México

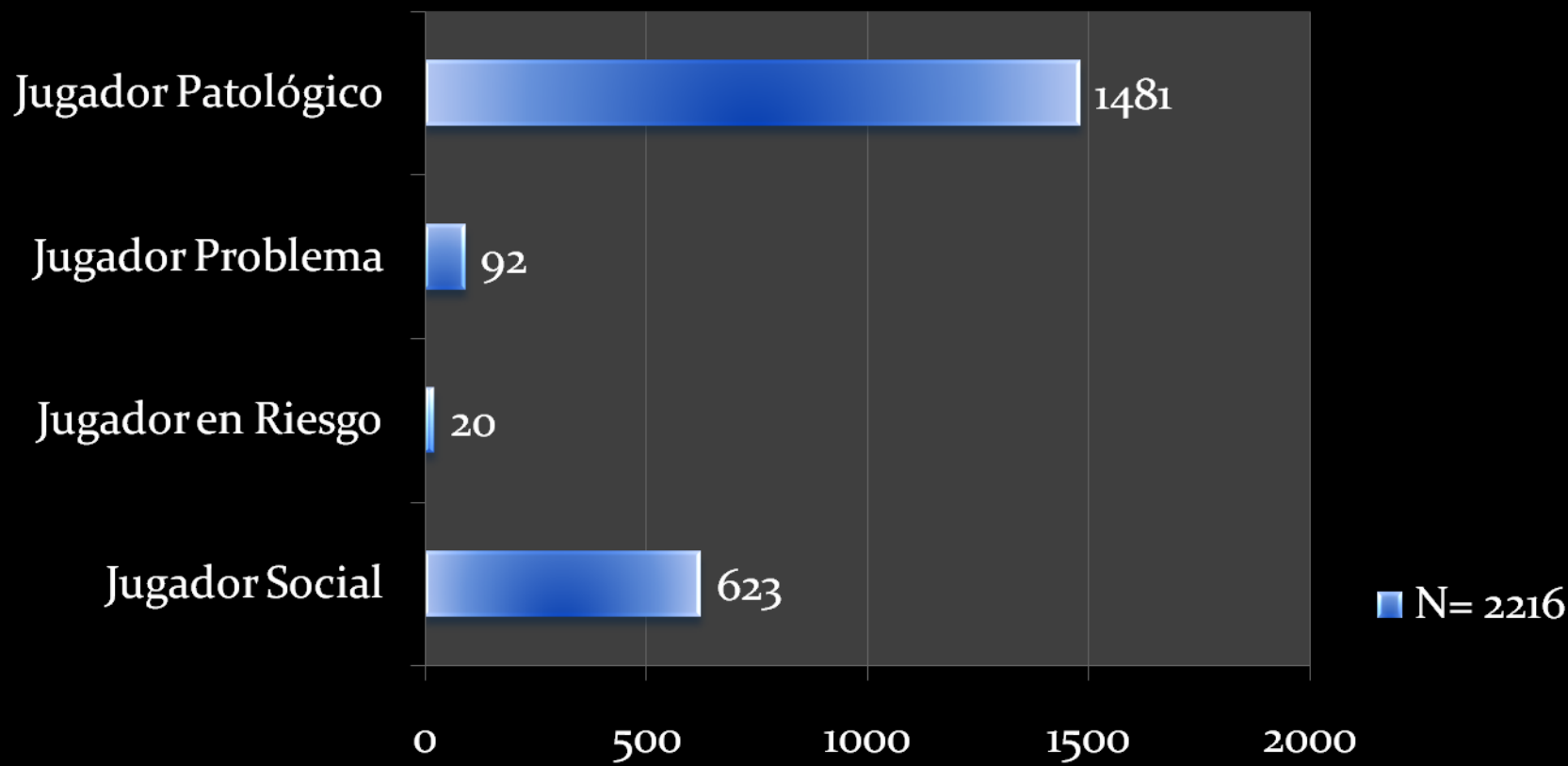
- La SS Estatal de Quintana Roo, precisa que 20% de quienes acuden a los casinos, son amas de casa entre las que destacan mujeres divorciadas o que tienen conflictos con su pareja; que 45% de la población adulta, está a favor de las apuestas y que sólo el 30% de los jugadores tienen solvencia para resistir el ritmo de las apuestas, y el 15% restante deben recurrir a préstamos (Chávez, 2006).



www.cij.gob.mx

# Estudio de Instituciones (Ortega, Vázquez & Reidl, 2010)

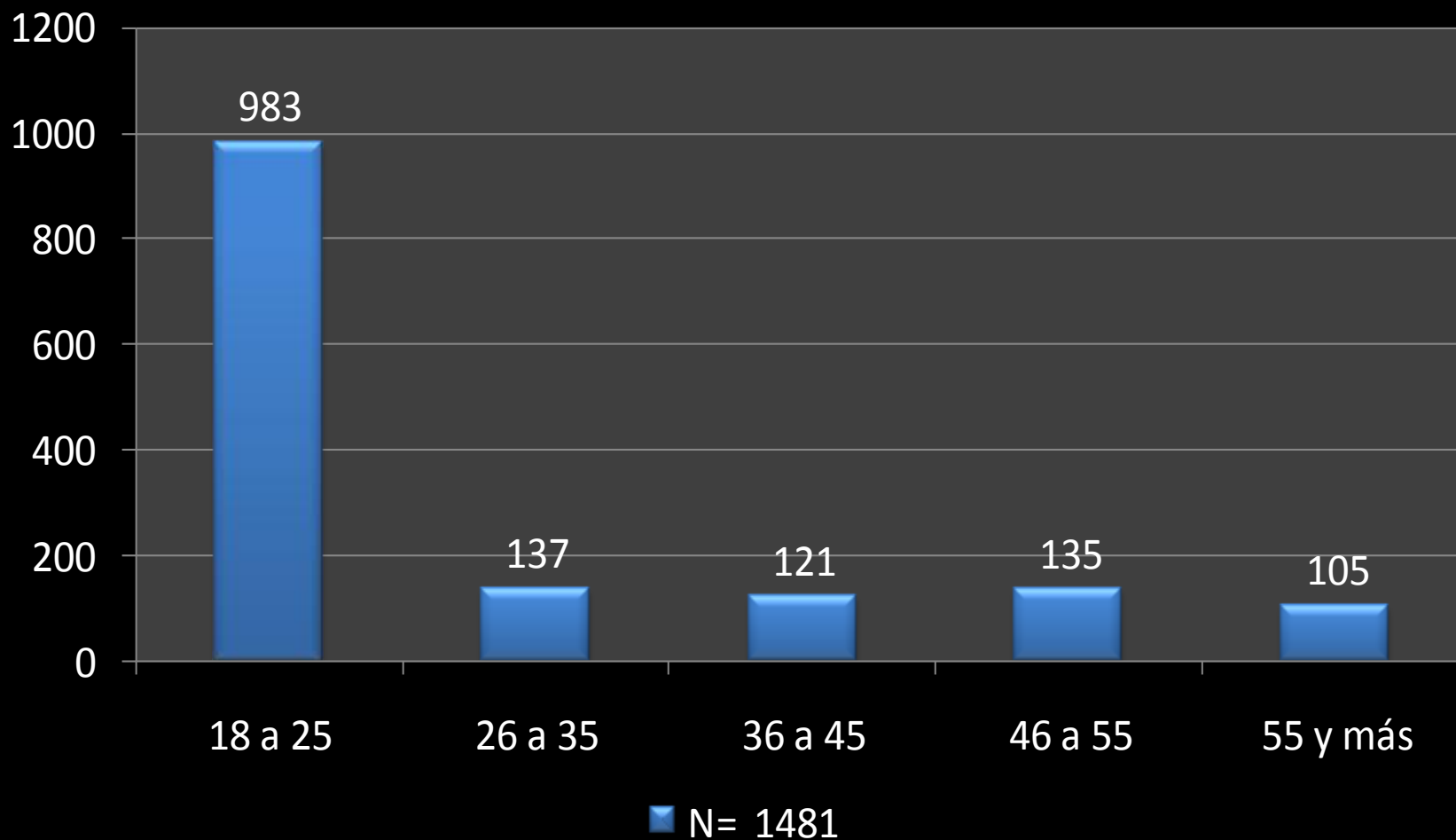
## Clasificación por tipo de jugador





www.cij.gob.mx

## Rango de edad de Ludópatas



CENTROS DE INTEGRACIÓN JUVENIL, A.C.  
PARA VIVIR SIN ADICCIONES



## Puebla 2010

- Se reportó que el **19.1%** de jugadores patológicos en aquellos que juegan en la lotería nacional y frecuentan casinos en contraste con el **6.9%** de los que juegan exclusivamente en la lotería nacional y pronósticos, y un **10.4%** de los que asisten únicamente a casinos.
- En este estudio se ha demostrado que las mujeres juegan más en la lotería nacional y pronósticos deportivos, entre tanto los hombres prefieren el consumo en los casinos.
- Los hombres presentan una mayor tendencia a ser jugadores patológicos que las mujeres (16.4% y 8.5% respectivamente).



