

# ¿Cómo apostar contra las apuestas?

---

**Educación digital integral para cuidar  
a las adolescencias en entornos socio  
digitales y artificiales**



## ¿Por qué las apuestas online son un problema? ¿Es nueva la ludopatía? ¿Por qué nos preocupa en adolescencias?

¿Es posible apostar en contra de las apuestas digitales?, ¿cómo sería la antítesis del fenómeno que vemos explotar a diario?, ¿cómo hacer el contrafuego que apague tanto fuego?, ¿por dónde plantear un camino educativo y de cuidado que sirva para ir a contracorriente de la tendencia masiva de adolescencias apostando en plataformas digitales? Lo primero a considerar es dejar de entenderlo como un problema aislado, en el vacío y sin contexto. El problema de la ludopatía digital es social, cultural y viene de los intercambios cotidianos que sostenemos día a día con las tecnologías mediáticas, digitales y artificiales. Sin entender ese contexto cultural no podremos relacionarnos de manera responsable con la problemática de las apuestas online.

La ludopatía no es una problemática nueva que trae internet; pero 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. Un estudio de 2024 de la Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires advierte que 1 de cada 4 adolescentes apostó alguna vez.

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 póker, black jack, bingo y 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 significativo riesgo de desarrollar adicción a los juegos de azar en Internet, especialmente en las adolescencias, y por eso nos preocupa y ocupa.**

2024

**1 de cada 4  
adolescentes apostó alguna vez.**

Faro Digital junto con Movistar diseñaron esta guía para ayudar a las familias a comprender y abordar los riesgos asociados con las apuestas online entre adolescentes. Esta guía no reemplaza la consulta profesional de equipos de salud, sino que proporciona recursos, estrategias y recomendaciones para prevenir problemas de ludopatía digital, promover un uso responsable de

la tecnología y fortalecer las relaciones familiares en torno a este tema crítico.

Apuestas online es el tema más urgente que nos preocupa en 2024, pero no es aislado y es fundamental que esta guía se lea en clave integral. Buscamos acompañar a los chicos y a las chicas en cómo habitan Internet en tanto espacio social, del mismo modo que lo planteamos en otros territorios que ocupan (la calle, el barrio, la escuela o el club). Internet es un espacio más en el que se vinculan, estudian, juegan, compran... y como territorio social de desarrollo e interacción es nuestra obligación garantizarles un espacio cuidado, libre de violencias y en donde no se vulneren sus derechos.

<sup>1</sup>Para más información [Presentacion Juego on line ilegal.pdf](#)

## Capítulo 1

# ¿Cómo cuidar a las adolescencias y promover sus derechos?

### 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.



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

A continuación se detallan brevemente estos factores:

## 1 Economía de la atención:

La “economía de la atención” se refiere a la intensa competencia de las plataformas digitales por captar la atención humana (finita y limitada) de las usuarias y los usuarios en el entorno digital<sup>2</sup>. Con esta atención, logran sostener el tiempo de las personas frente a las pantallas. Las plataformas de apuestas, por ejemplo, utilizan estrategias para mantener a sus usuarios enganchados, utilizando notificaciones constantes, recompensas instantáneas y contenido altamente visual y atractivo (colores, sonidos, movimiento).

Con el avance de la tecnología y la penetración digital, las adolescencias tienen acceso a plataformas de juego en línea desde una edad temprana, por lo que son también un público objetivo de estas plataformas que compiten por su atención.

La integración de elementos de diseño que refuerzan comportamientos adictivos (como recompensas instantáneas, notificaciones constantes y la gamificación) puede aumentar el riesgo de adicción. Esto aumenta la probabilidad de que las adolescencias se inicien en comportamientos de juego problemáticos o preocupantes antes de desarrollar una madurez adecuada para manejarlos.

<sup>2</sup>Para saber más: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-45509092>

## 2 Cultura de la influencia:

En Internet hay una clara inmersión en una cultura donde las figuras influyentes, como celebridades e influencers de las redes sociales, promueven diversos estilos de vida y prácticas digitales<sup>3</sup>. Hace más de 20 años, cuando se le preguntaba a las infancias y adolescencias ¿qué te gustaría ser cuando 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 la falta de jerarquización de la información. 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 había 4 canales de TV, un puñado de diarios y era muy limitada la posibilidad de comunicarse con quienes no teníamos 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<sup>4</sup>, es clave **para reconocer la realidad actual y poder pensar nuevas formas de cuidar y velar por los derechos** (sobre todo de las adolescencias y juventudes). 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 a 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. En una nota de Cenital (2024), Izurieta comenta: “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



**“En verdad lo que venden estos influencers financieros son consejos genéricos, disfrazados de habilidades digitales en inglés”**

<sup>3</sup>Se puede conocer más sobre la cultura de la influencia en: [https://www.eldiarioar.com/cultura/lecturas/cultura-influencia\\_1\\_9714826.html](https://www.eldiarioar.com/cultura/lecturas/cultura-influencia_1_9714826.html)

<sup>4</sup>Para conocer más: The Game, Alessandro Baricco. [https://www.anagrama-ed.es/libro/argumentos/the-game/9788433964366/A\\_530](https://www.anagrama-ed.es/libro/argumentos/the-game/9788433964366/A_530)

### 3 Publicidades 360:

se multiplique por sí mismo para luego no volver a trabajar nunca más.” 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 (programador, operador), closer (vendedor), car flipper (venta de autos usados), content specialist (creador de contenidos y derivados), grower (marketing de negocios), trafficker (compra de anuncios en Google) 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, reforzado también por estos mensajes influyentes. 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.

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 publicidad. 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.

<sup>5</sup>Para leer la nota completa: <https://cenital.com/hola-normal-como-funciona-la-matrix-de-los-gurues-de-la-riqueza/>  
<sup>6</sup>Para leer la nota completa sobre manos santas digitales: <https://seul.ar/ponzidemia-estafas-instagram/>  
<sup>7</sup>Más información en: <https://www.perfil.com/noticias/cordoba/quienes-dijeron-no-las-organizaciones-y-actores-que-rechazaron-el-patrocinio-de-empresas-de-juego-en-linea.phtml>  
<sup>8</sup>Para leer la nota completa: <https://cenital.com/no-quieren-laburar-falta-de-ganas-o-de-oportunidades/>

