

RESOLUCIÓN CS Nº 349/24

VISTO, el Expediente Nº 6445/2024 del registro de la Universidad Nacional de General San Martín, y

CONSIDERANDO:

Que la Secretaría de Gobierno y Relaciones Institucionales ha solicitado el tratamiento y la aprobación de un proyecto de Convenio Específico de Cooperación a suscribirse entre la Universidad Nacional de General San Martín y la Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA).

Que el convenio específico propuesto tiene por objeto el desarrollo conjunto del “Diploma en juego responsable y prevención del juego patológico”.

Que el procedimiento para este tipo de requerimientos se encuentra aprobado por Resolución CS Nº 290 de fecha 27 de diciembre de 2016.

Que conforme surge del Anexo establecido por el Reglamento General para la Celebración y Ejecución de Convenios, la Secretaría de Gobierno y Relaciones Institucionales tendrá a cargo su ejecución y la responsabilidad de supervisión.

Que han tomado la debida intervención la Secretaría General Académica, la Dirección de Presupuesto y Patrimonio y la Dirección General de Asuntos Jurídicos, conforme a lo establecido por el Artículo 9º del citado Reglamento.

Que la propuesta fue considerada y aprobada por este Consejo Superior en su 8º reunión ordinaria del 28 de octubre del corriente.

Que conforme a lo establecido por el Artículo 49º inciso l) del Estatuto de la Universidad Nacional de General San Martín, el Consejo Superior tiene atribuciones para el dictado de la presente Resolución.

Por ello,

**EL CONSEJO SUPERIOR
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE GENERAL SAN MARTÍN**

RESUELVE:



ARTÍCULO 1º.- Aprobar el proyecto de Convenio Específico de Cooperación a suscribirse entre la Universidad Nacional de General San Martín y la Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA), cuyo texto corre agregado como anexo a la presente Resolución.

ARTÍCULO 2º.- Encomendar al Sr. Rector la suscripción del proyecto al que se hace referencia en el artículo que antecede.

ARTÍCULO 3º.- Registrar, comunicar a quienes corresponda y cumplido, archivar.

RESOLUCIÓN CS N° 349/24

CDOR. CARLOS GRECO
Rector

ACUERDO ESPECÍFICO DE COLABORACIÓN ACADÉMICA
ENTRE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE GENERAL SAN MARTÍN
Y LA ASOCIACIÓN DE LOTERÍAS, QUINIELAS Y CASINOS ESTATALES DE ARGENTINA
Para el dictado de la
DIPLOMATURA EN JUEGO RESPONSABLE Y PREVENCIÓN DEL JUEGO PATOLÓGICO

Entre la **UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN**, en adelante “LA UNIVERSIDAD”, con domicilio en la calle Yapeyú N° 2068, San Martín, Provincia de Buenos Aires, representada en este acto por el Cdor. Carlos Greco, D.N.I. N.º 14.095.441, en su carácter de Rector, por una parte, y por la otra, LA **ASOCIACIÓN DE LOTERIAS, QUINIELAS Y CASINOS ESTATALES DE ARGENTINA**, en adelante “A.L.E.A”, con domicilio en la calle 27 de Abril 252, 1er piso, Of 24, Córdoba, representada en este acto por MARIO ALEJANDRO TRUCCO, D.N.I 18.412.890, en su carácter de Director Ejecutivo, convienen celebrar el presente Acuerdo Específico de Colaboración Académica suscripta entre las partes, la que se ajustará a las cláusulas y condiciones que se detallan a continuación:

PRIMERA. Las partes acuerdan que desarrollarán conjuntamente, a través de la Secretaría de Gobierno y Relaciones Institucionales, la “**DIPLOMATURA EN JUEGO RESPONSABLE Y PREVENCIÓN DEL JUEGO PATOLÓGICO**” (en adelante, “la Diplomatura”) cuya descripción y programa se integran al presente como Anexo I.

SEGUNDA. El objeto de dicha Diplomatura es dotar a quienes la cursen de los conceptos fundamentales sobre la prevención del juego patológico y la promoción del juego responsable, junto a un panorama completo de las estrategias y metodologías de trabajo existentes en todo el país para atender esta problemática.

