

Comunicación N° 5/24 Segunda parte del Componente III

SABERES QUE CUIDAN: NOTAS SOBRE CONSUMOS PROBLEMÁTICOS Y APUESTAS ONLINE.

La presente comunicación da continuidad al desarrollo del Componente III Saberes que cuidan, del Programa La Construcción de una mirada de cuidado como intervención ante situaciones de padecimiento subjetivo de las y los estudiantes.

Primeros interrogantes

La participación de las y los NNAyJ en juegos electrónicos y sitios de apuestas digitales se constituye en prácticas que interrogan los límites entre lo recreativo y lo problemático, entre el uso/abuso/dependencia de tecnologías y juegos digitales. Este documento retoma la conceptualización de consumos problemáticos detallada en la Guía de Orientación para la intervención en situaciones conflictivas y de vulneración de derechos en el escenario escolar (Comunicación Conjunta 1/23) y ofrece orientaciones para analizar “nuevas prácticas de consumo” vinculadas a tecnologías digitales que despiertan interrogantes y preocupaciones en las instituciones educativas.

En este sentido, se recuperan los 4 núcleos problematizadores que organizan la Guía: **a)** ESI/Género; **b)** Redes sociales; **c)** Judicialización de relaciones y conflictos escolares y/o comunitarios; **d)** Patologización/medicalización de NNAyJ. Los mismos orientan el análisis de temas/situaciones/problemas que se presentan como “novedosos” y requieren desarrollos conceptuales que permitan interrogar las múltiples situaciones que irrumpen en el escenario escolar y precisan intervenciones por parte de las instituciones educativas, las y los adultos/os referentes y otras instancias o efectores del Estado.

Resulta evidente que la relación entre juego y dinero no es nueva. Lugares como el bingo, el casino, las carreras de caballos/autos, los torneos de truco, entre otros, ya suponían una

interacción juego- dinero, en un espacio social en ocasiones compartido con otras/os. Es decir: un juego de tipo competitivo, que puede desplegarse tanto en el ámbito privado-doméstico (“juntada de amigos”) así como en espacios específicamente diseñados para ello (casino, sala de juego, club social, etc). A estas actividades se le anexa un nuevo-viejo¹ escenario de juego: el entorno digital, y se complementa con un sistema de apuestas.

Entonces *¿Qué tienen de novedoso los juegos electrónicos que consumen NNAy/? ¿Qué características tienen las apuestas online? ¿Qué tienen de viejo o de re configuración de prácticas de otras épocas? ¿Qué experiencias sociales contemporáneas confluyen en este fenómeno que hoy irrumpe en las instituciones educativas?*

Las prácticas de consumo condensan los modos en que cada sociedad define y resuelve la reproducción de la vida cotidiana; por lo tanto, deben analizarse en clave histórica, reconociendo que cada época produce subjetividades singulares.

“Los procesos que vinculan a las personas con los objetos de consumo se producen en un escenario atravesado por una lógica de seducción como medio para alcanzar el éxito. Es necesario señalar que en función de su reproducción, una sociedad de consumidores sólo se sostiene haciendo de todos los sujetos un consumidor. Como contrapartida, esta lógica rechaza y excluye a aquellos que no cumplen con las expectativas de consumo. Este proceso es particularmente visible en los niños, niñas y adolescentes que han sido ubicados como sujetos privilegiados de consumo y paradójicamente también son estigmatizados por aquellos consumos que no coinciden con lo esperable o lo “normal”. En este sentido, el lugar del consumo en la construcción de identidad y en la búsqueda de integración social o pertenencia grupal son tópicos a tener en cuenta en la enseñanza.”²

En la actualidad, la profunda crisis socio-económica y la desregulación del mercado de trabajo configuran un escenario de gran inestabilidad e incertidumbre para los sujetos llevándolos a la

¹ Usamos la expresión nuevo-viejo para subrayar la extrañeza que producen los avances tecnológicos en plena “revolución digital”.

