

Séptimo estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria. Argentina, 2025

INFORME SOBRE EL USO DE JUEGOS CON DINERO Y APUESTAS

**OBSERVATORIO ARGENTINO DE DROGAS
JULIO 2026**

Sedronar

Secretaría de Políticas Integrales
sobre Drogas de la Nación Argentina



**Ministerio
de Salud**
República Argentina

Ministro de Salud de la Nación

Dr. Mario Iván Lugones

Secretario de Políticas Integrales sobre Drogas de la Nación

Mg. Roberto Moro

Subsecretario de Prevención, Investigación y Estadísticas en Materia de Drogas de la Nación

C. P. N. Gustavo Adrián Segnana

Directora Nacional de Estadística y del Observatorio Argentino de Drogas

Dra. Ernestina Rosendo

Coordinadora de Estudios y Estadística

Lic. Elisa Feiock

Equipo técnico

Lic. María Laura Bottazzi

Lic. Nora Cadenas

Lic. Clara Kimsa

Lic. Juan Ignacio Salaberry

Análisis y redacción del informe

Lic. María Laura Bottazzi

Lic. Juan Ignacio Salaberry

Se sugiere citar como: Observatorio Argentino de Drogas (2026). *Séptimo estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria. Argentina, 2025. Informe sobre el uso de juegos con dinero y apuestas.* Sedronar.

Agradecimientos

La Secretaría de Políticas Integrales sobre Drogas de la Nación Argentina (Sedronar), a través de la Dirección Nacional de Estadística y del Observatorio Argentino de Drogas, expresa su sincero reconocimiento a todas las instituciones y personas que hicieron posible la realización del **“Séptimo estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria, 2025”**.

Tras once años desde la última edición, la concreción de este estudio representa un hito institucional que permite retomar la continuidad de una serie histórica de información sanitaria de gran valor para el país.

Agradecemos especialmente a los referentes del Consejo Federal de Drogas (Co.Fe.Dro) de todo el país, a los equipos de los Observatorios Provinciales de Drogas (OPD) y a las autoridades educativas nacionales y provinciales que acompañaron con compromiso y posibilitaron cada etapa del proceso.

Reconocemos también la valiosa colaboración de las autoridades escolares, directivos y docentes de los establecimientos participantes, cuyo apoyo fue fundamental para el desarrollo del trabajo en todo el territorio y que velaron con celo el cuidado de los derechos de los y las estudiantes.

Nuestro más especial agradecimiento es para las y los estudiantes que participaron respondiendo la encuesta. Su voz hace posible comprender mejor las realidades, percepciones y prácticas relacionadas con los consumos de la población escolar, y constituye un aporte esencial para fortalecer las políticas públicas orientadas a la prevención y el cuidado de la salud.

Índice

Presentación	5
1. Introducción	7
2. Marco normativo	10
2.1 Estructura regulatoria de los juegos de azar en Argentina	10
2.2 Regulación de los juegos de apuestas online	10
3. Resultados del Séptimo estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria	13
3.1. Principales indicadores sobre el juego con dinero.....	13
3.2. Caracterización de las personas que jugaron en el último año.....	18
3.3. Caracterización de las modalidades de juego con dinero en el último año.....	23
4. Conclusiones	28
Referencias bibliográficas	30
Anexo: Metodología del Séptimo estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria	32

Presentación

El “Séptimo Estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria”, llevado a cabo por la Dirección Nacional de Estadística y del Observatorio Argentino de Drogas (OAD) de la Sedronar (Ministerio de Salud de la Nación), tiene el propósito de construir información rigurosa, útil y confiable sobre este fenómeno en la población escolar, en pos de constituir un aporte al diseño, monitoreo y evaluación de políticas públicas.

Este estudio da continuidad a una serie iniciada en 2001, y su desarrollo responde a la necesidad de contar con información a nivel nacional y provincial sobre la magnitud y características del consumo de sustancias y del uso de juegos con dinero o apuestas, así como sobre factores de riesgo y protección vinculados a dichas prácticas, en población que asiste a establecimientos de enseñanza secundaria a lo largo del país.

Asimismo, el “Séptimo Estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria” (de ahora en más, “Séptimo Estudio”) sigue los lineamientos centrales del Sistema Interamericano de Datos Uniformes sobre Consumo de Drogas (SIDUC) de la Comisión Interamericana para el Control del Abuso de Drogas (CICAD) y de la Oficina de Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (ONUDD), que definen una serie de protocolos de investigación para realizar estudios epidemiológicos estandarizados en poblaciones tales como estudiantes de enseñanza secundaria, estudiantes universitarios y población general. La aplicación de protocolos metodológicos consensuados a nivel regional permite asegurar la comparabilidad internacional de los resultados y fortalecer la calidad técnica de la información producida.

Cabe destacar que el Séptimo Estudio constituye una de las iniciativas de investigación más relevantes para la producción de datos de calidad acerca del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias psicoactivas, entre otras variables de interés, para la definición de políticas de prevención y atención de los consumos y problemáticas asociadas. Su diseño muestral permite obtener información representativa de cada una de las jurisdicciones participantes en el estudio, así como información agregada a nivel nacional, lo que guarda especial relevancia tanto para los actores decisores de políticas públicas a nivel nacional como para las agencias provinciales de políticas sobre consumo de drogas, el sector salud y los efectores de atención en varios niveles, la comunidad académica y el público en general. Asimismo, permite describir a la población objetivo de las políticas y acciones a la que están destinadas, e identificar grupos específicos con necesidades particulares¹.

La realización de esta investigación permite describir cuál es la situación actual en relación con los consumos de sustancias psicoactivas en una variedad de aspectos que los conforman, actualizando la información disponible a la fecha, cuyos últimos datos producidos por el OAD datan del año 2014. Los resultados son comparables tanto con los estudios nacionales realizados

¹ Al final de este documento, se presenta un breve anexo metodológico que detalla el diseño del estudio, sus objetivos, definición poblacional, diseño muestral y trabajo de campo.

anteriormente en nuestro país (2005, 2007, 2009, 2011, 2014) como con los que se obtengan en estudios de similares características en otros países de la región. En este marco, el Séptimo Estudio se inscribe como continuidad de esa trayectoria, asegurando la generación de series de tiempo robustas y comparables a nivel nacional, provincial y regional, al mismo tiempo que incorpora indicadores dinámicos que responden a los desafíos actuales.

En el marco de la estrategia de difusión de resultados del Séptimo Estudio, este documento tiene el objetivo de analizar la magnitud y describir las principales características que asume el uso de juegos con dinero en la población escolar del nivel secundario de nuestro país. A tal fin, el informe se estructura en cuatro apartados.

En primer lugar, en la introducción se presenta la dimensión de los juegos con dinero como una de las principales incorporaciones en el diseño del Séptimo Estudio, indagación que, si bien es exploratoria, resulta novedosa en la región. El segundo capítulo de este informe describe brevemente el marco normativo vigente en nuestro país en relación con los juegos de azar, con especial atención a la organización institucional del sistema y a las restricciones de acceso para menores de edad. El tercer capítulo detalla los resultados del Séptimo Estudio en torno al uso de juegos con dinero y apuestas, analizando su magnitud y caracterizando a las personas que jugaron durante el último año y las modalidades de juego. Finalmente, el último capítulo presenta una síntesis de las principales conclusiones del informe.

1. Introducción

En los últimos años, los juegos con dinero han ganado centralidad en la agenda pública, en un escenario marcado por la expansión y diversificación de las plataformas digitales de apuestas, la ampliación de las modalidades de acceso y el gran crecimiento en la visibilidad de la publicidad sobre la temática. Si bien los juegos de apuestas como práctica social han sido históricamente objeto de interés por parte del Estado, la comunidad científica y académica y el público en general, la reciente centralidad del tema en el debate público se apoya además en la mediáticamente aludida expansión que habrían adquirido recientemente entre muchos jóvenes de nuestro país (OAD, 2025a).

Aunque el desarrollo de esta práctica no implique necesariamente el establecimiento de vínculos problemáticos con las apuestas, a partir de su expansión a nivel mundial ha sido progresivamente reconocida como un asunto de salud pública, lo que ha impulsado la producción de estudios epidemiológicos y la evaluación de políticas orientadas a reducir los posibles daños asociados². En este contexto, la reciente expansión, diversificación y digitalización de la oferta de apuestas ha planteado desafíos regulatorios a los Estados y dificultades relativas a, por ejemplo, la limitación del acceso de menores de edad.

Si bien las consultas a la Línea 1413 de la Sedronar por juego compulsivo representan una proporción reducida del total de consultas recibidas, en 2024 y 2025 registraron un fuerte crecimiento porcentual respecto de 2023, ubicándose 2025 como el año con mayor cantidad de consultas por este motivo, seguido por 2024 (OAD, 2025b). En este sentido, en consonancia con los lineamientos del Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos vigente en nuestro país (Plan IACOP, Ley N° 26.934), los juegos con dinero resultan pasibles de ser abordados como un fenómeno epidemiológico aun cuando no implican el consumo de sustancias psicoactivas (OAD, 2025d). Es por ello que la producción de datos que permitan caracterizar esta práctica y resulten insumo para el diseño e implementación de políticas de prevención y estrategias de atención en la materia resulta particularmente relevante.

En esa línea se inscriben las indagaciones exploratorias del OAD sobre los usos de juegos con dinero en estudios epidemiológicos, iniciadas con el “Estudio sobre consumos y prácticas de cuidado en población universitaria, 2023” y posteriormente incorporadas en el diseño del “Séptimo Estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria, 2025”, donde por primera vez se relevó información sobre el tema en un estudio de la Sedronar en población escolar (OAD, 2025c).

2. Para una mejor descripción de la construcción de los juegos con dinero como fenómeno de salud pública, su inclusión como entidad nosológica en los manuales diagnósticos y estadísticos y su tratamiento por parte de la epidemiología, se recomienda la lectura del informe *Juegos con dinero y apuestas. Dimensiones de análisis, regulación estatal y su magnitud en población universitaria argentina* (OAD, 2025a).

3. La Línea 141 es un servicio telefónico confidencial y gratuito que recibe consultas de personas que atraviesan problemas de consumo y/o de personas preocupadas por la situación de consumo de terceros (familiares, parejas, amigos, etc.) y ofrece escucha, orientación y derivación a evaluación para tratamiento. Depende de la Secretaría de Políticas Integrales sobre Drogas de la Nación Argentina (Sedronar), Ministerio de Salud de la Nación, y es un servicio de alcance nacional disponible las 24 horas de los 365 días del año.

Esta iniciativa se inserta en un escenario más amplio en el que, a nivel internacional, particularmente en Europa, distintos observatorios nacionales de drogas han incorporado el estudio del juego con dinero en sus sistemas de información, en especial a través de estudios epidemiológicos en población escolar. A lo largo de la última década, muchos países han incursionado en la indagación sobre el tema a partir de su participación en el Proyecto Europeo de Encuestas Escolares sobre Alcohol y Otras Drogas -ESPAD⁴, por sus siglas en inglés- (EUDA, 2025), mientras que otros, como España⁵ o Francia⁶ ya producían información al respecto con anterioridad, a través de sus propios sistemas de monitoreo.