TERCERA. La Diplomatura se dictará de manera virtual en el campus virtual de la UNIVERSIDAD durante el año 2024.

CUARTA. Se crea una unidad de coordinación para el desarrollo de la Diplomatura. La unidad estará compuesta por un representante de ALEA y un representante de la UNIVERSIDAD. Se procederá a la conformación de la unidad de coordinación una vez suscripto el convenio y se comunicará fehacientemente a todas las partes.

QUINTA. La UNIVERSIDAD se compromete a administrar los recursos económico-financieros para el adecuado desarrollo de 1 (UNA) cohorte de la Diplomatura, durante el plazo de tiempo que requiera el dictado de la misma.

SEXTA. El inicio de las actividades académicas previstas en la Diplomatura estará supeditado a la cantidad de inscriptos en la misma, estableciéndose un mínimo de 25 participantes y un máximo de 35 por cohorte. A los participantes que completen satisfactoriamente los requisitos de aprobación de la Diplomatura, LA UNIVERSIDAD les otorgará las certificaciones correspondientes. La UNIVERSIDAD también confeccionará diplomas de participación con logos y firmas de ambas partes.

SÉPTIMA. Las partes se comprometen a desempeñar las siguientes funciones:

a) La Universidad:

- Alta de los participantes en el aula virtual;
- Provisión y mantenimiento de la plataforma educativa, responsabilizándose por su diseño y la normalización de los materiales incorporados a la misma;
- Apoyo didáctico y operativo para que el material docente resulte de fácil asimilación y esté disponible oportunamente en la Plataforma;
- Generación de contenidos de los campos transversales y genéricos de la Diplomatura;
- Proponer los docentes de los campos transversales y genéricos de la Diplomatura;
- Realizar la contratación y pago de los docentes encargados de llevar adelante el dictado de los contenidos.

b) ALEA:

- Realizar el proceso de inscripción;
- Proponer docentes para los campos específicos de juegos de azar

OCTAVA: ALEA se compromete a abonar a la UNIVERSIDAD como contraprestación por los servicios prestados en el marco del presente, \$7.500.000 (PESOS SIETE MILLONES QUINIENTOS MIL) en dos pagos sucesivos de \$ 3.750.000 (PESOS TRES MILLONES SETESCIENTOS CINCUENTA MIL), a efectuarse el primero dentro de los diez (10) días de comenzada la cohorte y el segundo pago dentro de los diez (10) días de finalizado el dictado de la Diplomatura.

Los pagos se efectuarán mediante transferencia a la UNIVERSIDAD NACIONAL DE GENERAL SAN MARTÍN, Cuenta Corriente en Pesos N° 313235/89 de la sucursal San Martín N° 3245 del Banco de la Nación Argentina bajo la CBU N° 01100402-20000313235894; CUIT N° 30-66247391-6.”

NOVENA. Cada una de las partes se compromete a no difundir información de la otra parte que no sea de dominio público, y a las que hubiera tenido acceso en virtud del desarrollo de la actividad objeto de este Acuerdo.

DÉCIMA. Las partes, de común acuerdo, podrán modificar los contenidos de la Diplomatura, con el objeto de optimizar su desarrollo, sin que ello afecte las actividades que se encuentren en curso hasta su completa finalización.

DÉCIMA PRIMERA. Las partes constituyen domicilio en los denunciados en el encabezamiento del presente donde serán válidas las notificaciones que deban realizarse, y se comprometen a solucionar todo conflicto, amistosamente y de buena fe.

DECIMA SEGUNDA. Las partes se comprometen a procurar la solución de eventuales diferencias o controversias en forma fluida y amistosa. En caso de no arribar a un entendimiento, declaran someterse a la competencia de los Tribunales Federales en lo Contencioso Administrativo con asiento en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, renunciando expresamente a cualquier otro Fuero o Jurisdicción que les pudiera corresponder.

En prueba de conformidad, se firman DOS (2) ejemplares de un mismo tenor y a un solo efecto, en la Ciudad de San Martín, a losdías del mes de..... de 2024.—

Anexo N°1

DIPLOMATURA EN JUEGO RESPONSABLE Y PREVENCIÓN DEL JUEGO PATOLÓGICO

Organización general de la diplomatura

a) Fundamentos

Dentro de las políticas desarrolladas por los organismos públicos reguladores de juegos de azar en Argentina, la promoción del juego responsable y la prevención del juego patológico, se constituyen como ejes fundamentales para garantizar el cuidado del cliente/apostador y para ello, se desarrollan múltiples herramientas para intentar evitar el desarrollo de conductas patológicas de juego.

