

PROGRAMA

RECORRIDO 5 · SALUD MENTAL APLICADA

Adicciones: Sustancias, Pantallas y Apuestas

16 clases · 4 meses

Módulo 1 · Comprender para intervenir: función del consumo y mapa del problema

Objetivo del módulo. Comprender las adicciones y conductas compulsivas vinculadas a sustancias, pantallas y apuestas, identificando su función emocional, vincular y contextual para construir primeras hipótesis de intervención y reconocer niveles de riesgo.

Clase 1 · Adicciones hoy: sustancias, pantallas y apuestas

Temas centrales: consumo problemático, dependencia, conducta adictiva, circuito de recompensa, pérdida de control, compulsión, tolerancia, abstinencia psicológica, impacto en la vida cotidiana.

Clase 2 · La función del consumo: qué regula, evita o sostiene

Temas centrales: ansiedad, vacío, aburrimiento, dolor emocional, pertenencia, evitación, impulsividad, regulación emocional, soledad, trauma, presión social.

Clase 3 · Salud mental y adicciones: intervención cuando hay malestar asociado

Temas centrales: consumo como intento de regulación, comorbilidad, señales de descompensación, ideación suicida, aislamiento, impulsividad, crisis y pérdida de control.

Clase 4 · Marco de intervención: derechos, límites y dispositivos

Temas centrales: salud mental, derechos, consentimiento, tratamiento ambulatorio, hospital de día, comunidad terapéutica, internación, dispositivos comunitarios, equipo tratante, familia y red.

Módulo 2 · Herramientas de intervención en vínculo, motivación y límites

Objetivo del módulo. Desarrollar herramientas para intervenir en el vínculo cotidiano: conversar con personas ambivalentes, sostener encuadres, construir límites, trabajar con familias y redes, y acompañar rutinas sin caer en control, castigo o rescate permanente.

Clase 5 · Entrevista motivacional aplicada

Temas centrales: ambivalencia, motivación, resistencia, etapas del cambio, alianza, confrontación cuidadosa, autonomía y responsabilidad.

Clase 6 · Intervenir sin perseguir: límites, encuadre y acuerdos

Temas centrales: encuadre, horarios, dinero, salidas, medicación indicada, asistencia a turnos, uso del celular, convivencia, secreto, manipulación, presión familiar.

Clase 7 · Familia y red: intervenir sobre dinámicas que sostienen el problema

Temas centrales: codependencia, rescate, persecución, pactos de silencio, secreto, desgaste, discusiones repetidas, comunicación circular, límites no punitivos.

Clase 8 · Rutina, hábitos y acompañamiento cotidiano

Temas centrales: sueño, alimentación, horarios, ocio, vínculos, salidas, dinero, turnos, estudio, trabajo, pantallas, aburrimiento, soledad y recaídas cotidianas.

Módulo 3 · Recaídas, crisis y reducción de daños

Objetivo del módulo. Aplicar estrategias para anticipar recaídas, diseñar planes de prevención, reducir riesgos y actuar con criterio ante crisis asociadas a sustancias, pantallas o apuestas, diferenciando situaciones acompañables de escenas que requieren intervención profesional, institucional o de emergencia.

Clase 9 · Craving y señales tempranas de recaída: intervenir antes del consumo

Temas centrales: craving, señales tempranas, ocultamiento, vergüenza, culpa, abandono de rutinas, contacto con viejos vínculos, exposición digital, dinero, insomnio.

Clase 10 · Plan de prevención de recaídas

Temas centrales: disparadores, red de llamadas, acuerdos familiares, pasos ante consumo, retorno al tratamiento, registro, conversación posterior, continuidad del acompañamiento.

Clase 11 · Reducción de riesgos y daños sin habilitar el consumo

Temas centrales: cuidado de salud, exposición a violencia, sobredosis, intoxicación, conducción, mezcla de sustancias, consumo en soledad, endeudamiento por apuestas, uso nocturno de pantallas, situaciones sexuales de riesgo.

Clase 12 · Crisis asociadas a sustancias, pantallas y apuestas

Temas centrales: intoxicación, abstinencia, sobredosis, ideación suicida, violencia, psicosis, crisis de deuda por apuestas, crisis familiar, ataque de pánico, desorganización, urgencia médica.

Módulo 4 · Intervenciones específicas: sustancias, pantallas, apuestas y práctica integradora

Objetivo del módulo. Intervenir con mayor precisión según la problemática predominante — sustancias, uso compulsivo de pantallas, juego online o apuestas— integrando análisis de riesgo, límites, red de apoyo, registro, continuidad del cuidado y planificación de acompañamiento en casos complejos.

Clase 13 · Sustancias: alcohol, cannabis, psicofármacos y otras drogas

Temas centrales: alcohol, cannabis, psicofármacos, cocaína, estimulantes, policonsumo, consumo social, consumo solitario, consumo para dormir, consumo para rendir, consumo para evadir.

Clase 14 · Pantallas: uso compulsivo, aislamiento y desregulación cotidiana

Temas centrales: uso compulsivo, gaming, redes sociales, scroll, aislamiento, sueño, dopamina, irritabilidad, conflicto familiar, adolescentes, adultos, límites de uso, acuerdos y recaídas digitales.

Clase 15 · Juego online y apuestas: deuda, secreto y pérdida de control

Temas centrales: apuestas deportivas, casinos online, billeteras virtuales, acceso 24/7, ilusión de control, persecución de pérdidas, mentira, deuda, vergüenza, riesgo suicida, límites económicos y red.

Clase 16 · Caso integrador: intervenir sin controlar, sostener sin reemplazar

Temas centrales: sustancias, pantallas, apuestas, recaída, familia, límites, crisis, dispositivos, tratamiento, acuerdos, registro y continuidad.