Sin embargo, en América Latina estas líneas de indagación presentan aún un carácter incipiente. Si bien algunos países han desarrollado aproximaciones exploratorias en el relevamiento de estas prácticas como parte del uso de Internet entre estudiantes de nivel secundario⁷, no se registran, en general, relevamientos sistemáticos de carácter epidemiológico en encuestas de observatorios nacionales de drogas con módulos temáticos o preguntas específicas sobre apuestas. Ello podría vincularse, en parte, con el hecho de que los sistemas estandarizados de relevamiento en la región -como el protocolo SIDUC de la CICAD, adoptado por numerosos países- no han incorporado hasta el momento módulos o preguntas específicas orientadas a relevar datos sobre los juegos con dinero o las apuestas.

Es por ello que, en este contexto, la incorporación de la indagación sobre juegos con dinero en los estudios epidemiológicos del OAD resulta no sólo relevante en el contexto nacional, sino además novedosa en la región, considerando que la producción reciente de información por parte de observatorios nacionales sobre las características y modalidades que asume esta práctica en poblaciones específicas no ha sido frecuente. Asimismo, se inscribe en un escenario de creciente producción de conocimiento sobre el tema en nuestro país: el renovado interés en torno al fenómeno ha contribuido al desarrollo de diversas iniciativas de investigación que, en general, se centran en los juegos con dinero de modalidad online en población escolar y universitaria. Entre los aportes recientes se destacan estudios que, desde múltiples enfoques y con diverso alcance, han sido llevados adelante por universidades nacionales⁸,

4. El Proyecto ESPAD es un proyecto colaborativo de investigación internacional que tiene el objetivo de recopilar datos comparables sobre el consumo de sustancias entre jóvenes de Europa en edad escolar y del que participan más de 40 países. El relevamiento se realiza cada cuatro años y desde 2016 el proyecto está coordinado por el Consejo Nacional de Investigación de Italia (CNR) y cuenta con el apoyo de la Agencia de la Unión Europea sobre Drogas (EUDA).

5. El Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA) incluyó preguntas específicas sobre el uso de juegos con dinero en la “Encuesta sobre uso de drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)” -dirigida a estudiantes de 14 a 18 años- a partir de 2014 y en la “Encuesta sobre alcohol y otras drogas en España (EDADES)” en población general de 15 a 64 años a partir de 2015.

6. El Observatoire Français des Drogues et des Tendances Addictives (OFDT) incluye desde hace años la indagación sobre los juegos de apuestas en distintos estudios epidemiológicos: lo hace desde 2010 en la Encuesta EROPP en población adulta, desde 2011 en la Encuesta ESCAPAD en población de 17 años y, de forma complementaria, a través de encuestas específicas sobre juego online, como la Encuesta “E-Games”, implementada desde 2012.

7. Como las indagaciones sobre el uso de internet incorporadas en la “X Encuesta Nacional sobre Consumo de Drogas en Estudiantes de Enseñanza Media” del Observatorio Uruguayo de Drogas, que incluyen a los juegos con o sin dinero como parte de las prácticas de uso de internet por diversión (OUD, 2025).

8. Como los relevamientos de la Universidad Nacional de Cuyo (2024), la Universidad Nacional de Córdoba (2024) o del Observatorio de la Deuda Social Argentina de la Universidad Católica Argentina (2025).

organismos públicos jurisdiccionales⁹, organizaciones de la sociedad civil¹⁰, organismos internacionales¹¹, actores institucionales del sector¹², equipos de investigación¹³, entre otros.

En este escenario, caracterizado tanto por la creciente visibilidad del fenómeno como por la aún limitada disponibilidad de información sistemática en la región, resulta fundamental la producción de datos confiables y actualizados sobre las características que asumen los juegos con dinero en la población escolar a nivel nacional. En este sentido, la incorporación de indicadores específicos en estudios epidemiológicos permite no solo avanzar en la caracterización de esta práctica, sino también generar insumos para el desarrollo de lecturas longitudinales y de tendencia que sean el punto de partida para el diseño de políticas de prevención y atención en la materia.

9. Pueden mencionarse estudios en población escolar de nivel secundario como la “Encuesta de Bienestar Digital” (2024) que llevó a delante el gobierno de la provincia de Buenos Aires, así como los relevamientos realizados por la Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2024a y 2024b) o el Instituto de Estadísticas de la Defensoría del Pueblo de la provincia de Córdoba (2024).

10. Como, por ejemplo, la “Encuesta nacional. Apuestas online y adolescencia: construyendo entornos seguros. Escuelas secundarias, 2025” del Observatorio Humanitario de Cruz Roja Argentina.

11. Como Unicef Argentina (2025).

12. Como los relevamientos de la Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA, 2024, 2025), organización que nuclea a los entes estatales responsables de la regulación y el control de la actividad lúdica en las 24 jurisdicciones del país.

2. Marco normativo

El presente capítulo describe brevemente las principales características del marco regulatorio de los juegos con dinero en la Argentina. Para ello, en primer lugar, se presenta la organización institucional y jurisdiccional de la actividad en nuestro país. En este sentido, cabe señalar que, más allá de las particularidades provinciales en materia regulatoria, en ninguna jurisdicción del país se encuentra habilitada la participación de menores de 18 años en juegos de apuestas (UNICEF, 2025).

En segundo lugar, se abordan algunas de las transformaciones y desafíos regulatorios asociados a la expansión reciente de las apuestas online, así como los principales criterios y mecanismos actualmente utilizados para la habilitación y control de operadores y plataformas.

2.1 Estructura regulatoria de los juegos de azar en Argentina

El Estado ha cumplido históricamente un rol fundamental en el desarrollo de la industria de los juegos de azar como actor clave en la construcción y expansión de la oferta a partir de la legalización y reglamentación de ciertos juegos y la prohibición de otros. Además, cumple una función nodal en la definición de ciertos juegos como actividades recreativas legítimas cuya explotación puede constituir una fuente de recursos mediante la recaudación tributaria y los esquemas de concesión a actores privados.

En la Argentina, la regulación y el marco normativo de los juegos de azar corresponden a cada una de las 24 jurisdicciones provinciales, dado que se trata de una competencia no transferida por la Constitución Nacional al gobierno federal. En consecuencia, tanto las 23 provincias como la Ciudad Autónoma de Buenos Aires ejercen facultades sobre las condiciones de explotación de la actividad -incluyendo los tipos de juegos y los espacios físicos y plataformas digitales habilitados-, así como sobre la recaudación impositiva asociada, la asignación de esos recursos y la regulación de su publicidad, entre otros aspectos (OAD, 2025a).

Actualmente, cada provincia cuenta con un ente regulador propio que administra y controla la explotación de los juegos de azar, cada uno de los cuales se encuentra nucleado en la Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA). Como ya se mencionó, los marcos normativos jurisdiccionales vigentes contemplan en todos los casos restricciones generales de acceso a los juegos con dinero para menores de edad.

2.2 Regulación de los juegos de apuestas online

En los últimos años, la expansión y gran difusión que experimentaron los juegos de apuestas online, junto con la proliferación de plataformas de acceso, han profundizado la diversificación y digitalización de una oferta de juego con dinero que en nuestro país ya venía en crecimiento desde hacía al

menos tres décadas, impulsada por la multiplicación de agencias, bingos y casinos, así como por la difusión de las máquinas tragamonedas (OAD, 2025a).

Este escenario presenta desafíos en materia regulatoria en tanto tensiona los criterios territoriales y jurisdiccionales en los que tradicionalmente se ha basado la regulación de los juegos con dinero. Así, la posibilidad de apostar en sitios habilitados en el exterior o en algunas provincias, pero no en otras, genera dificultades para regular la actividad como, por ejemplo, problemas para aplicar las leyes fuera del territorio, hacer cumplir decisiones judiciales en otras jurisdicciones o restringir el acceso de menores, entre otras.

De las 24 jurisdicciones argentinas en la actualidad 20 han regulado y reglamentado los juegos de apuestas online, algunas desde hace más de una década (Ministerio de Justicia, 2026). Considerando la amplia oferta de plataformas de apuestas disponible, en general las regulaciones provinciales suelen orientarse a fijar los requisitos para el registro y la autorización de empresas como operadores online, así como a limitar la promoción y el acceso a menores de edad.

Si bien en nuestro país no existe una ley nacional integral sobre juegos de apuestas online, en los últimos años fueron sancionadas algunas regulaciones de alcance nacional en la materia, vigentes al momento de realización del trabajo de campo del Séptimo Estudio. La Ley N° 27.346, sancionada en 2016, estableció en todo el territorio nacional un impuesto que gravó las apuestas y/o juegos de azar efectuados en el país a través de cualquier tipo de plataforma digital o a través de la red Internet¹⁴. Su modificación en 2021, a partir de la Ley N° 27.591, estableció los criterios para determinar cuándo una apuesta online se efectúa en el país, además de crear el Registro de Control Online del Sistema de Apuestas, con el objetivo de verificar y fiscalizar a los sujetos vinculados a la explotación de juegos de azar desarrollados a través de plataformas digitales.

En el mismo sentido, ese año la Dirección Nacional del Registro de Dominios de Internet completó la implementación operativa de la zona especial de dominios “bet.ar” (creada dos años antes mediante la Disposición 68/2019) para sitios oficiales de juego online en Argentina, con el objetivo de demarcar e identificar los sitios web autorizados para apostar en todo el país. De esta forma, toda empresa que desee operar legalmente en el mercado de las apuestas online debe, además de contar con la validación como operador en cada jurisdicción, registrar y obtener la aprobación de su dominio de Internet ante el organismo regulador correspondiente, siguiendo criterios comunes establecidos a nivel nacional (OAD, 2025a).

Por otra parte, cabe mencionar que, al momento de la redacción de este informe, existen distintas iniciativas legislativas que apuntan a regular a nivel nacional la promoción y publicidad de las apuestas online, así como a establecer mecanismos de verificación para impedir el acceso de menores de 18 años a los sitios de apuestas, aunque hasta el momento ninguno de los proyectos presentados en el Congreso fue sancionado. En paralelo, algunas jurisdicciones avanzaron recientemente en la implementación de medidas en

14. La misma ley incorporó un nuevo artículo al Código Penal de la Nación (301 bis) que concibe al juego ilegal como un delito penal y ya no como una contravención, estipulando penas de tres a seis años de prisión para la organización y explotación de juegos de azar sin el permiso de la autoridad jurisdiccional competente.

este sentido¹⁵, conformando así un contexto en el que coexisten iniciativas de alcance nacional aún en debate con regulaciones de carácter provincial con distintos niveles de desarrollo.

15. Como la provincia de Buenos Aires que, a través del Instituto Provincial de Lotería y Casinos (IPLyC), oficializó recientemente la exigencia de verificación de identidad mediante datos biométricos para impedir el acceso de menores a los sitios de apuestas online.

3. Resultados del Séptimo estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria

En el presente capítulo se exponen los resultados relativos al uso de juegos con dinero y apuestas¹⁶ correspondientes al último estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria (2025)¹⁷. Como fue mencionado en la Introducción, es la primera vez que la Sedronar realiza una indagación sobre estas prácticas en estudiantes de enseñanza secundaria, obteniendo información útil pero acotada por tratarse de una primera aproximación a la temática en dicha población. Asimismo, es importante señalar que los datos presentados no refieren necesariamente a vínculos problemáticos con esta práctica, dado que no hubo indagación sobre el juego patológico.