² Lineamientos curriculares para la prevención de las adicciones. Resolución 256/15 del CFE. Disponible en: <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/resolucion-cfe-256-15.pdf>

búsqueda de alternativas, para satisfacer las necesidades cotidianas en el menor tiempo y con los mejores resultados posibles. Simultáneamente la noción de futuro y posibilidades de proyección se difuminan, dejando al sujeto en un eterno presente, concebido como único espacio de control. Es allí donde cobran protagonismo las lógicas neoliberales que generan todo el tiempo nuevos escenarios de consumo, cautivan el interés de los sujetos y ofertan nuevas “promesas de felicidad” (Ahmed; 2019).

¿Cómo analizar en este contexto la expansión de las apuestas online? ¿Qué perspectivas permiten un pensamiento crítico y la planificación de intervenciones socio educativas?

Es importante reflexionar sobre este fenómeno desde los enfoques de la modalidad de PCyPS y profundizar en el enfoque relacional y multidimensional para el abordaje de los consumos problemáticos. Para ello se deben generar espacios de trabajo en las instituciones educativas que permitan conocer y problematizar las prácticas de consumo.

Estudiantes, docentes, familias y grupos de crianza necesitan compartir experiencias, miradas y estrategias de cuidado.

Se ofrecen a continuación algunas preguntas para facilitar los intercambios en la comunidad educativa:

- *¿A qué juegan las chicas y los chicos en las redes sociales? ¿De qué se tratan dichos juegos en los que se invierten largas horas? ¿Qué sucede en ese mundo de gamers, esports y fintech?*
- *¿Cuáles son los mecanismos de acceso a las plataformas digitales?*
- *¿Quiénes participan en estas prácticas? ¿Qué edades tienen?*
- *¿Qué características tienen los vínculos que se entranan en el mundo digital?*
- *¿Qué intereses y motivaciones se movilizan en estos juegos?*

³ **Gamers:** Los gamers son personas que juegan diferentes tipos de videojuegos o pueden especializarse en uno concreto, suelen formar parte de equipos profesionales de videojuegos e ir a competiciones y eventos relacionados con los videojuegos.

Esports: Los deportes electrónicos, también llamados ciberdeportes o esports, son competiciones de videojuegos que se han convertido en eventos de gran popularidad.

Fintech: Es la conjunción de dos vocablos: finanzas y tecnología. Se trata de aquellas empresas que buscan ofrecer soluciones financieras haciendo uso de tecnologías centradas en la/el usuaria/o.

- *¿Qué representaciones sobre ganar-perder están presentes en estas prácticas?*
- *¿Es una práctica recurrente que podrá generar un consumo problemático? ¿Qué estrategias de cuidado en los entornos virtuales conocemos?*
- *¿Qué sentidos evocan para NNAy lo público, lo privado, lo íntimo, lo personal?*

En los próximos apartados se retoman estas preguntas con el propósito de realizar un aporte técnico-pedagógico desde la modalidad de PCyPS.

De los abordajes y los enfoques.

Las intervenciones socioeducativas ante situaciones de consumos problemáticos requieren de una mirada que contemple la multiplicidad de aspectos involucrados así como las interacciones dinámicas que se producen entre ellos. Dichas situaciones constituyen un campo de planificación para las instituciones educativas en tanto suponen prácticas que involucran la construcción subjetiva de NNAy y el ejercicio de sus derechos.

Tanto en la Guía de Orientación para la Intervención en situaciones conflictivas y de vulneración de derechos en el escenario escolar - Actualización 2023⁴-, como en el Componente III “Saberes que Cuidan”⁵ del Programa “la Construcción de una mirada de cuidado como intervención ante situaciones de padecimiento subjetivo de las y los estudiantes”⁶, se encuentra ampliamente desarrollado el Enfoque Relacional y Multidimensional que se sostiene para su abordaje de los consumos problemáticos. Esta categoría cuestiona la equivalencia consumo=adicción e invita a analizar las prácticas que pueden o no representar un riesgo actual o potencial para la salud. La adicción es una de las formas que asume el consumo problemático, pero no la única. Esta perspectiva pone la mirada en las prácticas de consumo, más allá del objeto en cuestión. Comprende las

⁴ DGCyE. (2023). Actualización de la Guía de Orientación para la Intervención en situaciones conflictivas y de vulneración de derechos en el escenario escolar. https://abc.gob.ar/secretarias/sites/default/files/2023-10/Comunicaci%C3%B3n%20Conjunta%20N%C2%B01%20%282023%29%20-%20Actualizaci%C3%B3n%20de%20la%20Gu%C3%ADa%20de%20orientaci%C3%B3n%20para%20la%20intervenci%C3%B3n%20en%20situaciones%20conflictivas%20y%20de%20vulneraci%C3%B3n%20de%20derechos%20en%20el%20escenario%20escolar_0.pdf

