

Segundas Jornadas de Educación Digital de la Provincia de Buenos Aires

Sistematización de experiencia

Título de la experiencia: “Ludopatía digital fuera de juego: una propuesta inmersiva para educar”.

Eje temático en el cual se inscribe el trabajo:

- Cultura digital y educación

Nombre y apellido de las autoras: Carolina Fernández, Gisela Figueroa, Patricia Jullier, Mariana Bagnato.

Correo electrónico de referencia: profemarianabagnato@gmail.com

Ciudad/distrito y región educativa: Lanús, Región 2

Institución educativa involucrada: Instituto de formación docente N°11. Profesorado de Educación Secundaria en Economía.

Resumen

La cultura digital trae posibilidades de recreación pero también expone a adolescentes a la ludopatía digital, a través de plataformas de apuestas en línea y determinados juegos digitales. La accesibilidad y la publicidad contribuyen a promover este consumo problemático. En respuesta, implementamos una experiencia inmersiva para concientizar y sensibilizar a estudiantes de secundaria sobre sus riesgos. El objetivo fue intervenir en la escuela para la prevención de esta adicción.

Inicialmente fue llevada adelante en educación superior; tras mejoras, presentada a estudiantes adolescentes. Se planteó un taller con centro en la vivencia de sensaciones y estados de ánimo propios de la conducta ludópata, para luego reflexionar colectivamente sobre sus efectos nocivos y la propia práctica. Utilizamos una maqueta con forma de teléfono móvil que contenía objetos ocultos con los que iban tomando contacto sorpresivo las personas designadas, que llevaban los ojos vendados. Para propiciar la inmersión del público seguimos el ritual de expectación cinematográfica: acompañamos con proyección audiovisual en simultáneo en un aula a oscuras.

Encontramos que la participación activa es formativa y reveladora. La potencia del aprendizaje experiencial nos resulta apropiada para replicarla con las familias. Así, ampliaríamos los alcances de futuras intervenciones para el cuidado de su integridad.

Palabras clave: cultura digital, ludopatía digital, aprendizaje experiencial, prevención, educación.

Desarrollo

La experiencia denominada “Ludopatía digital fuera de juego: una propuesta inmersiva para educar” surgió a partir de la necesidad de concientizar a las y los

adolescentes sobre los riesgos asociados a la adicción a las apuestas a los juegos en línea; una problemática cada vez más presente dentro y fuera del ámbito escolar. Tiene sus orígenes en el año 2024, dentro del profesorado de Educación Secundaria en Economía, en la ciudad de Lanús (Provincia de Buenos Aires, Argentina), como un trabajo final integrador elaborado por las estudiantes Carolina Fernández y Gisela Figueroa.

En el transcurso del 2025, como parte de un proyecto extracurricular de Equipo institucional integrado conjuntamente por las profesoras Patricia Jullier y Mariana Bagnato, fue readaptada y mejorada en pro de su valor formativo, preventivo y de responsabilidad social, con la intención de ser replicada en distintas instituciones educativas de nuestra localidad porque entendemos que estos temas forman parte de una práctica reflexiva imprescindible en el quehacer docente (Marques, 2006). Partimos del interrogante: ¿cómo pueden los y las docentes intervenir en la realidad del estudiantado adolescente para concientizar y prevenir el consumo problemático de las apuestas en línea, en el marco de las normativas que nos posicionan como garantes de derechos?

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define la adicción como un trastorno mental y conductual caracterizado por la compulsión hacia una sustancia o actividad, a pesar de los efectos negativos que provoca. En 2022, la OMS incorporó oficialmente en la CIE-11 el “trastorno del juego” como un patrón persistente de conducta en el que se deteriora el control, se prioriza la actividad sobre otros intereses y se continúa a pesar de las consecuencias adversas.

Mantuvimos el diagnóstico de que las apuestas en línea es un fenómeno creciente en adolescentes quienes representan un sector especialmente vulnerable ya que atraviesan una etapa en su desarrollo en la que no es fácil controlar los impulsos. Según Dellepiane (2025), al referirse a la variante digital, expresa que su potencial adictivo reside en que las apuestas nunca tienen un fin: comienzan y no terminan, generando un dolor psíquico que excede lo lúdico. Frente a la preocupación compartida por colegas y docentes en formación, nos propusimos además colaborar con el espacio del Campo de la Práctica a través de sugerencias concretas para observación y desnaturalización de consumos problemáticos en las escuelas asociadas en relación al uso excesivo de dispositivos en general y en lo relativo a la ludopatía, en particular.