Específicamente, lo que el estudio indaga es la proporción de estudiantes que jugaron con dinero al menos una vez en los 12 meses anteriores a la encuesta (prevalencia de año), tanto por Internet (online), como de forma presencial. Asimismo, a las personas no inmediatamente anterior al estudio. En tanto que, en el último apartado, se caracterizan las modalidades de juego con dinero (tanto online como presencial) en los últimos 12 meses, en relación con la frecuencia y el tipo de juego o actividad.

3.1. Principales indicadores sobre el juego con dinero

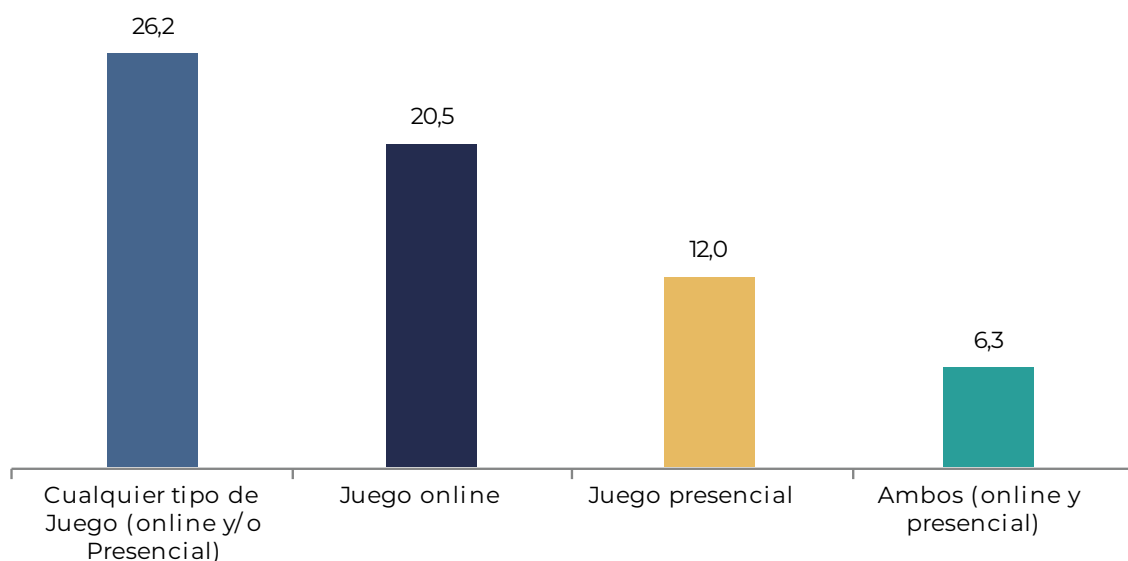
Prevalencia de año

Como se puede apreciar en el Gráfico 3.1.1, algo más de una cuarta parte de la población de estudiantes de enseñanza secundaria jugó con dinero, ya sea de manera online (por Internet) y/o de forma presencial, al menos una vez durante los 12 meses anteriores a la aplicación de la encuesta (26,2%). No obstante, el juego online se presenta como la modalidad de juego más frecuente en esta población, con una prevalencia anual de 20,5% frente al 12% correspondiente al juego presencial. Asimismo, se observa que un 6,3% de la población ha jugado con dinero durante el último año tanto de manera online como de manera presencial.

¹⁶. En lo que sigue, se utilizará solamente el término “juego con dinero” para simplificar la lectura, pero se utiliza el mismo para referirse a los juegos con dinero, a los juegos de apuestas y a los juegos de azar de manera indistinta.

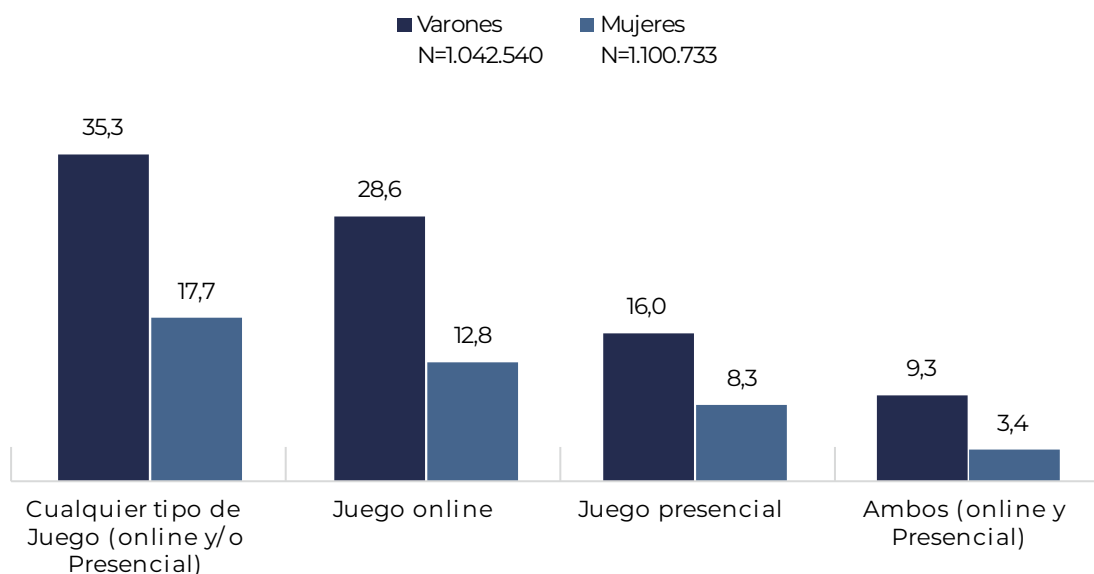
¹⁷. Para más información sobre el diseño metodológico del Estudio, se recomienda la lectura del Informe metodológico (OAD, 2025d) y del Informe general de resultados (OAD, 2025c).

Gráfico 3.1.1. Prevalencia de año de juego con dinero según modalidad (%). Población escolar de nivel secundario. Argentina, 2025. N=2.189.571



Al analizar las prevalencias de juego con dinero en el último año según el sexo de los y las estudiantes, se observan proporciones significativamente más altas -cercanas al doble o incluso superiores- entre los varones en comparación con las mujeres (Gráfico 3.1.2). Así, el 35,3% de los varones jugó con dinero al menos una vez durante el último año, frente al 17,7% de las mujeres. Estas diferencias se replican según la modalidad de juego: online (28,6% en varones vs. 12,8% en mujeres), presencial (16% vs. 8,3%) y ambas modalidades (9,3% vs. 3,4%).

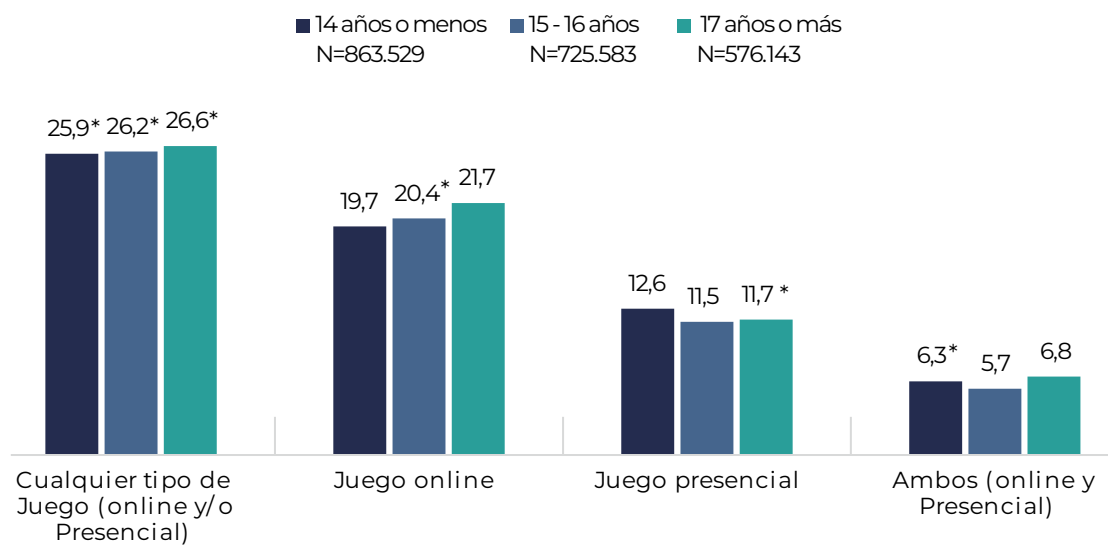
Gráfico 3.1.2. Prevalencia de año de juego con dinero por modalidad, según sexo (%). Población escolar de nivel secundario. Argentina, 2025.



Nota: Las diferencias de prevalencia entre los sexos son estadísticamente significativas a un nivel de 0,05 en todos los casos.

En relación con la edad, como puede apreciarse en el Gráfico 3.1.3, no se registran diferencias significativas en la prevalencia anual de juego con dinero al considerar cualquier tipo de juego (es decir, online y/o presencial). No obstante, al analizar las modalidades de juego por separado, emergen algunas diferencias específicas. Así, los estudiantes de mayor edad (17 años o más) presentan una prevalencia ligeramente superior en el juego online respecto de los más jóvenes (14 años o menos) y también al considerar el juego de ambas modalidades (online y presencial) frente al grupo de 15 y 16 años. En cambio, los estudiantes de 14 años o menos presentan una prevalencia levemente mayor en el juego presencial en comparación con los de 15 y 16 años.

Gráfico 3.1.3. Prevalencia de año de juego con dinero por modalidad, según tramos de edad (%). Población escolar de nivel secundario. Argentina, 2025.



Nota: Los valores con asterisco (*) muestran las prevalencias que no tienen diferencias estadísticamente significativas a un nivel de 0,05.

Edad de la primera vez que jugaron con dinero

En este apartado se analiza la edad en la que los estudiantes que participaron en prácticas de juego con dinero durante el último año jugaron por primera vez, ya sea en modalidad online o presencial.

Como puede verse en la Tabla 3.1.1, la edad promedio de inicio (media) es ligeramente menor en el juego presencial (13,5 años) en comparación con el online (14,1 años). La mediana -que indica que la mitad de los estudiantes comenzó a apostar o a jugar con dinero a esa edad o antes- también resulta inferior en la modalidad presencial (13 años) frente a la online (14 años). No obstante, la edad más frecuente (moda) coincide en ambas modalidades: 13 años.

Al analizar la edad en que los estudiantes jugaron con dinero por primera vez según el sexo, se registra únicamente una diferencia en el promedio correspondiente al juego presencial, que resulta levemente más temprano entre las mujeres (13,3 años) que entre los varones (13,7 años).