⁵ Comunicación Conjunta N° 2/2023. Disponible en <https://abc.gob.ar/secretarias/sites/default/files/2023-04/COMUNICACI%C3%93N%20CONJUNTA%20N%C2%BA2%20-%202023%20%28tercer%20componente%29.pdf>

⁶ DPCyPS. (2023). La construcción de una mirada de cuidado como intervención ante el padecimiento subjetivo de las y los estudiantes” Tercer Componente Comunicación Conjunta N° 2/23. <https://abc.gob.ar/secretarias/sites/default/files/2023-05/Comunicaci%C3%B3n%20Conjunta%20N%C2%BA%202-2023%20%28Tercer%20componente%29.pdf>

particularidades de los objetos (sustancias, tecnologías, entre otros) en relación a contextos y sujetos determinados.

Los consumos problemáticos son por definición dinámicos, adquieren particularidades según los contextos socio-históricos, por lo tanto necesitan abordajes integrales, singulares y situacionales. En este sentido, los consumos de tecnología digital fueron incorporados en la actualización de la Guía de Orientación para la intervención en Situaciones Conflictivas y de Vulneración de Derechos en el Escenario Escolar como una subcategoría. En el presente documento se avanza en esta caracterización entendiendo que existe una vacancia teórica, legal y metodológica, y por lo tanto constituye una oportunidad pedagógica para explorar, registrar las manifestaciones que presenta en las escuelas bonaerenses y transformar la situación en mayores cuidados y aprendizajes.

“Cuando las prácticas de consumo de estudiantes dificultan o impiden que se establezcan relaciones educativas plenas y recíprocas para aprender -relaciones tanto con docentes y estudiantes, como con los objetos de cultura y conocimiento que ofrece la escuela- el consumo del que se trate, se torna un problema que deja de recortarse en el sujeto, para transformarse en un problema del lazo social, que pone en compromiso a la propia función educativa: la escuela se ve impedida de desarrollar su tarea. Entonces, además del problema que se configura para quien consume, los consumos desregulados plantean un problema para la institución educativa porque interrumpen los procesos que ésta propicia al quedar afectadas la atención, la presencia regular y el esfuerzo cognitivo necesarios para aprender. Por eso éste, es también un problema para la escuela”.⁷

Lo problemático debe interrogarse en relación a las condiciones sociales y subjetivas en que se desarrolla la práctica de consumo. Por ejemplo: el marco regulatorio de esos consumos, el contexto en que se desarrolla, los riesgos a los que queda expuesto el sujeto y el lugar que ocupa dicho consumo en relación a otras actividades de la vida personal, entre otros.

⁷ Guía de orientación. P. 198

De apps y billeteras virtuales.

En los últimos años el mercado de juegos electrónicos de apuestas ha crecido de forma exponencial, incluyendo nuevas versiones de los clásicos juegos de casino (poker, ruleta, bingo, black jack, etc.) y toma mayor visibilidad a partir de los torneos de fútbol de ligas profesionales. Estas prácticas se consolidaron en Europa y, con la pandemia del Covid-19, la virtualización de muchas actividades de la vida cotidiana, se expandieron por América Latina. Estas actividades se convierten en atractivas para NNAy) a partir de la participación de figuras públicas en este mercado. En este aspecto, es fundamental mencionar el rol que cumplen los medios masivos de comunicación en la publicidad de este tipo de actividades: mientras desalientan algunos consumos, promocionan otros que ofrecen mayor rentabilidad. El “boom publicitario” de sitios de juego y apuestas digitales avanza sobre el lugar que otrora tenían, por ejemplo, las publicidades de bebidas alcohólicas⁸.

