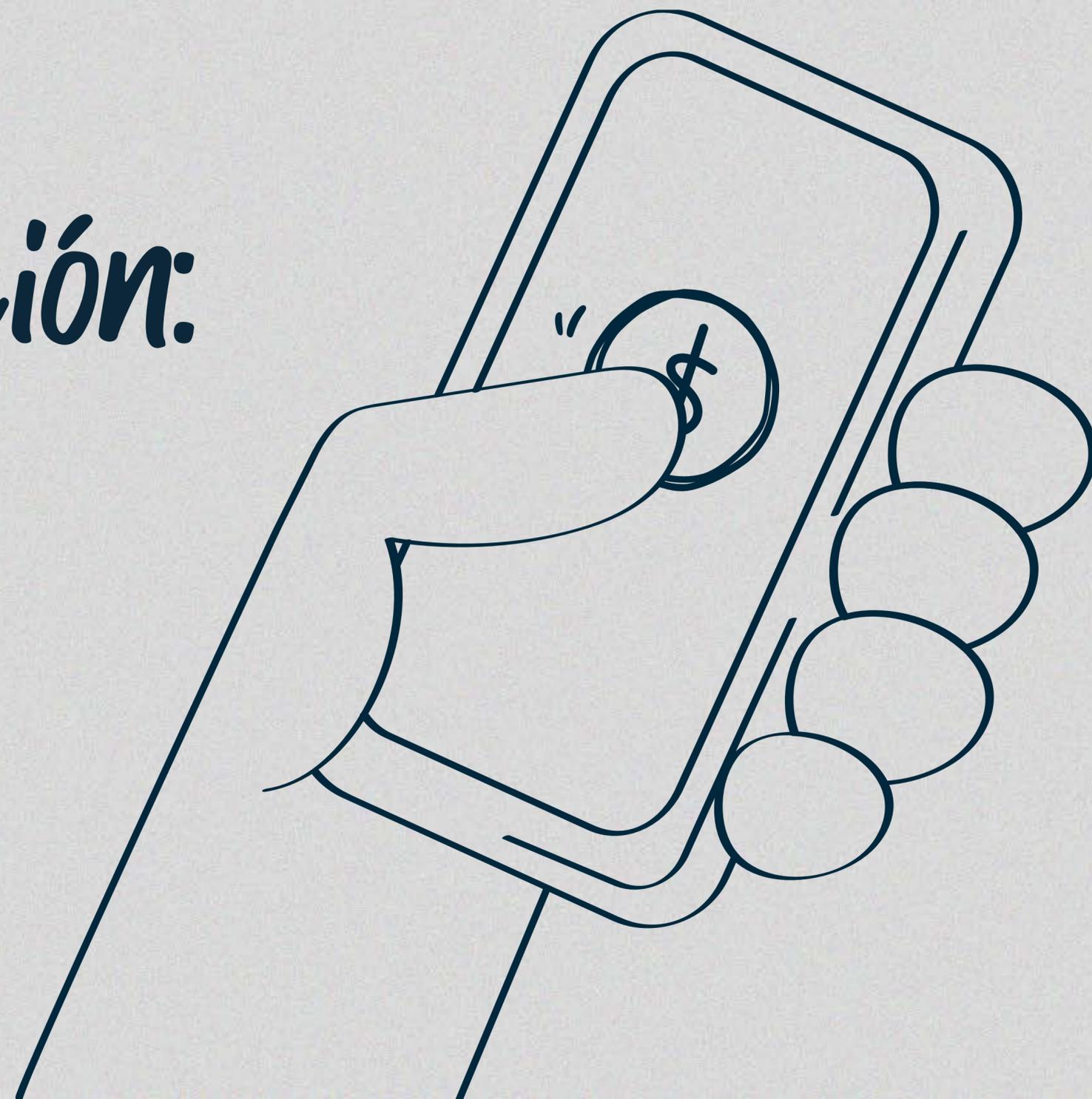




Apostando a la Educación:

**El impacto de las apuestas
online en las aulas**



¿Las apuestas online son un problema?, ¿es nueva la ludopatía?, ¿por qué nos preocupa en adolescencias?, ¿los y las estudiantes apuestan en clase o en el recreo?

Aunque la ludopatía no es nueva, la creciente preocupación por su manifestación en entornos digitales se debe a su capacidad para amplificar los riesgos y afectar a una población especialmente vulnerable como las adolescencias. Las apuestas online son actividades que implican apostar dinero por un resultado azaroso a través de plataformas digitales. Existe una gran variedad de temáticas y posibilidades; los más utilizados son los deportes como el boxeo, fútbol, rugby, tenis, pero también juegos de tipo casino como el póquer, el bingo y la ruleta. A diferencia de los entornos físicos, las plataformas virtuales están al alcance de un clic, presentan grandes facilidades para eludir la edad, hasta ofrecen crédito para comenzar a apostar y a su vez, tienen la capacidad de recopilar y utilizar extensos datos sobre el comportamiento de sus usuarios. Existe un alto riesgo de desarrollar adicción a los juegos de azar en Internet, especialmente entre los adolescentes, y por eso nos preocupa y ocupa.

Faro Digital junto con Movistar diseñaron esta guía para acompañar a las instituciones educativas y docentes a comprender este fenómeno de múltiples aristas, establecer los riesgos en adolescentes y acercar herramientas de prevención. Esta guía no reemplaza de modo alguno la intervención profesional de los equipos psicopedagógicos y de salud que tienen un rol central en consumos problemáticos y adicciones, sino que proporciona recursos, estrategias y recomendaciones para promover un uso responsable de la tecnología, abordar la temática de forma pedagógica y brinda orientaciones para la gestión de casos.

El auge de las apuestas online es una de las problemáticas más urgentes de este 2024, pero no es un fenómeno aislado y es importante que esta guía se lea en clave integral. Buscamos acompañar a chicos y chicas en los entornos digitales, del mismo modo que los y las acompañamos en otros espacios que ocupan. Internet es un territorio más en el que se vinculan, estudian, juegan, compran, construyen identidad y desarrollan su subjetividad. Defender sus derechos, proteger sus vulnerabilidades y prevenir violencias es nuestra responsabilidad, también en Internet. Las problemáticas en los territorios digitales no son problemas aislados ni individuales, sino cuestiones culturales y sociales, por lo que la responsabilidad y el compromiso debe ser compartido.

Capítulo 1

Para abordar primero hay que comprender: apuestas online un fenómeno multidimensional

Factores para las apuestas online en adolescencias

El fenómeno de las apuestas online entre adolescentes no es un problema aislado, ni surge en el vacío. Está influenciado fuertemente por diversos factores interrelacionados que conforman un "combo" que potencia su atractivo y riesgo. El hecho de convivir entre pantallas, de ocupar plataformas digitales como las redes sociales, jugar desde edades tempranas a videojuegos, estar expuestos/as a publicidad de manera constante, entre otros, forman parte del contexto mediático habitual y cotidiano de las adolescencias. Todavía no hay estudios que demuestren cuál de estos factores tiene mayor influencia en las adolescencias o si es una sumatoria, por tanto es clave abordar la totalidad de la problemática para acompañar de manera integral.

- 1 Economía de la atención
- 2 Cultura de la influencia
- 3 Publicidades 360
- 4 Realidad social contemporánea
- 5 Regulación nacional
- 6 Migración digital
- 7 Desarrollo adolescente
- 8 Monetización de las adolescencias
- 9 Estereotipos
- 10 Videojuegos

A continuación se detallan brevemente estos factores:

1 Economía de la atención:

La “economía de la atención” se refiere a la intensa competencia por captar la atención de las usuarias y los usuarios en el entorno digital¹. Como evidencia de esto, cabe la afirmación de los fundadores de Netflix, quienes afirman que su principal competidor no son las otras plataformas digitales, sino que es el sueño². Cabe destacar, que la atención humana es un recurso finito, y por tanto, las investigaciones y los esfuerzos de innovación de estas compañías pasan por encontrar nuevas formas para capturar la atención de las personas y retenerla en sus plataformas. “Sistema DAP” es el nombre que el investigador Pablo “Manolo” Rodríguez³ utiliza para hacer referencia a los 3 elementos principales de estos entornos: los Datos (personales) que dejamos las personas en tanto usuarias como materia prima del modelo; los Algoritmos que los procesan y les dan sentido (para luego recomendar contenidos); y las Plataformas que se habitan y en donde se interactúa con la información. Las plataformas de apuestas utilizan diversas estrategias diseñadas para mantener a sus usuarios enganchados, utilizando notificaciones constantes, recompensas instantáneas y contenido altamente visual y atractivo. Ya no hace falta que busquemos la información o el sitio de apuestas, ella viene hacia nosotros, en forma de anuncio, publicidad o a través del testimonio del influencer de turno.

Con el avance de la tecnología y la penetración digital, las adolescencias tienen acceso más fácil a plataformas de juego en línea desde una edad más temprana. Esto aumenta la probabilidad de que se inicien en comportamientos de juego problemáticos antes de desarrollar una madurez adecuada para manejarlos.

Además, las plataformas digitales de juego son accesibles las 24 horas del día, lo cual facilita el desarrollo de hábitos compulsivos. La integración de elementos de diseño que refuerzan comportamientos adictivos (como recompensas instantáneas, notificaciones constantes y la gamificación) puede aumentar el riesgo de adicción.

¹Para saber más: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-45509092>

²<https://es.euronews.com/2020/10/22/mitch-lowie-fundador-de-netflix-nuestro-sueño-competencia-es-la-necesidad-de-dormir>

³https://www.youtube.com/watch?v=BEs4_I864AU&t=1277s

⁴Se puede conocer más sobre la cultura de la influencia en: https://www.eldiarioar.com/cultura/lecturas/cultura-influencia_1_9714826.html

2 Cultura de la influencia:

En Internet hay una clara inmersión en una cultura donde las figuras influyentes, como celebridades e influencers de redes sociales, promueven diversos estilos de vida y prácticas digitales⁴. Hace más de 20 años, cuando se le preguntaba a las infancias y adolescencias ¿qué te gustaría ser cuándo seas grande?, las primeras profesiones que aparecían eran la de maestra, enfermero, veterinario, médica. Hoy, lo que se escucha es que chicos y chicas quieren ser influencers (youtubers, tiktokers o instagramers). Existe un cambio de paradigma que no podemos negar y que nos desafía.