[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

# Guadalajara 2010

- 77% aceptó haber apostado alguna vez en la vida.
- 4% juega su dinero a diario.
- 5% juega su dinero tres veces a la semana.
- 21% una vez por semana.
- 160 mil personas de la ZMG serían jugadores patológicos.



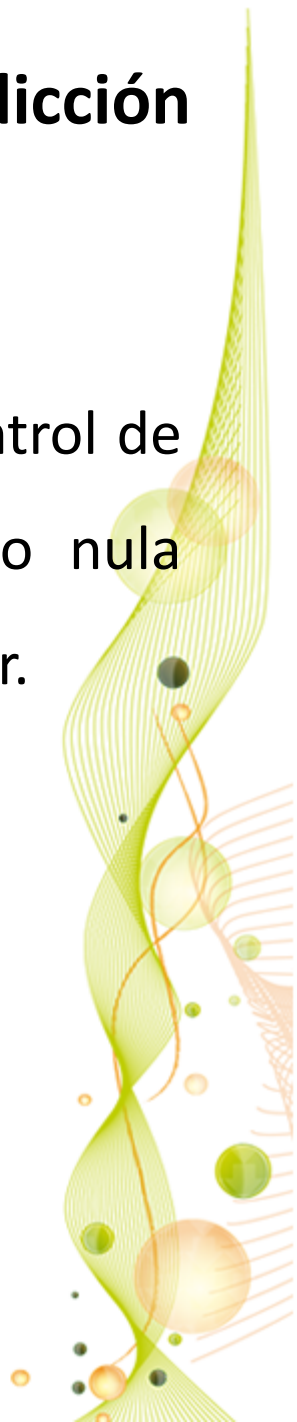




[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

# ¿Qué es el Juego Patológico, Ludopatía o adicción al Juego?

Actualmente está considerado como un trastorno del control de los impulsos cuya característica principal es la poca o nula capacidad de las personas de resistir los impulsos por jugar.





[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

El juego patológico es considerado como un fracaso crónico y progresivo en la capacidad para resistir los impulsos a jugar y a la conducta de jugar, fracaso que compromete, altera o lesiona los intereses personales, familiares y vocacionales y que además se utiliza como estrategias para escapar a los problemas o mitigar el estado de ánimo que produce malestar en el sujeto (APA, 2003).



www.cij.gob.mx

# Características de la adicción a juegos de azar

**Un juego progresivo**, es decir, que a lo largo del tiempo se va enmarcando en mayores actividades de juego. Becoña (1998) señala lo mismo al referir que, si bien uno comienza a jugar para compartir una actividad con amigos, termina jugando en soledad.



www.cij.gob.mx

# Características de la adicción a juegos de azar

**Desarrollo de tolerancia**, lo que alude a una característica propia de las adicciones, en donde es necesaria una mayor dosis del tóxico a fin de generar los mismos efectos que inicialmente se tenían con dosis más reducidas. En este caso, apunta a la necesidad de jugar más dinero o en situaciones de mayor riesgo económico; ya que, como bien apunta Chóliz (2006): “la calidad o intensidad del refuerzo es cada vez menor” (p. 3).



www.cij.gob.mx

# Características de la adicción a juegos de azar

**Síntomas al interrumpir el juego** denota primordialmente otra característica propia de las drogodependencias, como lo es la abstinencia; la cual genera síntomas los cuales aparecen, como lo señala Chóliz (2006), de la privación de la ejecución de la conducta adictiva. Serían reacciones conocidas en las drogodependencias como craving.



www.cij.gob.mx

# Características de la adicción a juegos de azar

**Juego como escape a la disforia:** se busca, a través de una actividad lúdica, revertir los estados disfóricos pero encontrándose sumidos en un cuadro mayor al perder más dinero (Welte et al, 2006).







www.cij.gob.mx

# Características de la adicción a juegos de azar

**Intentos arriesgados de recuperar las pérdidas.** Estrategia conocida como “caza” y que apunta a los intentos de recuperar lo perdido. Dichos intentos son infructuosos, ya que invierten cada vez más dinero para poder acceder a ganar algo, perdiendo en dicho proceso aún más dinero. Un círculo vicioso.



[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

# Características de la adicción a juegos de azar

**Mentiras/engaños.** Con esto, se intentan medidas para evitar sospechas ante la pérdida de dinero, ausencias en el trabajo e incluso actitudes sospechosas desencadenadas por los deseos de salir a jugar o de llegar tarde.





www.cij.gob.mx

# Características de la adicción a juegos de azar

**Actos ilegales.** No se ha podido estimar si los actos delictivos son propios de un trastorno de personalidad antisocial, o se enmarcan en una desesperación producto del juego. De todas formas, se intenta tapar los hoyos económicos a fin de solventar el juego o recuperar lo perdido.



[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

# Características de la adicción a juegos de azar

**Conflictos con la familia y en el trabajo.** Este aspecto es una de las principales consecuencias desencadenadas por el juego patológico. Y es que estos conflictos, pudiendo ser originados por los horarios de llegada -en el caso de la familia- como por las repetidas ausencias en el trabajo, pueden llevar -en última instancia- o a la quiebra de la economía familiar y el rompimiento de lazos familiares tanto para con la pareja como con los demás miembros; como a un bajo desempeño e incluso actos delictuales dentro del mismo lugar de trabajo (robos para poder pagar deudas) lo que conllevaría a los consecuentes despidos.



[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

# Características de la adicción a juegos de azar

**Préstamos financieros.** Otra característica de este cuadro es la constante solicitud de préstamo de dinero, tanto a amistades como a otros, a fin de poder sobrellevar el desgaste económico que el juego ha estado ocasionando, mermando su economía personal.





[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

# Características de la adicción a juegos de azar

**Incapacidad para dejar de jugar:** apunta a la absoluta condición de dependiente. Absorto, maravillado y luego angustiado por este mundo.







## DIAGNÓSTICO-CRITERIOS DSM-IV

- Establece que se juega de manera desadaptativa si concurren en una persona cinco o más de los siguientes síntomas:
  1. Preocupación por el juego (p. ej. Preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura, o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).
  2. Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.



3. Fracaso repetido de los intentos para controlar, interrumpir o detener el juego.
4. Inquietud o irritabilidad cuando se intenta interrumpir o detener el juego.
5. El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (p. ej. Sentimiento de desesperanza, calma, ansiedad, depresión).





6. Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo (intentando “cazar” las pérdidas anteriores).
7. Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.
8. *Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo o abuso de confianza para financiar el juego.*



[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

9. Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.
  
10. Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.





[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

# CLASIFICACIÓN DE JUGADORES DSM-IV

1. Jugador en Riesgo: son quienes cumplen uno o dos de los diez criterios establecidos.
2. Jugador Problema: si satisface tres o cuatro de los criterios.
3. Jugador patológico: son los que cumplen con cinco o más criterios.