Estas prácticas se tornan accesibles ya que solo requieren contar con un dispositivo electrónico, conexión a internet, crear un perfil de jugador/a y seleccionar un medio de pago/cobro. Expresado así pareciera tratarse de un sistema ordenado, accesible e incluso divertido; sin embargo cada uno de estos aspectos posee características novedosas:

- Sobre el **acceso a dispositivos electrónicos y conectividad**. La amplia disponibilidad de dispositivos electrónicos en la actualidad facilita el acceso a estas propuestas, muchas de las cuales pueden jugarse desde un celular. A través de un sitio web o una app se produce un encuentro con un grupo cercano, con personas completamente desconocidas o hasta incluso con influencers⁹. Al mismo tiempo que se diversifica la oferta de bienes y experiencias de consumo, se profundizan las brechas de acceso a ellas.
- **Perfil de jugadora/jugador**. Históricamente en los juegos de apuestas participaban exclusivamente mayores de 18 años. Sin embargo, la vulnerabilidad de los sistemas

⁸ Por ejemplo, las camisetas de fútbol ya no cuentan con publicidad de bebidas alcohólicas, sino de sitios de apuesta.

⁹ Anglicismo usado en referencia a una persona con capacidad para influir sobre otras, principalmente a través de las redes sociales. Es importante tener presente aquí la relevancia que adquieren estas figuras en la configuración subjetiva de NNA, que se ofrecen como modelos o lugares a los que aspirar, ponderando las características personales de esa figura y desconociendo muchas veces las condiciones socio-históricas que le dieron origen.

informáticos facilita la alteración de datos personales, tanto de NNAyJ que buscan ingresar a las plataformas, así como de adultas/os que utilizan identidades falsas para vincularse con personas menores de edad. En la Provincia de Buenos Aires los juegos online están regulados por la Ley N° 15.079 “Regulación del Juego on line” y su Decreto Reglamentario 181/19.

- **Medios de pago/cobro.** La mayoría de las plataformas de juego exigen para el registro la incorporación de una tarjeta de crédito o billetera virtual. Algunos sitios incluso otorgan un crédito inicial de regalo que lo vuelve más atractivo. En algunos casos, los créditos circulan como moneda digital, promocionándose como un sistema más ágil y seguro que el intercambio físico de dinero. La utilización cotidiana de billeteras virtuales por parte de NNAyJ, sin la supervisión de una/un adulta/o responsable, muchas veces invisibiliza otros usos de estas apps como son las apuestas u otras transacciones.

Los juegos online y particularmente aquellos que incluyen un sistema de apuestas interpelan a las instituciones educativas en su función de enseñanza y cuidado. Abren un nuevo campo de problematización sobre la relación entretenimiento-trabajo productivo; sobre el sentido social del dinero y la relación que NNAyJ establecen con él¹⁰. Asimismo la participación en diversas grupalidades virtuales produce una sensación de conexión y presencialidad que por momentos resulta de difícil comprensión desde viejos marcos conceptuales. Tensionan la dicotomía virtual/real y reconfiguran las coordenadas tiempo-espacio. Estos juegos imprimen características grupales a una práctica históricamente solitaria a la vez que habilitan el encuentro intergeneracional; múltiples vínculos e identificaciones se entranan alrededor de intereses similares, el tiempo compartido y la adquisición de ciertos bienes y habilidades lúdicas.

¹⁰ Se observa también que NNA participan de estas experiencias como espectadores de videos donde “influencers” jóvenes y adultos juegan, obteniendo popularidad y dinero. Mientras descubren y festejan el juego adulto son convocados a convertirse en sus seguidores.

“En forma concomitante al crecimiento y al uso de los entornos digitales, y sobre todo de las redes sociales, la escuela se ha encontrado con el desafío de dar respuestas que garanticen las prácticas de cuidado y de prevención como así también la protección de las y los estudiantes ante nuevos conflictos y situaciones de riesgo que tienen como escenario de origen al mundo digital”¹¹.

En este sentido resulta importante subrayar otra cuestión vinculada a lo intergeneracional. Con respecto a ello, es importante considerar que las/os NNAyJ en general poseen mayor plasticidad, habilidad y comparten el conocimiento de ciertos códigos¹² para la navegación, que las personas adultas referentes. Esto acrecienta la brecha generacional entre unas/os y otras/os. El uso de tecnologías digitales por parte de NNAyJ es visto con extrañeza por el mundo adulto, minimizando las propias prácticas de consumo problemático.

De juegos y juegos.