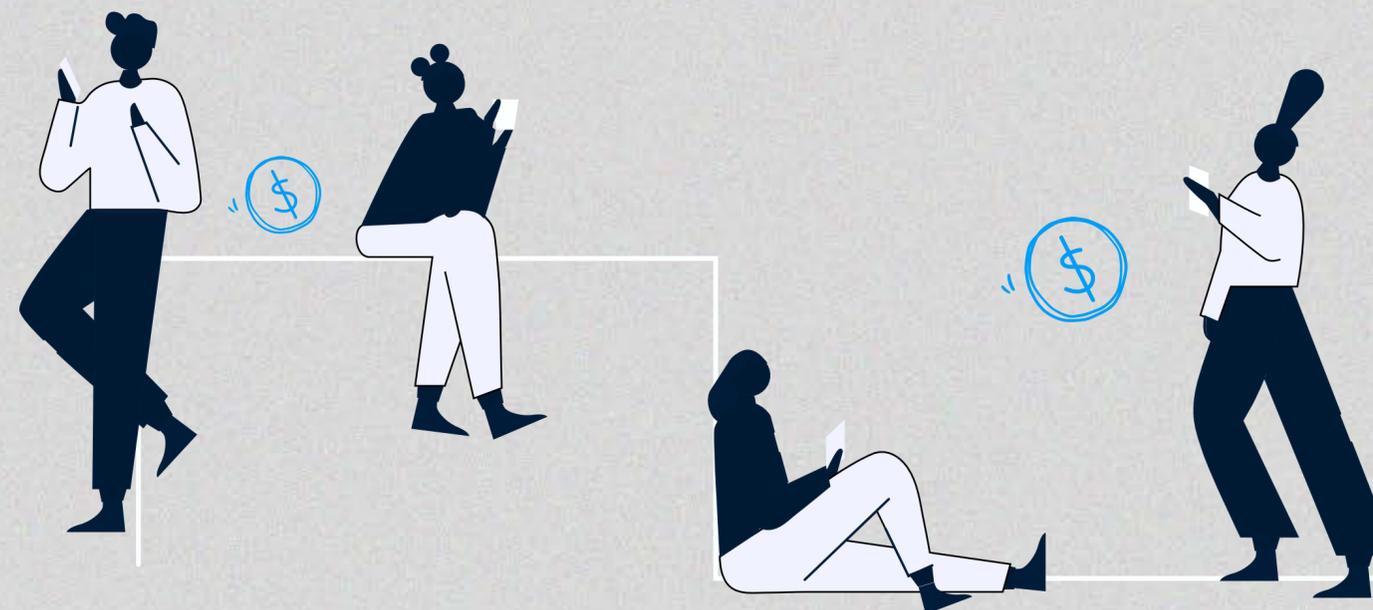
### 4 Realidad social:

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, como establece Guarinoni (2024) “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.” 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.



## 5 Regulación nacional:

De acuerdo con el Ministerio de Justicia<sup>9</sup>, 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. 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 de 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.

## 6 Migración digital:

La migración digital se refiere al cambio de actividades cotidianas hacia entornos en línea<sup>10</sup>. Convivimos en un territorio sociodigital, de redes sociotécnicas como explica Van Dijck<sup>11</sup>. 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<sup>12</sup>. 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 Boczkowski<sup>13</sup>. Existe una multiplicidad de canales

por los que a las adolescencias las invitan a apostar: un amigo por WhatsApp, 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.

¿Quiénes son “esta gente” cuando nos referimos a las casas de apuestas?  
¿Quiénes son dueños de estas plataformas?

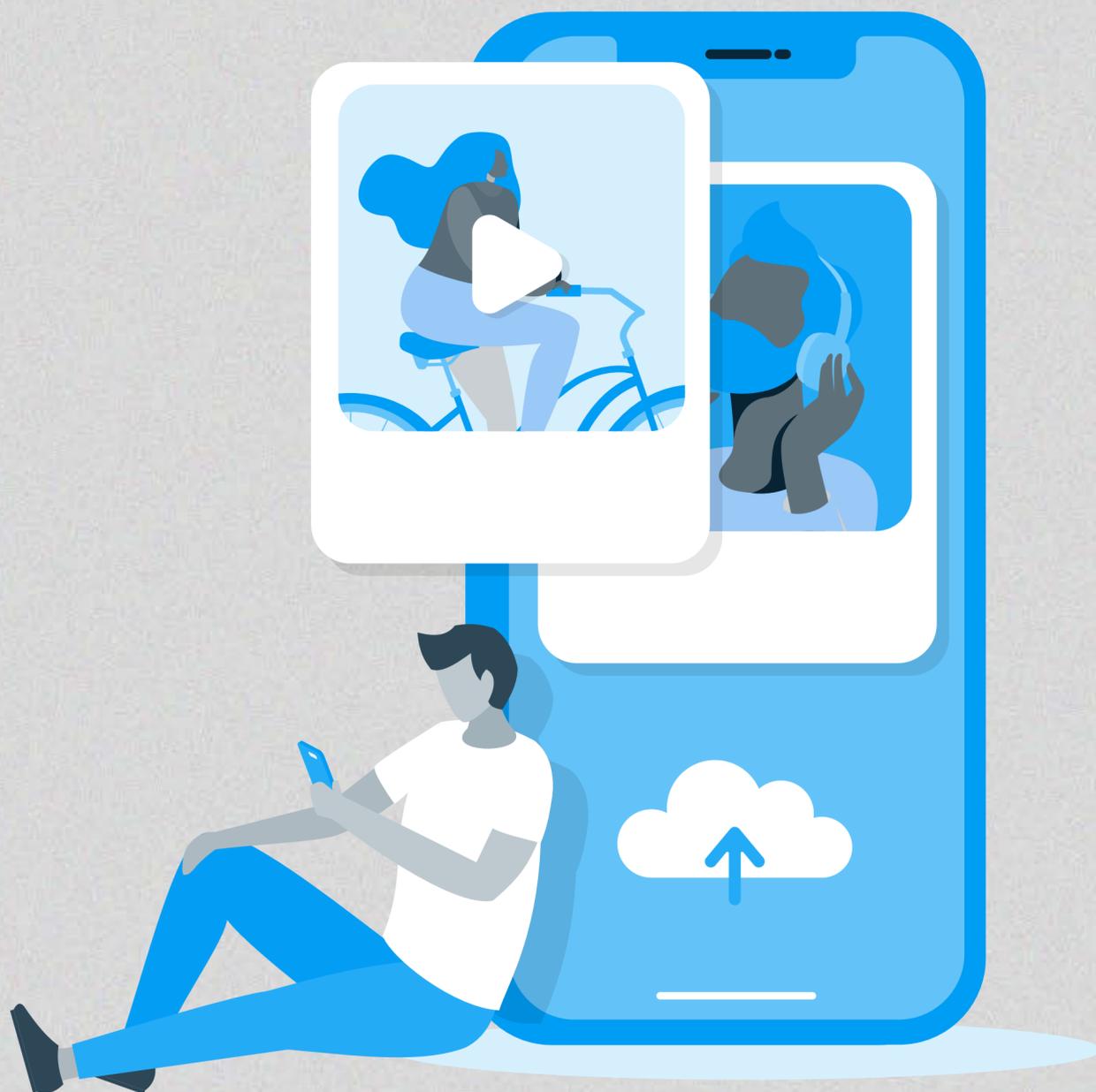
<sup>9</sup>Más información en: <https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/pautas-para-evitar-que-los-adolescentes-apuesten-online>