# DIAGNÓSTICO DIFERENCIAL

El jugador patológico debe diferenciarse de...	En contraposición al juego patológico el otro trastorno
Juego Profesional	Se caracteriza por la presencia de disciplina y toma limitada de riesgos y porque representa una fuente de ingresos
Juego Social	Suele tener lugar entre amigos y se caracteriza por el poco tiempo dedicado y porque se toman pocos riesgos.
Episodio maníaco	Implica episodios de síntomas característicos (p. ej. Fuga de ideas) que persisten cuando el individuo no está jugando. El juego patológico no se diagnostica si el comportamiento de juego se explica mejor por la presencia de un episodio maniaco.

DSM-IV-TR. MANUAL DE DIAGNÓSTICO DIFERENCIAL, 2002

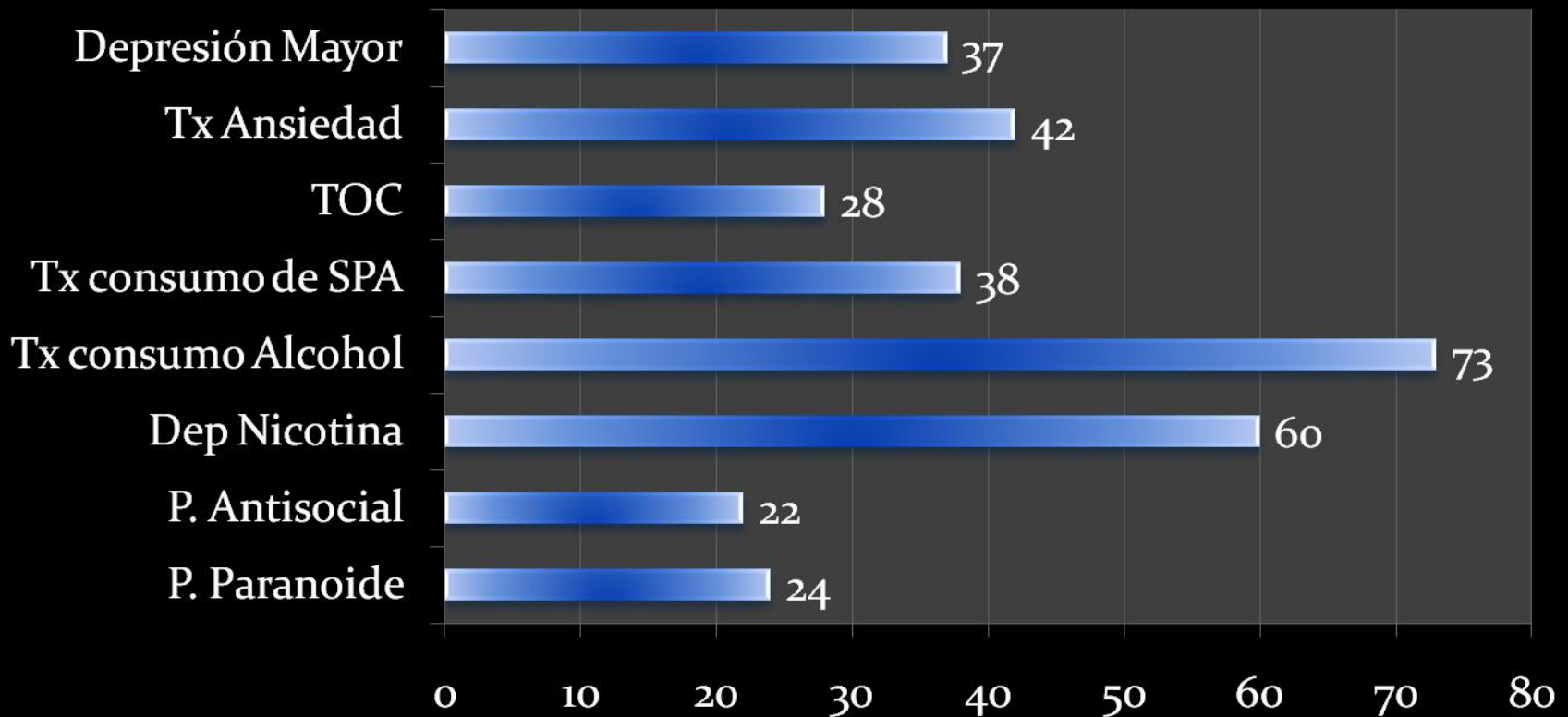




www.cij.gob.mx

# Comorbilidad

## % de Jugadores con trastornos comórbidos



CENTROS DE INTEGRACIÓN JUVENIL, A.C.

PARA VIVIR SIN ADICCIONES



www.cij.gob.mx

# Fases de juego



Ganancia



Pérdida



Desesperación



CENTROS DE INTEGRACIÓN JUVENIL, A.C.  
PARA VIVIR SIN ADICCIONES





www.cij.gob.mx

# Tipos de juego





www.cij.gob.mx

# Consecuencias

Individuales	<ul style="list-style-type: none"><li>• Deterioro del equilibrio psicológico, cambios repentinos en estado de ánimo, tales como irritabilidad y falta de concentración.</li><li>• Trastornos de ansiedad, depresión, abuso de drogas, alteraciones psicosomáticas como afecciones gástricas y dolores de cabeza.</li><li>• Autoestima deteriorada en consecuencia de conflictos interpersonales, desconfianza en sí mismo y pérdida de confianza por parte de familiares y amigos.</li><li>• Estrés, angustia, depresión e ideas suicidas.</li><li>• Otras adicciones: alcohol tabaco y otras sustancias psicoactivas.</li><li>• Mienten sobre su adicción.</li></ul>
Familiares	<ul style="list-style-type: none"><li>• Problemas como violencia, abandono, separación.</li><li>• Descuido hacia los hijos y las responsabilidades familiares.</li><li>• Agota sus recursos económicos y los de la familia.</li><li>• Empeña y vende pertenencias propias y las de sus seres queridos.</li></ul>



CENTROS DE INTEGRACIÓN JUVENIL, A.C.  
PARA VIVIR SIN ADICCIONES



www.cij.gob.mx

# Consecuencias

Sociales	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dedicar tiempo a jugar o a conseguir dinero para ello, provocando que las relaciones sociales y actividades sociales se reduzcan.</li><li>• Deudas con amigos, familiares y prestamistas.</li><li>• Aislamiento del jugador.</li><li>• Solicitudes de préstamos, superiores a lo que se puede pagar, el jugador vende o empeña objetos propios o de la familia.</li><li>• Toma dinero "prestado" e incluso comete actos ilícitos para obtener recursos.</li></ul>
Laborales	<ul style="list-style-type: none"><li>• Disminuye su productividad en el trabajo.</li><li>• Falta o llega tarde de manera recurrente.</li><li>• Pierde su empleo.</li></ul>
Legales	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comete delitos como falsificación, fraude, robos, etc.</li></ul>





[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)



# Adicción a los juegos de azar. Una intervención integral

CENTROS DE INTEGRACIÓN JUVENIL, A.C.  
*PARA VIVIR SIN ADICCIONES*

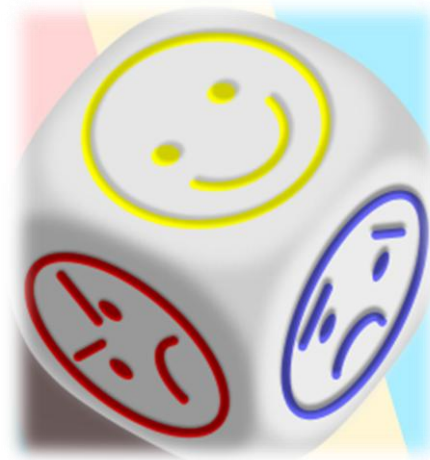




[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

# Objetivo

Sensibilizar a la población sobre los riesgos asociados al juego patológico, así como detectarlos de manera oportuna y reforzar recursos para afrontarlos eficazmente.





