



Guía para educadores y formadores

# Consumos problemáticos digitales

Ministerio de  
Desarrollo Humano y Hábitat



**BA** Buenos  
Aires  
Ciudad

# Índice

## **04 - Presentación**

## **05 - Marco conceptual**

**05 - Consumos**

**06 - Consumos problemáticos**

**07 - Consumos digitales**

**08 - Consumos problemáticos digitales**

**10 - Prácticas emergentes**

**10 - 01. Apuestas en línea**

**12 - 02. Compras en línea**

**13 - 03. Comunicación constante**

**13 - 04. Confesiones en línea**

**14 - 05. Desafíos en línea**

**14 - 06. Desinformación, misinformación y malinformación**

**16 - 07. Pornografía y contenido erótico**

**17 - 08. Representaciones corporales**

**17 - 09. Videojuegos**

**19 - 10. Expresiones de violencia**

## **19 - Familias y consumos digitales: ¿cómo acompañamos?**

## **22 - Dónde acudir para consultar por consumos problemáticos**

## **23 - Orientaciones pedagógicas**

## **23 - Actividades**

**23 - Para el trabajo entre educadores**

**24 - Para el trabajo con niños, niñas y adolescentes**

**24 - 01. Derribando mitos sobre las tecnologías digitales**

**26 - 02. Consumo... ¿problemático?**

**28 - 03. ¿Cuáles son las tecnologías digitales que usamos?**

**28 - 04. Las notificaciones que nos llegan al celular**

**30 - 05. ¿Cómo nos mostramos en Internet?**

**31 - 06. Nuestros hábitos digitales**

**31 - 07. Investigar para concientizar**

**32 - 08. Noticias falsas**

**34 - 09. Huella digital**

## **36 - Bibliografía**

## **38 - Materiales complementarios**

## **41 - Glosario**

Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat de la Ciudad de Buenos Aires  
**Gabriel Sebastián Mraida**

Subsecretaría Fortalecimiento Personal, Familiar y Comunitario.  
**Mauricio Giraudó**

Dirección General de Políticas Sociales en Adicciones.  
**Matías Kornetz**

Gerencia Operativa de Prevención e Intervención Comunitaria.  
**Antonela Rodríguez Franchi**

Equipo de Prevención Ámbito Educativo  
**Graciela Citro**  
**Leandro Faur**  
**Cecilia Bustince**

**Agradecimientos:**

- A la Mesa Interministerial de Consumos Problemáticos: Gisela Mascialino, Martín Pintus, Salomé Navarro, Pablo García Izquierdo, Héctor Quevedo.
- A Ailen Di Dio: Exgerenta de Prevención e Intervención Comunitaria, MDHyH.
- A compañeras de equipo: Laura Larrea y Maia Berzel.
- Al equipo Prevención Ámbito Educativo.

En este material tomamos en cuenta la diversidad de identidades que componen la sociedad actual y promueven la inclusión. A su vez, para una ágil lectura se utilizará mayormente el masculino genérico.



«¿Y el celular? ¿Dónde está mi celular?», me pregunto cuando me doy cuenta de que no lo tengo en el bolsillo donde siempre lo dejo. Empiezo a revolver la mochila, ahora reviso todos mis bolsillos, miro el piso del subte para ver si se me cayó en algún lugar. ¿Y ahora qué hago? ¿Lo perdí? ¿Me lo olvidé? Me va a dar un microinfarto si no lo encuentro... Todo está en mi celular. Igual, lo tenía cuando salí de casa, porque me fijé en Maps cómo llegar. Por suerte me fijé, porque en general lo miro mientras ya estoy en viaje y nunca me acuerdo bien cómo llegar. Igual, ¿qué hago? ¿Sigo? Si no lo encuentro tampoco tiene mucho sentido seguir: las notas para la reunión de hoy las tengo ahí. Encima, si vuelvo voy a llegar tardísimo y tampoco puedo avisar con anticipación. ¿Qué hago? Bueno, esto me pasa por mandarme todo por WhatsApp, sí; aunque sea, lo hubiera cargado en los documentos compartidos; ahora estaría sincronizado y la historia sería otra. Lo que pasa es que siempre termino haciendo lo mismo: voy de un lado a otro y, entre una cosa y otra, voy anotando lo que puedo y, claro, es un trámite hasta que entro a los documentos. Y todo porque quería aprovechar este ratito para distraerme con juegos, música o mirando redes o las noticias, de última. Lo necesito, se viene un día hoy... Además, tenía que responder un mail antes de la reunión, y no va a poder ser; bueno, no era tan urgente tampoco, pero era mejor hacerlo pronto. Eso y todo lo demás. Igual, me parece que así estoy mejor, si no tengo el celular tampoco tengo que hacer nada, solo me queda... ¿disfrutar del viaje? Espero que nadie se tenga que comunicar conmigo.... Reviso de nuevo, mejor; no sea cosa que alguien me quiera hablar por algo urgente y no me pueda ubicar. Yo lo tenía, ¿dónde lo dejé? Busco, busco. Con un suspiro de alivio digo para mí: «Ahhh, acá está».