La democratización de la palabra que trajo la digitalización de la vida cotidiana trae como paradoja, como sostiene Carina Lion, la falta de jerarquización de la información⁵. Es decir, **la palabra u opinión de un influencer puede llegar a pesar o valer más que la de una médica o un docente o bien una madre o padre**. Es importante acá identificar la transformación, pero sin caer en la melancolía o la nostalgia. **No volvemos apocalípticos de las tecnologías es un desafío contemporáneo y hay que afrontarlo con la debida importancia** (¿o acaso queremos volver a la época donde habían 4 canales de TV, un puñado de diarios y era muy limitada la posibilidad de comunicarse con quienes no teníamos



Con el avance de la tecnología y la penetración digital, las adolescencias tienen acceso más fácil a plataformas de juego en línea desde una edad más temprana

cerca?). Ese ejercicio de “**hacernos cargo**” de la revolución mental que trajo como consecuencia la digital, que plantea el escritor Alessandro Baricco en su libro “The Game”⁶, es clave **para reconocer la realidad actual y poder pensar nuevas formas de cuidar y velar por los derechos** (sobre todo de las adolescencias). No van a dejar de existir médicas, enfermeros, maestras, veterinarios; de hecho, actualmente, muchos de ellos y ellas son influencers dentro de su especialización, es decir generan contenido y promueven prácticas en Internet, ocupan el espacio, salen a disputar los sentidos. Por eso, la invitación es a integrar, de forma crítica y reflexiva, la cultura digital, no rechazarla.

Existen buenas prácticas de influencers que denuncian, concientizan y generan humor sobre las apuestas digitales, como también influencers que las promueven y normalizan, incentivando a los y las jóvenes a imitar estas conductas.

Es clave profundizar en un tipo de influencers: los financieros, que si bien no promueven directamente las apuestas online, sí se suman a este fenómeno de conseguir dinero rápidamente a través de internet. “Los consejos de los influencers financieros tienden a la performatividad como método: pensar y actuar

como rico para finalmente convertirse en uno. Controlar minuciosamente sus gastos monetarios y de tiempo. Convertirse en emprendedores. Invertir con la intención de que, al final del camino, el dinero se multiplique por sí mismo para luego no volver a trabajar nunca más.”⁷ En verdad lo que venden estos influencers financieros son una serie de consejos genéricos, disfrazados de habilidades digitales en inglés como shipper (envío de cosas), setter (telemarketer), closer (vendedor), car flipper (venta de autos usados), content specialist (community manager y derivados), grower (marketing de negocios), trafficker (compra de ads o anuncios en Google)⁸ que supuestamente sirven para alcanzar una vida de riqueza en poco tiempo y sin esforzarse demasiado. La misma promesa de las apuestas digitales: plata fácil y sin trabajar ni esforzarse.

Las apuestas online le suman un supuesto conocimiento previo sobre el tema que genera una mayor sensación de seguridad y confianza en el apostador. Es decir, “como yo sé fútbol, porque sigo los torneos, tengo más chances de ganar...”. Ese apoyo o refuerzo hace que más personas se vean seducidas a entrar por primera vez a una app de una casa de apuestas, gracias a esa falsa sensación de reducción del azar, debido al propio conocimiento del tema.

3 Publicidades 360:

Las campañas publicitarias de las casas de apuestas abarcan múltiples plataformas y formatos, desde anuncios en redes sociales y televisión hasta patrocinios en eventos deportivos, ligas o camisetas de los principales equipos. Esta omnipresencia asegura que haya una exposición constante a mensajes que glorifican las apuestas y eso naturaliza la práctica. Aunque debemos destacar que hay legislación que empieza a buscar su limitación y existen actores que se negaron a su publicidad⁹. Cabe resaltar que ante el crecimiento de la problemática de la ludopatía digital en adolescencias y la necesidad de implementar estrategias para mitigar este flagelo, no debiese quedar solamente en la buena voluntad de organizaciones, referentes, personalidades destacada o influencers, por lo que se espera un avance regulatorio en temas de publicidad.

Nota al pie:

Al momento de la edición de esta publicación se encontraba un proyecto de ley en debate en el Honorable Congreso de la Nación. Es posible que en momentos que ustedes lean esta publicación haya una actualización en la legislación respecto de la ludopatía digital.

⁵<https://www.youtube.com/watch?v=o-7obuTjSec>

⁶“The Game”, Alessandro Baricco. https://www.anagrama-ed.es/libro/argumentos/the-game/9788433964366/A_530

⁷<https://cenital.com/hola-normal-como-funciona-la-matrix-de-los-gurues-de-la-riqueza/>

⁸<https://seul.ar/ponzidemia-estafas-instagram/>

⁹Más información en: <https://www.perfil.com/noticias/cordoba/quienes-dijeron-no-las-organizaciones-y-actores-que-rechazaron-el-patrocinio-de-empre-sas-de-juego-en-linea.phtml>

¹⁰<https://cenital.com/no-quieren-laburar-falta-de-ganas-o-de-oportunidades/>

4 Realidad social contemporánea:

Factores como el estrés económico, la presión académica y las tensiones familiares pueden llevar a buscar escapismo en las apuestas. Además, la falta de actividades recreativas saludables y seguras puede hacer que las apuestas parezcan una opción atractiva para pasar el tiempo.

En el fenómeno de las apuestas digitales la presencia de chicos de todas las clases sociales es notoria. Algunos apuestan porque los invitan a hacerlo ofreciéndoles entrar con un monto de dinero que la “casa regala”, otros por adrenalina y satisfacción, mientras que algunos lo hacen por el reconocimiento y la validación social. Sin embargo, en contextos de crisis económica, devaluación de la moneda e inflación monetaria, la necesidad de hacer “algo” con el dinero también influye en los más chicos. La alcancía ya no es un objeto regalable.

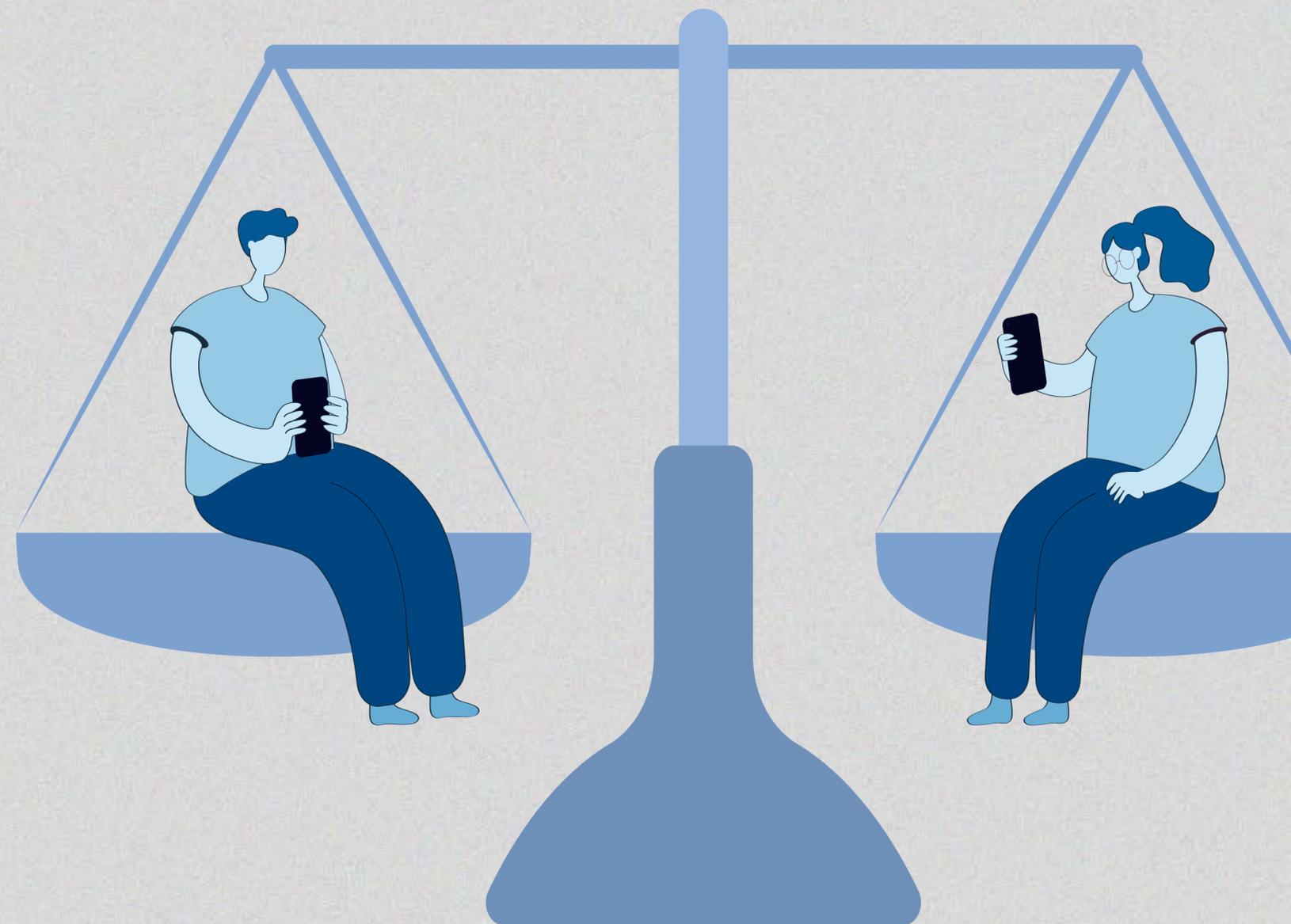
Por otra parte, “el mercado de trabajo, con mayor precarización laboral y bajos salarios para quienes inician su recorrido laboral, pareciera expulsarlos o, cuanto menos, empujarlos a nuevas formas de buscar dinero.”¹⁰ El paradigma del trabajo para toda la vida se derrumba, y proliferan en los entornos digitales discursos sobre un presente y futuro más esperanzador, inmediato, a partir de una decisión individual, de hacer plata rápido y fácil.

S Regulación nacional:

De acuerdo con el Ministerio de Justicia¹¹, Argentina no tiene una ley nacional sobre juegos en línea. Hay 17 provincias que dictaron su propia legislación. Desde 2018 cada provincia entrega las licencias y define cánones e impuestos que se les cobran a las empresas registradas, con quienes las marcas internacionales se tuvieron que asociar para operar. Los sitios oficiales son controlados, incluyen herramientas de juego responsable, leyendas sanitarias y datos para buscar ayuda; además de especificar que la práctica es solo para mayores de 18 años.

Sin embargo, el grueso del negocio es ilegal y las plataformas tienen sus servidores en paraísos fiscales, escapan a las regulaciones para apostar como también del pago de impuestos. Agujeros negros donde parece que no existe ley que (se) aplique, más que para los derechos del consumidor. ¿Quiénes son “esta gente” cuando nos referimos a las casas de apuestas? Existe una gran probabilidad de sufrir estafas en estos sitios, claro está, viendo así vulnerados nuestros derechos. Sumado a esto, estas plataformas tampoco presentan obstáculos para que cualquiera pueda acceder, tenga la edad que se tenga.

Independientemente de esto, y pese a las prohibiciones de edad, en el ecosistema de plataformas digitales abundan los casos de niñeces falseando —hasta muchas veces con el aval de sus parientes— su edad para ingresar. En el caso de las apuestas online es igual, tanto en sitios con licencias como con los ilegales las adolescencias (en este caso) pueden falsear datos y documentación para poder apostar. Y si no lo hacen en su nombre, han emergido en los últimos tiempos viejas figuras de la vida social como eran las y los “levantadores de quiniela”, en su versión billetera virtual. Esta práctica fue detectada como cotidiana en muchos talleres que Faro Digital promovió en distintos y heterogéneos territorios del país. El hallazgo estaba ahí, nítido, a boca de jarro, en el medio del discurso de las adolescencias ni bien sentían un espacio en confianza para charlar sobre sus actos y prácticas cotidianas entre lo digital y artificial del mundo que les rodea. Las adolescencias apuestan muchas veces a través de “cajeros”, como les llaman en su código. De vuelta, lo digital como territorio que espeja y potencia asuntos sociales que forman parte de nuestra cotidianeidad pre-internet.