Estrategias	<div style="border: 2px solid cyan; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center;"> <b>Adicción a los juegos de azar: Una intervención integral</b> </div>	
<b>Promoción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Volante: “Adicción a los juegos de azar”</li> <li>•Banner: “La casa nunca pierde, quien pierde eres tú”</li> <li>•Spot informativo</li> <li>•Redes sociales por internet: facebook, blog, twitter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Centros y plazas comerciales</li> <li>•Escuelas de nivel superior</li> <li>•Casas de empeño y despachos de ayuda financiera</li> </ul>
<b>Contacto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Convenios</li> <li>•Vinculación</li> <li>•Trabajo en red</li> <li>•Solicitud directa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asociaciones de casinos, lugares de juego y apuesta</li> <li>• Grupos de autoayuda (Jugadores anónimos)</li> <li>• Empresas</li> <li>• Escuelas de nivel superior</li> </ul>
<b>Detección y canalización</b>	<div style="border: 1px solid yellow; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p><b>Detección temprana y canalización oportuna</b> Entrevista, autorregistro y Cuestionario Breve de Detección del Juego Patológico (CBJP)</p> </div>	
<b>Sensibilización</b>	<div style="border: 1px solid cyan; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p><b>Conferencia informativa: “Apuesta por tu salud”</b> Sesión única de 60 minutos, dirigida a hombres y mujeres mayores de 18 años Incrementar la percepción de riesgo respecto a las consecuencias asociadas a la adicción a los juegos de azar</p> </div>	<div style="border: 1px solid cyan; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p><b>Capacitación a personal estratégico</b> Tres sesiones de 90 minutos cada una, dirigida a empleados de establecimientos de juego Brindar herramientas prácticas para identificar tempranamente riesgos y señales de juego patológico y consumo de drogas.</p> </div>
<b>Desarrollo de competencias para afrontamiento de riesgos</b>	<div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p><b>Taller psicoeducativo: ¡Que jugar sea divertido!</b> 3 sesiones de 90 minutos cada una, dirigido a jugadores sociales en riesgo Reforzar competencias de autocontrol para afrontar exitosamente riesgos específicos asociados a la adicción al juego</p> </div>	
<b>Intervención breve</b>	<div style="border: 1px solid purple; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p><b>Consejo breve: <i>Juego bajo control</i></b> De 1 a 5 sesiones de 60 minutos cada una, dirigido a personas con juego problemático Evitar la transición del juego problemático a la adicción, así como reducir los riesgos y consecuencias asociadas.</p> </div>	
<b>Tratamiento</b>	<div style="border: 1px solid teal; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p><b>Tratamiento cognitivo-conductual</b> 13 sesiones de 90 minutos cada una, dirigido a personas con adicción a juegos de azar Brindar atención terapéutica a personas que presentan este problema de adicción .</p> </div>	





[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

# Promoción

Planeación, organización y puesta en marcha de actividades para dar a conocer los servicios de prevención y tratamiento para la adicción a los juegos de azar que ofrece CIJ:

- Gestión de convenios con puntos de juego
- Colocación de stands en lugares de concentración masiva.
- Publicación del banner en redes sociales.
- Entrevistas en medios masivos de comunicación, nacionales o locales (Programas de radio o televisión).
- Directorio para saber a dónde y con quién dirigirse cuando se pretende presentar información referente a las adicciones y su prevención.



[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

## Contacto

Creación o revisión de convenios con organizaciones involucradas directamente en el fenómeno adictivo o con el grupo poblacional de interés, como: asociaciones de casinos, casas de juego y apuestas, Jugadores Anónimos, casas de empeño, oficinas de ayuda financiera y despachos de cobranza, instituciones académicas de nivel superior, empresas, centros de atención a adultos mayores y plazas comerciales, entre otros.



# DetECCIÓN TEMPRANA Y CANALIZACIÓN OPORTUNA

[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

## *Detección temprana*

Identificar la presencia de factores de riesgo (predisponentes o de mantenimiento) que aumentan la probabilidad de exposición a la conducta adictiva en cuestión.

A partir de la aplicación del *Cuestionario Breve de Detección del Juego Patológico (CBJP)*, se dispone de información veraz y necesaria para elegir qué tipo de intervención y estrategia es más conveniente llevar a cabo con un individuo o grupo de la población.



www.cij.gob.mx

# Detección temprana y canalización oportuna

## *Canalización oportuna*

Remisión del individuo o colectivo a los servicios de prevención o tratamiento, de la adicción o de la comorbilidad.

La herramienta básica de la canalización es la entrevista, cuyos objetivos son:

- Explorar las características del problema
- Analizar los recursos de apoyo (individuales, familiares y sociales)
- Elegir la atención más conveniente para la persona



www.cij.gob.mx

# Tamizaje: Cuestionario breve de detección del juego patológico (CBJP)

1. ¿Cree que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego?	Sí	No
2. ¿Se ha sentido culpable por jugar o por lo que le ocurre cuando juega?	Sí	No
3. ¿Ha intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de ello?	Sí	No
4. ¿Ha tomado alguna vez dinero de casa para jugar o pagar deudas?	Sí	No

*\*Dos respuestas afirmativas son indicativas de juego patológico presuntivo*

*Fernández-Montalvo, Echeburúa y Báez (1995)*



www.cij.gob.mx

# Modalidades de intervención

Multimodal: Incluye estrategias de prevención universal, selectiva e indicada, en función del nivel de riesgo identificado a partir de la detección temprana.

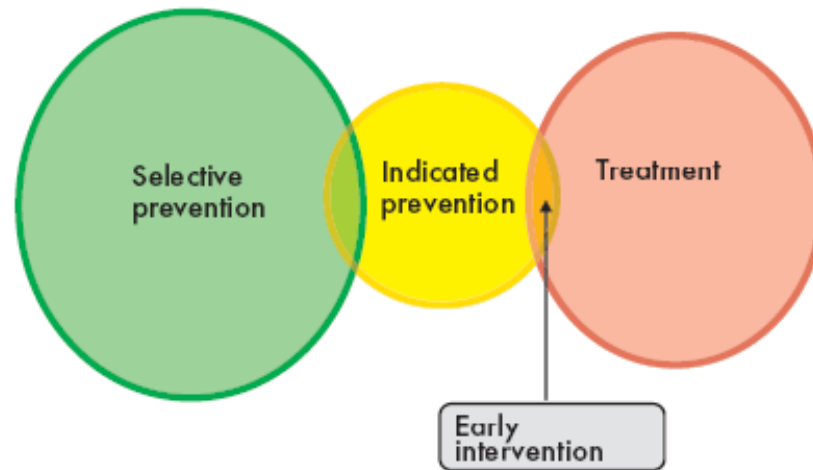


Figure 1.4: The prevention continuum.



[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

# Universal

## Sensibilización

### Población:

Comunidad en general, mujeres y hombres, mayores de 18 años de edad.

### Duración:

Una sesión de 60 minutos.

### Objetivo:

Incrementar la percepción de riesgo respecto a las consecuencias asociadas a la adicción a los juegos de azar.



[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

# Universal

## Capacitación

### Población:

Personal de establecimientos de juegos de azar.

### Duración:

Una sesión de 180 minutos.

### Objetivo:

Brindar información y herramientas prácticas para identificar tempranamente riesgos y señales de juego patológico y de consumo perjudicial de alcohol, a fin de favorecer la consejería breve o derivación a servicios especializados de prevención o tratamiento.





www.cij.gob.mx

# Selectiva

## Taller psicoeducativo: *¡Que jugar sea divertido!*

### Población:

Grupos de 6 a 15 personas mayores de 18 años de edad, con condiciones de riesgo ante la adicción al juego.

### Duración:

3 sesiones semanales de 90 minutos cada una.

### Objetivo general:

Reforzar competencias de autocontrol para afrontar exitosamente los riesgos asociados a la adicción al juego.



# Selectiva

## Objetivos específicos:

- Identificar riesgos y consecuencias asociadas al juego problemático y adicción, para incrementar percepción de riesgo.
- Adquirir herramientas prácticas para reestructuración cognitiva de creencias y pensamientos erróneos que dan lugar y mantienen la conducta adictiva.
- Desarrollar estrategias de autocontrol para manejo eficaz de situaciones que arriesgan la capacidad personal de dominio sobre la conducta de juego.



www.cij.gob.mx

# Selectiva

## ***Consideraciones generales para la operación***

Facilitador:

- Habilidades para aplicar técnicas cognitivo-conductuales.
- Competencias para manejo de grupos.
- 1 año de experiencia en operación de proyectos preventivos de CIJ.





www.cij.gob.mx

# Selectiva

## ***Consideraciones generales para la operación***

### Tiempos

Pueden adaptarse a necesidades de la población y del contexto, siempre y cuando se cumplan los objetivos planteados.