Para la planificación de la propuesta propiamente dicha, se llevó a cabo un proceso de investigación y entrevistas a docentes y profesionales de la salud, tanto del área médica como psicológica, lo que permitió adquirir fundamentos teóricos y herramientas de análisis que sirvieron de base para el diseño de la experiencia. El proyecto se estructuró considerando distintos enfoques pedagógicos, priorizando el método expositivo y el método actuado. El primero permitió transmitir información clara y directa sobre las consecuencias del uso excesivo de los juegos digitales y las apuestas sin autocontrol; mientras que el segundo promovió la participación del estudiantado, fomentando la reflexión a partir de la

vivencia y la expresión de opiniones. En suma, la charla taller consistió en una experiencia sensorial para concientizar sobre los efectos nocivos de la ludopatía sobre el bienestar y los cuidados de la integridad que debemos desarrollar en entornos digitales.

Los primeros destinatarios fueron colegas y pares del Instituto de Formación Docente. La implementación se realizó en dos ocasiones, a grupos de entre 20 y 30 estudiantes de los 3º y 4º año de los profesorados de Educación Secundaria en Economía y en Ciencia Política. El objetivo fue múltiple: abrir el diálogo sobre esta problemática, ofrecer una alternativa didáctica y evaluar la experiencia (a partir de la coevaluación y de la autoevaluación de la dinámica, la organización y los recursos).

Tras estas “pruebas piloto” y sucesivos cambios llegamos a los destinatarios privilegiados: adolescentes de la escuela secundaria. En el encuentro contamos con 180 estudiantes divididos en dos grupos de 90, de 4º y 5º año de una escuela lanusense. La dinámica se inició con una exposición introductoria y la entrega de un breve cuestionario para retomar más tarde a través de un buzón anónimo. Seguidamente, se llevó a cabo una representación vivencial: dos estudiantes voluntarios, con los ojos cubiertos para generar “efecto sorpresa”, interactuaron con seis objetos que contenía una maqueta alusiva a un teléfono celular (una caja hecha en madera cuyas dimensiones son de 50 x 70 x 15cm aproximadamente), mientras se proyectaba un video que mostraba imágenes cotidianas (actividades escolares, momentos familiares, salidas con amigos) que se iban desvaneciendo, simbolizando el tiempo y las experiencias que se pierden por el uso excesivo de los juegos en línea. El audiovisual incluyó fragmentos de publicidades de casinos digitales lideradas por referentes deportivos y sonidos que hacen alusión al consumo problemático; por ejemplo, sonidos de “tragamonedas”, de las billeteras virtuales o de algunos juegos de azar populares. La maqueta incluía compartimientos con distintos elementos sensoriales que generan vibraciones, frío, calor como: guantes de látex, pistola de masajes, compresa fría, almohadilla térmica, juguete de goma y spray. Todos buscaban recrear los síntomas ante las emociones asociadas a la ludopatía digital; tales como ansiedad, frustración, enojo, euforia o ambición.

En el cierre, los estudiantes retiraron el antifaz y observaron en el pizarrón la imagen de un reloj marcando las 00:00 horas, símbolo del tiempo perdido en el entorno virtual. Este momento sirvió como punto de partida para una conversación grupal, en la que los alumnos expresaron sus conclusiones (volcadas en el cuestionario mencionado arriba) y propuestas para un uso más saludable de la tecnología. Durante la actividad, también se proyectaron diapositivas que guiaron la información y el debate entre las y los participantes; quienes compartieron percepciones, experiencias y reflexiones. El taller se coronó con mayor información sobre los efectos nocivos y se ofreció un folleto con redes de apoyo a las cuales recurrir.