¹¹Más información en: <https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/pautas-para-evitar-que-los-adolescentes-apuesten-online>

6 Migración digital:

La migración digital se refiere al cambio de actividades cotidianas hacia entornos en línea¹². Convivimos en un territorio sociodigital, de redes sociotécnicas como explica Van Dijck¹³. La creciente digitalización y convergencia tecnológica provocó que hoy la mayoría de nuestras acciones y actividades cotidianas las realicemos a través de un dispositivo móvil. Podemos estudiar, poner la alarma, escuchar música, trabajar, comprar productos/servicios, sacar un turno médico, hablar con nuestros afectos, todo a través de un solo dispositivo, una supercomputadora, como dicen Harris y Raszin. La pandemia aceleró este fenómeno, verdad de perogrullo. En internet como territorio de vida social entramada entre redes sociales plataformizadas encontramos un espacio donde muchas actividades, incluidas las apuestas, están fácilmente disponibles. Como todo en lo digital, la plataforma es fácil de usar, rápida, instantánea y efímera.

La práctica de las apuestas online forma parte de la abundancia de información, como describe el investigador Pablo Boczowski. Existe una multiplicidad de canales por los que a las adolescencias las invitan a apostar: un contacto por WhatsAapp, la camiseta de su equipo favorito mientras mira un partido de fútbol, la story de un influencer que sigue, una ventana emergente en una página, un mensaje privado por Tik Tok; es decir, una experiencia 360°, a la carta del consumidor.



La accesibilidad inmediata y la transversalidad digital de oferta genera una aceptación al juego por parte de las adolescencias.

7 Desarrollo adolescente:

La Sociedad Argentina de Pediatría¹⁶ estableció que el uso excesivo de pantallas puede afectar el cerebro en desarrollo, con importantes consecuencias en la cognición y motricidad, el aprendizaje y la memoria, desde el cuidado de la salud en general. Como Mark Fisher (2016) planteaba en sus publicaciones¹⁷, cuando se cuestionaba si existía la posibilidad de algo alternativo a lo común y hegemónico: la salud mental es un problema social; y de manera sistémica, se lo trata como personal o individual (a través de diagnósticos personalizados). Durante la adolescencia, como revela el informe de Unicef Uruguay, el cerebro aún está en desarrollo, especialmente en áreas relacionadas con el control de impulsos y la toma de decisiones.¹⁸ Esto hace que los y las adolescentes sean más propensos a tomar riesgos sin considerar plenamente las consecuencias a largo plazo. Esto no es algo patológico, sino propio del desarrollo humano.

Los chicos y las chicas no pueden autorregularse en los entornos digitales. Esta vulnerabilidad es potenciada por las plataformas digitales, por eso hablamos de cuidados —de ciudadanía digital— y de derechos —ciudadanía digital—. Los acuerdos para convivir con y entre plataformas sociotécnicas están abiertos a toda escala: desde la regulación global (¿es posible?) hasta las normas y costumbres cotidianas en las casas,

escuelas, trabajos, vínculos en suma. Es lo relacional, desde lo macro hasta lo micro. Por eso el flagelo de las apuestas merece ser observado y abordado desde lo integral. En “Sueñan los androides”¹⁹, Daniel Brailovsky y Ángela Menchón hablan de una educación digital integral, lo que hace tiempo manifiestan desde la Universidad de Zaragoza el grupo de investigación²⁰ “Gicid” bajo el nombre de TRIC (tecnologías de la relación, información y comunicación). En la era de las TRIC se educa en las relaciones, como profetizaba Haraway: entre personas, con otros seres vivos, con virus y bacterias y con las máquinas —cyborgs, figuras míticas para ayudar a pensar sentidos desde las grietas o fronteras—.

¹²Ni nativos ni inmigrantes, somos migrantes digitales: <https://farodigital.org/ni-nativxs-ni-inmigrantes-ciudadanxs-digitales/>

¹³La cultura de la conectividad <https://catedradatos.com.ar/media/La-cultura-de-la-conectividad-Jose-Van-Dijck.pdf>

¹⁴<https://www.youtube.com/watch?v=xoVJKj8lcNQ&t=1406s>

¹⁵<https://www.youtube.com/watch?v=ZvNN1HFYUg0>

¹⁶<https://www.sap.org.ar/comunidad-novedad.php?codigo=302>

¹⁷Mark Fisher (2016) “Realismo capitalista, ¿no hay alternativa?” <https://cajane-graeditora.com.ar/libros/realismo-capitalista/>

¹⁸Para entender más de este tema sugerimos la lectura de ¿Cómo se desarrolla el cerebro de un adolescente?: <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/adolescencia/como-se-desarrolla-el-cerebro-de-un-adolescente>

¹⁹Sueñan los androides <https://open.spotify.com/episode/1GO3NYxdiAsQv0Ri-fkAgkL?si=96e4fc60a93746f8>

8 Monetización de las adolescencias:

Continuando con las verdades de Perogrullo, las casas de apuestas ven a los y las adolescentes como un mercado lucrativo. Y en tanto plataformizadas, como territorios digitales, las compañías de casas de apuestas utilizan datos y algoritmos para personalizar y dirigir sus estrategias de captación de la atención hacia este grupo. Convivimos en la actualidad con un sinfín de discursos socio-mediático-digitales-artificiales que venden el lema “si querés, podés”. “Si sos gorda es porque querés, si sos pobre es porque querés”, pregona el megainfluencer español Lladós Fitness. Abanderado y símbolo de estafas piramidales que brotan por todas partes del mundo, en donde lo digital es un territorio más y uno muy significativo.

Tenemos como personas adultas la responsabilidad de acompañar, guiar y apoyar a los más pibes en internet. Aunque cueste, tenemos que meter las manos en el barro para poder estudiar, analizar y acercarnos a la comprensión de cómo viven chicos y chicas sus tránsitos en la cultura digital (Faro digital, 2021)²¹

Como parte de sus rutinas diarias, las adolescencias se topan con un ecosistema digital que prioriza sus contenidos en función de sus búsquedas pasadas. Esto va creando burbujas de información —filter bubbles— (Pariser, 2011²²), en donde la realidad se fragmenta en función de su consumo, gustos y preferencias. “¿Dónde aparece lo nuevo?”²³, se pregunta Inés Dussel. Y ahí emerge la figura del rol docente en cuanto a ser antítesis de los sistemas algorítmicos. Esto que Inés describe para quienes ejercen el acto de educar (¿qué puedo enseñar yo que no lo haga una máquina?), también aplica a la cultura digital de las relaciones o los vínculos afectivos, en casa, con amigos/as, laborales, etc. Las adolescencias son el target ideal para vender estilos de vida, a través del consumo de estereotipos. Otra verdad de perogrullo pre-internet. Imaginemos el bombardeo hipermediato con celulares y plataformas de redes sociales. Es lógico entonces, que en los testimonios de los y las adolescentes aparezcan intenciones de desarrollar habilidades o competencias respecto a prácticas y formas de monetizar su tiempo. El tiempo es un concepto fundamental en clave epocal: ¿a qué le quieren destinar el suyo?

En base a escucharles en territorio, creamos estas dimensiones o categorías:

- **Creación de contenido en redes sociales:** Plataformas como YouTube, TikTok e Instagram permiten a los y las adolescentes ganar dinero a través de la creación de contenido, ya sea mediante publicidad, patrocinios o donaciones de seguidores. Chicos y chicas anhelan con ser youtubers, tiktokers, instagramers o bien influencers.
- **Juegos en línea y e-sports:** Muchos y muchas adolescentes participan en torneos de videojuegos y e-sports, donde pueden ganar premios en efectivo y patrocinio.
- **Venta de productos y servicios:** Algunos y algunas adolescentes crean y venden productos artesanales, ropa personalizada, o incluso ofrecen servicios de tutoría en línea.

Si bien no hay números representativos en Argentina, es una temática que ya se estudia en otros países²⁴. Siguiendo con el ejercicio de hacerse cargo y responsabilizarse por la vida en común con otras personas²⁵ es importante no caer en la ingenuidad de que solo sucederán prácticas loables. También recurren a prácticas más riesgosas, como las apuestas en línea o la venta de imágenes sexuales o sensuales (¿La pregunta sobre Only Fans ya ocurrió en casa?). En las apuestas online, como hablamos de un problema integral y no aislado, implica que no solo realicen la práctica de la apuesta en sí misma, sino porque empiecen, por ejemplo, a “trabajar” de cajeros, recolectores de apuestas ajenas.

²¹ <https://farodigital.org/ni-nativxs-ni-inmigrantes-ciudadanxs-digitales/>

²² <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/eli-pariser-fake-news-los-filtros-burbuja-y-la-batalla-por-la-verdad/>

²³ <https://www.youtube.com/watch?v=0gGvOBV6LpE&t=9s>

²⁴ Algunos números de la monetización en infancias y adolescencias: <https://www.internetmatters.org/es/tech-and-kids-digital-futures/how-kids-make-money-online/>

²⁵ Denise Najmanovich. <https://www.youtube.com/watch?v=5oDbYEV2CjE&t=3s>

Estereotipos:

Los estereotipos de género juegan un papel crucial. Las apuestas deportivas son frecuentemente promovidas como actividades masculinas, mientras que otros tipos de juegos o consumos están destinados a usuarias femeninas.

Pierre Bourdieu en “La dominación masculina”²⁶ expresa que existen disposiciones internalizadas y socializadas, que denomina “habitus”, que guían el comportamiento de las personas, según su género. Se internalizan y reproducen las normas, expectativas y roles de género. Estas disposiciones guían las percepciones, pensamientos y acciones de las personas de una manera naturalizada. ¿Existe un habitus de género que se reproduce en los territorios digitales?, ¿Cómo se despliegan las masculinidades en dichos territorios? La mayoría de las apuestas están sucediendo en grupos de varones. Los estereotipos de masculinidad promueven la idea de que los hombres deben ser competitivos y demostrar su valor a través de comportamientos arriesgados, como las apuestas deportivas. “Buscamos adrenalina”, nos dicen en los talleres. El código es decirse entre ellos: “all in” (para referirse a apostar todo), y tirarse. Pero no es un fenómeno aislado, viene junto con una ideología

clara: la del éxito. Las y los adolescentes sienten la presión de ser exitosos, tanto profesional como económicamente. Esta presión puede llevar a los adolescentes varones a involucrarse en apuestas para afirmar su identidad masculina y ganar aceptación social. No solo le “ganan” a la plataforma, sino también a su círculo de pares y se posicionan en un lugar de liderazgo.