El juego puede tornarse para algunas personas con determinadas características vulnerables, en una actividad que puede crear problemas en su vida personal– financieros y sociales – cuando la misma genera comportamientos abusivos de juego. El juego patológico es caracterizado por la OMS como una enfermedad del foro mental y comportamental, más específicamente, como un trastorno adictivo sin sustancia.

Los trastornos por juegos de apuesta no ocurren como resultado de la existencia de los juegos de azar, sino que su existencia se justifica en las mismas personas debido a diversas variables (culturales, familiares, biológicas, personales, entre otras), que las hacen más vulnerables a desarrollar dichas patologías y sus comorbilidades.

En ese sentido y si bien los organismos reguladores y los operadores de juegos de azar no tienen incidencia en la confluencia de las mismas, los mismos pueden desarrollar diversas acciones que disminuyan el riesgo de desarrollar una conducta patológica vinculada a los juegos de azar, como también tener una red de contención con sectores de salud mental para orientar, informar y atender en el caso de ser necesario.

En ese marco, desde organizaciones como ALEA se promueve el **Juego Responsable**, entendiendo al mismo, desde lo institucional, como al conjunto de principios, prácticas y acciones que se comprometen a adoptar los gobiernos, las loterías estatales y otros gestores del juego, con el objeto de prevenir y mitigar los efectos nocivos que puede provocar la participación desordenada en los juegos de azar, alentando, desde la perspectiva del jugador, prácticas de juego controladas, seguras, protegidas y divertidas, con fines recreativos y de integración social.

b) Objetivos

El principal objetivo de la Diplomatura es dotar a quienes la cursen de los conceptos fundamentales sobre la prevención del juego patológico y promoción del juego responsable, junto a un panorama completo de las estrategias y metodologías de trabajo existentes en todo el país para atender esta problemática.

Entre los Objetivos específicos de la Diplomatura podemos enumerar:

- 1) Analizar los principales rasgos del juego patológico, su abordaje sanitario y las principales herramientas para su detección y tratamiento.
- 2) Conocer las estrategias y metodologías existentes para promover el juego responsable, tanto en entornos físicos como virtuales.
- 3) Dimensionar el impacto que las tecnologías generan en el consumo de juegos de azar, identificado los riesgos asociados y las diferentes herramientas que pueden utilizarse para proteger a los grupos vulnerables de menores de edad y personas con problemas de juego desordenado.

c) Perfil de las y los estudiantes

La Diplomatura está dirigida a profesionales, funcionarios públicos, integrantes de organismos reguladores y operadores privados de juegos de azar, miembros de organizaciones del tercer sector, estudiantes y, en general, a personas interesadas en profundizar su conocimiento sobre las políticas del juego responsable y la prevención del juego patológico.

d) Requerimientos de admisión y cupo

Para ingresar al Diploma se deberá acreditar nivel medio, secundario o de pregrado. A su vez es necesario presentar la documentación solicitada por el equipo de gestión administrativa (Ficha de Inscripción, título y DNI, por ejemplo). El cupo máximo para el desarrollo adecuado de cada curso de la Diplomatura será de 35 estudiantes.

e) Mecanismos de calificación y promoción

La modalidad de evaluación en cada asignatura será determinada por el docente. La Diplomatura propone como trabajo práctico al finalizar cada asignatura (a) realizar ejercicios de opciones múltiples o de “verdadero/falso” con justificación por parte de los estudiantes; (b) respuestas escritas en los foros asincrónicos a partir de consignas específicas como reflexiones a partir de videos o situaciones prácticas en las que deba aplicar el conocimiento adquirido; (c) exposiciones orales en las clases sincrónicas. Además, en cada asignatura el estudiante deberá cumplir con un 75% de asistencia.