<sup>10</sup>Ni nativos ni inmigrantes, somos migrantes digitales: <https://farodigital.org/ni-nativxs-ni-inmigrantes-ciudadanxs-digitales/>

<sup>11</sup>Para conocer más de esta autora: La cultura de la conectividad [https://catedratos.com.ar/media/La-cultura-de-la-conectividad\\_-Jose-Van-Dijck.pdf](https://catedratos.com.ar/media/La-cultura-de-la-conectividad_-Jose-Van-Dijck.pdf)

<sup>12</sup>Para conocer más: <https://www.youtube.com/watch?v=xoVJKj8lcNQ&t=1406s>

<sup>13</sup>Para conocer más: <https://global.oup.com/academic/product/abundance-9780197565759>



## 7 Desarrollo adolescente:

La Sociedad Argentina de Pediatría<sup>14</sup> 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 publicaciones<sup>15</sup>, 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 (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<sup>16</sup>. Esto hace que las adolescencias sean más propensas 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”<sup>17</sup>, Daniel Brailovsky y Ángela Menchón hablan de una “educación digital integral”, lo que hace tiempo manifiestan desde la Universidad de Zaragoza el grupo de investigación<sup>18</sup> Gicid bajo el nombre de TRIC, debido al factor relacional. En la era de las TRIC se educa en las relaciones, como profetizaba Donna 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—.

<sup>14</sup>Para seguir leyendo: <https://www.sap.org.ar/comunidad-novedad.php?codigo=302>

<sup>15</sup>Mark Fisher (2016) “Realismo capitalista, ¿no hay alternativa?” <https://cajane-graeditora.com.ar/libros/realismo-capitalista/>

<sup>16</sup>Para 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>

<sup>17</sup>Para conocer más de este fragmento: Sueñan los androides <https://open.spotify.com/episode/1GO3NYxdiAsQv0RifkAgkL?si=96e4fc60a93746f8>

<sup>18</sup>Gicid, Universidad de Zaragoza. <https://gicid.unizar.es/publicaciones/la-era-tric-factor-relacional-y-educomunicacion/>

## 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. Sí, parece que no lo terminamos de entender y asumir, como decía la Anaconda con Memoria<sup>19</sup>.

**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)<sup>20</sup>.

Como parte de sus rutinas diarias, las adolescencias se topan con un ecosistema digital que prioriza sus contenidos en función de búsquedas pasadas. Esto va creando burbujas de información —filter bubbles— (Pariser, 2011<sup>21</sup>), en donde la realidad se fragmenta en función de su consumo, gustos y preferencias. “¿Dónde aparece lo nuevo?”<sup>22</sup>, 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 hiperinmediato 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 su tiempo?

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 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 países<sup>23</sup>. Siguiendo con el ejercicio de hacerse cargo y responsabilizarse por la vida en común con otras personas<sup>24</sup> 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 apuestas, como hablamos de un problema integral y no aislado, no solo porque realicen la práctica de la apuesta en sí misma, sino porque empiecen a “trabajar” de cajeros, recolectores de apuestas ajenas.

<sup>19</sup>Anaconda con Memoria <https://open.spotify.com/show/27whxvt1d-5vWO32k9hjmS?si=187bd7fd56d74667>

<sup>20</sup><https://farodigital.org/ni-nativxs-ni-inmigrantes-ciudadanxs-digitales/>

<sup>21</sup><https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/eli-pariser-fake-news-los-filtros-burbuja-y-la-batalla-por-la-verdad/>

<sup>22</sup><https://www.youtube.com/watch?v=0gGvOBV6LpE&t=9s>

<sup>23</sup>Algunos números de la monetización en infancias y adolescencias: <https://www.internetmatters.org/es/tech-and-kids-digital-futures/how-kids-make-money-online/>

<sup>24</sup>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”<sup>25</sup> 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.

Click en el video para  
ingresar al enlace



**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.**

<sup>25</sup>Bourdieu, Pierre (2000). La dominación masculina, Barcelona, Anagrama.  
Video: <https://www.instagram.com/farodigitalok/reel/C6wUuCKsJ3C/?hl=es>

## Capítulo 2

# 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 impulsaron 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 educativos<sup>26</sup>. Quienes tengan interés en el cruce entre videojuegos y educación recomendamos 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 MIINILAB “El derecho al juego digital y las transformaciones culturales en contexto de pandemia” estipula que “a partir de 2019 los

videojuegos anularon 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”<sup>27</sup> 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 físico 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.

<sup>26</sup>Fundación argentina de videojuegos: <https://fundav.com/uso-responsable-de-videojuegos/#minecraft>

<sup>27</sup>El “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 entonces 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 Nación<sup>28</sup>, 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.

<sup>28</sup><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.>

## Impacto en la familia

Las apuestas online no solo afectan a quien las realiza, sino que también tienen un impacto significativo en la dinámica y los vínculos familiares. Es crucial entender cómo las apuestas pueden influir no solo en los pensamientos y emociones de quien apuesta, sino también en sus relaciones personales, siendo fundamental abordar este tema en el entorno familiar.

Algunas particularidades para tener en cuenta para detectar un caso problemático de apuestas online:

### Distanciamiento y aislamiento:

- Las personas que desarrollan problemas con las apuestas online pueden volverse más distantes emocionalmente. Esto puede llevar a un aislamiento social dentro de la familia, donde por ejemplo, el tiempo que antes se dedicaba a la interacción familiar se dedica ahora al juego en línea. Esto puede afectar al resto de los miembros de la familia.
- La falta de comunicación y el secretismo pueden intensificar el distanciamiento, erosionando la confianza y afectando las relaciones familiares.

### Problemas económicos:

- Las apuestas online pueden llevar a pérdidas económicas significativas. Los y las adolescentes pueden usar dinero destinado a otros asuntos, como la comida en el comedor de la escuela, o bien gastar dinero con tarjeta de crédito familiar. Esto puede provocar emociones familiares de enojo, frustración o angustia.
- Estos problemas derivados de las apuestas online pueden afectar la estabilidad del hogar y crear tensiones adicionales entre los miembros de la familia, incluyendo discusiones sobre presupuestos y gastos.