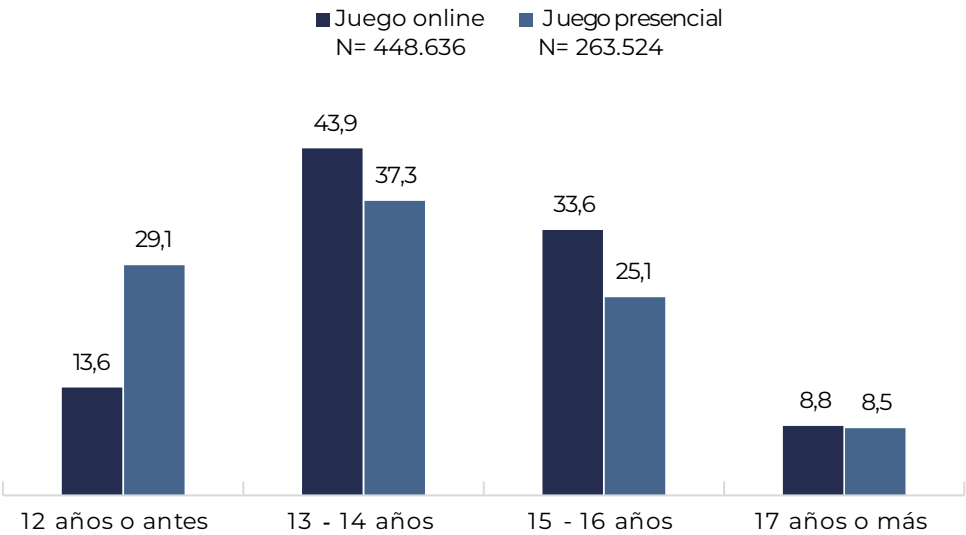
Tabla 3.1.1. Medidas estadísticas de la edad en la que jugaron con dinero por primera vez por modalidad, según sexo. Población escolar de nivel secundario que jugó con dinero en el último año. Argentina, 2025.

Sexo	N	Media	Mediana	Moda	Desvío estándar
Juego online					
Varones	288.914	14,1	14,0	13,0	1,7
Mujeres	135.822	14,2	14,0	13,0	1,7
Total	433.186	14,1	14,0	13,0	1,7
Juego presencial					
Varones	154.312	13,7	13,0	13,0	2,1
Mujeres	81.722	13,3	13,0	13,0	2,2
Total	241.169	13,5	13,0	13,0	2,1

Nota: Se excluyeron los casos sin dato de la edad.

El Gráfico 3.1.4 también evidencia un inicio más temprano en el juego presencial. En este sentido, el 29,1% de los estudiantes que jugaron con dinero de manera presencial en el último año lo hizo por primera vez a los 12 años o antes, frente al 13,6% de quienes jugaron de manera online. En tanto que, entre quienes jugaron con dinero de manera online durante el último año, la edad de inicio de esta práctica se concentra entre los 13 y los 16 años en mayor medida en comparación con aquellos que jugaron de forma presencial.

Gráfico 3.1.4. Distribución de la población escolar por edad en la que jugó con dinero por primera vez, según modalidad (%). Población escolar de nivel secundario que jugó con dinero en el último año. Argentina, 2025.



3.2. Caracterización de las personas que jugaron en el último año

En este apartado se presenta una breve caracterización de la población escolar que jugó con dinero al menos una vez durante los 12 meses anteriores a la aplicación de la encuesta. Para realizar esta caracterización se comparan los indicadores que presentan los estudiantes que jugaron con dinero -ya sea de manera online y/o presencial- durante el último año (n=573.842), con los indicadores de los estudiantes que no jugaron con dinero durante el mismo periodo, es decir, el resto de la población (n=1.615.729).

En relación con las variables sociodemográficas, como se puede observar en la Tabla 3.2.1, la proporción de varones es mayor entre quienes jugaron con dinero en el último año (64,1%) que entre quienes no lo hicieron (41,7%). Por otro lado, en relación con la edad de los estudiantes, no se registran prácticamente diferencias en la distribución por tramos de edad entre los estudiantes que jugaron con dinero en el último año, los que no lo hicieron y la población total bajo estudio.

Tabla 3.2.1. Distribución de la población escolar por sexo y tramos de edad, según juego con dinero en el último año (%). Población escolar de nivel secundario. Argentina, 2025.

		Población total N=2.189.571	Estudiantes que jugaron con dinero N=573.842	Estudiantes que NO jugaron con dinero N=1.615.729
Sexo	Varón	47,6	64,1	41,7
	Mujer	50,3	33,9	56,1
	Sin dato	1,2	1,1	1,3
Tramos de edad	14 años o menos	39,4	39,0	39,6
	15 - 16 años	33,1	33,1	33,2
	17 años o más	26,3	26,7	26,2
	Sin dato	1,1	1,2	1,1

Nota: Las distribuciones según sexo no suman 100% debido a que la categoría 'otro' (0,9% de la población total) no se presenta en la tabla.

En relación con ciertas características relativas a los establecimientos escolares a los que concurren los y las estudiantes, no se observan diferencias importantes según hayan jugado -o no- con dinero durante el último año. Tal como se aprecia en la Tabla 3.2.2, las diferencias entre ambas subpoblaciones son inferiores a 1 punto porcentual en relación con el turno al que asisten, el tipo de gestión de la escuela y el tipo de aglomerado en el que se emplaza.

Tabla 3.2.2. Distribución de la población escolar por turno, tipo de gestión y tipo de aglomerado, según juego con dinero en el último año (%). Población escolar de nivel secundario. Argentina, 2025.

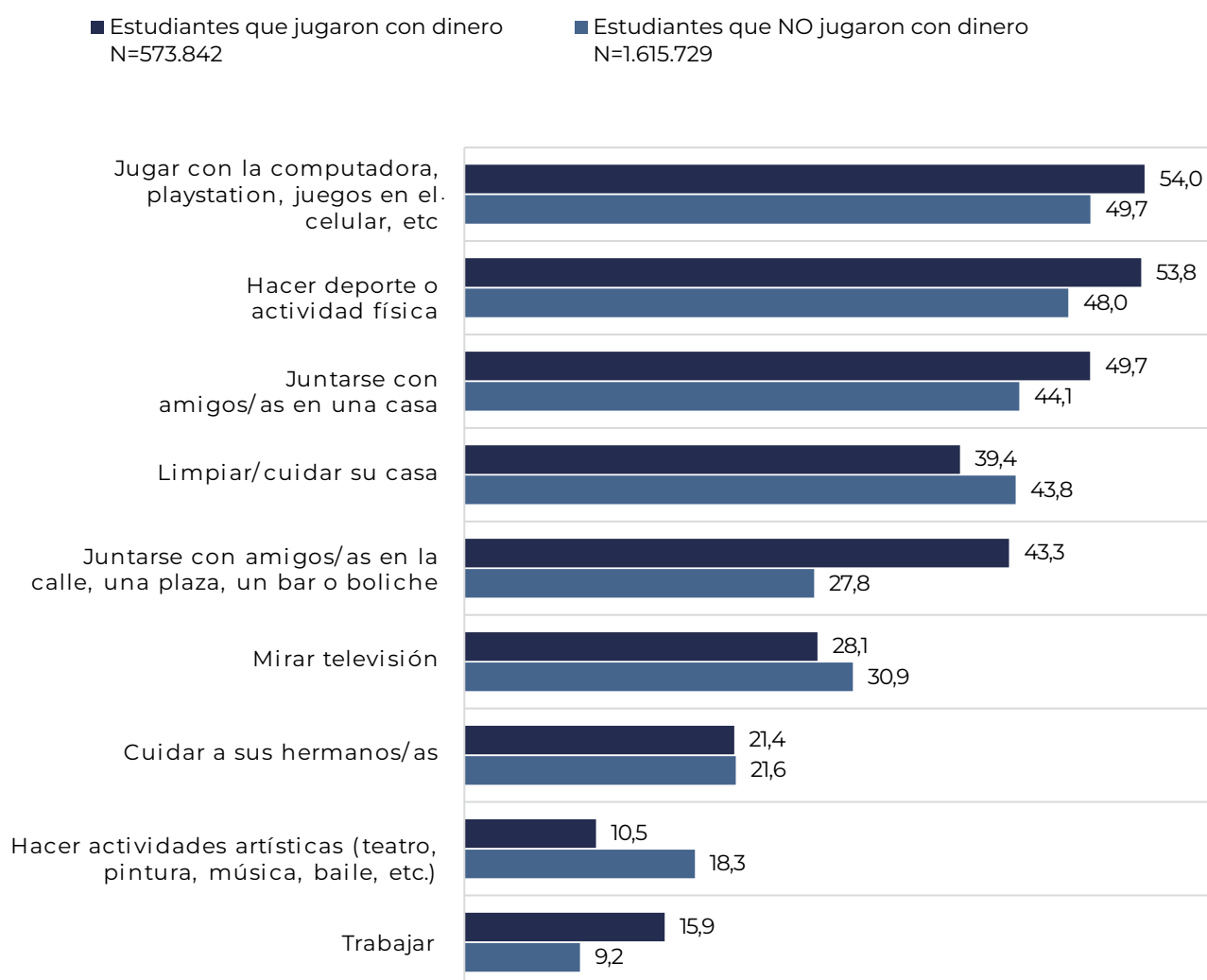
		Población total N=2.189.571	Estudiantes que jugaron con dinero N=573.842	Estudiantes que NO jugaron con dinero N=1.615.729
Turno	Mañana	61,5	60,8	61,7
	Tarde	36,0	36,6	35,8
	Noche	2,5	2,6	2,4
Tipo de Gestión	Estatal	70,4	71,0	70,2
	Privado	29,6	29,0	29,8
Tipo de Aglomerado	Principal	48,8	49,1	48,7
	Resto provincia	51,2	50,9	51,3

En cuanto al uso del tiempo libre, se consultó a los estudiantes sobre las actividades que realizan habitualmente durante la semana (Gráfico 3.2.1). Aunque las tres actividades más mencionadas fueron las mismas para ambas subpoblaciones –en este orden: jugar con la computadora, PlayStation, juegos en el celular, etc.; hacer deporte o actividad física; juntarse con amigos/as en una casa–, en todos los casos su frecuencia fue mayor entre los estudiantes que durante el último año jugaron con dinero (con porcentajes cercanos o superiores al 50%) en comparación con los que no jugaron.

En cuarto lugar, el 43,3% de los estudiantes que jugaron con dinero durante el último año se junta habitualmente con amigos/as –en la calle, una plaza, un bar o boliche–, mientras que esta actividad fue considerablemente menos frecuente entre quienes no jugaron con dinero (27,8%). En cambio, entre los estudiantes que no jugaron con dinero en los últimos 12 meses, la cuarta actividad más habitual fue la limpieza o el cuidado del hogar, en una proporción mayor que entre quienes sí jugaron con dinero en el último año (43,8% vs. 39,4%, respectivamente).

Asimismo, otras de las actividades realizadas habitualmente por los estudiantes que no jugaron con dinero en el último año en mayor frecuencia que los que sí lo hicieron, son mirar televisión (30,9% vs. 28,1%) y hacer actividades artísticas –como teatro, pintura, música, baile, etc.– (18,3% vs. 10,5%). Por su parte, los estudiantes que jugaron con dinero durante el último año refieren trabajar habitualmente en una proporción superior a la de quienes no jugaron.

