

PORTADA



AUTORES

Marcela Waisman Campos Susana Calero

TÍTULO

Adicciones

SUBTÍTULO

Juego patológico y otras adicciones conductuales

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- | | |
|----------------------------------|---------------|
| - EAN 9789500696562 | - DIMENSIONES |
| - PÁGINAS 328 | - EDICIÓN 1 |
| - ENCUADERNACIÓN Versión Digital | - AÑO 2021 |

PUNTOS CLAVES

- Estructurado en 6 partes que incluyen: aspectos introductorios, como los nuevos paradigmas sociales, la neurobiología y las neuroimágenes; el juego normal y patológico; las adicciones a las nuevas tecnologías; las adicciones conductuales –a las compras, al sexo, al trabajo, al ejercicio, etc.–; la prevención y los aspectos médico-legales de las ludopatías.
- Inclusión de cuadros, textos destacados, conclusiones y casos clínicos que ilustran y hacen más amena la lectura.
- Participación de más de 30 especialistas destacados que amalgaman la evidencia y la experiencia, sus conocimientos científicos y de la bibliografía actual sobre la temática y, en especial, su experiencia a partir del trato con los pacientes.
- Combinación de conceptos filosóficos, históricos, sociológicos y fenomenológicos con un enfoque neurobiológico, clínico, psicológico y psicoterapéutico que destaca la importancia de equipos profesionales interdisciplinarios para abordar los requerimientos de cada paciente o familia que llega a la consulta.
- Cuenta con el aval del Departamento de Psiquiatría y Salud Mental de la Facultad de Medicina de la Universidad de Buenos Aires y los auspicios del Colegio Argentino de Psicofarmacología y Neurociencia, de la Universidad del Salvador, de la Asociación Argentina de Psiquiatras, y de la Asociación Psiquiátrica de América Latina (APAL)

DESCRIPCIÓN

Vivimos hoy en una sociedad que impulsa las conductas adictivas, propone soluciones fáciles e inmediatas a los problemas y facilita “escapes” tóxicos o conductuales desde edades muy tempranas. Si bien siempre se jugó, trabajó, compró, apostó, amó y ejerció la sexualidad, se comió placenteramente, se cuidó el cuerpo y se dedicó tiempo al esparcimiento, no es fácil determinar cuándo algunas de estas conductas normales se convierten en patológicas. A comienzos del milenio, muchos padres consultaban por el uso abusivo que sus hijos hacían de las computadoras y consolas para juegos y, más

TELÉFONO

(5255) 5025-0664

EMAIL

infomp@medicapanamericana.com.mx

recientemente, del teléfono celular. De a poco, las adicciones dejaron de limitarse a las sustancias y a ellas se sumaron las conductuales, que afectan hoy a muchas personas de todas las edades.

En Adicciones. Juego patológico y otras adicciones conductuales, Marcela Waisman Campos y Susana Calero desarrollan con sabiduría y en profundidad esta problemática actual, poco difundida y sobre la que se dispone de una limitada bibliografía específica.

"Obra declarada de Interés Social de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, según declaración 338/2021 del 19 de agosto de 2021".

DIRIGIDO A

Una obra completa, práctica y útil, dirigida a médicos psiquiatras, licenciados en psicología y psicopedagogía, médicos clínicos y de atención primaria, terapeutas ocupacionales y acompañantes terapéuticos y a un amplio espectro de profesionales de la salud que asisten con frecuencia a pacientes con adicciones conductuales y desean para ellos el mejor asesoramiento y atención para la problemática que los afecta.

CONTENIDO

ÍNDICE

Parte I Aspectos generales

Capítulo 1 Conceptos generales

Capítulo 2. Genética

Capítulo 3. Nuevos paradigmas sociales y su impacto. Factores de riesgo, desencadenantes y de protección

Capítulo 4. Impulsividad y compulsividad

Capítulo 5. Neurobiología

Capítulo 6. Psiconeuroendocrinología

Capítulo 7. Neuroimágenes en juego

Parte II Juego

Capítulo 8. Definición de juego normal y patológico

Capítulo 9. Referencia histórica. El juego en Argentina y en otros países

Capítulo 10. Epidemiología del juego

Capítulo 11. Tipos de Juego: de azar, de competencia, de habilidad

Capítulo 12. Distintos modos y lugares de acceso al juego

Capítulo 13. Ludopatía, familia y sociedad

Capítulo 14. Juego Mujer

Capítulo 15. Adulto mayor

Capítulo 16. Adolescente y la regulación emocional

Capítulo 17. Ámbito laboral

Capítulo 18. Evaluación general

Capítulo 19. Clasificación y criterios diagnósticos CIE 10- DSM III - IV - DSM V

Capítulo 20 Síndromes psiquiátricos relacionados. Duelo, depresión y juego. Asociación con otras adicciones

Capítulo 21. Juego y Psicosis

Capítulo 22. Tratamientos psicológicos

Capítulo 23. Tratamientos psiquiátricos

Capítulo 24 Participación de la familia en el tratamiento del paciente ludópata

Capítulo 25. Otros abordajes terapéuticos: Musicoterapia. Psicodrama. Terapia ocupacional

Capítulo 26. Recaídas

Parte III Adicciones a nuevas tecnologías

Capítulo 27. Internet

TELÉFONO

(5255) 5025-0664

EMAIL

infomp@medicapanamericana.com.mx

Capítulo 28. Teléfono móvil

Capítulo 29. Adolescencia y video juegos

Capítulo 30. Factores de riesgo y protección

Capítulo 31. Tratamiento psicológico

Capítulo 32. Tratamiento farmacológico

Parte IV Otras adicciones comportamentales

Capítulo 33. Trastornos alimentarios: obesidad

Capítulo 34. Vigorexia

Capítulo 35. Adicción a las compras

Capítulo 36. Adicción al sexo

Capítulo 37. Adicción afectiva

Capítulo 38. Adicción al trabajo

Parte V Prevención en juego-tecnologías

Capítulo 39. Primaria. Secundaria. Terciaria

Capítulo 40. Programa de juego responsable

Capítulo 41. Autoexclusión

Parte VI Aspectos médico-legales

Capítulo 42. Simulación disimulación y sobresimulación

Capítulo 43. Implicancias legales: robo-estafas. Riesgo médico-legal