### Impacto emocional y psicológico:

- Los problemas relacionados con las apuestas online pueden tener un impacto emocional profundo en los miembros de la familia. Sentimientos de culpa, vergüenza, ansiedad y depresión son comunes en todo el núcleo familiar.
- La preocupación constante por el bienestar del/la adolescente puede llevar a un estrés emocional considerable en el resto de la familia, alterando la armonía y el bienestar general.

### Cambios en la dinámica familiar:

- Las apuestas online pueden cambiar la dinámica familiar al centrar la atención y las preocupaciones en torno al problema del juego. Esto puede desviar recursos emocionales y financieros que normalmente se usarían para el desarrollo familiar y el bienestar.
- La presencia de conflictos relacionados con el juego puede distraer de otras responsabilidades familiares y reducir la cohesión familiar.



### Testimonio de apostador:

**“El caso es que no quería seguir apostando. Si hubiera podido dejarlo con sólo tomar la decisión, no lo habría vuelto a hacer. Pero al llegar al proceso efectivo de dejar de jugar, no tenía suficiente fuerza de voluntad. Además, los estímulos eran constantes, no solo en el celular, sino también en la tele o cuando veía fútbol. Eso me producía un sentimiento de desesperación terrible, al ver que fracasaban todos los planes que me imponía como si no pudiera controlar mis actos”**

**(varón, 17 años, CABA).**



## Capítulo 3

# Factores de protección

## ¿Cómo te fue en Internet hoy?

Es clave crear espacios concretos para abrir el diálogo familiar e 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<sup>29</sup>), 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.

Las familias o grupos sociales pueden implementar varios factores de protección para ayudar a prevenir problemas relacionados con las apuestas online entre adolescentes. Aquí algunos factores clave:

- 1 **Comunicación abierta y honestidad:** Mantener el diálogo abierto para que sientan la comodidad de discutir cualquier preocupación o problema relacionado con el juego.
- 2 **Establecimiento de normas claras:** Establecer reglas claras sobre el uso de internet y las actividades en línea, incluyendo límites de tiempo, dinero y supervisión de las actividades en línea.
- 3 **Promoción de alternativas saludables:** Fomentar y apoyar actividades recreativas y sociales que no estén relacionadas con las apuestas, como deportes, arte, música u otras aficiones, dentro y fuera de Internet.
- 4 **Comportamiento positivo:** Ser un modelo de comportamiento responsable con respecto al uso de la tecnología y el manejo del dinero, mostrando decisiones informadas y equilibradas.
- 5 **Educación y concienciación:** Educar sobre los riesgos asociados con las apuestas online y la importancia de tomar decisiones responsables e informadas.

<sup>29</sup>[https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/113966/1/Raffaghelli\\_SMART7\\_actitud.pdf](https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/113966/1/Raffaghelli_SMART7_actitud.pdf)

## Estrategias prácticas para familias



### Mantener una comunicación abierta y regular con los chicos/as sobre sus actividades en línea.

La comunicación es clave para entender lo que hacen en internet. Hablá regularmente sobre sus intereses en línea, incluyendo juegos y redes sociales. Preguntá qué sitios visitan y con quiénes interactúan. Ejemplo: “¿Qué juegos te gustan jugar en línea? ¿Hay algún sitio nuevo que estés explorando?”.

“Yo le hablo y no me responde.” Intentá buscar momentos tranquilos para hablar, como durante un paseo en auto o antes de dormir. Demostrá interés genuino en lo que les gusta en internet. Ejemplo: “Sé que a veces no es fácil hablar, pero me importa saber qué juegos te interesan en línea. ¿Podés contarme más sobre eso?”



### Considerar la utilización de herramientas de control parental para monitorear el acceso a sitios de apuestas y otras plataformas similares.

Las herramientas de control parental te ayudan a supervisar y limitar el acceso a contenidos inapropiados, como sitios de apuestas. Asegurate de configurar restricciones adecuadas según la edad de los/as chicos/as. Ejemplo: “Vamos a configurar el control parental para asegurarnos de que solo puedas acceder a sitios seguros y apropiados para vos.”

“Yo no sé usar internet.” Pedí ayuda a un amigo/a o familiar con más experiencia en tecnología para configurar el control parental. Muchos proveedores de servicios también ofrecen soporte técnico para configurar estas herramientas. Ejemplo: “Podemos pedirle a tu primo que nos ayude a configurar el control parental para asegurarnos de que solo veas lo adecuado para tu edad.”



en la próxima sección se facilitarán herramientas de control parental.

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

Incentivá 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. Ejemplo: "¿Qué te parece si probamos un nuevo deporte este fin de semana? Será genial para mantenerte activo y conocer nuevos amigos."

"Él/ella prefiere estar con el celular todo el día." Introducí 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. Ejemplo: "Sé que te gusta mucho estar con el celular, pero hoy podríamos ir a jugar al parque o hacer una caminata o ir a un recital."



### Estrategias para la transición:

- Establecé horarios específicos para el uso del celular y actividades al aire libre.
- Utilizá incentivos como recompensas para motivar la participación.
- Planificá actividades familiares divertidas y accesibles, como picnics, salidas al cine o un lugar que sea del interés de los/as chicos/as.



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

Los chicos y las chicas aprenden observando. Mostrá un comportamiento responsable con la tecnología y establecé límites saludables para tu propio uso. Ejemplo: "Vamos a acordar horarios para usar nuestros dispositivos, así podemos equilibrar bien el tiempo en línea y fuera de ella."

Tené en cuenta que chicos y chicas aprenden de los ejemplos que les demos. Si nos ven todo el tiempo mirando el celular, buscarán imitarnos cuando tengan acceso a uno. Para abordar este tema en la campaña "Copiar/Pegar" de Faro Digital y la SAP<sup>30</sup> (Sociedad Argentina de Pediatría) se hace énfasis en que "pegan en su vida lo que copian de la tuya", para hacer un llamado de atención al mundo adulto sobre sus propios usos de las tecnologías y cómo son referencia para sus hijos e hijas.

"Él/ella sabe más que yo sobre tecnología." Aprovechá la oportunidad para aprender. Pediles que te enseñen cómo usar ciertas aplicaciones o dispositivos. Esto no solo fortalecerá su vínculo, sino que también les permitirá compartir experiencias. Ejemplo: "¿Me ayudás a configurar para que se active el modo de descanso en mi celular así puedo limitar el uso a la noche?"



### Doble clic a los hábitos de desconexión:

- **Horarios sin pantalla:** Determinar horas específicas del día en las que toda la familia se desconecte de la tecnología.
- **Zonas libres de tecnología:** Crear espacios en la casa donde no se permita el uso de dispositivos, como el comedor o el baño o el auto/transporte público.
- **Actividades sin dispositivos:** Planificar actividades familiares que no involucren tecnología, como juegos de mesa o caminatas.