### Técnicas y materiales

Manual del facilitador, postales, videoclips, banner. Podrán adaptarse, cuidando el cumplimiento de los objetivos.



[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

# Indicada

## ***Consejo Breve: Juego bajo control***

### **Población:**

Mujeres y hombres, mayores de 18 años de edad, que presenten alto riesgo o conductas de juego problemático.

### **Duración:**

De una a cinco sesiones de 60 minutos cada una.

### **Objetivos**

#### **General:**

Evitar la transición del juego problemático al juego patológico, así como reducir los riesgos y consecuencias asociados.



# Indicada

## Específicos

- Identificar riesgos y consecuencias derivados del juego problemático en las diferentes áreas de la vida.
- Reconocer señales que constituyen severidad y progresión del juego problemático a la adicción.
- Poner en marcha estrategias de *juego responsable o controlado\** ante situaciones desencadenantes del juego problemático.

\*Alternativa de intervención para personas que no presentan dependencia severa al juego. Se basa en estrategias de educación para la salud, cuyo objetivo es enseñar a hacer frente a la exposición del juego (Echeburúa, 2008).



# Derivación a tratamiento

## Tratamiento

Cognitivo- conductual

13 sesiones semanales de 90'

- Control de estímulos
- Reestructuración cognitiva
- Solución de problemas
- Manejo de emociones
- Prevención de recaídas





www.cij.gob.mx

# Tratamiento

## *Tratamiento Farmacológico*

Los medicamentos más utilizados han sido:

- 1) Antidepresivos (ISRS)
- 2) Estabilizadores del estado de ánimo (topiramato, carbamazepina)
- 3) Agonistas opioides (naltrexona)







www.cij.gob.mx

## *Tratamiento Psicológico*

Hasta los años 50	Enfoque Psicoanalítico
A partir de los 60	Enfoque Conductual
A partir de los 90	Cognitivo-Conductuales Multicomponentes



[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

# Tratamiento cognitivo-conductual

En el modelo cognitivo conductual para el tratamiento de juego patológico los componentes que se han trabajado son: motivación al cambio, el control de estímulos, la exposición con prevención de respuesta, prevención de recaídas, solución de problemas, entrenamiento en habilidades sociales.





www.cij.gob.mx

# Tratamiento cognitivo-conductual

El tratamiento está integrado por una sesión de evaluación y cinco componentes: 1) control de estímulos, 2) reestructuración cognitiva, 3) solución de problemas, 4) percepción, comprensión y regulación de las emociones, y 5) prevención de recaídas.

Cada componente tiene su propio objetivo general e integra un número de sesiones de acuerdo a los objetivos planteados para el manejo del mismo.



www.cij.gob.mx

# Instrumentos

## ***DIAGNÓSTICO PARA PROBLEMAS DE JUEGO NORC DSM-IV***

*(Norc DSM-IV screen for gambling problems [NODS], Gernstein, Murphy, Tace, Hoffman, Palmer, Johnson, et al., 1999)*

Consta de 17 reactivos que se agrupan en las diez categorías del DSM-IV, diferencia entre jugadores problema (3 o 4 criterios) y jugadores patológicos (5 criterios o más).





# Criterios diagn3sticos del DSM-IV

REACTIVOS	CRITERIO	CATEGORÍA
1. ¿Ha tenido periodos de 2 3 más semanas en las que pasase una gran cantidad de tiempo pensando en sus experiencias con el juego o planificando detalladamente futuros episodios de juego?	1	Preocupación
2. ¿Ha tenido periodos de 2 3 más semanas en los que pasase mucho tiempo pensando en cómo conseguir dinero para jugar?		
3. ¿Ha tenido periodos de dos 3 más semanas en las que necesitaba jugar con cantidades de dinero cada vez mayores para o apuestas mayores que antes, para conseguir la misma excitación?	2	Tolerancia
4. ¿Ha intentado alguna vez dejar, reducir o controlar su juego?	3	Síndrome de Abstinencia
5. En una o más de estas ocasiones de intento de dejar, reducir o controlar su juego. ¿Se sintió intranquilo o irritable?		
6. ¿Alguna vez ha intentado dejar, reducir o controlar su conducta de juego sin poder conseguirlo?	4	Pérdida de control
7. En el caso de que fuese así ¿Ha sucedido 3 o más veces?		
8. ¿Ha jugado alguna vez como una forma de escapar de los problemas personales?	5	Escape de los problemas
9. ¿Ha jugado alguna vez para aliviar sentimientos desagradables como la culpabilidad, ansiedad indefensión o depresión?		



# Criterios diagnósticos del DSM-IV

REACTIVOS	CRITERIO	CATEGORÍA
10. ¿Ha tenido alguna vez un período en el cual si perdía volvía otro días para recuperarlo?	6	Recuperación compulsiva
11. ¿Ha mentido alguna vez a su familia, amigos u otros sobre cuánto juega o cuánto dinero perdía en el juego?	7	Mentir
12. Si es así ¿esto ha sucedido tres o más veces?		
13. ¿Ha extendido alguna vez un cheque sin fondos o tomado dinero que no es suyo, de familiares u otras personas para gastar en el juego?	8	Actos ilegales
14. ¿Le ha causado alguna vez el juego problemas graves o repetidos en su relación con algún familiar o amigo?	9	Arruinar relaciones significativas
15. ¿Le ha producido el juego algún problema con los estudios, como por ejemplo, perder clases o días de escuela o suspender algún curso?		
16. ¿Le ha causado el juego la pérdida de algún trabajo, tener problemas en el trabajo o no poder aprovechar una oportunidad profesional importante?		
17. ¿Ha necesitado alguna vez pedir dinero prestado a algún familiar, o a otra persona, para poder salir de una situación económica desesperada causada en gran parte por el juego?	10	Mantenimiento financiero



[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)



CENTROS DE INTEGRACIÓN JUVENIL, A.C.  
*PARA VIVIR SIN ADICCIONES*





Para calificar los reactivos considere lo siguiente:

Las preguntas 1 y 2 conforman el criterio “preocupación”. Si en cualquiera de las preguntas hay una respuesta afirmativa, la persona cumple con este criterio por lo tanto, se califica con un punto.

La pregunta 3 evalúa el criterio de “Tolerancia”. Si la respuesta es afirmativa, califique con un punto.

Las preguntas 4 y 5 conforman el criterio “Síndrome de abstinencia”. Para que la persona cumpla con este criterio, es necesario que responda afirmativamente a las dos preguntas. Si se cumple esta condición, califique con un punto.





- Las preguntas 6 y 7 conforman el criterio “Pérdida de control”. Para que la persona cumpla con este criterio, es necesario que las dos respuestas sean afirmativas. Si sólo hay una respuesta afirmativa, la persona no cumple con este criterio y se califica con cero puntos.
- Las preguntas 8 y 9 conforman el criterio “Escape de los problemas”. Para que la persona cumpla con este criterio, es necesario que responda afirmativamente a las dos preguntas. Si se cumple esta condición, califique con un punto.



- La pregunta 10 evalúa el criterio de “Recuperación compulsiva”. Si la respuesta es afirmativa, califique con un punto.
- Las preguntas 11 y 12 conforman el criterio “Mentir”. Para que la persona cumpla con este criterio, es necesario que responda afirmativamente a las dos preguntas. Si se cumple esta condición, califique con un punto.
- La pregunta 13 evalúa el criterio de “Actos ilegales”. Si la respuesta es afirmativa, califique con un punto.



Las preguntas 14, 15 y 16 evalúan el criterio “Arruinar relaciones significativas”. Si en cualquiera de las preguntas hay una respuesta afirmativa, la persona cumple con este criterio por lo tanto, se califica con un punto.