Cada asignatura tendrá como calificación el sistema de aprobado o desaprobado. Los estudiantes deberán entregar los trabajos prácticos de las asignaturas a partir de 15 (quince) días corridos una vez finalizada la asignatura y hasta los 30 (treinta) días. Si el estudiante, por motivos que pueda justificar, necesitara una prórroga para la entrega del trabajo, deberá pedirla por escrito al equipo de gestión de la Diplomatura. En todos los casos sólo se extenderá por el término de 7 (siete) días. Para el caso en que no sea aprobado el trabajo final de la asignatura, el alumno dispondrá de 15 (quince) días corridos desde la comunicación de la calificación para entregar la nueva versión.

El trabajo práctico de la última asignatura será una evaluación integradora de los contenidos vistos a lo largo de la diplomatura y será considerado como el trabajo final del ciclo.

f) Acreditación del diploma



Se otorgará el Certificados de Estudios a aquellos/as estudiantes que acrediten (a) la aprobación de todos los trabajos prácticos de las asignaturas, (b) la aprobación del trabajo integrador final y (c) cumplan con el requisito de asistencia (75%).

Se otorgará el CERTIFICADO de “DIPLOMADO UNIVERSITARIO EN JUEGO RESPONSABLE Y PREVENCIÓN DEL JUEGO PATOLÓGICO”

DISEÑO Y ORGANIZACIÓN CURRICULAR

a) Diseño curricular

La Diplomatura tendrá una organización que comprende 5 módulos de contenidos. En ellos se introduce a los conceptos básicos y las herramientas principales referidas a la promoción del juego responsable y la prevención del juego patológico.

La Diplomatura tiene una carga horaria total de 60hs, distribuidas en 5 módulos. La modalidad es virtual y se realiza en el Campus Virtual de la Universidad Nacional de San Martín.

b) Plan de Estudios

Nº	Módulo	Semanas	Carga Horaria
1	Conceptos fundamentales en Juegos de Azar	1ra a 2ra	9 hs
2	Adicciones	3ta a 6ta	15 hs
3	Juego Responsable	7ta a 10na	15 hs
4	Juego Responsable y Certificaciones	11ma a 14va	12 hs
5	Trabajo práctico aplicado	13va a 14va	9 hs

c) Contenidos mínimos de las unidades curriculares

MODULO 1: Conceptos fundamentales en Juegos de Azar

Evolución del juego a lo largo de la Historia. Desarrollo histórico del sector de juegos de azar en Argentina. Modelos de administración, gestión, control y fiscalización de juegos de azar. Modalidades y tipos de juegos de azar. Juego bancados y pocéados. Juego land based y online. Modelos comerciales existentes.



MODULO 2: Adicciones

Adicciones Conductuales. Marco teórico. Adicción con y sin sustancia. Jugador patológico, jugador problemático, jugador social, jugador en riesgo, jugador profesional. Prevención desde un enfoque multidimensional.

MODULO 3: Juego Responsable

Introducción al Juego Responsable. JR: marco conceptual. Política de Juego Responsable: herramientas y acciones colaborativas. Buenas Prácticas. Experiencias Juego Online -Juego Presencial.

MODULO 4: Juego Responsable y Certificaciones

Principios de Juego Responsable. Marco de Juego Responsable: guía de adhesión. WLA. Buenas Prácticas. Experiencia La Banca de Quiniela de Uruguay. Análisis de caso: experiencias exitosas aplicadas en Argentina. Desafíos políticos, organizacionales y contextuales enfrentados. Estrategias aplicadas y aprendizajes institucionales.

MODULO 5: Trabajo práctico aplicado

Trabajo práctico aplicado: pautas de su elaboración.

d) Bibliografía y materiales audiovisuales

Las asignaturas contarán con una serie de lecturas obligatorias que permitirán una mejor comprensión de las ideas expuestas en cada clase. Los textos obligatorios estarán disponibles en su totalidad en una carpeta de Google Drive antes de comenzar el cursado. Además, los docentes podrán utilizar todos los recursos audiovisuales que ofrece la plataforma de la UNSAM.

Por último, consideramos que todo curso debe implicar un diálogo efectivo que comunique intereses de docentes y estudiantes. Por ello, y conforme a las diferentes circunstancias del caso, se ajustarán contenidos y bibliografía final a medida que avance el cursado.