Los estereotipos de masculinidad promueven la idea de que los hombres deben ser competitivos y demostrar su valor a través de comportamientos arriesgados, como las apuestas deportivas.

²⁶Bourdieu, Pierre (2000). La dominación masculina, Barcelona, Anagrama.

10 Videojuegos:

¿todos los juegos online son lo mismo?, ¿jugar online es peligroso?

Existe una gran diversidad de juegos en línea. Muchos promueven diferentes habilidades y competencias positivas para chicas y chicos, como por ejemplo la resolución de problemas, la creatividad e imaginación, el pensamiento computacional, el trabajo en equipo, entre otros aspectos beneficiosos para el aprendizaje y desarrollo. La innovación tecnológica y el componente interactivo han impulsado el desarrollo de videojuegos cada vez más sofisticados. Convertido en una de las formas de entretenimiento más masivas y omnipresentes, se considera uno de los principales agentes socializadores de la cultura del siglo XXI.

Actualmente, se utilizan elementos, dinámicas y mecánicas propias de los juegos online para dinamizar y enriquecer las propuestas de enseñanza. La gamificación es una metodología de aprendizaje que por su dinámica de carácter lúdico, facilita la interiorización de conocimientos de una forma vivencial, generando una experiencia significativa para los y las estudiantes. Juegos como el Minecraft, por ejemplo, pueden ser utilizados con fines educativos²⁷. Quienes tengan interés en el cruce entre videojuegos y educación recomendamos fuertemente acercarse y vincularse con el colectivo FUNDAV.

Sin embargo, no todos los consumos y usos de los videojuegos resultan beneficiosos para la salud de chicos y chicas. La investigación de MINILAB “El derecho al juego digital y las transformaciones culturales en contexto de pandemia” estipula que a partir de 2019 los videojuegos anulaban la posibilidad de pausa y se implementó, en casi todas las redes y plataformas de streaming, el consumo de maratones sin interrupciones”. El diseño de los videojuegos bajo el modelo de “bucle lúdico”²⁸ sumado a ciertas mecánicas de monetarización específicas, se convierten en posibles peligros para las infancias y adolescencias. Las “loot boxes” o cajas de recompensas son mecánicas en los videojuegos que ofrecen recompensas aleatorias, y a menudo requieren que las y los jugadores paguen dinero real o virtual para obtenerlas. Estas cajas pueden contener una gran variedad de elementos. Lo común y característico de todos los “cofres botín” es que su contenido es aleatorio, nunca se sabe lo que va a tocar y, ahí es donde entra en juego el azar. Estos elementos pueden provocar adrenalina, gratificación, sensación de logro, y el riesgo de desarrollar comportamientos compulsivos.

²⁷Fundación argentina de videojuegos: <https://fundav.com/uso-responsable-de-videojuegos/#minecraft>

²⁸El “bucle lúdico” es una técnica que se aplica en las máquinas recreativas y en las plataformas digitales que se basa en que el usuario haga una y otra vez el mismo movimiento, porque de vez en cuando, obtiene una recompensa. Adam Alter menciona esta ilusión en su libro Irresistible.



Es clave distinguir entre el juego recreativo, el consumo preocupante y la adicción.

El **juego recreativo** es una actividad de esparcimiento que se realiza ocasionalmente y de manera controlada. En este contexto, el juego es una forma de entretenimiento que no interfiere negativamente con las responsabilidades diarias ni las relaciones personales, de hecho el juego recreativo tiene impactos positivos. Se participa en juegos de azar de manera ocasional y moderada. Las pérdidas económicas son aceptables y no causan estrés significativo, por ejemplo, se compran algunos insumos del juego y se utilizan justamente para el desarrollo de ese mismo juego.

El **consumo preocupante** se refiere a un patrón de juego más frecuente que puede empezar a afectar algunas áreas de la vida de una persona. No alcanza el nivel de adicción, pero puede estar encaminado a ello. Las pérdidas económicas empiezan a ser más notables y pueden causar preocupación.

Desde el Ministerio de Justicia de la Nación²⁹, definen la **ludopatía digital** al impulso incontrolable, adictivo, por las apuestas o el azar a pesar de causar pérdidas económicas y consecuencias negativas para uno mismo, su entorno, familia y amistades.

No todos quienes juegan tendrán usos que nos preocupen. Y no todos los usos que nos preocupen serán adictivos. Es muy importante no sobrepatologizar. El diagnóstico no es unidireccional y debe ser realizado por un equipo profesional de salud.

Atención a los indicios, a los detalles.



Algunas pautas podrían indicar que un/a adolescente abusa de los juegos de azar online:

- Aumento considerablemente del tiempo dedicado al juego en comparación con otras prácticas anteriores.
- Pierde el interés en actividades que antes disfrutaba, como deportes, salidas, vínculos, estudios, para dedicarse casi exclusivamente a la apuesta en línea.
- Experimenta preocupación constante por el juego, como hablar frecuentemente sobre apuestas, revisar resultados de apuestas o de juegos deportivos o buscar continuamente oportunidades para apostar.
- Enfrenta problemas financieros, dificultades para pagar deudas, gastos de recursos económicos más rápido que en otros momentos que no se asocian a gastos planificados.
- Muestra cambios significativos en el comportamiento o estado emocional, cambios repentinos de humor (como ansiedad o enojo) o aislamiento social.
- Minimiza el problema, justificando o mintiendo acerca del tiempo o dinero invertido en las apuestas.

²⁹<https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/pautas-para-evitar-que-los-adolescentes-apuesten-online#:~:text=Se%20llama%20ludopat%C3%ADa%20digital%20al.nuestro%20trabajo%2C%20familia%20y%20amigos>

Capítulo 2

“Profe, estoy timbeando”: Los efectos de las apuestas en línea en el aula

Instituciones educativas y docentes fueron quienes alertaron primero a la sociedad sobre la presencia de sus estudiantes en plataformas de apuestas. La escuela, una vez más, funciona como caja de resonancia de las problemáticas y urgencias de los chicos y las chicas. Las fronteras de la escuela son porosas, todo lo tenga que ver con la vida de sus estudiantes va a emerger, evidenciarse y debe abordarse también dentro de ella, aún cuando suceda en internet. Antes existía el dilema de si la escuela debía ocuparse de sucesos que se daban en los entornos digitales, ya lo saldamos al comprender que la virtualidad es una dimensión constitutiva de la realidad, un territorio que ocupamos, un espacio donde vivimos y nos vinculamos.. La escuela debe ocuparse de la realidad social de chicos y chicas.

Las apuestas online no solo afectan a quienes las practican, sino que afectan a su entorno. Si un chico o chica está apostando en el aula, en el recreo, a la salida o en su casa, también afecta a su grupo de compañeros y compañeras. Ahora bien, ¿de qué manera como docente puedo ejercer un rol activo en el cuidado de las adolescencias y en la promoción de sus derechos?, ¿hace falta ser especialista en informática? Como señala una publicación del Consejo Federal de Educación de nuestro país: “no se espera que las y los docentes asuman el rol de “expertos en consumos problemáticos” capaces de detectar situaciones de consumo y resolverlas. Por el contrario, para incidir desde la práctica pedagógica en esta problemática, es más importante saber acerca de las personas, grupos y comunidades con las cuales se interactúa...”³⁰



³⁰Lineamientos Curriculares para la Prevención de las Adicciones, CFE 256/15

Algunos de los efectos que se perciben:

➔ Menor rendimiento educativo:

- La distracción y la preocupación constante por las apuestas pueden afectar la concentración y la capacidad de aprender.
- Algunos problemas de comportamiento y el aumento de conflictos con compañeros o docentes, dada la irritabilidad y el enojo que puede generar el perder en los sitios de apuestas.
- La preocupación por las apuestas y la actividad nocturna relacionada con ellas pueden interrumpir los patrones de sueño de los adolescentes, lo que resulta en fatiga y falta de atención en la escuela.
- Las apuestas pueden desviar la atención de los adolescentes de sus metas y proyectos a largo plazo, como la elección de una profesión o la planificación para la educación superior, ya que pueden sentirse atraídos en obtener respuestas inmediatas y ganancias rápidas.

➔ Problemas económicos:

- Los y las adolescentes suelen usar dinero destinado por las familias para el transporte, comida o entretenimiento; para apostar. Es decir que dejan de realizar actividades vitales para su edad.
- En muchos casos, los adolescentes con la fantasía de recuperar el dinero perdido, se endeudan con compañeros o con las mismas casas de apuestas, entrando en un espiral de estrés financiero.

➔ Impacto emocional y psicológico:

- Los problemas relacionados con las apuestas online pueden tener un impacto emocional profundo. Sentimientos de culpa, vergüenza, ansiedad, depresión y baja autoestima son comunes en las personas que apuestan.

➔ Distanciamiento y aislamiento:

- Las personas que desarrollan problemas con las apuestas online pueden volverse más distantes emocionalmente. Esto puede llevar a un aislamiento social tanto en la escuela, con sus docentes y compañeros, como dentro de la familia, lo que afecta el desarrollo social y las habilidades interpersonales.
- La falta de comunicación y el secretismo pueden intensificar el distanciamiento, erosionando la confianza y afectando las relaciones sociales.



Capítulo 3

Gestionar casos de ludopatía en la escuela

Niñas, niños y adolescentes que se encuentran frente a una situación de vulnerabilidad en redes sociales, juegos online, plataformas y páginas digitales, a partir de la cual pelagra su integridad y seguridad personal y mental, deben saber que pueden recurrir y pedir ayuda a las personas adultas del entorno cercano familiar, escolar, comunitario, etc. En la mayoría de los casos, este pedido de ayuda no llega o llega tarde, por eso es necesario advertir las señales de alarma mencionadas anteriormente. A su vez, profesionales de la educación deben tener una escucha empática y libre de prejuicios, sin minimizar las problemáticas porque sean virtuales y diferenciar los distintos tipos de vulneraciones digitales para poder abordarlos y acompañarlos/as correctamente.



- Evitar responsabilizarlos/as si sufrieron algún tipo vulneración digital
- Respetar el derecho que tienen todos/as los/as estudiantes a que se preserven sus datos y se aborde con discreción la situación que está atravesando para no generar prácticas que puedan ser estigmatizantes.
- Evitar “rotular” a las/os estudiantes o realizar diagnósticos. El diagnóstico es una tarea que corresponde específicamente a un equipo interdisciplinario.
- Acompañar y activar una red de contención.

Si se identifica un caso de ludopatía infantil, es clave seguir los protocolos de actuación según la jurisprudencia local e institucional. En primera instancia, hay que dar aviso a las autoridades y equipos directivos, junto con los equipos psicopedagógicos y psicológicos de la institución o de la comunidad, especializados en adicciones, trastornos del comportamiento y/o salud mental. Es necesario activar la red de protección de las infancias, como en el caso de cualquier otra adicción. La escuela no está sola, es parte de una red territorial que cuenta con múltiples actores sociales. Es importante diferenciar entre una escuela que “deriva” y una escuela en co-responsabilidad, lo cuál significa asumir el compromiso de trabajar articuladamente acompañando de forma sostenida e integral.