La pregunta 17 evalúa el criterio de “Mantenimiento financiero”. Si la respuesta es afirmativa, califique con un punto.



www.cij.gob.mx

# Instrumentos

## ***INVENTARIO DE SITUACIONES DE JUEGO (ISIJU)***

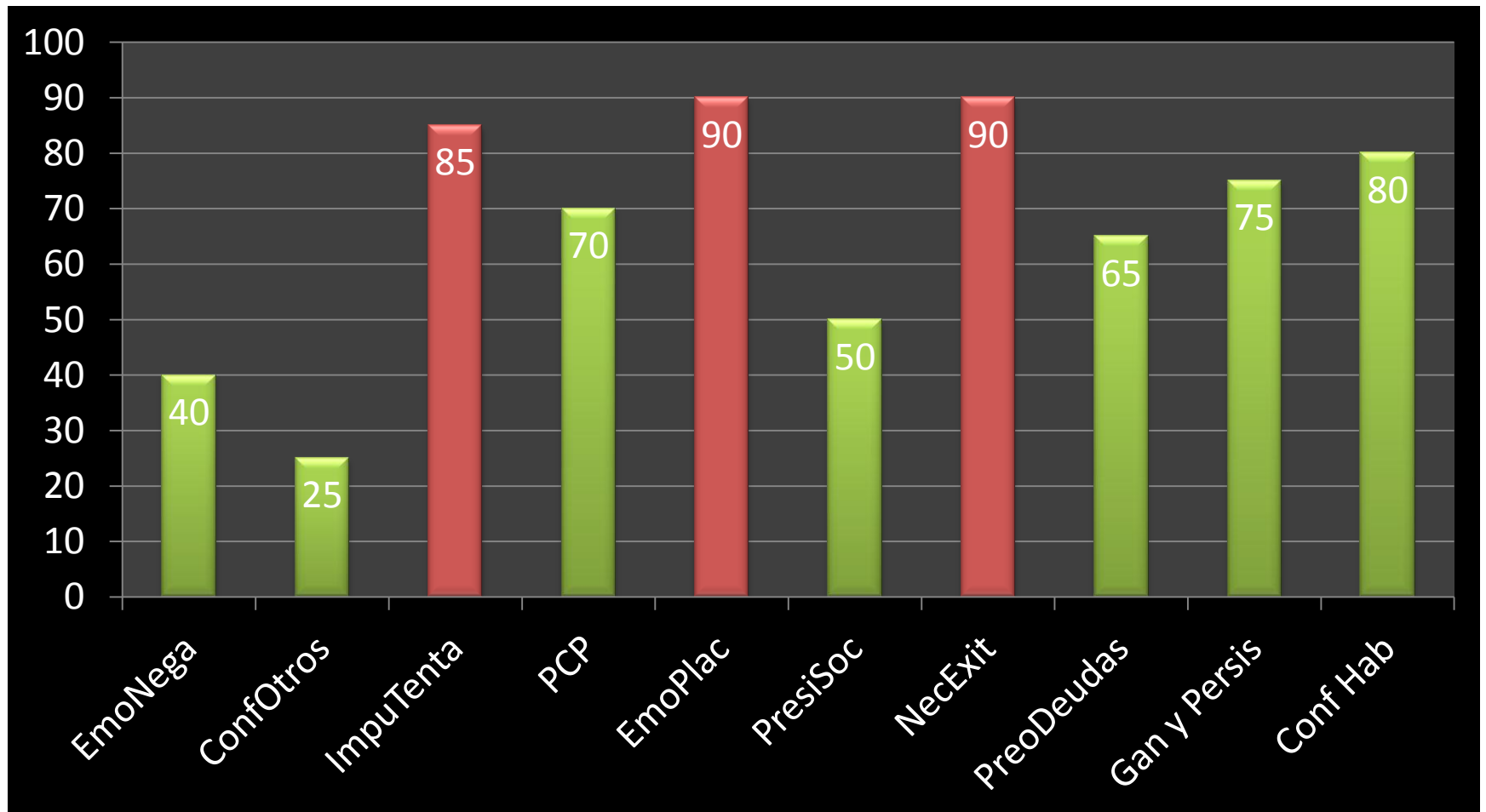
**Inventory of Gambling Situations IGS, Centre for Addiction and Mental Health (2009)**

- Cuestionario autoaplicable de **63 reactivos** que valora las situaciones en las cuales la persona ha jugado en el último año, usando una escala de **4 puntos** que van desde “1. Nunca” hasta “4. Casi siempre”.

El ISIJU ayuda al terapeuta y a la persona a:

- Reconocer situaciones en las cuales ha tenido problemas con el juego.
- Anticipar situaciones en las cuales está en riesgo de jugar.
- Desarrollar planes de tratamiento.
- Trabajar en el desarrollo de estrategias de afrontamiento de las situaciones de riesgo.

# Perfil de situaciones de riesgo





## Interpretación

- **0 a 25:** Situación de bajo riesgo, es decir, la probabilidad de que se ejecute la conducta de juego es muy baja.
- **26 a 50:** Situación de riesgo. La probabilidad de que se ejecute la conducta está presente, es decir, la persona jugará algunas veces cuando esté presente ante estas situaciones.
- **51 a 75:** Situación de alto riesgo. La persona jugará frecuentemente cuando esté presente ante estas situaciones.
- **Más de 75:** Situación de riesgo extremo. La persona jugará casi siempre cuando esté presente ante estas situaciones.



www.cij.gob.mx

# Instrumentos

## ***INVENTARIO DE PENSAMIENTOS DE JUEGO***

(Echeburúa y Báez, 1994<sup>a</sup>)

Consta de **27 reactivos** dicotómicos que identifican los pensamientos irracionales del jugador patológico. Se divide en tres subescalas de las cuales sólo dos de ellas se consideran para obtener la puntuación del inventario: *subescala A* y *subescala B*.



## ***LÍNEA BASE RETROSPECTIVA (LIBARE) PARA LA CONDUCTA DE JUEGO***

Su objetivo es establecer el patrón de la conducta de juego de los participantes de los últimos seis meses a partir de la fecha de la aplicación.

Para su aplicación se sugieren las siguientes instrucciones:

El formato es un calendario en el que se registrarán los siguientes datos:

- ocasiones de juego a la semana,
- tiempo (en horas) invertido por ocasión de juego y
- monto de dinero invertido en el juego, por cada día que se haya llevado a cabo la conducta.





## Registro de la Conducta de Juego

Nombre _____							
Mi meta para la semana: del __ al __ de __				No Jugar	Reducir mi conducta	Días de Juego	Cantidad de horas
Fecha	Hora	Tipo de Juego	Cantidad de dinero gastada en un día	Situación en la que juega		Pensamientos y emociones relacionados con el juego	Consecuencias
				Solo	Con otros	Lugar	
						Publico    Privado	



www.cij.gob.mx

# Desarrollo de las sesiones

## 1. Sesión de Evaluación

### Objetivo:

- Evaluar el patrón de conducta de juego de los participantes.

### Actividades:

- Aplicar el *Inventario de Situaciones Juego*, el *Inventario de Pensamientos de Juego*, la *Línea Base Retrospectiva* y explicar el llenado correcto del auto-registro.





www.cij.gob.mx

## Componente: Control de Estímulos

- El componente tiene la finalidad de entrenar a los participantes para que sean capaces de identificar situaciones estímulo que promueven la conducta de juego —internas y externas— y puedan enfrentarlas a partir de la generación de planes de acción.
- **Objetivo particular:** Reducir o eliminar los estímulos que desencadenan o facilitan la conducta de jugar, como la disposición de dinero y la asistencia a ambientes y/o personas que los hacen proclives al jugar.