<sup>30</sup><https://farodigital.org/copiar-pegar-el-pasaje-hacia-una-ciudadania-digital/>

## Discutir tus propios valores y actitudes hacia el juego y la importancia de tomar decisiones informadas y responsables.

Hablá abiertamente sobre tus valores familiares con respecto al juego y cómo tomar decisiones informadas puede proteger contra los riesgos. Ejemplo: “Para nosotros es importante entender los riesgos del juego y cómo afecta nuestras vidas. Queremos que siempre tomes decisiones que sean buenas para vos.”

“No sé cómo explicarle los riesgos del juego.” Usá ejemplos simples y preguntas abiertas para iniciar la conversación. Mostrá empatía y escuchá sus preocupaciones también. Ejemplo: “Sé que a veces los juegos pueden parecer muy emocionantes, pero también hay riesgos, como perder dinero real. ¿Cómo creés que podríamos asegurarnos de que juegues de manera segura?”



### Estrategias de comunicación efectiva:

- **Empatía:**  
Escuchá activamente sus pensamientos y sentimientos sobre el juego sin juzgar.
- **Preguntas abiertas:**  
Usá preguntas que fomenten la reflexión y la discusión, como “¿Qué pensás sobre el juego en línea?”.
- **Compartí tus experiencias:**  
Hablá sobre tus propias experiencias y valores relacionados con el juego para proporcionar un contexto y un ejemplo.

## Explicar claramente qué son las apuestas online y los posibles riesgos asociados.

Asegurate de que los/as chicos/as entiendan qué son las apuestas online y cómo pueden afectar sus vidas. Discutí los posibles riesgos como la pérdida de dinero y el tiempo y la adicción que pueden generar. Ejemplo: “Las apuestas online son juegos donde se arriesga dinero en internet. Podrían parecer emocionantes, pero también pueden ser peligrosas si no se manejan bien.”

“No sé cómo hablarle sobre este tema sin asustarlo/a.”  
Hablá con calma y usando ejemplos cotidianos para hacerlo más comprensible. Enfocá la conversación en cómo pueden protegerse. Ejemplo: “Las apuestas online son como juegos en internet donde se puede apostar dinero. A veces, puede ser difícil saber cuándo parar. ¿Cómo podríamos asegurarnos de que entiendas los límites?”



### Ofrecé estadísticas sobre los riesgos del juego para que comprendan mejor la magnitud del problema.

#### Dato:

Un estudio encontró que las tragamonedas tienen un retorno promedio al jugador (RTP) del 85% al 95%, lo que implica que el casino retiene el 5% al 15% del dinero apostado. La naturaleza aleatoria de los juegos asegura que, a pesar de las rachas ganadoras ocasionales que alguien que juegue puede tener, las pérdidas acumulativas a largo plazo tienden a favorecer a la casa de apuestas.

### Discutir cómo las plataformas digitales pueden influir en el comportamiento de los/las adolescentes y cómo identificar signos de problema.

Hablá sobre cómo las plataformas de juego pueden ser diseñadas para enganchar a los usuarios. Enseñales a reconocer señales de que el juego puede estar convirtiéndose en un problema. Ejemplo: "Algunos juegos pueden hacerte sentir como que siempre querés jugar más. Es importante prestar atención a cómo te hacen sentir."

"No sé qué señales debo estar observando." Aprender sobre los signos de consumos problemáticos con el juego y cómo pueden afectar la vida diaria es importante. Compartí ejemplos de comportamientos que podrían indicar un problema y qué hacer al respecto. Ejemplo: "Si notás que estás pensando demasiado en el juego o que te hace sentir mal, es importante que hablemos al respecto. ¿Cómo podríamos ayudarnos mutuamente si algo así sucediera?"



#### Compará con otras actividades:

Relacioná los signos de problema con otras actividades mediático/digitales que conocen como no querer dejar de jugar un videojuego o ver series sin parar.



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

Definí límites específicos sobre cuándo y cómo se puede utilizar internet en casa, especialmente en lo que respecta a los juegos de azar. Ejemplo: "En nuestra casa, solo se permite usar internet para juegos y actividades en línea después de haber completado tus tareas y solo durante un tiempo limitado."

"Los chicos y las chicas dicen que no pueden vivir sin internet." Negociá límites razonables y explicá por qué son importantes. Asegurate de involucrarlos/as en el proceso de establecimiento de reglas para que se sientan parte de la decisión. Ejemplo: "Entiendo que te gusta mucho estar en línea, pero necesitamos establecer algunos límites para asegurarnos de que puedas disfrutar de otras actividades también. ¿Qué te parece si acordamos cuánto tiempo es adecuado pasar en línea cada día?"



#### Pueden ver cuánto tiempo pasan en línea en cada plataforma o en el dispositivo.

Midan durante una semana cuánto tiempo está cada integrante de la familia y sobre eso pueden acordar una estrategia que se ajuste a sus necesidades familiares.

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

Establecé restricciones claras sobre cuánto tiempo se puede pasar en actividades en línea y cuánto dinero se puede gastar, especialmente en juegos de azar. Ejemplo: "Vamos a acordar cuánto tiempo es apropiado pasar en línea cada día y cuánto dinero podés usar para los juegos."

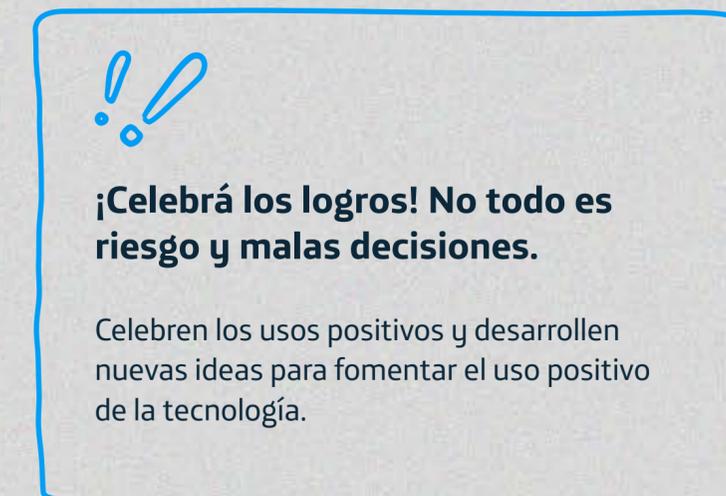
"¿Cómo puedo saber cuánto dinero está gastando en juegos?" Monitoreá el tiempo y el dinero que se gasta en juegos en línea. Usá herramientas de control parental para establecer límites claros y revisá regularmente cómo están manejando estas actividades. Ejemplo: "Vamos a usar esta herramienta para ver cuánto tiempo pasás en juegos cada día. Así podemos asegurarnos de que estés jugando de manera responsable."