Johan Huizinga, filósofo e historiador neerlandés, fue pionero en reconocer la potencia y relevancia de la experiencia lúdica en la constitución subjetiva. En su clásica obra *Homo Ludens* (1938) define al juego como:

“...acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente.”¹³

Esta perspectiva reconoce la función socio-cultural del juego, su potencial creativo y socializador. La industria del entretenimiento y particularmente de los videojuegos han complejizado la experiencia lúdica, atravesando la vida cotidiana de niños, niñas, adolescentes y adultos.

¹¹ Guía de orientación. Pág 168

¹² Nos referimos por ejemplo a la construcción social del lenguaje y a los diversos usos según los contextos sociales y subjetivos.

¹³ Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Alianza Editorial/Emecé Editores. Disponible en <https://cursoshistoriademexico.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf>

Si bien existen diversos tipos de juego y clasificaciones, a los fines de este documento interesa puntualizar en los juegos de azar. La ley provincial N°13.470 que regula este tipo de juegos sostiene:

“Se considera "juego de azar, apuestas mutuas y actividades conexas", a todo tipo de juego y/o actividad de carácter lúdico, que se realice a través de procedimientos manuales, mecánicos, electromecánicos, electrónicos, informáticos y/o cualquier otro medio, cuyo resultado dependa en forma exclusiva o preponderante del azar, la suerte o la destreza, en la que se participe emitiendo apuestas en dinero o valores, con la finalidad de obtener premios de cualquier especie y naturaleza”¹⁴.

Tal como se mencionó en párrafos anteriores, los juegos online de apuesta se encuentran escasamente legislados en nuestro país; solo algunas provincias cuentan con normativa específica. Los sitios de apuesta se clasifican en legales e ilegales. Los primeros se identifican por la extensión de la página “bet.ar”¹⁵; dando cuenta que se trata de un sitio oficial, para mayores de 18 años y que tributa impuestos. Junto a esto debemos considerar que los sistemas de apuesta introducen a las/os NNAYJ en lógicas mercantiles propias del mundo adulto: especular, invertir, ganar, pagar se convierten en operaciones cotidianas que los exponen a diversos riesgos (desde situaciones de violencia hasta riesgos financieros). Entonces, lejos de patologizar el juego online debemos profundizar en la comprensión de las lógicas que lo sostienen y los múltiples sentidos que cobran para el sujeto contemporáneo, y particularmente para NNAYJ).

Diversión, entretenimiento, distensión, pasiones confluyen en los juegos online. Entonces, ¿cuándo el juego online se convierte en problemático? ¿Qué límites existen entre el juego como entretenimiento, deporte/práctica profesional o medio para obtener un ingreso económico?

¹⁴ Artículo 2° Ley Provincial 13.740 Prevención y represión del juego de azar ilegal.

¹⁵ Dirección Nacional del Registro de dominios de internet. Disposición 68/2019 Disponible en: <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/disposici%C3%B3n-68-2019-328236/texto>

¿Qué estrategias de cuidado es preciso fortalecer entre niñas, niños y adolescentes? ¿Qué saberes que cuidan puede ofrecer la escuela hoy?

Orientaciones para la planificación de intervenciones socioeducativas.

En primer término proponemos recuperar el Enfoque Relacional y Multidimensional para el abordaje de los consumos problemáticos. Si consideramos los 3 elementos de este enfoque **(sujetos-objetos-contextos)**¹⁶ es posible avanzar en la caracterización de estas prácticas y delinear algunas preguntas alrededor de los consumos de tecnología digital, y en particular de los juegos electrónicos de apuestas. Este ejercicio de interrogación implica esfuerzos cognitivos, problematización de enfoques conceptuales y un profundo análisis del modo de organización capitalista que configura la vida social.

En el *Glosario del Relevamiento de Situaciones Conflictivas y de Vulneración de Derechos en el Escenario Escolar (2023)*¹⁷ se define el consumo problemático de tecnología digital como aquel que

“interrumpe la continuidad pedagógica: se trata de situaciones en las que se altera significativamente la asistencia diaria o la atención hacia las actividades como consecuencia del escaso descanso derivado de la permanencia en vigilia consumiendo entretenimiento en entornos virtuales. En esta clase de situaciones las causas deben estar constatadas, no supuestas”. En ocasiones esto se manifiesta como alteraciones de la atención, del sueño, estados de aislamiento, problemas auditivos, alteraciones óseas, entre otras”¹⁸.