[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

S-1. Identificando la cadena de eventos que promueven la conducta de juego

S-2. Situaciones que incrementan el riesgo de jugar

S-3. Seguimiento a los planes de acción





www.cij.gob.mx

# Componente: Reestructuración Cognitiva

- **Objetivo:** El componente tiene como objetivo identificar las creencias erróneas acerca del juego y sustituirlas por pensamientos más realistas.
- **Objetivos particulares:** Modificar y controlar los pensamientos relacionados con la conducta de juego, así como conocer qué son los pensamientos automáticos y el procedimiento para realizar la reestructuración cognitiva



[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

## S-4. Pensamientos Automáticos

S-5. Tipos de pensamientos relacionados con la conducta de juego.



TIPO DE DISTORSIÓN	DESCRIPCIÓN
<b>Ilusión de control.</b>	Creencia en que los resultados del juego dependen más de la propia actividad que del azar. Por ejemplo: Tengo un sistema para ganar.
<b>Confianza en la suerte.</b>	Referencia a la suerte personal como un factor predictivo o explicativo de los resultados del juego. Ejemplo: Tengo una suerte especial.
<b>Predicciones.</b>	Predicciones particulares sobre los futuros resultados atendiendo a las jugadas anteriores o a una sensación o intuición. Por ejemplo: Ahora va a salir. Esta es la mía. Ya me vi.
<b>Auto-motivación.</b>	Creencia en que la probabilidad de un evento futuro aumenta cuanto mayor es la racha anterior del suceso contrario. Ejemplo: La máquina está caliente. Tiene que estar a punto porque lleva mucho tiempo sin salir.
<b>Casi casi.</b>	Es la creencia de que se está cerca del premio y como consecuencia, que hay más probabilidades de que salga próximamente. Por ejemplo: He estado cerca. A la próxima si es la mía.
<b>Supersticiones.</b>	Asociaciones accidentales entre un determinado evento o conducta y un premio, de tal forma que el jugador llega a creer que dicho evento aumenta la probabilidad de ganar. Ejemplo: Echo las monedas de veinte en veinte porque creo que así tengo más posibilidades de ganar.
<b>Ganar-perdiendo.</b>	Se mide el éxito en el juego considerando sólo cuánto se gana sin tener en cuenta lo que se ha perdido. Ejemplo: Ya llevo ganados quinientos pesos.
<b>Personificación de las máquinas.</b>	Atribución de cualidades humanas a la máquina como intenciones. Por ejemplo: Me está engañando. A ver si se confunde y me da un premio.



www.cij.gob.mx

## Componente: Solución de Problemas

- **Objetivo:** Este componente tiene la finalidad de dotar a los jugadores de habilidades más adecuadas para hacer frente a sus problemas, en lugar de tratar de evadirse de ellos mediante el juego.
- **Objetivo particular:** Que los participantes aprendan a definir y precisar los problemas, a establecer alternativas eficaces de solución y desarrollar procedimientos para su puesta en práctica.





[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

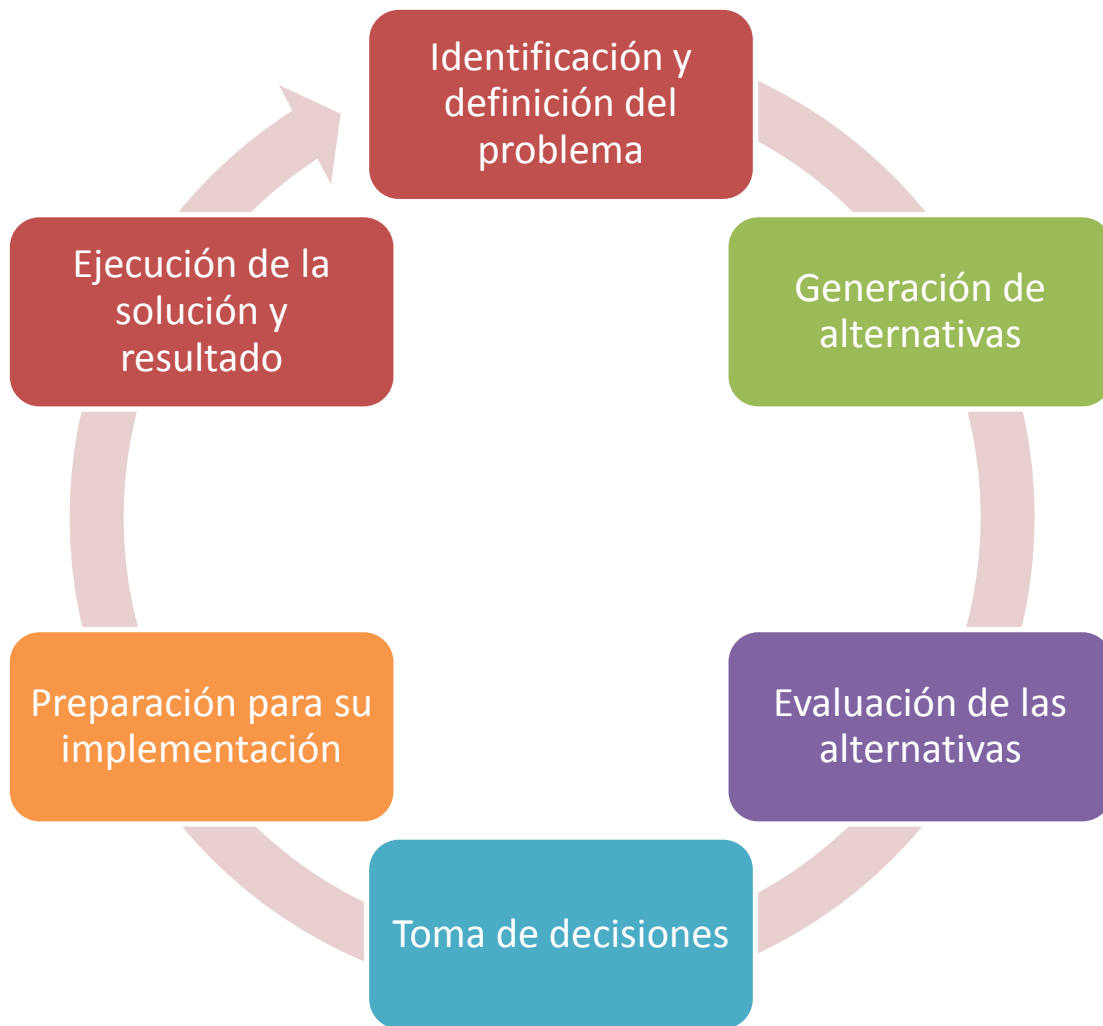
S-6. Definir y precisar los problemas

S-7. Utilidad de la técnica.





[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)



**CENTROS DE INTEGRACIÓN JUVENIL, A.C.**  
*PARA VIVIR SIN ADICCIONES*



Opciones	A favor	En contra	Puntuación de Efectividad 1= Mínimo 5= Máximo
1. Conseguir otro trabajo.	Tendría más ingresos y pagaría más rápido mis deudas.	Creo que no tendría tiempo de buscar otro trabajo.	1
2. Pedir otro préstamo.	Cubriría la deuda con el banco y evitaría los intereses.	Seguiría endeudado con quién me prestaría el dinero.	2
3. Vender la casa.	Me alcanzaría para cubrir todas mis deudas.	No tengo a donde llevar a vivir a mi familia.	2
4. Llegar a un acuerdo con el banco.	Cubriría la deuda y evitaría que los intereses continuaran aumentando.	Ninguno.	5
5. Jugar y de lo que gane pagar.	Me divertiría y ganaría dinero para pagar lo que debo.	Es muy probable que no gane y que la deuda siga aumentando.	1
6. Dejar de jugar.	El dinero que destino al juego podría destinarlo al pago de la deuda con el banco.	Ninguno.	5



www.cij.gob.mx

# Componente: Percepción, comprensión y regulación de las emociones

- **Objetivo:** Enseñar a los participantes a percibir, comprender y regular sus emociones e identificar la relación que existe con la forma de pensar y cómo se vinculan con la conducta de juego.





[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

- S-8. Conocer las emociones.
- S-9. Comprender la emociones.
- S-10. Regular la ansiedad.





www.cij.gob.mx

## Componente: Prevención de Recaídas

- **Objetivo general:** Favorecer el mantenimiento de la abstinencia a la conducta de juego.
- **Objetivo particular:** Conocer la diferencia entre *fallo* y *recaída*, entender la recaída como un proceso y afrontar la recaída y las emociones.