Cada institución educativa puede generar acciones para fortalecer la red de protección a las infancias, por ejemplo realizar un relevamiento (institución, teléfono, dirección, nombre y cargo de los y las responsables, horarios) de las instituciones del Estado y de la sociedad civil a nivel local que tengan incumbencias en relación con las problemáticas relacionadas a la ludopatía: áreas de Salud y Salud Mental, Organismos de Protección y promoción de los Derechos de las niñas, niños y adolescentes, Seguridad,

Desarrollo Social, etc. A su vez, promover desde la escuela espacios de trabajo común con diferentes actores de la comunidad como los municipios, clubes, parroquias, áreas de juventud, centros comunitarios, etc. desde donde pueden generarse programas de acompañamiento y apoyo.



Evitar el castigo como solución. El problema no desaparece y puede ofrecer más resistencias para pedir ayuda. Si notas que un estudiante está apostando en el aula “retarlo”, exigirle que guarde el dispositivo o prohibir su uso durante un plazo largo, una semana, un mes; no aporta a una solución integral del problema. Es un momento en que hay que acompañar, escuchar y cuidar. Aprovecha la oportunidad para instalar el tema institucionalmente. La intervención que la escuela despliegue debe ser integral, alojadora y desde el cuidado.

Tener presente las siguientes leyes:

- Ley N° 26.061 de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes que se encuentren en el territorio de la República Argentina.
- Ley Nacional de Salud Mental N° 26.657, en la cual se reconoce a las adicciones como parte integrante de la salud mental, en tanto proceso determinado por componentes históricos, socioeconómicos, culturales, biológicos y psicológicos.
- Ley Nacional N° 26.892 de Promoción de la Convivencia y el Abordaje de la Conflictividad Social en las Instituciones Educativas de todos los niveles y modalidades del Sistema Educativo Nacional.
- Ley 26.934, Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos - Plan IACOP.

Para ayudar a personas con adicción al juego en Argentina, existen varios recursos disponibles:

- El Ministerio de Salud ofrece la línea 141 para adicciones generales. Las denuncias se pueden canalizar a través del correo electrónico de la Cámara Argentina de Salas de Casinos, Bingos y Anexos. Además, existe la línea 102, de los chicos y de las chicas, para poder comunicarse los 365 días del año.
- La Secretaría de Políticas Integrales sobre Drogas de la Nación Argentina (SEDRONAR) es el organismo a cargo de coordinar políticas públicas enfocadas en la prevención, atención, asistencia y acompañamiento de personas con consumos problemáticos de sustancias, en todo el territorio nacional. Podés comunicarte directamente en <https://www.argentina.gob.ar/salud/sedronar>.
- Jugadores Anónimos ofrece apoyo las 24 horas a través de su línea telefónica (+54911) 43280019 y también están disponibles en Instagram bajo la cuenta @jugadoresanonimosargentina. En su sitio se pueden encontrar el detalle de contacto para todas las provincias argentinas en las que tienen presencia: <https://jugadoresanonimos.org.ar/>
- En la Provincia de Buenos Aires, el Programa de prevención y asistencia al juego compulsivo ofrece ayuda a través del número gratuito 0800-444-4000, y la Lotería provincial facilita un enlace para denunciar sitios de apuestas ilegales.
- En la Ciudad de Buenos Aires se puede acceder a orientación específica sobre juego problemático llamando al 0800-666-6006. Además, el sitio "Saber Jugar" de la Lotería de la Ciudad promueve el juego responsable.

➔ Para denunciar el juego ilegal

- Reportar a las páginas en internet
- Fiscalía de turno más cercana
- <https://www.loteria.gba.gov.ar> - Provincia de Buenos Aires
- <https://www.loteriadelaciudad.gob.ar/site/?page=juego-seguro-legal> - Ciudad de Buenos Aires.



Capítulo 4

El rol de la educación: el horizonte en la prevención

El riesgo de las apuestas online en adolescentes instó a los gobiernos a diseñar y tomar medidas para obstaculizar el acceso. Uno de los ejemplos es el bloqueo de páginas legales e ilegales que sean detectadas en las redes wifi de las escuelas públicas.

En la línea de medidas restrictivas resurge el dilema de permitir o prohibir el ingreso de los dispositivos móviles a la escuela. Independientemente de la toma de esa decisión, que es un debate que se está dando en muchos países, chicos y chicas continúan en una situación de vulnerabilidad con respecto a las apuestas digitales. La prohibición y el control en muchos de los casos, funciona como reemplazo al tiempo y dedicación que lleva la educación. Si los usos creativos, participativos, críticos y responsables de las tecnologías y dispositivos móviles no se promueven en el aula ¿dónde se incluirán? La invitación es a redoblar los esfuerzos en incluir la ciudadanía digital, la perspectiva de derechos, el cuidado y bienestar digital y la mirada crítica sobre las tecnologías digitales en la escuela.

Ines Dussel³¹ plantea que la escuela es un espacio-tiempo contracultural a la lógica algorítmica, que propone la inmediatez, el consumo hiperpersonalizado, las recompensas inmediatas y los likes desenfrenados. Un buen docente, dice Ines es un antítesis del algoritmo; es decir, no te deja fijado o fijada en tus gustos e intereses pasados, sino que te “designa” porque te conoce, algo (un contenido o un material) que intuye que te puede gustar, una vez que lo transites. En esta misma línea, el docente Manuel Becerra coincide y amplía “ser un refugio de lentitud, rigor, cuidado, disciplina, normas, debate, demora, pausa (...) Pensar a la escuela como un fin en sí mismo nos vuelve la mirada hacia las escuelas de otra manera: a partir de que estar allí es parte de la vida, es un momento donde se buscan identidades, donde se comparte y se construye con otros, donde se aprenden experiencias de vida diversas, donde hay un asomarse a un legado cultural diferente al propio.”³²

La escuela cuida cuando enseña. Cuando se plantea la prevención en el ámbito educativo es con la certeza de que la escuela constituye un ámbito privilegiado para promover el cuidado de niños, niñas y adolescentes; no solo desde lo curricular e institucional sino también de lo vincular.

³¹Educar con sentido <https://www.youtube.com/watch?v=0gGvOBV6LpE&t=9s>

³²<https://www.gloriayloor.com/apuntes-para-pensar-las-escuelas-del-futuro-2-algunos-principios-orientadores/>

Prácticas Digitales de chicos y chicas



“La definición de la alfabetización ha cambiado y la escuela ineludiblemente tiene que moverse en el tiempo, que es el tiempo presente”³³, plantea Emilia Ferreiro.

Los niños y las niñas están conectados y conectadas desde temprana edad, incluso antes de tener sus propios celulares, dado que conviven con las pantallas de sus familiares. Suelen navegar por youtube, ver dibujos animados y series, realizar videollamadas, sacar fotos, jugar juegos online en grupo, utilizar aplicaciones educativas, entre otros usos y gustos.

Por su parte las adolescencias, pasan mayor tiempo en las redes sociales (Instagram, WhatsApp, Tik Tok, Youtube), si bien también son usuarios activos en los juegos online, plataformas de streaming, programas de producción de música, video, etc. Allí vuelcan sus intereses, sus deseos, forman comunidades y grupos de pertenencia.

Algunas características propias de la cultura digital son la interactividad, la no linealidad, la creación colaborativa, la transmedialidad, la posibilidad de alcance y viralización, el anonimato, la perdurabilidad de los contenidos, la inmediatez, entre otras fenómenos que caracterizan a la cultura digital, en constante movimiento y cambio. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) no son meras herramientas. Los entornos digitales hoy conforman el medioambiente en el cuál vivimos, no solo niños, niñas y adolescentes, sino también las y los adultos. Por eso, se habla de TRIC³⁴ (de tecnologías de la relación),

por eso se comprende lo digital como espacio social³⁵, como territorio que ocupamos las personas³⁶.

No podemos desconocer que chicos y chicas que nacieron en la era digital, en entornos que permitían la conexión permanente, tienen un uso más fluido y natural. Sus consumos culturales están entramados y atravesados por los entornos virtuales.



Tenemos como personas adultas la responsabilidad de acompañar, guiar y apoyar a los más pibes en internet. Aunque cueste, tenemos que meter las manos en el barro para poder estudiar, analizar y acercarnos a la comprensión de cómo viven chicos y chicas sus tránsitos en la cultura digital (Faro Digital, 2021)³⁷

Es importante en este sentido entender que las habilidades instrumentales, que creemos que en chicos y chicas están saldadas, necesitan de habilidades reflexivas para un uso crítico y cuidado, que por ser personas que aún están en desarrollo madurativo, precisan del acompañamiento de personas adultas. A su vez esas habilidades instrumentales supuestamente saldadas en infancias y adolescencias se limitan a un uso cotidiano, la alfabetización digital estimula y potencia otras competencias y capacidades con mayor profundidad.

La alfabetización digital, validando la cultura digital de chicos y chicas, se torna fundamental, y genera posibilidades ricas y diversas para la enseñanza poderosa, en palabras de Mariana Maggio³⁸.

³³Ferreiro, E. (2001). Pasado y presente de los verbos leer y escribir. México: Fondo de cultura económica.

³⁴Gicid, Universidad de Zaragoza. <https://gicid.unizar.es/publicaciones/la-era-tric-factor-relacional-y-educomunicacion/>

³⁵La cultura de la conectividad <https://catedradatos.com.ar/media/La-cultura-de-la-conectividad-Jose-Van-Dijk.pdf>

³⁶Anaconda con Memoria <https://open.spotify.com/show/27whxivt1d-5vW032k9hjmS?si=187bd7fd56d74667>

³⁷<https://farodigital.org/ni-nativxs-ni-inmigrantes-ciudadanxs-digitales/>

³⁸Maggio, Mariana (2012) Enriquecer la. Enseñanza. Buenos Aires. Editorial Paidós.

Ciudadanía Digital

La ciudadanía digital se refiere al conjunto de actitudes, saberes, acciones y cuidados que desarrollamos para relacionarnos con otras personas, con la información y con las máquinas digitales. La ciudadanía se ejerce en diversos territorios. El digital es uno más, que sin embargo presenta características propias.

En los entornos digitales los chicos y las chicas también son sujetos de derecho, por tanto, se debe garantizar su acceso, independientemente de su sexo, religión, recursos económicos, capacidades, para que puedan gozar de la participación, la libertad de expresión, la educación, la recreación y el ocio. Por otra parte, se debe proteger y prevenir para que los entornos virtuales estén libres de violencias y abusos y que su protección prime ante cualquier otro interés o derecho en disputa.