A continuación se ofrecen algunas preguntas para *problematizar las prácticas de consumo*:

¹⁶ La distinción de estos tres aspectos es analítica, por lo tanto las preguntas que se consignan en cada uno de ellos no son exclusivas de dicha categoría. Por ejemplo: la pregunta por el acceso a juegos electrónicos implica aspectos subjetivos, contextuales y del producto per se.

¹⁷

¹⁸ DPCyPS- OPC (2023) Glosario del relevamiento de situaciones conflictivas y de vulneración de derechos en el escenario escolar.

- Objeto/Servicio que se consume: ¿Cuáles son las tecnologías que se consumen? ¿Cómo funcionan? ¿Qué características tienen estos objetos digitales? ¿Qué características tienen los juegos electrónicos de apuestas?

Primer desafío: *problematizar la dicotomía real-virtual. El carácter virtual no deja de ser real, porque la vida social transcurre entre dos escenarios: el virtual (on line) y el presencial (offline)*¹⁹.

- Sujetos que consumen: ¿Quiénes participan en estas prácticas (edades, género, grupos de pertenencia, etc.)? ¿Con qué expectativa lo hacen? ¿Qué sentidos le otorgan a estas prácticas? ¿Es un juego, un trabajo, un deporte? ¿Es una práctica individual o grupal?

Segundo desafío: *evitar la patologización de prácticas. La construcción patologizante invisibiliza las múltiples dimensiones de las subjetividades en construcción que no dejan de ser complejas y en ocasiones manifiestan diferentes grados de conflictividad*²⁰.

- Contexto en que se desarrolla la práctica de consumo: ¿En qué tiempo socio-histórico se expanden estas prácticas de consumo? ¿Cómo atraviesa el mercado publicitario estas prácticas? ¿Qué relaciones proponen entre el sujeto y el objeto de consumo? ¿Cómo influye la virtualización del dinero? ¿Qué estereotipos de género atraviesan estas prácticas? ¿Qué características asumen estos vínculos según los contextos en que se manifiestan? ¿Cuáles son los impactos en la subjetividad cuando el consumo se propone para alcanzar el éxito?

Tercer desafío: *El entorno ya no puede ser pensado sólo como contexto, es objeto de consumo per se.*

*En las instituciones educativas, lo digital forma parte del **escenario escolar extendido**, ya que se entiende al mismo como el lugar simbólico que va más*

¹⁹ Guía de orientación. Pág. 168

²⁰ Op. Cit. Pág. 24

allá del espacio físico. La escuela tiene que enseñar y favorecer la construcción de la ciudadanía digital²¹.

Entonces, ¿Qué situaciones de consumo problemático de tecnología digital se presentan en las instituciones educativas? ¿Qué cuestiones interrumpen el acto educativo? ¿De qué modo atraviesan las trayectorias educativas? ¿A qué deben estar atentas/os las/os docentes? ¿Qué prácticas de cuidado son necesarias construir junto a las familias y grupos de crianza? ¿Qué propuestas de enseñanza favorecen la promoción y protección de los derechos de NNAyJ que participan de estas situaciones?

Las siguientes orientaciones deben considerarse en relación a las ya planteadas en los capítulos II²² y IV²³ de la Guía de orientación (2023):

- Promover una mirada atenta a las prácticas de consumo de las chicas y los chicos, que problematice las representaciones adultocéntricas.
- Frente a un fenómeno que se presenta como novedoso y ajeno, la escuela debe fortalecer las instancias de **diálogo intergeneracional** y diversificar los dispositivos institucionales que permitan la participación plena de NNAyJ, con el propósito de favorecer la construcción de ciudadanía digital. El encuentro entre estudiantes, docentes y familias para generar los Acuerdos Institucionales de Convivencia se configura en un espacio posible para discutir y acordar las maneras de transitar la dicotomía virtual/real.
- Generar **espacios de trabajo entre docentes, familias y grupos de crianza para reflexionar sobre la temática**. Un abordaje integral de los consumos problemáticos requiere de adultas/os disponibles a revisar sus propias prácticas, problematizar el contexto socio-histórico en que se producen y reproducen. El cuidado es responsabilidad compartida entre escuela, familia y comunidades.
- Planificar y profundizar **propuestas de enseñanza que promuevan *saberes que***

²¹ Op. Cit. Pág.177

²² Orientaciones generales para el cuidado de NNAyJ en las redes sociales.