[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

- S-11. El proceso de recaída.
- S-12. Identificación de situaciones de riesgo.





[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

# Seguimientos

- 1 Mes
- 3 Meses
- 6 Meses
- 9 Meses
- 12 Meses







www.cij.gob.mx

# Material de apoyo



*Para vivir sin adicciones*  
CENTROS DE INTEGRACIÓN JUVENIL, A.C.  
*PARA VIVIR SIN ADICCIONES*





www.cij.gob.mx



## Banner

**Adicción a los juegos de azar**



CENTROS DE INTEGRACIÓN JUVENIL, A.C.  
PARA VIVIR SIN ADICCIONES



www.cij.gob.mx

# ¿Adicción a los juegos de azar?



## Volante

La adicción al juego es una conducta incontrolable, persistente y progresiva hacia los juegos de azar y apuestas.

Si te gusta jugar y apostar, identifica si estás en riesgo:

- ¿Crees que tienes o has tenido problemas con el juego?
- ¿Te has sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que ocurre cuando juegas?
- ¿Has intentado alguna vez dejar de jugar y no lo has conseguido?
- ¿Has tomado alguna vez dinero de casa para jugar o pagar deudas?

Si contestaste afirmativamente a dos o más preguntas, o conoces a alguien que se identifique con ellas, pueden tener problemas de adicción al juego.

En Centros de Integración Juvenil contamos con servicios de prevención y tratamiento para atender esta adicción.



Centros de Integración Juvenil, A.C.

**¡Mejor infórmate!**

Ciudad de México CIJ Contigo: (55) 5212-1212

TELCIJ Jalisco (33) 3836-3463

www.cij.gob.mx    www.cij.org.mx    cij@cij.gob.mx

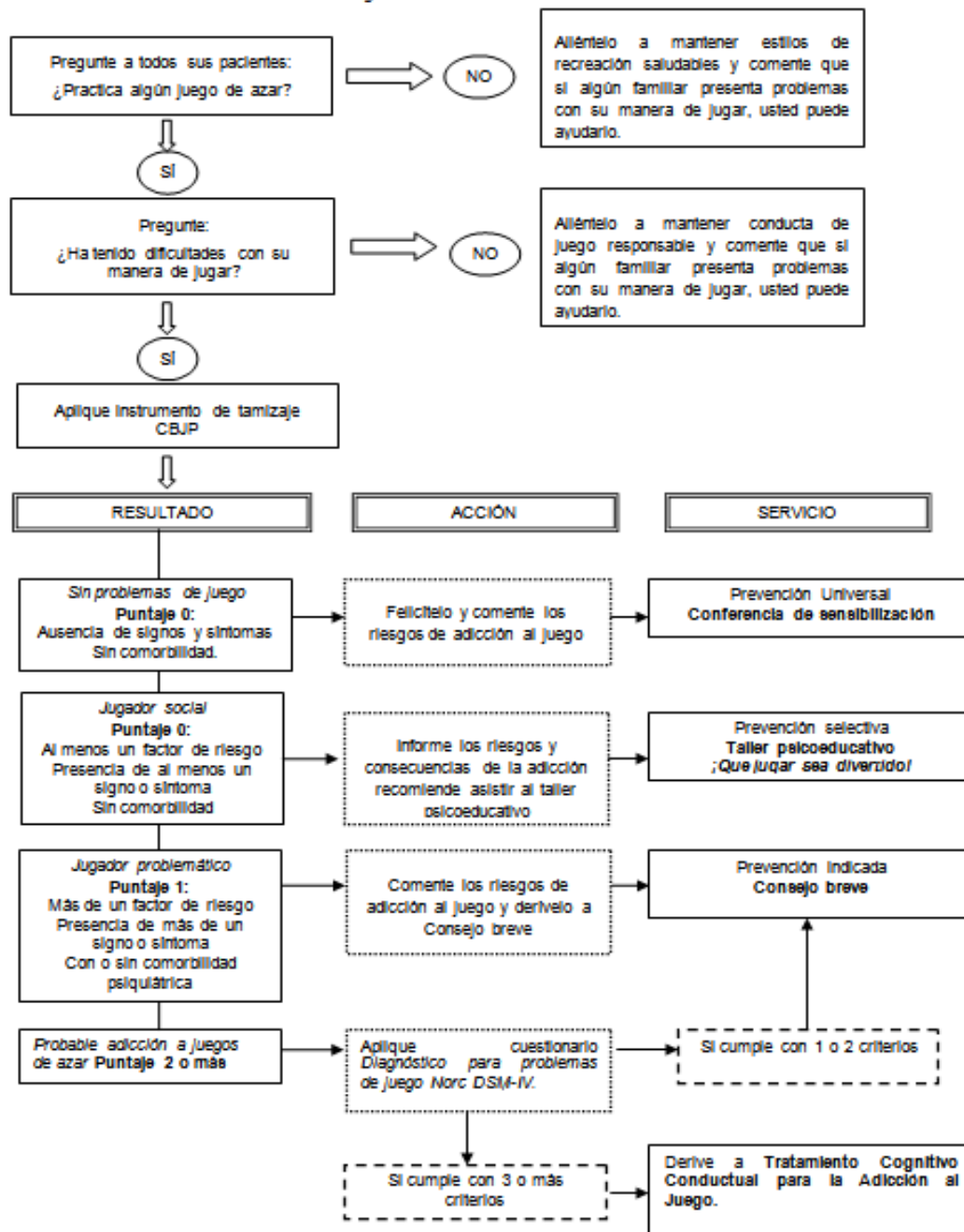






### Adicción a los juegos de azar. Una intervención integral

Algoritmo de intervención





www.cij.gob.mx



Centros de Integración Juvenil, A.C.



## Postal

### Cómo saber si bebo de forma excesiva

1) Responde las siguientes preguntas:

¿Qué tan frecuente tomas bebidas alcohólicas?

- Nunca: 0 puntos
- Una vez al mes o menos: 1
- Dos o cuatro veces al mes: 2
- Dos o tres veces por semana: 3
- Cuatro o más veces por semana: 4

¿Cuántas copas tomas en un día común de los que bebes?

- 1 o 2 copas: 0
- 3 o 4: 1
- 5 o 6: 2
- 7 o 9: 3
- 10 o más: 4

¿Qué tan frecuente bebes 6 o más copas por ocasión?

- Nunca: 0
- Menos de una vez por mes: 1
- Mensualmente: 2
- Semanalmente: 3
- Diario o casi diario: 4

2) Reflexiona:

- \* De 0 a 3 puntos: Bebes responsablemente. **Felicitaciones.**
- \* De 4 a 7 puntos: Bebes en forma riesgosa. **Cuidado; estás a tiempo de evitar más problemas. Infórmate.**
- \* 8 o más puntos: Probable dependencia. **Alerta, busca apoyo especializado.**

3) Recuerda: el consumo responsable equivale a:

**Mujeres**  
No más de 1 copa por hora, máximo 3 por ocasión

**Hombres**  
No más de 1 copa por hora, máximo 4 por ocasión

4) Si requieres orientación, asiste al **Centro de Integración Juvenil** más cercano.

¡Tu bienestar es fundamental para nosotros!

**¡Mejor infórmate!**

Ciudad de México CIJ Contigo: (55) 5212-1212 TELCIJ Jalisco (33) 3836-3463

www.cij.gob.mx www.cij.org.mx cij@cij.gob.mx





www.cij.gob.mx

# Centros de Integración Juvenil, A. C.

**CIJ CONTIGO (55) 52 12 12 12**

[www.cij.gob.mx](http://www.cij.gob.mx)

[www.facebook.com/cij.oficial](http://www.facebook.com/cij.oficial)

[www.facebook.com/JuventudVSadicciones](http://www.facebook.com/JuventudVSadicciones)



CENTROS DE INTEGRACIÓN JUVENIL, A.C.  
*PARA VIVIR SIN ADICCIONES*