Este microrrelato refleja la realidad que vivimos en la actualidad, inmersos en una sociedad profundamente influenciada por los nuevos consumos digitales que se han convertido en elementos fundamentales de nuestro quehacer diario, permeando las interacciones sociales, el desempeño laboral y las actividades de esparcimiento.

El objetivo de este material es favorecer el desarrollo de prácticas de cuidado con relación a los consumos digitales. Para ello, ofrecemos información sobre consumos en general y consumos digitales en particular, así como variadas propuestas de actividades para desarrollar en espacios de aprendizaje, tanto en la escuela como en organizaciones sociales, deportivas, religiosas, etc. Está dirigido a todas las personas que deseen acercarse a la temática, principalmente, educadores y referentes de niñas, niños y adolescentes a partir de los 10 años de edad, aproximadamente.

El trabajo tiene su origen en la Mesa Interministerial de Consumos Problemáticos del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, creada en 2016. La Mesa es un espacio coordinado por el Equipo de Ámbito Educativo de la Dirección General de Políticas Sociales en Adicciones del Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat y el Equipo de Consumos Problemáticos de la Gerencia Operativa de Equipos de Apoyo del Ministerio de Educación, en la que participan programas de la Gerencia Operativa de Innovación y Contenidos Educativos y la Gerencia Operativa de Educación Digital, entre otros. Luego, el Equipo de Ámbito Educativo pudo finalizarlo, entendiendo la necesidad de compartir herramientas concretas acerca de esta temática, en distintos ámbitos de la Ciudad.

*Actualmente, se continúan elaborando estrategias desde el equipo para profundizar el abordaje de la prevención de los consumos problemáticos y las prácticas emergentes, que se renuevan permanentemente —por ejemplo, las apuestas en línea y otros consumos digitales— y, de ese modo, generar materiales que unifiquen criterios conceptuales y de intervención y acercar distintos programas y referencias que trabajan esta temática en sus diversas dimensiones.*

## ↳ Marco conceptual

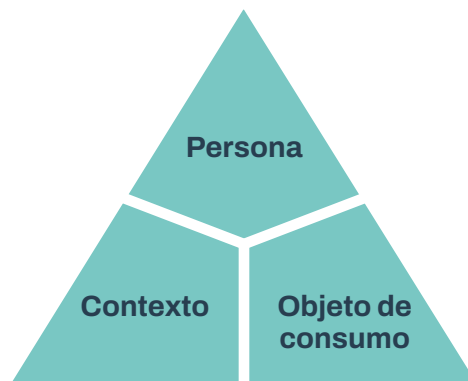
### ● Consumos

La sociedad de consumo implica la producción masiva y el consumo masivo de productos. Una de sus características principales es el consumismo, un fenómeno sociocultural que enfatiza la importancia de obtener bienes y servicios como una forma de alcanzar satisfacción personal y social. Los medios masivos de comunicación, tanto los tradicionales como los digitales, juegan un rol central en este tipo de comportamiento.

En esta sociedad, predominan el sentido de pertenencia a cierto grupo social según el tipo de consumo, la canalización de las emociones a través del consumo, la sobrevaloración de poseer antes que la de ser y la búsqueda de satisfacción inmediata, sin elaborar procesos en el tiempo ni desarrollar tolerancia ante la frustración. (*Estrategias de prevención de consumos problemáticos, 2022*).