²³ Consumos Problemáticos.

cuidan. Para ello la DPCyPS elaboró el Programa “*La construcción de una mirada de cuidado como intervención ante situaciones de padecimiento subjetivo de las y los estudiantes*”; particularmente el [Componente III](#) aborda los lineamientos curriculares para la “prevención de las adicciones” (Res. CFE 265/15). A título ilustrativo se mencionan algunos temas-problemas que, transversalizados por estos lineamientos, pueden constituirse en contenido de enseñanza. **1)** convivencia digital; **2)** sociedad de consumo y economía financiera; **3)** orientación para la educación y el trabajo; **4)** tiempo libre y recreación.

- **Revisar y trabajar colectivamente los Acuerdos Institucionales de Convivencia.** Revisar la organización del espacio institucional: ¿Qué lógicas priman en los acuerdos de convivencia y en las instancias de resolución de conflictos vinculados al uso de tecnología? ¿Qué espacios y modalidades de participación existen para las y los estudiantes?
- Recuperar la **potencia de lo lúdico** en las prácticas educativas. No sólo habilitar espacios para conocer a qué juegan chicas y chicos, sino fundamentalmente desarrollar una pedagogía que cuide lo lúdico. Multiplicar las propuestas lúdicas tanto a nivel áulico, institucional como comunitario, como espacios de encuentro, exploración e imaginación de otros mundos. Defender el derecho al juego, a la educación y a la salud de NNAy) como indisolubles; favorecer encuentros cooperativos y de disfrute entre pares con el acompañamiento y la mirada amorosa y cuidadosa de adultas/os

Hasta aquí hemos presentado algunos interrogantes, reflexiones y estrategias para el abordaje de los consumos y las apuestas online. Queda así planteado el desafío de seguir escuchando lo que tienen para decir sobre esto las y los estudiantes, conocer los múltiples sentidos que otorgan a estas experiencias. Es una invitación a profundizar las propuestas de enseñanza en clave de saberes que cuidan, a construir colectivamente prácticas de cuidado integral.

Bibliografía

- A.L.E.A. Código de Buenas Prácticas para la publicidad responsable de Juegos de Azar en Argentina. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/1zPbed7paG3ot9Vw-PYB1Q5IH9RL7m9-3/view>
- Ahmed, S. (2020) “La promesa de la felicidad: una crítica cultural al imperativo de la alegría”. Caja Negra Editores.
- Calero, S., Dubuc, V, Ibarzabal, S. (2012) Cuando el Juego se convierte en un Problema Vol 3: Hábitos de juego asociado a nuevas tecnologías (TIC) entre adolescentes de escuela media de la Ciudad de Buenos Aires. IJACBA. Disponible en: <https://cdn2.buenosaires.gob.ar/juegosyapuestas/habitosdejuegoynuevasTICS2014.pdf>
- DGCyE. (2023) Comunicación Conjunta 1/23. Actualización de la Guía de Orientación para la intervención en situaciones conflictivas y de vulneración de derechos en el escenario escolar. Disponible en:
- DPCyPS. (2020) Programa La Construcción de una mirada de cuidado ante situaciones de padecimiento subjetivo de las y los estudiantes. Componente III: Saberes que cuidan. Disponible en: <https://abc.gob.ar/secretarias/sites/default/files/2023-04/COMUNICACION%20CONJUNTA%20N%C2%BA%20-%202023%20%28tercer%20componente%29.pdf>
- Lineamientos Curriculares para Prevención de las adicciones. Resolución CFE 256/15 Disponibles en: <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/resolucion-cfe-256-15.pdf>
- Guía 2024. Prevención del juego compulsivo y juego problemático. Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos. Defensoría de la Provincia de Buenos Aires. Disponible en: <https://www.defensorba.org.ar/pdfs/guia-2024-prevencion-del-juego-compulsivo-y-problematico.pdf>
- Huizinga, J. (1972). Homo Ludens. Alianza Editorial/Emecé Editores. Disponible en <https://cursoshistoriavdemexico.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf>