Derechos digitales:

- Derecho al acceso a la información y la tecnología, sin discriminación por motivo de sexo, edad, recursos económicos, nacionalidad, etnia, lugar de residencia, etc.
- Derecho a la libre expresión y asociación. A buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo por medio de la Red.
- Derecho a ser consultados y a dar su opinión cuando se apliquen leyes o normas a internet que los afecten
- Derecho a la protección contra la explotación, el comercio ilegal, los abusos y la violencia de todo tipo que se produzcan utilizando internet. Los niños y niñas tendrán el derecho de utilizar internet para protegerse de esos abusos, para dar a conocer y defender sus derechos.
- Derecho al desarrollo personal y a la educación, y a todas las oportunidades que las nuevas tecnologías como internet puedan aportar para mejorar su formación.
- Derecho a la intimidad de las comunicaciones por medios electrónicos.
- Derecho a no proporcionar datos personales por la Red, a preservar su identidad y su imagen de posibles usos ilícitos.
- Derecho al esparcimiento, al ocio, a la diversión y al juego, también mediante internet y otras nuevas tecnologías. Derecho a que los juegos y las propuestas de ocio en internet no contengan violencia gratuita, ni mensajes racistas, sexistas o denigrantes y respeten los derechos y la imagen de los niños y niñas y otras personas.
- Derecho a beneficiarse y a utilizar en su favor las nuevas tecnologías para avanzar hacia un mundo más saludable, más pacífico, más solidario, más justo y más respetuoso con el medio ambiente, en el que se respeten los derechos de todos los niños y niñas.

La Convención sobre los Derechos del niño, cuya adopción fue unánime por casi todos los países del mundo en el año 1989, introdujo el concepto de autonomía progresiva. Este enfoque plantea que las personas menores de edad pueden ir ejerciendo derechos por sí mismas de acuerdo con su edad y grado de madurez. Esto implica reconocer su derecho de tomar decisiones, construir sus propios sentidos, debatir ideas y protagonizar sus vidas. No obstante, para que puedan ejercer esta autonomía de manera efectiva y responsable, es esencial que reciban una formación adecuada y un acompañamiento constante.

Formación y acompañamiento en las tres dimensiones de la *ciudadanía digital*:

➔ Uso seguro y responsable

Protección y seguridad que involucra prácticas vinculadas a generar en el entorno digital un espacio seguro y de convivencia ciudadana. Por ejemplo: tener un comportamiento ético y empático en Internet, conocer y ejercer los derechos digitales, consciencia de la huella digital, construcción consciente de la identidad digital, manejo de la privacidad y riesgos.

En relación a la problemática de las apuestas digitales, un uso seguro y responsable sería poder trabajar con chicos y chicas las normativas vigentes, la vulneración de derechos a las que están expuestos, los riesgos a su identidad y datos personales.

➔ Uso crítico y reflexivo

Reflexión y análisis que se centra en la capacidad que tiene una persona para comprender y evaluar críticamente las tecnologías y la información. Por ejemplo: desarrollar habilidades para analizar la información recibida, comprender la no neutralidad de la web, comprender el funcionamiento de los algoritmos y sus efectos, ser consciente del ecosistema digital y sus implicancias, y comprensión de las brechas digitales.

En relación a la problemática de las apuestas digitales, un uso crítico y reflexivo sería poder abordar con chicos y chicas los modelos de negocio de las plataformas digitales y particularmente de las casas de apuestas online, analizar las publicidades que invitan a apostar online, los entornos hiper personalizados con la lógica algorítmica y cómo impacta en usos diferenciales según el género.

➔ Uso creativo y participativo

Creatividad y participación que refiere a las competencias que permiten utilizar creativamente las tecnologías y aprovecharlas para la participación. Por ejemplo: innovar en la creación de contenidos digitales, poner en juego habilidades comunicacionales y generar transformación democrática a través de las TIC.

En relación a la problemática de las apuestas digitales, un uso creativo y participativo sería poder incorporar la gamificación en las escuelas sin el diseño de la inmediatez, recompensas, hiperestimulación y azar. Proponer recorridos interactivos lúdicos con contenidos educativos para integrar la cultura digital, con el objetivo de potenciar y estimular el aprendizaje.



Al ser personas en desarrollo, deben contar con un acompañamiento cercano, empático, libre de prejuicios y actualizado por parte de personas adultas, familiares, docentes, referentes que promuevan un uso cuidado, responsable y creativo de las TIC, en base a cada etapa que les toca transitar según su madurez, desarrollo intelectual, comprensión y discernimiento.

Ciudadanía Digital

Denise Najmanovich recupera el concepto de ciudadanía para “hacer visible la vulnerabilidad de la vida y al mismo tiempo su potencia cuando promovemos prácticas colaborativas basadas en redes de apoyo mutuo y democratización de los cuidados.”³⁹

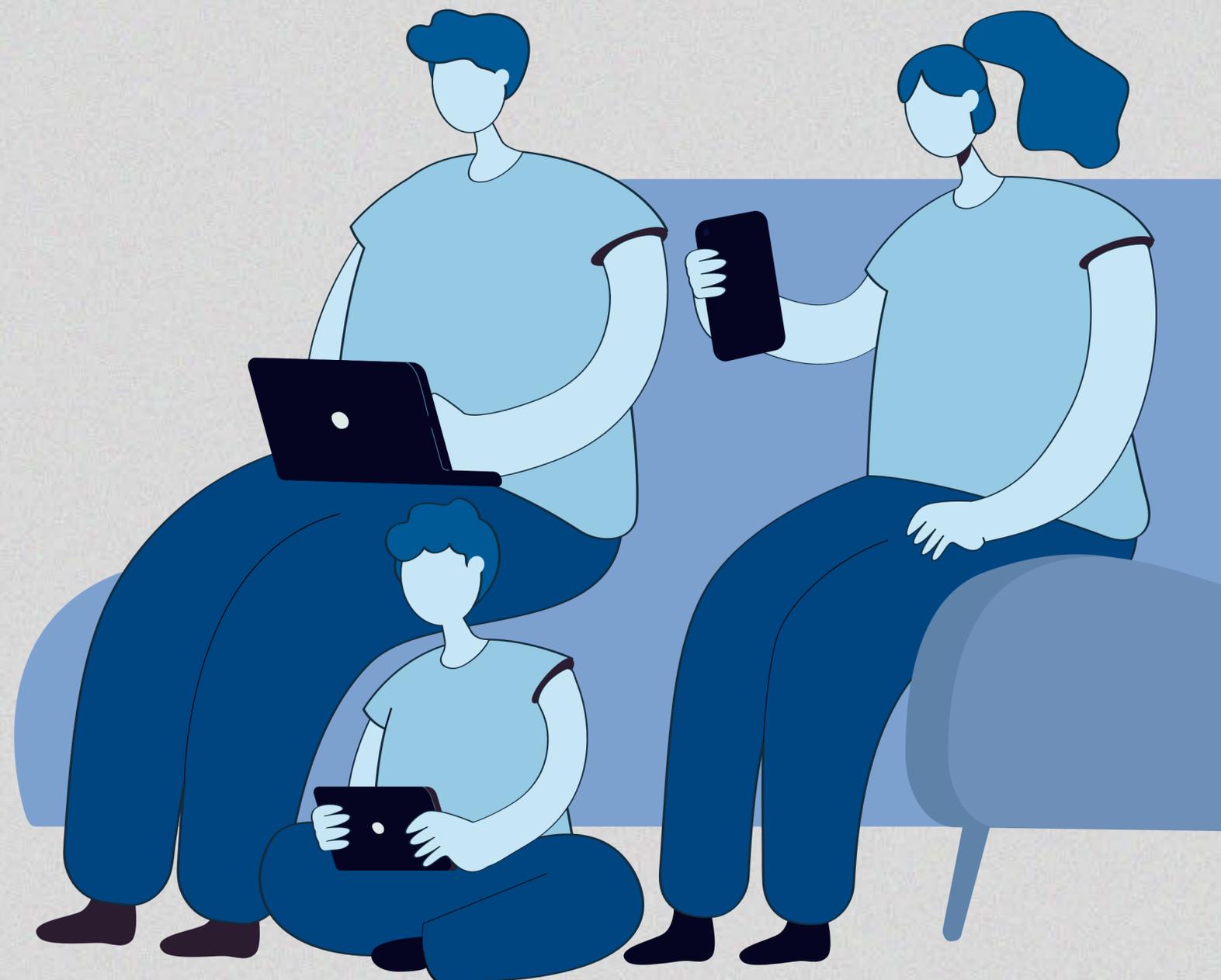
La invitación a la ciudadanía digital es a construir una cultura de cuidados públicos, desde la educación, política y comunicación, en los territorios digitales. El cuidado como base de las relaciones humanas y sociales, promoviendo un enfoque más empático, inclusivo y sostenible para abordar los desafíos del mundo contemporáneo. Incluir el concepto de “relación” en las Tecnologías de la información y la comunicación, denominarlas TRIC, no solo TIC, es clave para visibilizar este vínculo de las personas con las máquinas digitales.

Incorporar el concepto de cuidado a la ciudadanía digital implica comprender las responsabilidades y acciones que tienen la escuela, docentes, familias, Estado y plataformas, en el bienestar de las sociedades en general, y particularmente en niños y niñas como sujetos de derecho.

¿Cómo te fue en Internet hoy?

Es clave crear espacios concretos para abrir el diálogo intergeneracional sobre diversas temáticas/ problemáticas. Facilitar un verdadero diálogo sobre las experiencias en internet, donde los chicos y las chicas dialoguen con sus referentes adultos desde un punto común, una vulnerabilidad compartida y se encuentren en un espacio seguro.

No existen soluciones mágicas para los desafíos que emergen del uso de internet. Sin embargo, podemos fomentar actitudes digitales críticas (Raffaghelli, 2020) a través de la educación, promoviendo los derechos de los chicos y de las chicas, colocando en el diálogo, las preguntas en el centro, escuchando y respetando la diversidad de opiniones y pensamientos, e intercambiando ideas para co-construir estrategias y acuerdos para la convivencia digital.



³⁹<https://denisenajmanovich.com.ar/?cat=94>

Factores de cuidado

1. Comunicación abierta y honestidad:

Mantener el diálogo abierto para que sientan la confianza de conversar sobre cualquier preocupación o problema relacionado con internet y particularmente el juego en línea. Esto también implica no quedarse con el emergente como si fuese el problema, sino tratar de escuchar qué hay detrás de un consumo problemático. Es importante que tengan algún referente en Ciudadanía digital dentro de la institución educativa.

2. Acceso a la información:

Es clave generar espacios donde chicos y chicas puedan acceder a información actualizada, leyes, regulaciones, canales de ayuda y contención, sobre el uso y abuso de internet y juegos online.

3. Acuerdos institucionales:

Es fundamental que los acuerdos institucionales sean previos a las situaciones emergentes y a las urgencias. Por ejemplo, tener un código de uso de dispositivos y convivencia digital en las escuelas, acordado entre directivos, docentes y estudiantes. Los y las estudiantes deben ser parte del diseño de los acuerdos y reglas, no solo por el debate que se iniciará a partir de su construcción, sino también para el posterior cumplimiento del mismo. Por otra parte, los acuerdos contribuyen a que las intervenciones no se realicen de manera aislada y en soledad por parte de algún miembro de la escuela.