Del mismo modo, circulan algunas ideas acerca de los consumos y las personas que consumen. Son «representaciones sociales» o «mitos» que, en ocasiones, se toman como verdaderos y funcionan como una forma de encasillar las prácticas de consumo, lo que imposibilita su cuestionamiento. Así, la repetición de determinadas frases, como, por ejemplo, «la juventud está perdida», «las drogas ayudan a solucionar problemas», «las nuevas generaciones son adictas a la tecnología», etc., refuerza estereotipos que deberíamos desarmar para poder analizar con profundidad la problemática.

En este sentido, una de las herramientas para abordar el consumo es el Triángulo de Zinberg, que propone pensar multidimensionalmente y evita la falta de información para observar, acompañar y pensar estrategias de prevención y cuidado. Las tres dimensiones que plantea Zinberg son la persona, el contexto y el objeto de consumo. Es importante destacar que ninguna de las dimensiones puede, de manera aislada, definir una situación problemática, por lo que es indispensable pensar en sus interrelaciones.



Por «persona», entendemos las variables que incluyen las características de un sujeto, como, por ejemplo, edad, género, personalidad, sentimientos, historia personal, autopercepción, salud física y emocional, habilidades psicosociales.

Por «contexto», los espacios de pertenencia de una persona, como la familia, las amistades, la escuela, el barrio, el club, etc.

Por «objeto de consumo», los objetos implicados en prácticas de consumo reguladas por la sociedad, como la comida, las compras, las tecnologías digitales, las sustancias psicoactivas (legales o ilegales) y los juegos de apuestas, entre otros.

Constantemente, las personas transitamos por contextos que condicionan nuestras decisiones y formas de pensar y, de manera recíproca y dinámica, intervenimos sobre los contextos. Por su parte, la relación entre el contexto y las sustancias está sujeta a las regulaciones, la legalidad y la tolerancia social. Esta tolerancia está emparentada con la naturalización de prácticas de consumo, lo que interfiere en la posibilidad de repensar las pautas de cuidado y estrategias de políticas públicas vinculadas a la promoción de la salud. Por ejemplo, el consumo de sustancias legales (como el alcohol y los medicamentos) tiende a ser más aceptado socialmente que el consumo de sustancias ilegales.

De manera similar, podemos entender la forma en que el contexto naturaliza o minimiza los riesgos de algunos consumos digitales y pone una mirada más atenta o de alerta sobre otros. Sin embargo, ciertos cambios en un consumo digital determinado o nueva información con relación a sus posibles consecuencias pueden modificar la mirada social sobre él. Por ejemplo, tradicionalmente, las apuestas eran vistas como una práctica asociada al entretenimiento; sin embargo, a partir de su masificación en las plataformas virtuales y, sobre todo, de su llegada a la población infantil y adolescente, la mirada social se modificó, lo que provocó la solicitud de mayores regulaciones, controles y acciones preventivas frente a sus posibles consecuencias.

### ● **Consumos problemáticos**

A diario, llevamos adelante diversas prácticas de consumo que, en determinadas circunstancias, pueden tornarse riesgosas por su impacto negativo en alguna de las dimensiones de la salud (física, mental, emocional, social) o en la relación con la ley. Este tipo de consumo puede manifestarse en forma de uso, de abuso o de adicción.

La adicción es aquella que genera una relación de dependencia psíquica y física. Pero no es la única forma de relación problemática con el consumo; los usos experimentales u ocasionales también pueden ser riesgosos.

### ● **Prevención integral**

Existen diferentes maneras de plantear los consumos problemáticos. En este material, proponemos un modelo integral de abordaje comunitario para la prevención.

La prevención integral está contenida por la promoción de la salud, un proceso que fomenta la participación de las personas, las organizaciones y las comunidades hacia metas relacionadas con los individuos y sus entornos y, por consiguiente, con la mejora de la calidad de vida dentro de la comunidad. Pone de manifiesto la importancia de la salud para todas las personas, a partir de reforzar la acción comunitaria, crear ambientes favorables, desarrollar actitudes personales y reorientar los servicios de salud.



Esta perspectiva reconoce que la salud está influida por diversos factores, como la genética, el estilo de vida, el medioambiente, la cultura y las condiciones socioeconómicas. Por eso, implica una mirada holística y multidimensional que integre los aspectos físicos, mentales, emocionales, sociales y ambientales del bienestar de una persona. De esta manera, podemos entender la salud como «la situación de relativo bienestar físico, psíquico, social y ambiental (...), producto de la interacción permanente y recíprocamente transformadora entre las personas (...) y sus ambientes humanos» (De Lellis, 2019). Así, la salud integral es un concepto dinámico, cambiante a lo largo de la vida y relativo a múltiples variables individuales y contextuales.