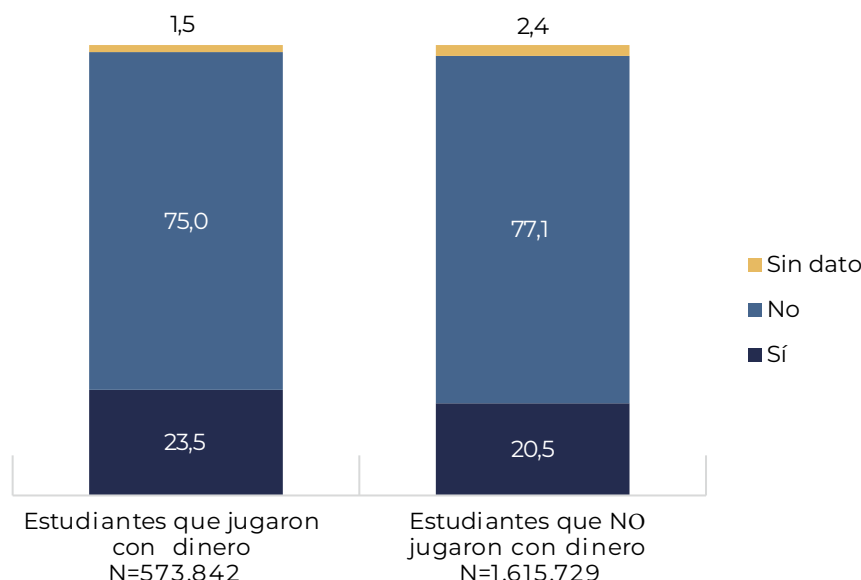
Gráfico 3.2.1. Distribución de la población escolar por actividades que realizan habitualmente, según juego con dinero en el último año (%). Población escolar de nivel secundario. Argentina, 2025.



Nota: Pregunta de respuesta múltiple. Cada estudiante podía seleccionar más de una opción.

Por otro lado, en relación con la salud, se indagó si durante los últimos 12 meses los y las estudiantes se atendieron con algún profesional de la salud por haber sentido angustia, depresión o problemas emocionales (Gráfico 3.2.2). En este caso, los estudiantes que jugaron con dinero en el último año respondieron afirmativamente en una proporción levemente superior a la registrada entre quienes no jugaron con dinero (23,5% y 20,5%, respectivamente).

Gráfico 3.2.2. Distribución de la población escolar que se atendió con algún profesional de la salud alguna vez en los últimos 12 meses por haber sentido angustia, depresión o problemas emocionales, según juego con dinero en el último año (%). Población escolar de nivel secundario. Argentina, 2025.

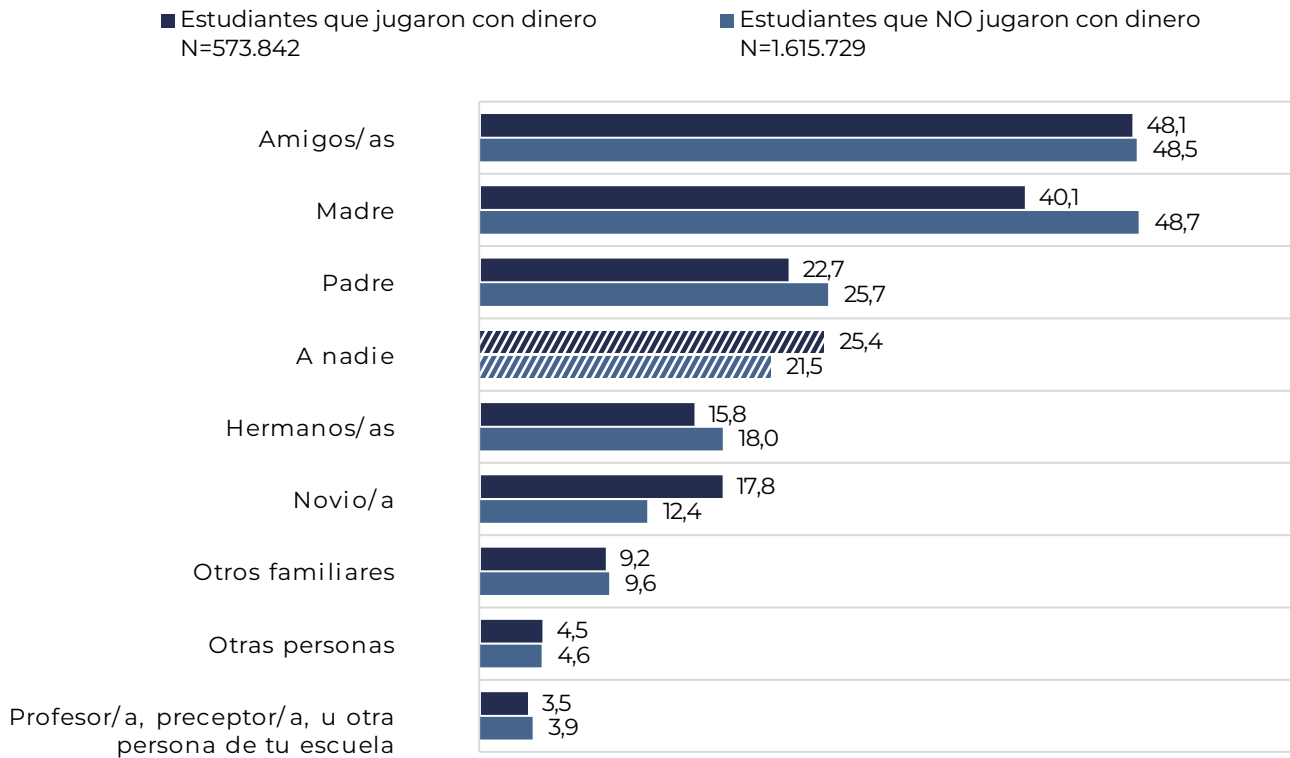


También se indagó a qué persona/s recurren los estudiantes para contarles o pedirles ayuda cuando tienen un problema importante (Gráfico 3.2.3). Tanto entre quienes jugaron con dinero en el último año como entre quienes no lo hicieron, alrededor de la mitad señala acudir a sus amigos/as (48,1% y 48,5%, respectivamente).

Además, casi la mitad de los estudiantes que no jugaron con dinero refiere recurrir a su madre ante este tipo de situaciones (48,7%), proporción superior a la observada entre quienes sí jugaron con dinero en el último año (40,1%). Como puede observarse en el Gráfico 3.2.3, los estudiantes que no jugaron con dinero también acuden en mayor medida a su padre y a sus hermanos/as, en comparación con quienes sí jugaron con dinero durante el último año. En cambio, estos últimos mencionan acudir a su novio/a con mayor frecuencia que quienes no jugaron con dinero.

Asimismo, se destaca que uno de cada cuatro estudiantes que jugó con dinero en el último año afirma no acudir a nadie cuando enfrenta un problema importante (25,4%), porcentaje algo menor entre quienes no jugaron con dinero (21,5%).

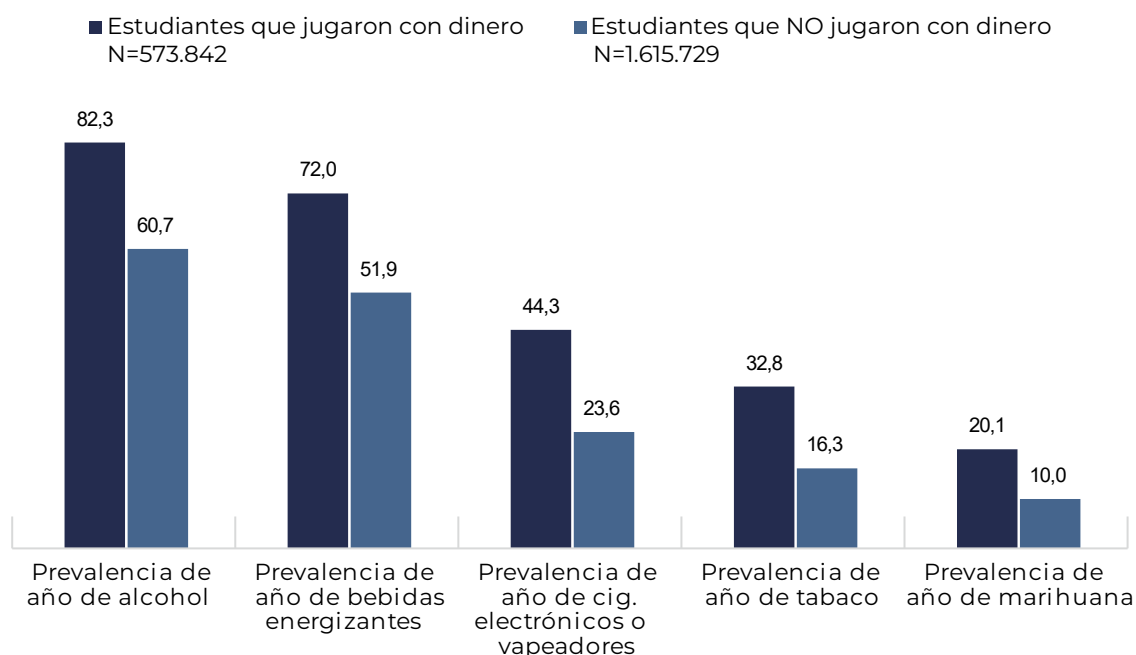
Gráfico 3.2.3. Distribución de la población según personas a las que recurren ante un problema, según juego con dinero en el último año (%). Población escolar de nivel secundario. Argentina, 2025.



Nota: Pregunta de respuesta múltiple. Cada estudiante podía seleccionar más de una opción, excepto que seleccionaran la categoría 'a nadie'.

Por último, en relación con el consumo reciente -es decir, durante los últimos 12 meses- de las sustancias psicoactivas con mayores prevalencias en esta población, se observa que los estudiantes que jugaron con dinero durante el último año presentan prevalencias anuales de consumo significativamente más altas que las del resto de los estudiantes. Como se puede apreciar en el Gráfico 3.2.4, las prevalencias de año de consumo de alcohol, bebidas energizantes y cigarrillos electrónicos o vapeadores entre quienes jugaron con dinero en el último año superan en más de 20 puntos porcentuales las registradas entre quienes no jugaron. En el caso del consumo de tabaco y marihuana, las prevalencias anuales entre los estudiantes que jugaron con dinero en los últimos 12 meses duplican las observadas entre quienes no jugaron.

Gráfico 3.2.4. Prevalencias de año de consumo de alcohol, bebidas energizantes, cigarrillos electrónicos o vapeadores, tabaco y marihuana, según juego con dinero en el último año (%). Población escolar de nivel secundario. Argentina, 2025.



Nota: Las diferencias de prevalencia entre los estudiantes que jugaron con dinero en el último año y los que no lo hicieron son estadísticamente significativas a un nivel de 0,05 en todos los casos.

3.3. Caracterización de las modalidades de juego con dinero en el último año

A los estudiantes que jugaron con dinero durante el último año, tanto de manera online (n=448.636) como de manera presencial (n=263.524), se les consultó acerca de la frecuencia con la que lo hicieron y de los tipos de juegos o actividades en las que apostaron dinero durante dicho periodo.