4. Espacios de participación:

Generar dispositivos a nivel institucional que pongan la centralidad en la voz de los y las estudiantes donde se construyan acuerdos, se resuelvan conflictos y se converse sobre los emergentes que puedan llegar a surgir en Internet (consejos escolares de convivencia, las horas de tutoría, el centro de estudiantes). En esos espacios se pueden generar campañas de concientización y comunicación para ejemplificar los buenos usos con respecto a las tecnologías de la información y la comunicación y particularmente los riesgos de los juegos de azar online.

Alianza con las familias: la importancia de la comunidad educativa en un abordaje integral

Las familias tienen un rol prioritario en la educación y socialización de infancias y adolescencias. Transmiten valores, comportamientos, actitudes, por lo que es clave la invitación a formar parte activa de la Ciudadanía digital. Es importante acercarlos desde la escuela, herramientas y estrategias para complementar el trabajo en el hogar. A su vez, que las familias habiten los espacios de las escuelas y construir de esta forma diálogos y acuerdos intergeneracionales.



Algunas recomendaciones para trabajar en *encuentros con familias*:

■ Ser un modelo positivo mostrando un uso equilibrado y responsable de la tecnología.

Los chicos y las chicas aprenden observando. Mostrar un comportamiento responsable con la tecnología y establecer límites saludables para su uso.

■ Dialogar sobre los valores familiares y actitudes hacia el juego y la importancia de tomar decisiones informadas y responsables para prevenir riesgos.

Profundizar en el hogar la información acerca de las apuestas online y cómo pueden afectar sus vidas. Discutir sobre los posibles riesgos como la pérdida de dinero, tiempo y vínculos. Usar ejemplos simples y preguntas abiertas para iniciar la conversación. Mostrar empatía y escuchar sus preocupaciones también. Enfocar la conversación en cómo pueden protegerse juntos.

■ Identificar signos de alarma en el consumo problemático. Reforzar que no son problemas individuales y que el diseño de las plataformas digitales tienen una gran influencia.

Hablar sobre cómo las plataformas de juego pueden ser diseñadas para enganchar a usuarios. Enseñarles a reconocer señales de que el juego puede estar convirtiéndose en un problema.

Aprender juntos sobre los signos de adicción al juego y cómo pueden afectar la vida diaria.

■ Establecer reglas claras en el hogar sobre el uso de internet y las actividades en línea, incluyendo las apuestas.

Definir límites específicos sobre cuándo y cómo se puede utilizar internet en el hogar, especialmente en lo que respecta a los juegos de azar. Negociar límites razonables y explicar por qué son importantes.

■ Definir límites de tiempo y de gasto para actividades en línea, incluyendo juegos de azar.

Establecer restricciones claras sobre cuánto tiempo se puede pasar en actividades en línea y cuánto dinero se puede gastar, especialmente en juegos de azar. Monitorear el tiempo y el dinero que se gasta en juegos en línea. Usar herramientas de control parental para establecer límites claros y revisar regularmente cómo están manejando estas actividades.

■ Utilizar herramientas de control parental para monitorear el acceso a sitios de apuestas y otras plataformas similares.

Las herramientas de control parental ayudan a supervisar y limitar el acceso a contenidos inapropiados, como sitios de apuestas. Configurar restricciones adecuadas según la edad de chicos y chicas. Comunicar que el control parental es una herramienta, no una solución y no reemplaza el diálogo y acompañamiento cercano. Su uso excesivo puede resultar contraproducente, acompañar en la autonomía progresiva. Algunas recomendaciones: Family Link (android)/ Control parental (apple), Qustodio (incluye computadoras y tiene un pánico SOS) / Microsoft Family Safety (incluye computadoras)/ Control parental en PlayStation, Xbox y Nintendo (permite bloquear juegos por clasificación de edad, controlar el gasto, limitar el tiempo de juego y restringir la comunicación en línea.)

■ Promover actividades recreativas y deportivas que no estén relacionadas con el juego de azar.

Incentivar a que participen en actividades saludables fuera de la pantalla, como deportes, arte o música. Estas actividades no solo son divertidas, sino que también promueven el desarrollo positivo y la socialización. Introducir actividades fuera de la pantalla que les interesen. Hacer deporte o planificar salidas a lugares que les gusten puede ser una forma de motivar a desconectarse. Animar a probar diferentes actividades para descubrir lo que más les gusta. Incentivar la interacción social alrededor de sus pasatiempos. Es importante reconocer que los pasatiempos en línea también pueden ser valiosos. Ayudar a encontrar un equilibrio saludable entre actividades en línea y fuera de línea, asegurándose de que todas las actividades

■ Mantener una comunicación abierta y regular en familia sobre las actividades en línea.

La comunicación es clave para entender lo que chicos y chicas hacen en internet. Hablar regularmente sobre sus intereses en línea, incluyendo juegos y redes sociales. Intentar buscar momentos tranquilos para hablar y demostrar interés genuino en lo que les gusta en internet.

**El compromiso en el desarrollo de una
ciudadanía digital debe ser compartido:**

Escuelas + Familias \

Recomendaciones y propuestas de actividades *para el aula*

La transversalidad en el abordaje de la ciu-cidadanía digital es clave. Todos los contenidos curriculares, organizados en asignaturas, tienen la responsabilidad de incluir los territorios digitales, no solo en lo que refiere a la alfabetización digital, sino también en lo que refiere a derechos, responsabilidades y cuidados tecnodigitales. De la misma manera, generar proyectos específicos de ciu-cidadanía digital que involucren no solo el aprendizaje teórico sino que pongan en juego la creatividad, la imaginación, el arte, la participación.

A continuación, sugerimos actividades áulicas que pueden realizarse de manera aislada o formar parte de secuencias didácticas. La invitación es a que las adapten de acuerdo a las edades y características de sus estudiantes. Es decir, situar estas propuestas de acuerdo a las comunidades con las que trabajan.

El enfoque de todas las propuestas tiene como desafío problematizar la tecnofobia y debatir el tecno-optimismo. Esto significa, por un lado, reconocer y potenciar las ventajas que las tecnologías digitales nos brindan para hacer usos creativos y productivos de los dispositivos, de Internet y de las redes sociales. Pero también, abordar de forma crítica las maneras de construir vínculos, conocimiento y subjetividad en dichos territorios. Posicionarnos como entusiastas críticos, siguiendo a Cristóbal Cobo.⁴⁰



³⁹Cobo, C.(2016). La innovación pendiente: reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento. Montevideo: Fundación Ceibal/Debate

Actividad inicial

Título: Juicio a las apuestas

Objetivo:

Fomentar la comprensión crítica de los aspectos negativos del juego en línea/ Desarrollar habilidades de argumentación y debate.

Desarrollo:

Se presenta brevemente el tema de las apuestas en línea, explicando qué son y cómo funcionan. Se explica el formato del debate y sus reglas básicas, como respetar turnos de palabra y mantener un tono respetuoso. La clase debe estar dividida en dos grupos: uno que defienda los pros de las apuestas en línea y otro que se enfoque en los contras.

Permitir que cada grupo investigue y prepare sus argumentos (preparar recursos de antemano o permitir que los estudiantes busquen información adicional)

Debate: Cada grupo tendrá un tiempo limitado para presentar sus argumentos iniciales. Tras las presentaciones, habrá una ronda de réplica en la que cada grupo puede responder a los argumentos del otro.

Cierre con una sesión de preguntas y respuestas donde los/las estudiantes pueden hacer preguntas al grupo contrario.

Después del debate, realizar una reflexión conjunta sobre lo discutido.

Clave: Oportunidad para trabajar AMI (Alfabetización mediática informacional). Si estudiantes buscan información sobre apuestas en internet, acercarle estrategias de búsqueda seguras.

Actividad de profundización

Título: Historias que sensibilizan

Objetivo:

Concientizar sobre los riesgos y consecuencias de la ludopatía.

Desarrollo:

Compartir a grupo total historias reales de ludopatía. Se puede utilizar en formato video, texto, audio para mantener el interés de los/as estudiantes.

En un segundo momento, se dividen en grupos pequeños y cada uno toma una historia diferente para debatir en base a las siguientes preguntas:

¿Qué factores contribuyeron a que estas personas desarrollaran ludopatía?

¿Cuáles fueron las consecuencias para ellos y sus familias?

¿Qué señales de advertencia podrían haber observado antes de que la situación empeorara?

¿Qué medidas preventivas podrían haberse tomado?

Para finalizar, cada grupo debe elaborar una lista de consejos para ayudar a otros a evitar caer en la ludopatía y se ponen en común a grupo total.

Clave: Seleccionar historias variadas que reflejen diferentes aspectos y consecuencias de la ludopatía, como problemas financieros, impacto en relaciones personales, y salud mental.

Actividad inicial

Título: Mapear la ciberludopatía infantil

Objetivo:

Identificar y comprender los diferentes actores implicados en un caso de ciberludopatía infantil./ Analizar cómo cada actor influye y es influido por esta problemática.

Desarrollo:

Se presenta un caso de ciberludopatía infantil (puede ser inventado por la/el docente o recuperado de una noticia periodística)

A grupo total, realizar una lluvia de ideas para identificar a todos los actores posibles implicados en el caso.

Dividir a los estudiantes en pequeños grupos, asignando a cada grupo un actor para analizar. Cada grupo tiene preguntas orientadoras para facilitar el debate:

¿Cuál es el rol de este actor en el caso?

¿Qué acciones específicas realizan? ¿Contribuyen a frenar o aumentar el problema?

¿Qué responsabilidades tienen?

¿Cómo podrían actuar de manera diferente para ayudar a prevenir o tratar la ciberludopatía infantil?

Para cerrar, los grupos presentan sus hallazgos al resto de la clase y se construye un mapa visual de actores, mostrando las interacciones y relaciones entre ellos, para ejemplificar cómo se interconectan los roles y responsabilidades.

Clave: Fomentar la multiplicidad de “actores” implicados: Jugadores menores de 18 años. Amigos del jugador. Familiares y personas adultas responsables. Influencers y publicidades que fomenten su uso. Cajeros/Administradores. Plataformas de apuestas en línea.. Reguladores y el Estado. Comunidades escolares y educativas.

Actividad de profundización

Título: Like a la responsabilidad

Objetivo:

Fomentar la discusión sobre las responsabilidades y posibles acciones para prevenir la ciberludopatía infantil/ Analizar las políticas, prácticas y regulaciones actuales y explorar cómo podrían mejorarse.

Desarrollo:

Analizar a grupo total las diferencias entre los sitios legales e ilegales de apuestas online (si incluyen herramientas de juego responsable, leyendas sanitarias y datos para buscar ayuda). Por otro lado, presentar las legislaciones provinciales y medidas tomadas recientemente para prevenir el acceso a menores de 18 años.

Dividir a estudiantes en dos grupos, uno enfocado en las plataformas de apuestas en línea y otro en los Estados. Cada grupo investiga y discute:

¿Qué acciones específicas se están tomando actualmente para proteger a los menores? ¿Qué

deficiencias existen en estas acciones? ¿Qué nuevas medidas podrían implementarse para mejorar la protección?

Como cierre, a grupo total, presentar los hallazgos y fomentar la reflexión sobre el impacto de las acciones (o la falta de acción) de las plataformas y los Estados en la problemática de la ludopatía infantil. Resaltar la importancia del compromiso ético tanto de las empresas tecnológicas como de los gobiernos para crear un entorno digital seguro.