El consumo problemático podría afectar tres áreas vitales que están relacionadas: la biológica (el cuerpo, el sueño, la visión, el estado físico, la alimentación y la integridad física), la psicológica (la subjetividad, la autopercepción, la capacidad de atención y las funciones ejecutivas, como la motivación y la resolución de conflictos) y la social (el vínculo con otras personas, la socialización, el aislamiento, la escolarización, el nivel educativo, la capacidad de escucha, la empatía, la vulnerabilidad, la intimidad y los lazos económicos).

### ● Consumos digitales

Actualmente, las tecnologías digitales constituyen espacios que habitamos, en donde se producen las interacciones humanas (Burbules y Callister, 2006) y en donde construimos nuestra identidad digital, que abarca los diversos atributos y datos que distinguen a una persona de otra. En estos espacios digitales también desarrollamos prácticas, valores, modos de pensar y actitudes que configuran una «**cibercultura**», con características particulares: la interacción y la comunicación en línea, la generación y el intercambio de información, la creación y el consumo de contenidos digitales y la participación activa de los usuarios en la construcción y evolución de la cultura digital (Lèvy, 2007). En estos entornos, los objetos de consumo son inmateriales, solo existen como datos y accedemos a ellos a través de dispositivos digitales. Además, se caracterizan por su **interactividad**, con la posibilidad de crear experiencias de **inmersividad**, y por ser generados mediante **algoritmos** que personalizan el contenido en función de las preferencias y el comportamiento del usuario.

Construir la propia identidad, socializar con un grupo de pares, pertenecer o no pertenecer, sentirse incluido o excluido, transitar conflictos vinculares: todos estos fenómenos —propios de la experiencia vital— en la actualidad están mediatizados por entornos digitales y esto les imprime propiedades singulares. Se trata de entornos donde, por ejemplo, tenemos acceso ilimitado y constante a la vida que otras personas muestran de sí mismas, donde la imagen cumple un rol preponderante, donde los contenidos circulan y se comparten de manera veloz y masiva, donde podemos conectar con personas que conocemos y que no conocemos (de nuestro país o de otros lugares del mundo), entre otros aspectos. En estas coordenadas es que hay jóvenes que ensayan modos de ser y estar en el mundo y de construir su identidad.

José van Dijck, en *La cultura de la **conectividad***: una historia crítica de las redes sociales, señala, como una característica de la socialidad en línea, la conectividad cuantificada. Es decir, los contactos y las interacciones se traducen a datos medibles. Esto tiene efectos en cómo se conciben las relaciones que se consideran socialmente valiosas: «(...) la conectividad es un valor cuantificable, lo que también se conoce como principio de popularidad: cuantos más contactos tenga y establezca un individuo, más valioso resultará, porque entonces más personas lo considerarán popular y desearán trabar contacto con él» (van Dijck, 2016). Según la especialista en cultura juvenil Roxana Morduchowicz, no son el anonimato y la intimidad las dimensiones más valoradas por adolescentes, sino la popularidad (Morduchowicz, 2012). Mostrarse, ser popular, tener muchos contactos, compartir la vida propia y consumir la de otros en Internet se transforman en nuevos valores positivos para jóvenes, que también pueden convertirse en lo que esta autora llama un «mandato de visibilidad».

Este mandato se contrapone a valores como la preservación de la vida privada y la intimidad. En efecto, el desdibujamiento de los límites entre lo íntimo, lo privado y lo público es una característica de la cultura actual que los medios digitales han facilitado. Según la antropóloga Paula Sibilia, la naturaleza misma de los medios digitales genera tensiones con la noción tradicional de intimidad, ya que fomenta la exhibición constante; por eso, habla de la construcción de nuevas subjetividades: nuevos modos de ser y estar en el mundo que desplazan la subjetividad «interiorizada», propia de la era moderna, hacia nuevas formas de autoconstrucción (Sibilia, 2017).

Navegar por horas en una red social, *scrollear*<sup>1</sup> por largos períodos de tiempo, conocer nuevas canciones o series por recomendación de las plataformas, abrir pestañas e ir saltando de tema en tema son algunas de las prácticas cotidianas que caracterizan el consumo mediado por tecnologías digitales.