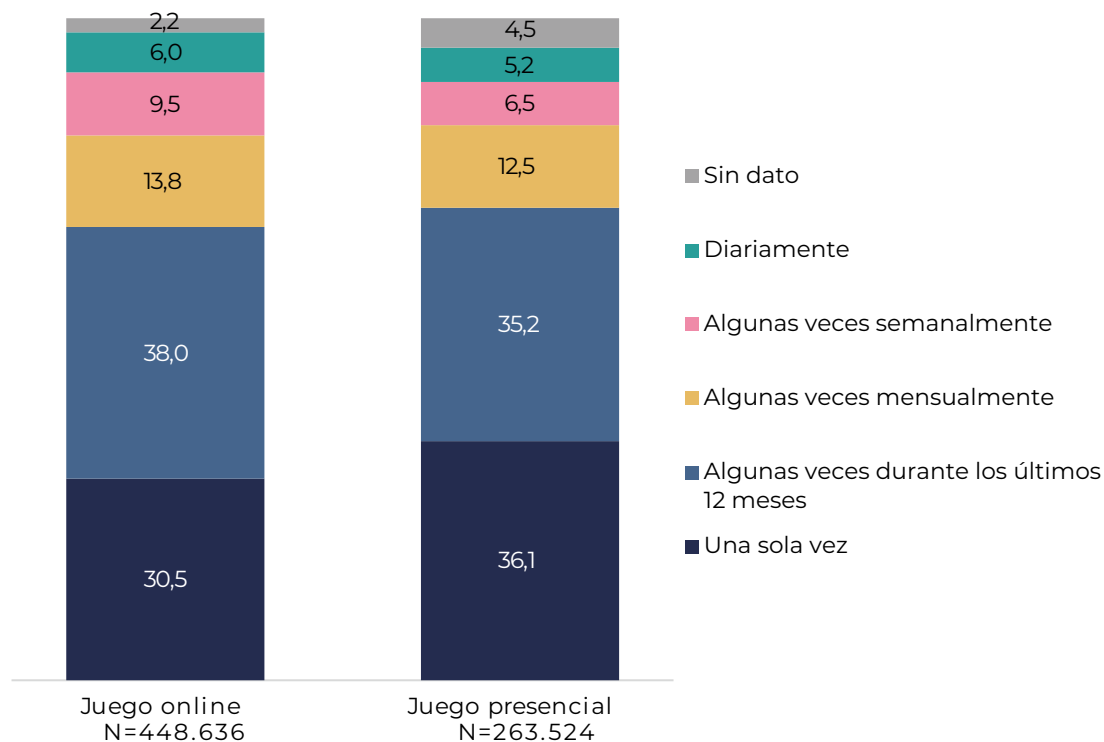
Frecuencia de juego

En relación con la frecuencia de juego, como se observa en el Gráfico 3.3.1, predominó una participación experimental -una sola vez en el año- u ocasional -algunas veces durante los últimos 12 meses-.

Específicamente, entre quienes jugaron con dinero de manera **online**, el 38% lo hizo sólo algunas veces durante los 12 meses previos a la aplicación de la encuesta, mientras que el 30,5% realizó esta actividad una única vez en dicho periodo. Por otro lado, el 13,8% jugó con dinero de manera online algunas veces al mes, el 9,5% algunas veces por semana y el 6% lo hizo de manera diaria en los últimos 12 meses.

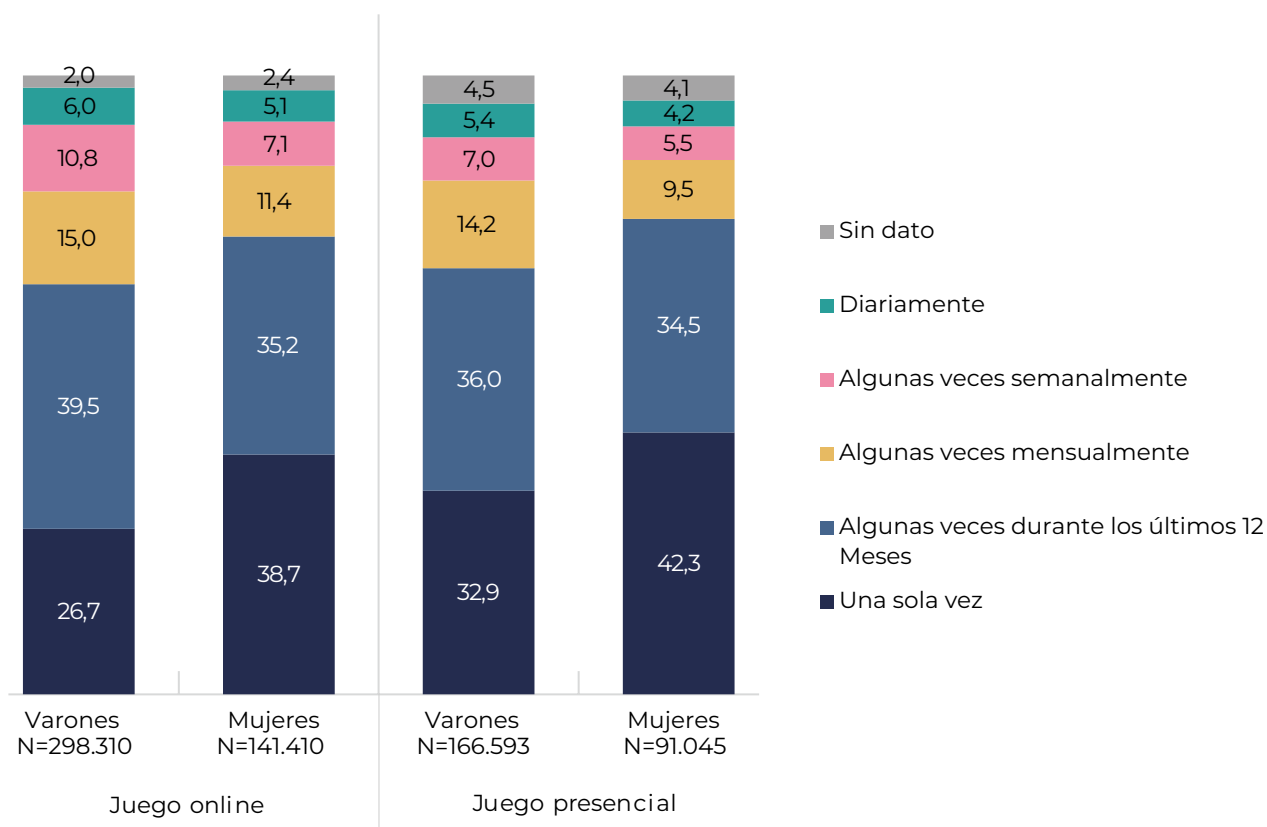
De manera similar, entre los estudiantes que jugaron con dinero de manera **presencial** durante el último año, la mayoría lo hizo solo una vez (36,1%) o algunas veces en los últimos 12 meses (35,2%). Además, el 12,5% jugó con dinero de manera presencial algunas veces al mes, el 6,5% algunas veces por semana y el 5,2% lo hizo diariamente.

Gráfico 3.3.1. Frecuencia de juego con dinero en los últimos 12 meses, según modalidad de juego (%). Población escolar de nivel secundario que jugó con dinero durante el último año. Argentina, 2025.



En relación con el sexo de los estudiantes que jugaron con dinero en el último año, se destaca que las mujeres –tanto en de manera online como presencial– participaron en mayor medida de forma experimental, es decir, una sola vez en el año, en comparación con los varones (Gráfico 3.3.2). Por el contrario, los varones registraron una mayor frecuencia de juego –tanto online como presencial– desde algunas veces al año hasta diariamente.

Gráfico 3.3.2. Frecuencia de juego con dinero en los últimos 12 meses por modalidad de juego, según sexo (%). Población escolar de nivel secundario que jugó con dinero durante el último año. Argentina, 2025.



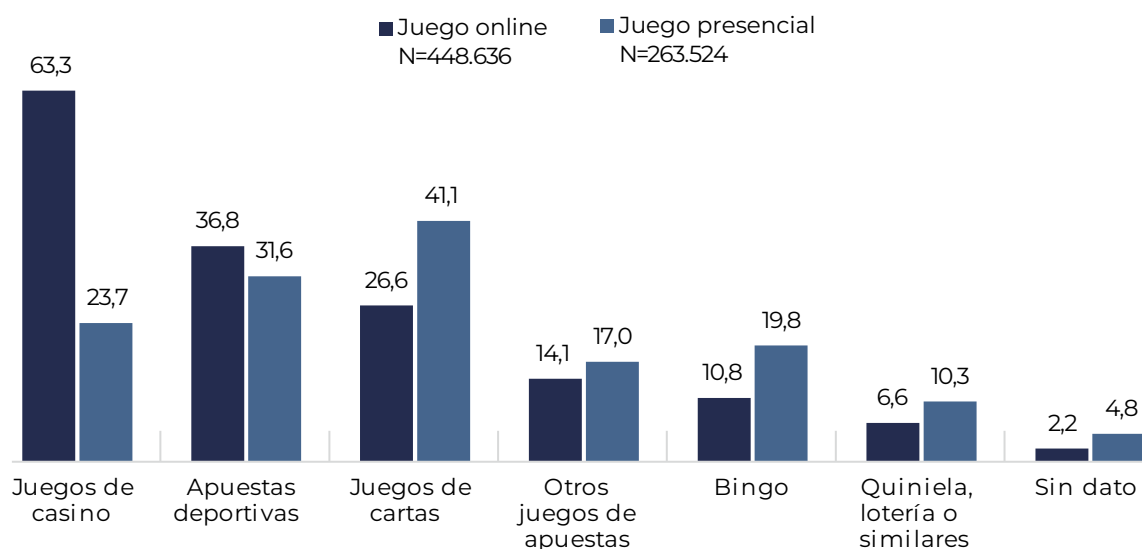
Tipos de juego o actividades

La mayoría de los estudiantes que jugaron de manera **online** durante el último año lo hizo en juegos de casino -como la ruleta, máquinas tragamonedas, etc.- (63,3%). En menor medida, el 36,8% realizó apuestas deportivas, el 26,6% apostó en juegos de cartas, el 14,1% en otros juegos de apuestas y el 10,8% en bingo.

En cuanto a la modalidad **presencial**, los estudiantes que apostaron en el último año lo hicieron principalmente en juegos de cartas, con el 41,1% de las menciones. Además, el 31,6% de los que jugaron con dinero presencialmente realizó apuestas deportivas, el 23,7% participó en juegos de casino, el 19,8% en bingo y el 17% en otros juegos de apuestas.

Por último, los juegos de quiniela, lotería o similares fueron los menos mencionados en ambas modalidades de juego.