Clave: El/la docente puede tener como materiales de complementación legislaciones de diferentes países. Algunas ideas: Plataformas de apuestas en línea: Implementación de medidas de verificación de edad, diseño de interfaces responsables, campañas de concienciación, restricciones en publicidad dirigida a menores. Estados: Creación y aplicación de regulaciones, educación pública, apoyo a servicios de prevención y tratamiento, monitoreo de cumplimiento por parte de las plataformas.

Actividad inicial

Título: Game Over

Objetivo:

Fomentar el análisis crítico en relación con el contenido de videojuegos/Identificar y evaluar los elementos narrativos, sistemas de recompensas y modelos de monetización de los videojuegos.

Desarrollo:

Recuperar los videojuegos más utilizados por sus estudiantes y realizar una lista. Dividir a estudiantes y asignar un videojuego por grupo.

-Analizar narrativas del videojuego (preguntas orientadoras)

¿Cuál es el objetivo principal del juego?

¿Qué tipo de historia se cuenta?

¿Cómo se desarrollan los personajes?

¿Qué mensajes o valores transmite la narrativa?

-Explorar cómo el juego recompensa a los jugadores. Considerar elementos como puntos, niveles, objetos virtuales, y logros. (preguntas orientadoras)

¿Qué tipo de recompensas se ofrecen y cómo se obtienen?

¿Cómo influyen estas recompensas en la motivación para seguir jugando?

¿Existen recompensas que puedan ser percibidas como positivas o negativas?

-Identificar cómo se monetiza el juego: compras en la aplicación, suscripciones, anuncios, etc.(preguntas orientadoras)

¿Cuáles son las opciones de compra dentro del juego o fuera?

¿Cómo se presenta la necesidad o deseo de gastar dinero?

¿Cómo podría esto influir en las decisiones de los jugadores, especialmente en relación con el gasto y el valor del dinero?

¿Se consulta a las familias antes de efectuar un gasto?

Para finalizar, se pone en común a grupo total, los análisis grupales y se orienta una reflexión sobre la responsabilidad de los/as diseñadores de juegos y las consecuencias del tiempo y dinero destinado a los mismos. Se puede sugerir que los estudiantes escriban un ensayo sobre lo aprendido.

Clave: Evitar miradas negativas sobre los usos de los videojuegos.

Actividad de profundización

Título: Game on

Objetivo:

Introducir a los estudiantes al concepto de gamificación y su aplicación en la educación/ Fomentar la creación de videojuegos educativos.

Desarrollo:

Introducción a la gamificación. Todos los juegos comparten cuatro rasgos fundamentales: una meta, reglas, un sistema de feedback y la interacción con jugadores. Presentar la pirámide de gamificación.

Los elementos que forman la gamificación se clasifican en tres categorías: mecánicas, dinámicas y componentes.

Mecánicas: los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento.

Dinámicas: la forma en que se ponen en marcha las mecánicas, determinan el comportamiento de jugadores y están relacionadas con la motivación y la experiencia de usuarios/as.

Componentes: son los recursos y las herramientas que utilizamos para diseñar en la práctica el juego propiamente dicho.

La/El docente deberá seleccionar los contenidos educativos para representarlos en el videojuego. Luego, divididos en grupos, deben pensar en la narrativa, los personajes y el entorno del juego. A su vez, definir las mecánicas, es decir cómo se juega, cómo se gana o pierde (si es que es un objetivo) y qué recompensas o incentivos hay. Cada grupo presenta su videojuego a la clase, explicando el tema educativo, la narrativa, las mecánicas de juego, y cómo su juego promueve una experiencia positiva. Se propone una retroalimentación, recomendaciones sobre qué elementos podrían mejorar o cómo hacer el juego más efectivo.

Como cierre los grupos crean un prototipo básico del juego: un storyboard, un diagrama de flujo, o una presentación de diapositivas que explique el juego. Si tienen un/a profesor de TIC pueden diseñarlo digitalmente.

Clave: Trabajar en pareja pedagógica con Referente TIC de la institución. Presentar ejemplos de videojuegos educativos.

Actividad inicial

Titulo: Triángulo mágico

Objetivo:

Entender el modelo de negocio de las plataformas digitales basado en Datos, Algoritmos y Plataformas/
Analizar cómo las plataformas utilizan estos elementos para generar ingresos.

Desarrollo:

Recuperar sus usos en plataforma digitales de recomendación de contenidos. Presentar brevemente el concepto del Triángulo DAP.

Dividir en grupos y a cada uno ofrecerle una plataforma para que investiguen a partir de las siguientes preguntas:

¿Qué tipo de datos recolecta la plataforma? ¿Cómo se recopilan y utilizan estos datos? ¿Cómo mantiene la plataforma la atención de los usuarios? ¿Qué estrategias utiliza para aumentar el tiempo de uso?

¿Qué experiencias se identifican a partir de los contenidos hiperpersonalizados? ¿Cómo afecta la recomendación de contenidos a la capacidad de elección de los/as usuarios/as?

Luego de la investigación, se pone en común lo analizado en cada grupo y se plantea una lluvia de ideas y estrategias para limitar la recolección de datos de las plataformas, la limitación de los contenidos recomendados/publicitados, limitaciones del tiempo en plataformas. Animar a los y las estudiantes a ser consumidores informados y críticos de las plataformas que utilizan. Se invita a diseñar un decálogo para recuperar el poder de decisión en plataformas digitales.

Clave: Si no surgen, ofrecer recomendaciones en las configuraciones, permisos, privacidad de cada plataforma.

Actividad de profundización

Titulo: ¡Atención con la atención!

Objetivo:

Analizar cómo las estrategias de atracción de atención pueden influir en el comportamiento y generar necesidades/ Sensibilizar sobre la importancia de la atención y su relación con las apuestas online y videojuegos.

Desarrollo:

A partir de una curaduría por parte del docente, se presentan una serie de anuncios relacionados con apuestas online y videojuegos. Pueden ser anuncios de video, banners publicitarios, merchandising, publicaciones en redes sociales.

Se plantean una serie de preguntas para debatir grupalmente:

¿Qué técnicas se utilizan para captar la atención (colores llamativos, recompensas, celebridades, etc.)?

¿Cómo se diseñan los mensajes para atraer a los jóvenes o a jugadores potenciales?

¿Qué emociones o deseos están siendo explotados (emociones de éxito, diversión, exclusividad)?

¿Cómo podrían estas estrategias influir en el comportamiento y la toma de decisiones de los usuarios?

Como cierre, en grupos, tendrán la tarea de diseñar mensajes positivos que contrarresten las influencias negativas de los medios digitales. Los mensajes deben promover el uso consciente y responsable de los medios digitales, así como los beneficios de evitar las apuestas online y el uso excesivo de videojuegos.

Clave: Asegurarse de mostrar una variedad de anuncios para ilustrar diferentes estrategias de atracción jugadores de fútbol, influencers, spot en campeonatos, publicidades en cines etc). Resaltar el papel de la creatividad y la comunicación positiva en la promoción de un uso saludable de la tecnología.

Actividad inicial

Título: Lupa a los/las influencers financieros

Objetivo:

Desarrollar habilidades de pensamiento crítico al analizar el contenido de los influencers financieros en línea. Reflexionar sobre cómo estos influencers afectan las decisiones financieras de sus seguidores y evaluar la fiabilidad y ética de sus recomendaciones.

Desarrollo:

Presentar contenido de 3 influencers financieros y abrir el debate a partir de una serie de enfoques:

Contenido: ¿Qué tipo de consejos financieros ofrecen? ¿Qué temas cubren? ¿Cuál es el tono de sus mensajes?

Estrategias de Influencia: ¿Cómo intentan captar la atención y mantenerla? ¿Qué técnicas utilizan (testimonios, llamadas a la acción, promociones)?

Transparencia y Ética: ¿qué estilo de vida promueven? ¿ofrecen productos o servicios específicos? ¿Qué impacto puede tener el contenido del influencer en sus seguidores? ¿Existen riesgos potenciales?

Credibilidad: ¿Cuál es la credibilidad del influencer? ¿Tiene formación o experiencia relevante en finanzas? ¿Se comparan las recomendaciones del influencer con fuentes de información financiera confiables y reguladas?

Luego del análisis, dar un tiempo para que lean dos noticias periodísticas y de esta forma puedan identificar qué influencers financieros podrían catalogarse como estafadores. Como cierre se propone generar piezas de concientización para alertar sobre los estafadores disfrazados de influencers financieros.

Clave: Presentar contenido de diversidad de influencers, contenido considerado ético y responsable y los que se consideran estafas y riesgos.

Recomendación de noticias periodísticas:
<https://cenital.com/hola-normal-como-funciona-la-matrix-de-los-gurues-de-la-riqueza/>

<https://latinta.com.ar/2024/04/22/promesa-ser-millonarios/>

<https://seul.ar/ponzidemia-estafas-instagram/>

Actividad de profundización

Título: Desaprendiendo estereotipos

Objetivo:

Analizar cómo los estereotipos masculinos influyen en la participación en apuestas digitales

Desarrollo:

Presentar el concepto de estereotipos vinculados a exigencias y mandatos culturales e históricos. Diferenciarlo de características biológicas. Indagar en los estereotipos masculinos y enumerarlos.

En grupos pequeños y diversos investigar y analizar cómo los estereotipos masculinos están presentes en Internet:

Apuestas Digitales: Revisar anuncios y promociones de apuestas que se dirigen a hombres. ¿Qué estereotipos están presentes? ¿Cómo se relacionan con la masculinidad y el riesgo?

Fútbol: Examinar cómo los jugadores de fútbol y la cultura del deporte refuerzan estereotipos masculinos. ¿Qué papel juegan las apuestas deportivas? ¿El saber de un deporte determinado te brinda más posibilidades para ganar a las casas de apuesta?

Influencias financieras: Investigar cómo los estereotipos sobre el éxito y la riqueza promueven invertir en esquemas dudosos o participar en apuestas.

A grupo total poner en común lo investigado y dialogar sobre cómo afectan las exigencias y mandatos culturales. Cerrar con contenidos audiovisuales que propongan otras masculinidades.

Clave: Recurso de apoyo. Varones y masculinidad (es). Herramientas pedagógicas para facilitar talleres con adolescentes y jóvenes.

<https://argentina.unfpa.org/sites/default/files/pub-pdf/Varones%20y%20Masculinidades.pdf>

Formar continuamente en cui-ciudadanía digital es una responsabilidad que deben tomar gobiernos, plataformas y organizaciones de la sociedad civil. El compromiso de los y las docentes es llevar esos aprendizajes a las escuelas, para proteger los derechos de niños, niñas y adolescentes, prevenir las vulnerabilidades y construir espacios digitales seguros y saludables. El equipo docente es una pieza clave para incorporar de forma pedagógica usos éticos, responsables y cuidados de las TRIC.



FARO
DIGITAL



Fundación
Telefónica
Movistar