### Ayudar a los/as chicos/as a descubrir y desarrollar pasatiempos que les hagan sentir bien y les permitan conectar con otras personas.

Animalos/as a probar diferentes actividades para descubrir lo que más les gusta. Podés sugerirles nuevas experiencias y brindar apoyo en el proceso de aprendizaje y desarrollo de habilidades. Incentivá la interacción social alrededor de sus pasatiempos. Esto podría significar organizar sesiones de juego con amigos/as, inscribirse en clases grupales, o participar en eventos comunitarios relacionados con sus intereses. Es importante reconocer que los pasatiempos en línea también pueden ser valiosos. Ayudalos/as a encontrar un equilibrio saludable entre actividades en línea y fuera de línea, asegurándote de que todas las actividades promuevan su bienestar y desarrollo integral.

"Solo quiere estar en línea todo el tiempo y solo, no quiere compartir conmigo" Mostrá interés genuino por lo que disfrutan en línea y buscá maneras de incorporar actividades positivas. Ejemplo: "Me encanta ver cómo disfrutás pintando. ¿Qué te parece si organizamos una tarde donde podamos pintar y compartir nuestras creaciones?"



## Recursos de apoyo

### Herramientas de control parental (como complemento al diálogo y al cuidado genuino, responsable y situado).

Existen herramientas de control parental que pueden ayudar a restringir el acceso de los/las adolescentes a sitios web de apuestas online. Recordá que no son soluciones mágicas, activándolos sin más, no va a resolver el conflicto. Recomendamos su uso **como un complemento a intervenciones vinculares de cuidado, en donde se promueva la escucha genuina, el diálogo horizontal, el debate y los acuerdos en la diferencia.**



### Bloquear sitios web específicos

¿Cómo?

**1. Usando software de control parental:**

Herramientas como Qustodio y Norton Family permiten agregar sitios web específicos a una lista de bloqueo.

**2. Configurando el router:** Muchos ruteadores modernos, como los Netgear Nighthawk y TP-Link, permiten bloquear sitios web a nivel de red. Acceder a la configuración del ruteador a través de su IP y buscar la sección de control parental.

**3. Usando extensiones de navegador:** Usar extensiones como BlockSite en Chrome o Firefox. Podés añadir URL específicas que desees bloquear.





## Configurar filtros de contenido

¿Cómo?

- 1. Configuración en navegadores:** Los navegadores como Google Chrome y Firefox permiten la instalación de filtros de contenido a través de extensiones.
- 2. Software de control parental:** Programas como Qustodio y Norton Family ofrecen filtros prediseñados que bloquean categorías como juegos de azar, violencia y contenido para adultos.
- 3. Configuración en sistemas operativos:** Windows y macOS tienen opciones para configurar filtros de contenido a nivel de sistema.



## Monitorear la actividad en línea

¿Cómo?

- 1. Uso de software de control parental:** Herramientas como Qustodio ofrecen informes detallados sobre la actividad en línea, incluyendo sitios web visitados y aplicaciones utilizadas.
- 2. Historial del navegador:** Revisar el historial de navegación en los navegadores para observar las páginas visitadas. Siempre revisar con un diálogo previo, nunca como una acción de espionaje.



## Establecimiento de límites de tiempos de uso

¿Cómo?

- 1. Uso de software de control parental:** La mayoría de los programas de control parental permiten establecer límites diarios o semanales para el uso de dispositivos.
- 2. Configuración en dispositivos móviles:** Las funciones de "Tiempo en pantalla" en iOS y Android permiten configurar límites de tiempo para aplicaciones y sitios web específicos.
- 3. Configuración en ruteadores:** Algunos ruteadores permiten establecer horarios específicos para el acceso a internet.



## Establecimiento de límites de gastos

¿Cómo?

- 1. Uso de herramientas de control parental:** Algunos programas de control parental tienen características que permiten establecer límites de gasto en aplicaciones y sitios web.
- 2. Configuración en plataformas de pago:** Muchas plataformas y aplicaciones permiten configurar límites de gasto o requerir autorizaciones para compras en línea.
- 3. Revisión de facturas:** Revisar regularmente las facturas de las tarjetas de crédito y otros métodos de pago para asegurarte de que no haya gastos inesperados.

## Algunos interrogantes que *sí o sí* tienen que estar en la checklist para el *diálogo familiar*



**En el proceso de fomentar una comunicación abierta con los chicos/as sobre sus actividades en línea, es útil contar con herramientas que te ayuden a abordar diversos aspectos de manera organizada.**

Los checklists a continuación están diseñados para guiarte, a modo de sugerencia, en las conversaciones sobre temas importantes como el uso responsable de la tecnología, la seguridad en internet y el establecimiento de límites. Son preguntas que están pensadas para que en tanto personas adulta nos las hagamos previamente y luego las pongamos en circulación con chicos y chicas:

- ✓ ¿Hablamos sobre qué es lo que suelen hacer cuando están con el celu?
- ✓ ¿En qué aplicaciones, sitios, juegos o redes están más tiempo?
- ✓ ¿Qué es lo que más les gusta que hacen cuando están ahí?
- ✓ ¿Hay algo que no les guste?
- ✓ ¿Hablamos sobre los juegos que le gustan jugar?
- ✓ ¿Sé cuál es su juego favorito y por qué?
- ✓ ¿Conozco a las personas con las que juega en línea?
- ✓ ¿Conozco sus amistades con las que interactúa por Whatsapp, Instagram u otras redes?
- ✓ ¿Hablamos sobre con quién interactúa en las redes sociales?
- ✓ ¿Sé cómo configurar la privacidad en sus redes sociales?
- ✓ ¿Discutimos sobre experiencias negativas en las redes sociales?
- ✓ ¿Sé con quién habla más en línea?
- ✓ ¿Conversamos sobre nuevos sitios web que esté explorando?
- ✓ ¿Hablamos sobre cómo identificar sitios web seguros?
- ✓ ¿Discutimos sobre cualquier contenido incómodo que haya encontrado en línea?
- ✓ ¿Hablamos sobre la importancia de la seguridad en línea?, ¿discutimos el por qué es necesario cuidar nuestra información en internet?
- ✓ ¿Sé cómo protege su información personal en línea?
- ✓ ¿Usa contraseñas seguras para sus cuentas?
- ✓ ¿Discutimos sobre cómo manejar mensajes o anuncios sospechosos?
- ✓ ¿Sé qué haría si alguien intenta engañarlo/a o estafarlo/a en línea?