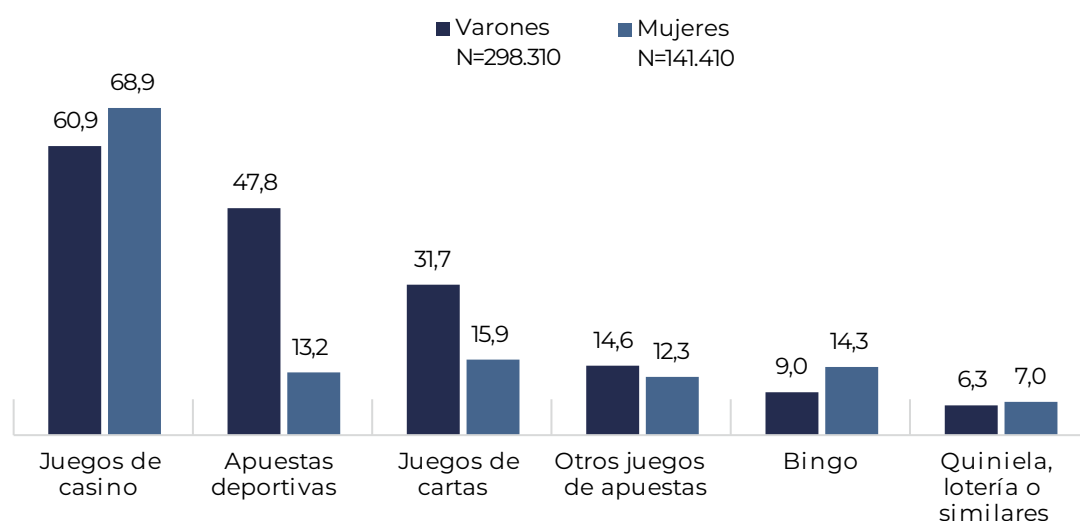
Gráfico 3.3.3. Tipo de juegos o actividades en las que apostaron en los últimos 12 meses, según modalidad de juego (%). Población escolar de nivel secundario que jugó con dinero durante el último año. Argentina, 2025.



Nota: Pregunta de respuesta múltiple. Cada estudiante podía seleccionar más de una opción.

Entre los estudiantes que apostaron de manera online en el último año, las mujeres participaron más frecuentemente que los varones en juegos de casino y bingo (Gráfico 3.3.4). En cambio, los varones registraron una participación online considerablemente mayor que las mujeres en apuestas deportivas (47,8% vs. 13,2%) y en juegos de cartas (31,7% vs. 15,9%).

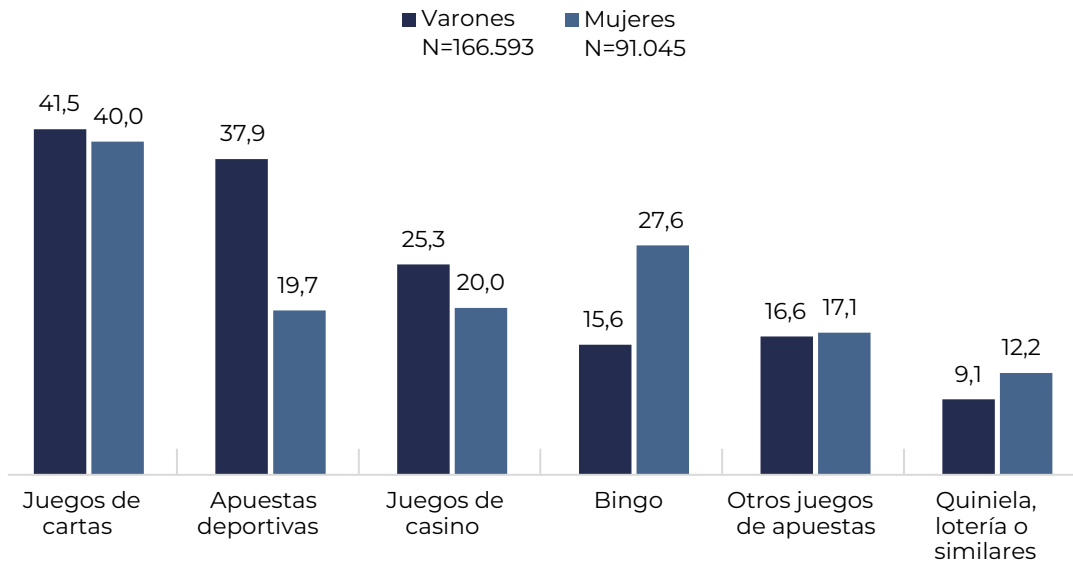
Gráfico 3.3.4. Tipo de juegos o actividades en las que apostaron de manera online en los últimos 12 meses, según sexo (%). Población escolar de nivel secundario que jugó con dinero de manera online durante el último año. Argentina, 2025.



Nota: Pregunta de respuesta múltiple. Cada estudiante podía seleccionar más de una opción.

Por último, entre los estudiantes que realizaron apuestas presenciales durante el último año, los varones registraron una participación considerablemente mayor que las mujeres en apuestas deportivas (37,9% vs. 19,7%) y también una mayor participación en juegos de casino (Gráfico 3.3.5). En cambio, las mujeres participaron en juegos de bingo de manera presencial en una proporción bastante superior a la de los varones (27,6% vs. 15,6%).

Gráfico 3.3.5. Tipo de juegos o actividades en las que apostaron de manera presencial en los últimos 12 meses, según sexo (%). Población escolar de nivel secundario que jugó con dinero de manera presencial durante el último año. Argentina, 2025.



Nota: Pregunta de respuesta múltiple. Cada estudiante podía seleccionar más de una opción.

4. Conclusiones

Como parte de las novedades que introdujo la realización del “Séptimo Estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria, 2025” realizado por el Observatorio Argentino de Drogas (OAD) de la Sedronar, se destaca la incorporación de indagaciones exploratorias sobre los usos de juegos con dinero y apuestas. Esta es la primera vez que desde el OAD se indaga por ello en un estudio de este tipo y para esta población, complementando los antecedentes en la materia iniciados con el “Estudio sobre consumos y prácticas de cuidado en población universitaria, 2023” y constituyendo una novedad no solo a nivel nacional, sino también regional.

Un breve recorrido por el marco regulatorio vigente en nuestro país en relación con los juegos con dinero permite observar un esquema normativo en el que las competencias de regulación sobre las condiciones de explotación de la actividad, su promoción y publicidad y la recaudación impositiva asociada corresponden principalmente a las jurisdicciones provinciales.

Como se mencionó, la expansión reciente de las apuestas online introdujo nuevos desafíos regulatorios vinculados a la digitalización de la oferta, la circulación interjurisdiccional de plataformas y las dificultades para restringir el acceso de menores de edad, a partir de lo cual la mayor parte de las jurisdicciones del país avanzaron en regulaciones específicas. En ese sentido, en los últimos años fueron sancionadas normativas de alcance nacional orientadas al control y la fiscalización de la actividad, la identificación de plataformas autorizadas y la regulación de los operadores online.

En este marco, y considerando la población objetivo del presente estudio, es preciso mencionar que, independientemente de las particularidades normativas provinciales, en ninguna jurisdicción del país se encuentra habilitada la participación de menores de 18 años en juegos de apuestas.

En relación con los principales resultados del estudio, se destaca que más de una cuarta parte de la población de estudiantes de enseñanza secundaria jugó con dinero, ya sea de manera online (por Internet) y/o de forma presencial, al menos una vez durante los 12 meses anteriores a la aplicación de la encuesta. El juego online se presenta como la modalidad más frecuente en esta población, mientras que cerca del 6% ha jugado tanto de forma online como presencial durante el último año.

En relación con el sexo de la población, se observa que los varones presentan prevalencias de año significativamente más altas que las mujeres para cualquier modalidad (online y/o presencial) de juego con dinero.

Respecto de la edad, los estudiantes de 17 años o más presentan una prevalencia ligeramente superior en el juego online en comparación con los más jóvenes. Por otro lado, los estudiantes de 14 años o menos registran una prevalencia levemente mayor en el juego presencial respecto de quienes tienen entre 15 y 16 años. En consonancia con estos resultados, la edad promedio en que jugaron con dinero por primera vez es ligeramente menor en el juego presencial (13,5 años) en comparación con la modalidad online (14,1 años).

En cuanto al uso del tiempo libre, los resultados muestran que los estudiantes que jugaron con dinero durante el último año presentan una mayor participación en actividades recreativas, como jugar con la computadora, PlayStation o celular, hacer deportes, juntarse con amigos (en una casa o en el ámbito público). En contraste, quienes no jugaron con dinero dedican relativamente más tiempo a actividades vinculadas al cuidado del hogar, al consumo de televisión y a actividades artísticas.

Por otro lado, los resultados muestran que los amigos constituyen la principal fuente de apoyo ante problemas importantes para los estudiantes, independientemente de si jugaron o no con dinero durante el último año. Sin embargo, quienes no participaron en juegos con dinero tienden a recurrir con mayor frecuencia a miembros de su familia, especialmente a la madre, el padre y los hermanos. Por su parte, los estudiantes que jugaron con dinero durante los últimos 12 meses presentan una mayor tendencia a no acudir a nadie cuando enfrentan dificultades, en comparación con los que no jugaron.

Las indagaciones respecto a la frecuencia de juego muestran una participación predominantemente experimental (una sola vez en el año) u ocasional (algunas veces durante los últimos 12 meses), tanto en el juego online como en el presencial. Asimismo, para ambos tipos de modalidad de juego, las mujeres participaron en mayor proporción una única vez durante el año, en comparación con los varones.

En relación con los tipos de juego o actividades en las que apostaron, los resultados muestran diferencias según la modalidad de juego. Entre los estudiantes que jugaron con dinero de forma online durante el último año, predominaron los juegos de casino (63,3%), seguidos por las apuestas deportivas (36,8%) y los juegos de cartas (26,6%). En contraste, en la modalidad presencial la práctica más frecuente fueron los juegos de cartas (41,1%), seguida por las apuestas deportivas (31,6%) y los juegos de casino (23,7%).

Por último, en relación con el consumo reciente -durante los últimos 12 meses- de sustancias psicoactivas, se destaca que los y las estudiantes que jugaron con dinero en dicho periodo presentan prevalencias anuales significativamente más altas de consumo de alcohol, bebidas energizantes, cigarrillos electrónicos o vapeadores, tabaco y marihuana en comparación con el resto de los estudiantes.

En este marco, la importancia de llevar adelante una nueva edición de este estudio radica no solamente en poder dar continuidad a una serie histórica de producción de información sobre las características que asumen los consumos de sustancias en la población escolar del nivel secundario, sino también en la oportunidad de incorporar indagaciones exploratorias que respondan a desafíos actuales, aportando elementos para identificar y comprender nuevas modalidades de consumo y prácticas emergentes que requieran atención. En ese sentido, iniciativas como esta constituyen un insumo clave para orientar el diseño e implementación de políticas y estrategias de prevención, cuidado y atención en nuestro país.

Referencias bibliográficas

Agencia de la Unión Europea sobre Drogas (EUDA). (2025). Conclusiones destacadas del proyecto europeo de encuestas escolares sobre alcohol y otras drogas (ESPAD) de 2024. https://www.euda.europa.eu/sites/default/files/pdf/32516_es.pdf?826401

Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA). (2024). El juego en Argentina 2024. Azar, virtualidad e impacto en la adolescencia. <https://drive.google.com/file/d/1SxXPkiC4AlNf-nnuQvUnD7RjUIEgE5fv/view>

Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA). (2025). Informe nacional sobre juego en Argentina 2025. Datos, tendencias y desafíos del ecosistema de juego hoy. <https://drive.google.com/file/d/1j-ZZtEw8xKzpiInZpgQpCQgFF650hqJ/view>

Branz, J.B. y Murzi, D. (2024). Apuestas deportivas online y jóvenes en Argentina: entre la sociabilidad, el dinero y el riesgo. *Ludopédio*; 179; 15; 5-2024; 1-10.