- Rivasés, M. (2017) Ludopedagogía. Jugar para conocer, conocer para transformar. Colectivo Trespiés. Fundación InteRed. Disponible en: <https://www.intered.org/sites/default/files/libro-ludopedagogia-cast.pdf>

Artículos periodísticos:

Camaño Sola, “Apuestas online en las aulas una más y no jugamos más”. Apuestas online en las aulas. Revista Anfibia

Leyes

Ley Provincial N° 13.470. Prevención y represión del juego de azar ilegal.

Ley Provincial N° 15.079. Regulación del juego online. Decreto reglamentario N°181/19.

Ley Nacional N° 26.657 de Salud Mental y Consumos Problemáticos.

Ley Nacional N° 26.924. Plan Nacional de Prevención de los consumos problemáticos.

Propuesta de trabajo

La siguiente propuesta fue diseñada para acompañar territorialmente el trabajo con el documento de Consumos Problemáticos y Apuestas Online de la DPCyPS. La misma contempla un tiempo de juego, que podrá adecuarse según el nivel donde se desarrolle (segundo ciclo de nivel primario, nivel secundario).

La actividad se desarrolla en dos momentos destinada a las y los estudiantes.

ACTIVIDAD 1: De exploración

Propósitos:

- Explorar las propias representaciones sobre juego, consumos y apuestas.
- Reflexionar sobre distintas concepciones sobre el juego e identificar núcleos problemáticos vinculados a las apuestas online entre NNAyJ.
- Socializar prácticas de cuidado vinculadas al consumo responsable.

Primer momento:

- a) *Jugamos a favor o en contra. 20 min.*

Participantes:

- El grupo de estudiantes se divide en subgrupos, de aproximadamente seis integrantes. Modalidades posibles para el armado de los grupos: por afinidades, azar o algún otro criterio.
- Se acuerda quién se desempeñará como coordinadora/or.
- Acordar con los grupos el orden de juego.

Reglas de juego:

- Cada grupo, en su turno, hará girar la ruleta aleatoria con los números asignados a cada afirmación.
- La/el coordinadora/or leerá la afirmación en voz alta y la copiará en un afiche y/o pizarrón.
- Las y los integrantes del equipo, deberán decidir si se encuentran a favor o en contra de la afirmación, y luego argumentar su respuesta. Para ello contarán con dos minutos. (la variable tiempo se podrá ajustar)
- Mientras el grupo expone sus argumentos, la/el coordinadora/or tomará registro de los argumentos en el afiche y/o pizarrón para poder recuperarlo en el segundo momento.

AFIRMACIONES PARA ARGUMENTAR A FAVOR O EN CONTRA.

1. APOSTAR ES JUGAR
2. GANAR ES FÁCIL
3. JUGAR ES UN DERECHO
4. JUGAR ES UNA PÉRDIDA DE TIEMPO
5. LOS VARONES CIS APUESTAN MÁS FUERTE
6. LAS PUBLICIDADES ENGAÑAN
7. EL JUEGO ES UN OBJETO DE CONSUMO
8. LOS NNA SON FÁCILMENTE INFLUENCIABLES
9. JUGAR ES PARA NIÑOS/AS
10. EL JUEGO SE CONTROLA
11. JUGAR ES TRABAJAR

b) *Intercambio sobre la experiencia de juego.* Se habilita un espacio para conversar cómo se sintieron en el juego, qué aspectos del grupo les llamaron la atención.

Segundo momento: *Reflexionamos juntas y juntos*

Este momento de la actividad estará a cargo de las/os docentes.

Se retoman los argumentos brindados por las/os participantes y se enlazan con las conceptualizaciones abordadas en el documento. La planificación de este espacio es fundamental para poder estar atentas/os a los argumentos de las/os estudiantes y poder construir una mirada de cuidado frente a los sentidos que se le otorgan a los juegos y las apuestas online.

MATERIALES:

- Ruleta online [Ruleta Aleatoria - Selector Personalizado para Elecciones al Azar](#)
- Reloj o temporizador
- Tarjetas con las afirmaciones
- Afiches/fibrones/pizarrón/tizas.