## Apuestas en línea

- ✓ ¿Alguna vez jugaste juegos de apuestas en línea?
- ✓ ¿Cuáles son tus juegos favoritos?
- ✓ ¿Tenes idea qué es lo que te atrae de las apuestas en línea?
- ✓ ¿Cómo te sentís cuando ganás o perdés una apuesta en línea?
- ✓ ¿Alguna vez apostaste más dinero del que pensabas que ibas a apostar?
- ✓ ¿Alguna vez sentiste la necesidad de mentir sobre tus actividades de apuestas?
- ✓ ¿Notaste cambios en tus relaciones con amigos/as debido a las apuestas? ¿Tus amistades también juegan?, ¿conoces más personas que apuestan con frecuencia?
- ✓ ¿Tuviste problemas económicos a causa de las apuestas en línea?
- ✓ ¿Te sentís ansioso/a o estresado/a por tus actividades de apuestas?
- ✓ ¿Conocés los riesgos asociados con las apuestas en línea?
- ✓ ¿Sabés cómo identificar sitios de apuestas seguros y legítimos?
- ✓ ¿Sabés cómo establecer límites para el tiempo y dinero que gastás en apuestas en línea?
- ✓ ¿Tenés estrategias para lidiar con la tentación de apostar más de lo planeado?
- ✓ ¿Te sentís cómodo/a hablando conmigo sobre tus actividades de apuestas en línea?
- ✓ ¿Sabés que podés buscar ayuda si sentís que las apuestas están fuera de control?
- ✓ ¿Conocés recursos o servicios de apoyo para problemas relacionados con las apuestas?





## Gestionar casos de ludopatía

Si notás que una chica o un chico está constantemente pensando en el juego, gastando mucho tiempo o dinero en él, o mostrando signos de ansiedad o depresión cuando no puede jugar, hablá con él/ella de manera calmada y comprensiva sobre lo que notaste. Usá ejemplos concretos y evitá confrontaciones.

Buscá la ayuda de equipos de salud, puede ser que incluyan psicólogos, psiquiatras o equipos especializados en adicciones y trastornos del comportamiento.

Explicale que buscar ayuda es una manera valiente y responsable de enfrentar un problema. Usá ejemplos de figuras públicas o de la vida cotidiana que hayan superado desafíos similares. Asegurate de que sienta el apoyo de la familia durante el proceso de búsqueda de ayuda. Tu actitud positiva y comprensiva es crucial.

Si querés más información sobre los consumos problemáticos, podés consultar la 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 4328-0019) y también están disponibles en Instagram (@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.
- Como familia pueden formar parte de grupos de apoyo como Jug-anon, en <http://www.jug-anon.org.ar/>

## Lo que hay que evitar

Enfrentar la ludopatía digital junto con las adolescencias presenta desafíos y dilemas. Las recetas mágicas y soluciones no existen, por tanto desde Faro Digital te recomendamos un listado de 9 NO que sabemos que conviene evitar. Para como adultos ser “faros” en la crianza y desarrollo de niños, niñas y adolescentes tenemos que tener claro los NO e ir acordando los SÍ mediante escucha, comprensión, diálogo, debate, diferencias y consensos. Lo decimos como mantra desde nuestros inicios en 2012: no hace falta ser personas expertas en seguridad informática para cuidar a las adolescencias en los territorios digitales. Los faros no iluminan el camino por donde hay que ir, sino que más bien previenen que “choques contra las rocas”. Para manejar esta situación de manera efectiva, evitá estos errores comunes:

### ➔ NO ignorar el problema

No hacer nada solo porque no estás seguro/a de la magnitud del problema. Ignorar las señales puede permitir que la adicción (ludopatía) empeore. No supongas que el problema desaparecerá solo con el tiempo. Actuá y buscá ayuda si notás señales preocupantes. No asumas que buscará ayuda por sí solo/a. Establecé un plan.

### ➔ NO castigar al/la adolescente por el comportamiento

Evitá usar el castigo como única solución. Esto puede aumentar la resistencia y el aislamiento. No confisces el dispositivo o cortes la conexión a Internet. En su lugar, usá este momento para dialogar y buscar soluciones.

### ➔ NO minimizar el problema

No restes importancia a la adicción al juego. Tratarlo como una fase pasajera puede retrasar el acceso a ayuda profesional. No digas cosas como “solo está jugando mucho”. Reconocé que es un problema serio que necesita atención.

### ➔ NO desconectar el dispositivo sin conversación

No desconectes el dispositivo de inmediato sin hablar con él/ella. Esto puede causar conflictos y desconfianza. En vez de simplemente bloquear el acceso, explicá por qué es necesario y trabajá en soluciones con toda la familia involucrada.

### ➔ NO comparar con otros/as adolescentes

Evitá comparar la situación con la de otros/as adolescentes. Cada caso es único y requiere un enfoque personalizado. No uses frases como “todos los chicos lo hacen”. Enfócate en la situación específica de tu familia.

### ➔ NO enfocar la conversación solo en los riesgos

No hables solo sobre los peligros del juego en línea. También es importante abordar cómo puede haber un equilibrio saludable. Discutí cómo encontrar y disfrutar actividades equilibradas.

### ➔ NO descartar la ayuda profesional

No subestimes la necesidad de buscar ayuda profesional. La intervención de equipos de salud expertos es crucial para un tratamiento efectivo. No pienses que podés resolverlo todo sin ayuda externa. Buscá un equipo especializado en adicciones digitales.

### ➔ NO hacerlo todo vos

No intentes manejar el problema de manera unilateral. Involucralo/a en el proceso de recuperación. No tomes decisiones sin consultar con él/ella. Trabajá para establecer límites y encontrar soluciones.