El proyecto, cuya duración es 40 minutos aproximadamente, requirió de los siguientes materiales y recursos: pizarrón, imágenes impresas (en blanco y negro y a color), computadora, proyector, parlantes; sillas con rueditas, sillas para los estudiantes, dos mesas; video, diapositivas explicativas, folletos con cuestionario, buzón (caja con rendija), folletos con datos útiles, maqueta de teléfono celular. *In situ*, la distribución de los roles se planificó para que las dos estudiantes condujeran la charla taller, mientras que una de las docentes operaba los recursos técnico-tecnológicos y la otra, colaboraba en diferentes momentos al tiempo que registraba fotográficamente la experiencia.

Como parte de las reflexiones finales, podemos decir que hemos logrado mejorar significativamente la propuesta experiencial: a los largo de los encuentros de Equipo consideramos la multiplicidad de contextos en lo que se llevarían adelante la charla taller, ideamos recursos para contribuir a la inmersión tanto de los participantes directos como del público, procuramos ofrecer información relevante y concisa, llevar a la reflexión de las propias prácticas y ofrecer una red de contención en el caso de requerirse (como fruto del intercambio y el trabajo su colaborativo se produjo una nueva versión de la maqueta, se sumaron elementos dentro, se organizaron los discursos, se produjo un audiovisual, exposiciones con diapositivas, una encuesta, un folleto con datos útiles, etc.).

Tras evaluar la propuesta, encontramos fortalezas: como la potencia del aprendizaje experiencial, la generación de un ambiente inmersivo similar al ritual cinematográfico como experiencia del espectador (social y sensorial) y la mirada no condenatoria. Reconocemos que tenemos desafíos: adaptar la propuesta a nuevos contextos, incorporar momentos en la dinámica con diálogo más fluido y profundo, ofrecer más estadísticas y teoría sin caer en adultocentrismo, al tiempo que enriquecer el proyecto con otras perspectivas.

Para concluir, creemos que el espacio de la formación en los profesorados, a partir de abordajes interdisciplinarios y colaborativos, son el terreno propicio para construir y ensayar propuestas didácticas que busquen intervenir en el cruce entre la cultura digital y la cultura escolar. La educación y la comunicación son estrategias para la prevención de riesgos que atentan contra la integridad de niñas, niños y adolescentes en entornos digitales.

Bibliografía

Dellepiane, A. (2025). *Apuestas online en adolescentes y jóvenes adultos*. Albatros.

Marqués, R. (2006). *Saber educar: un arte y una vocación*. Narcea.

Organización Mundial de la Salud. (2022). *Trastorno del juego*.

<https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>

Registro de la experiencia

Fotografías en Nivel Superior



Fotografías en Nivel Secundario

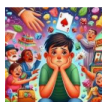


- Fotografía maqueta exterior e interior y buzones
- Folleto recursero



LUDOPATÍA DIGITAL PARA NIVEL SECUNDARIO

La ludopatía es una enfermedad conductual-emocional reconocida por la Organización Mundial de la Salud (O.M.S) que afecta la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece. Altera la capacidad de autocontrol y resulta difícil decir "NO" al impulso o deseo de jugar.



Prevención:
Crear comunicación abierta con los estudiantes, establecer límites con el uso de la tecnología y educar sobre los riesgos asociados a los juegos en línea.

¿Dónde pedir ayuda?

➤ 0800-444-4000
Programa de prevención al juego compulsivo de la Provincia de Bs.As. se puede contactar las 24 hs los 365 días del año.
➤ Centro de salud mental "6 de Julio" (Dirección de Salud Mental)
Dirección: Dr. Luis Máspero 69 - Remedios de Escalada.
➤ Centro comunitario para la salud mental de Infancias y Juventudes
Dirección: Manuel Corvalán y Margarita Weild - Monte Chingolo
➤ Jugadores anónimos - Grupo de autoayuda
Tel: 1143280012
info@jugadoresanonimos.com.ar
www.jugadoresanonimos.org.ar

Proyecto Institucional:
Instituto Superior de Formación Docente N°11
-Ituzainigó 1770 (1824). Lanús. Bs. As.
Profesoras a cargo: Mariana Bagnato, Patricia C. Jullier.
Estudiantes: Carolina Fernández, Figueroa Gisela.

Ficha descriptiva de la experiencia

Modalidad de presentación: conversatorio presencial viernes 26 de setiembre de 2025

Distrito: Lanús, Región 2.

Institución educativa: Instituto de Formación Docente N° 11