Branz, J.B. y Murzi, D. (2025). Jugar, “timbear”, tomar riesgos y ganar dinero. El fenómeno de las apuestas deportivas online entre jóvenes de Argentina. *Lúdicamente*, N° 28, Vol. 14.

Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2024a). Adolescentes y apuestas online. Diagnóstico sobre un fenómeno que trasciende el entorno digital. <https://www.calameo.com/defensoriacaba/read/0026823995351db5eca45>

Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2024b). Plataformas y juventudes. Aportes para pensar el impacto de las apuestas online. <https://www.calameo.com/defensoriacaba/read/0026823999d47e6a98289>

Defensoría del Pueblo de la Provincia de Córdoba, Instituto de Estadísticas. (2024). Apuestas en línea: donde aún no llega la ley. https://elresaltador.com.ar/wp-content/uploads/2024/08/2024-8-12-9.13.48.486_NoticiaArchivo_INFORME_APUESTA_ONLINE.pdf

Disposición N° 68/2019. Secretaría Legal y Técnica. Dirección Nacional del Registro de Dominios de Internet. 16 de abril de 2019. <https://www.boletinoficial.gob.ar/detalleAviso/primera/216215/20190911>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y Ministerio de Capital Humano de la República Argentina. (2025). *Zoom a las apuestas online*.

Gobierno de la Provincia de Buenos Aires, Ministerio de Salud. (2024). Encuesta de Bienestar Digital (EBId). Informe. https://www.ms.gba.gov.ar/sitios/saludmental/files/2024/07/Informe-sobre-EBId_1.pdf

Ley N° 26.934. Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos. 30 de abril de 2014. <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-26934-230505/texto>

Ministerio de Justicia de la República Argentina. (marzo de 2026). Pautas para evitar que los adolescentes apuesten online. <https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/pautas-para-evitar-que-los-adolescentes-apuesten-online>

Observatorio Argentino de Drogas (OAD). (2025a). Juegos con dinero y apuestas. Dimensiones de análisis, regulación estatal y su magnitud en población universitaria argentina. Sedronar. <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2020/11/observatorio-argentino-drogas-2025-juegos-dinero-apuestas.pdf>

Observatorio Argentino de Drogas (OAD). (2025b). Resumen de las consultas telefónicas por juegos compulsivos a la Línea 141 de la Secretaría de Políticas Integrales sobre Drogas de la

Nación Argentina (Sedronar). Boletín informativo. Periodo octubre 2018 - octubre 2025. Sedronar. <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/boletin-linea-141-consultas-por-juegos-compulsivos.pdf>

Observatorio Argentino de Drogas (OAD). (2025c). Séptimo estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria. Argentina, 2025. Informe general de resultados. Sedronar. https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/estudio_nacional_escolares_2025_2711.pdf

Observatorio Argentino de Drogas (OAD). (2025d). Séptimo estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria. Argentina, 2025. Informe Metodológico. Sedronar. https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/informe_metodologico_escolares_2025.pdf

Observatorio de la Deuda Social Argentina (ODSA), Universidad Católica Argentina (UCA). (2025). Estudio de línea de base sobre prevalencia de prácticas de riesgo adictivo en la población de 18 a 75 años de la Ciudad de Buenos Aires. Informe técnico. <https://cdi.mecon.gob.ar/bases/docelec/ac1391.pdf>

Observatorio Humanitario de Cruz Roja Argentina. (2025). Encuesta nacional. Apuestas online y adolescencia: construyendo entornos seguros. Escuelas secundarias, 2025. <https://cruzroja.org.ar/observatorio-humanitario/wp-content/uploads/2025/12/INFORME-APUESTAS-ONLINE-Y-ADOLESCENCIA-pdf.pdf>

Observatorio Uruguayo de Drogas (OUD), Secretaría Nacional de Drogas. (2025). X Encuesta Nacional sobre Consumo de Drogas en Estudiantes de Enseñanza Media. Informe de Investigación 2025. https://www.gub.uy/junta-nacional-drogas/sites/junta-nacional-drogas/files/documentos/publicaciones/JND_X.Encuesta.Drogas_2025_Final.pdf

Universidad Nacional de Córdoba, Facultad de Psicología. (2024). Juego de apuestas en línea: un estudio epidemiológico en jóvenes estudiantes de la Universidad Nacional de Córdoba. Unidad de Estudios Epidemiológicos en Salud Mental.

Universidad Nacional de Cuyo, Secretaría de Bienestar Universitario. (2024). Consumos problemáticos en juegos de apuestas en estudiantes de grado y pregrado de la Universidad Nacional de Cuyo. <https://www.uncuyo.edu.ar/prensa/upload/a77a7aa887fd3cf77cd0df4e9ae29f69.pdf>

Anexo: Metodología del Séptimo estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria

A continuación, se presentan las principales dimensiones metodológicas necesarias para comprender el encuadre del estudio¹⁸.

Objetivo general

Estimar la magnitud y características del consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria, tanto a nivel nacional como jurisdiccional, garantizando la comparabilidad de la información obtenida con los estudios nacionales realizados anteriormente.

Objetivos específicos

- Caracterizar socio-demográficamente a los estudiantes de enseñanza secundaria.
- Estimar prevalencias (vida, año, mes) de consumo de sustancias psicoactivas en la población bajo estudio.
- Determinar la edad de primer consumo de diferentes sustancias psicoactivas.
- Describir las modalidades y formas de consumo de sustancias psicoactivas.
- Establecer el nivel de exposición, percepción del acceso y del riesgo de consumo de sustancias.
- Estimar la magnitud y características del uso de juegos de apuestas.
- Indagar sobre las prácticas de auto cuidado respecto al consumo de sustancias psicoactivas.

Diseño de estudio

Estudio descriptivo de corte transversal de carácter cuantitativo, basado en cuestionarios autoadministrados, anónimos y voluntarios, aplicados en cursos seleccionados de establecimientos de enseñanza secundaria de todo el país. Se siguen los lineamientos del Sistema Interamericano de Datos Uniformes sobre Consumo de Drogas (SIDUC) de la CICAD/OEA y ONUDD, lo que garantiza comparabilidad nacional, regional e internacional.

¹⁸. En caso de requerir mayor profundidad sobre los aspectos metodológicos del Séptimo estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria 2025, se recomienda la lectura del Informe metodológico (OAD/Sedronar, 2025d).

Definición poblacional

El universo de estudio está conformado por la población que estuviera cursando al momento del relevamiento el 8°, 10° y 12° año, correspondiente a los cursos 1°, 3° y 5° o bien 2°, 4° y 6° del nivel secundario (según la organización de cada jurisdicción), la cual corresponde mayoritariamente a jóvenes de 13, 15 y 17 años, en escuelas de gestión estatal y privada de todo el país.

Diseño muestral

El marco de muestreo estuvo conformado por el listado actualizado de establecimientos de educación de nivel secundario provisto por la Secretaría de Educación de la Nación. Dicho registro incluyó las instituciones de gestión pública y privada con matrícula regular en los cursos correspondientes al nivel secundario común y una serie de variables que fueron útiles para la selección de las escuelas, como el tipo de gestión del establecimiento y ubicación geográfica del mismo. No se consideraron en el marco de muestreo las escuelas con menos de 20 alumnos en total en los años bajo estudio.

La primera unidad de muestreo fueron las escuelas, mientras que los cursos constituyeron la unidad secundaria de selección. La muestra fue probabilística, estratificada y bietápica, con representatividad nacional y provincial:

1. Primera etapa: selección aleatoria de escuelas según provincia, tipo de aglomerado, tamaño de la escuela y tipo de gestión.
2. Segunda etapa: selección aleatoria de cursos (mínimo 1 y máximo 2 cursos por año en cada establecimiento).

En cada curso seleccionado fueron invitados a participar todos los estudiantes presentes. La cumplimentación del cuestionario fue, en todos los casos, anónima, confidencial y voluntaria, facilitada por personal previamente capacitado y entrenado a tal fin.

Descripción de la muestra

Se relevó el 100% de los 1.085 establecimientos educativos que integraron la muestra de escuelas de enseñanza secundaria del país, con un total de 118.060 estudiantes encuestados y una muestra efectiva (luego de un proceso de edición) de 117.833 estudiantes. Esta muestra permitió representar a 2.189.571 estudiantes a nivel nacional, de los cuales el 47,6% son varones, el 50,3% mujeres y 0,9% se identificó con la categoría “otro”, registrándose un 1,2% de casos sin respuesta. Respecto a la distribución etaria, el 39,4% de los estudiantes tiene 14 años o menos, el 33,1% entre 15 y 16 años, el 26,3% pertenece al grupo de 17 años o más, y el 1,1% correspondió a casos sin dato¹⁹.

¹⁹. Para más información sobre las características de la población representada en el Séptimo estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria, se recomienda la lectura del Capítulo 3 del Informe general de resultados (OAD/Sedronar, 2025c).

Trabajo de campo

Sedronar realizó un proceso de licitación pública para designar la entidad que llevó adelante, entre otras tareas, el trabajo de campo del estudio, habiendo sido seleccionada la organización Fundación de la Enseñanza Superior (FES). El equipo de la consultora fue el coordinó el trabajo de campo que se extendió por 16 semanas (desde el 7 de abril hasta el 25 de julio de 2025) de forma simultánea en las 23 jurisdicciones - incluyendo la Ciudad Autónoma de Buenos Aires- que acordaron participar²⁰.

El equipo técnico del OAD llevó adelante el diseño conceptual y metodológico del estudio, participó activamente en la gestión de autorizaciones y contacto con autoridades provinciales del sector educativo, y tuvo a cargo el seguimiento del trabajo de campo.

La aplicación del instrumento se realizó de manera presencial, incorporando por primera vez en este tipo de estudio el formato digital, que fue la principal modalidad de aplicación (98,6% del total de cuestionarios). El formato papel (1,4% de los cuestionarios aplicados) fue utilizado de manera puntual ante casos específicos vinculados, por ejemplo, con inconvenientes relativos al acceso a Internet y/o a la disponibilidad de dispositivos móviles. En todos los casos se llevó a cabo el relevamiento con apoyo de facilitadores en aula previamente capacitados.

Cuestionario

Se aplicó un instrumento estructurado, compuesto por 86 preguntas agrupadas en nueve bloques temáticos, basado en el cuestionario SIDUC y adaptado al contexto nacional, utilizando también como insumos para su diseño los aportes de diversos antecedentes regionales y nacionales recientes²¹.

²⁰. La provincia de Formosa no participó del estudio por decisión provincial.

²¹. Como la Encuesta Nacional de Consumo de sustancias y Prácticas de Cuidados en población general (2022), el Estudio sobre Consumos y Prácticas de Cuidado en Población Universitaria (2023) y ediciones anteriores del presente estudio.

Sedronar

Secretaría de Políticas Integrales
sobre Drogas de la Nación Argentina



**Ministerio
de Salud**
República Argentina