### ➔ NO omitir el diálogo abierto y constante

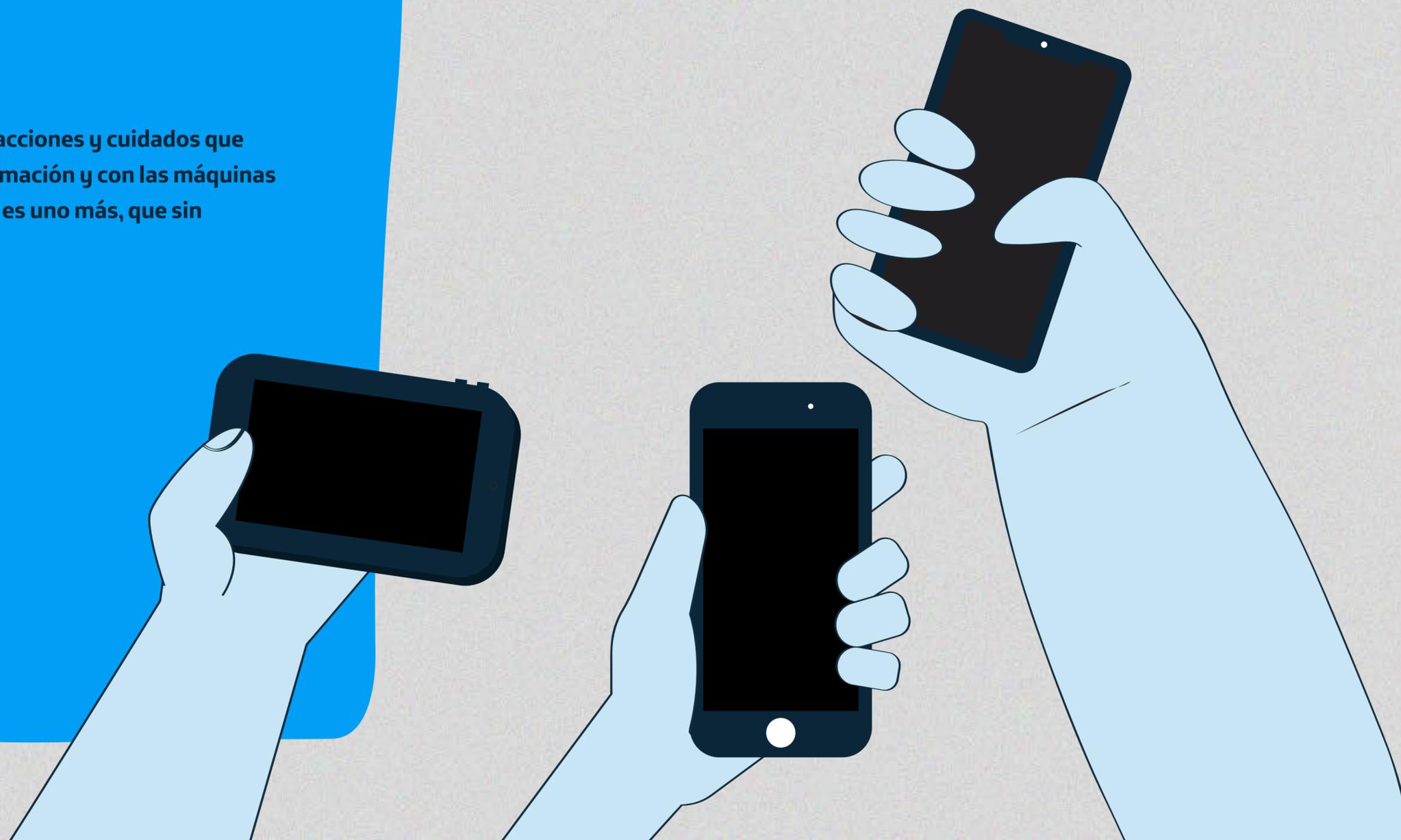
No dejes de comunicarte. La falta de diálogo puede aumentar el distanciamiento y la falta de confianza. No reduzcas las conversaciones a momentos críticos. Mantené un diálogo constante y abierto sobre su uso de internet y sus sentimientos.

## Capítulo 4

# De una 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.

(Unicef, 2017)

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.**

## A una 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.”<sup>31</sup>

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.

<sup>31</sup><https://denisenajmanovich.com.ar/?cat=94>

# Conclusiones que precederán **futuros prólogos**

**El compromiso de la familia y el rol de las personas adultas son cruciales para garantizar un entorno cuidado y saludable para las adolescencias en internet, a nivel general, y en relación con el juego en línea, en particular.**

Y esto es algo que tiene que darse de manera constante, sostenida en el tiempo, ya que hablamos de vidas, de procesos, de transformaciones de las personas que interactúan con máquinas digitales. No hay ideas cerradas, sino más bien provocaciones para estimular la pregunta, el pensamiento y la investigación. Una clave para cuidar y acompañar a las adolescencias (quizás la última verdad de Perogrullo de este texto) sea mantenerse al tanto y en estado de pregunta:

- Suscribite a boletines de noticias: Registrate en boletines de organizaciones y entidades especializadas, para poder sumar nuevos diálogos y abordajes con tu familia.
- Consultá fuentes confiables: Revisá sitios web y publicaciones de instituciones reconocidas que ofrezcan información actualizada sobre las tendencias y regulaciones en el ámbito de las apuestas online.

- Participá en webinars y charlas: asistí a seminarios web, charlas y conferencias sobre seguridad en línea, crianza digital, apuestas online. Muchas organizaciones ofrecen eventos educativos gratuitos que pueden mantenerte al tanto sobre las últimas novedades y mejores prácticas. Por ejemplo, Faro Digital ofrece talleres libres, virtuales, gratuitos y abiertos al público cada mes.

## Participá en la comunidad educativa

- Involucrate en reuniones escolares: Participá en reuniones de familias y eventos escolares para compartir información y estrategias sobre el manejo del juego en línea y otros temas relevantes.
- Formá grupos de apoyo: Considerá formar o unirte a grupos de apoyo para familias en tu comunidad. Estos grupos pueden ofrecer un espacio para intercambiar experiencias, estrategias y recursos.

**¿Cómo te fue en Internet a vos?/¿Cómo te venís llevando con tu algoritmo?**

- Prestá atención a tus propios usos e inquietudes. Hablá con pares, amigos/as, familiares, sobre los usos adultos, qué les gusta, qué no, qué problemas identifican, compartan información de valor (entre tanta abundancia, la curaduría de información es clave; y qué mejor compartir con alguien que nos conoce y nos recomienda ver, escuchar o leer algo). Sumá el diálogo sobre lo digital y lo artificial a tu cotidianidad.

Para cerrar, si llegaron a leer hasta acá es porque les ocupa y hace eco la reflexión sobre el cuidado del mundo y de las personas que lo habitamos. Las ideas con las que interactuaron en la presente guía beben de las siguientes fuentes: H. Arendt, J. Ranciere, I. Dussel, P. Freire, J. Masschelein, D. Najmanovich, D. Brailovsky, M. Lopez, M. Garcés, M. Moyano, entre otras tantas personas que influyeron en el encuadre que presentamos. Para profundizar aún más en estos cruces les recomendamos las conversaciones que Faro Digital mantiene en el ciclo "Educar con sentido", el canal educativo creado en alianza con la Universitat de Barcelona. Un espacio para ubicar la pregunta en el centro del debate social y político contemporáneo: **en un mundo en donde la inteligencia artificial es la respuesta, ¿cuál es la pregunta?**