Podemos describir los consumos mediados por tecnologías digitales a partir de las siguientes características:

01. El traslado de los consumos del espacio «público» (el cine, el televisor en las áreas comunes del hogar) al «privado» (el dormitorio, el celular).
02. La conexión permanente a dispositivos digitales, incluso en los tiempos «muertos».
03. La sobrecarga de estímulos e información de manera constantemente actualizada.
04. El multitasking y el ida y vuelta entre una aplicación y otra.
05. La atención dividida entre más de un dispositivo o una aplicación a la vez.
06. Los consumos que se hacen por elección y los que se hacen por inercia.

Los consumos varían de acuerdo a la época y las tecnologías existentes en ese momento. ¿Cómo nos hacen sentir las formas de consumo de nuestra época? ¿Cómo impactan las tecnologías actuales en nuestro acceso a derechos (informarse, participar, vivir una vida plena, etc.)? ¿Qué efectos tienen en nuestra salud integral?

El conocimiento de las formas en que las tecnologías están diseñadas nos otorga poder de decisión, ya sea para reclamar o diseñar las tecnologías deseadas como para ganar control sobre el modo en que usamos las existentes.

## ● Consumos problemáticos digitales

Para las adolescencias, la tecnología y sus modos de uso son socialmente aceptados y valorados, lo que constituye una de las formas instituidas de relacionarse con el mundo. En algunos casos, esta modalidad de relacionamiento podría ser problemática y afectar negativamente las dimensiones de la salud integral.

A continuación, presentamos algunos ejemplos para comprender los impactos que tienen estos consumos en la salud integral:

En su dimensión **física**, algunas prácticas de consumo digital pueden favorecer la realización de actividades a través de programas de fitness y dispositivos de seguimiento. Otras, en cambio, contribuyen a la pasividad y el sedentarismo, lo que genera problemas posturales, de visión y audición, sobrepeso o, incluso, accidentes por desatención al entorno.

En lo **psicológico**, estas prácticas pueden proporcionar acceso a recursos de salud mental y grupos de apoyo, al mismo tiempo que pueden contribuir a generar estados de ansiedad, depresión y aislamiento social. En

---

<sup>1</sup>Scrollear, término derivado del inglés scroll, se refiere a la acción de desplazar el contenido en la pantalla de un dispositivo electrónico, como un ordenador, un teléfono móvil o una tableta, de manera vertical u horizontal. Este movimiento se realiza generalmente para ver partes del contenido que no son inmediatamente visibles en la pantalla debido a limitaciones de espacio.

algunas personas, que ya tienen otras vulnerabilidades en su estructura psíquica, pueden desencadenar situaciones muy graves, que incluyen autolesiones, ideación suicida, intentos de suicidio o su consecución.

En lo **educativo**, pueden proporcionar acceso a recursos, herramientas y desarrollo de habilidades digitales, pero también pueden devenir en sobrecarga de estímulos y disminución de la capacidad de atención, elaboración y producción de información, entre otras funciones cognitivas relacionadas con el aprendizaje.

En lo **social**, estas prácticas pueden proporcionar oportunidades para la socialización y la participación en redes de apoyo, el encuentro con otras personas o grupos, lo que genera un sentido de pertenencia e identificación a partir de intereses en común. Del mismo modo, pueden proporcionar una mayor diversidad de perspectivas y experiencias y, por consiguiente, ampliar la comprensión del mundo y fomentar la empatía. Sin embargo, también pueden contribuir al aislamiento social y a una disminución de las interacciones cara a cara, que son importantes para construir y mantener relaciones sólidas.

Por último, en lo **financiero**, pueden favorecer cierta autonomía creciente referida a educación financiera y manejo del dinero. Pero también pueden ocasionar grandes deudas entre adolescentes o con personas desconocidas por apuestas en línea e inversiones de alto riesgo o por ser víctimas de estafas, a partir de «sugerencias» que circulan en las redes.

**Por eso, proponemos pensar la prevención integral, como la capacidad de entender los riesgos, los desafíos y las oportunidades que ofrece la tecnología para utilizarla de manera efectiva y responsable, favoreciendo el desarrollo de la conciencia digital. Aspectos como huella digital, derechos digitales, seguridad en línea, inclusión digital y otros temas similares son parte fundamental de este concepto<sup>2</sup>.**

Para trabajar la conciencia digital es importante tener en cuenta las **propiedades de los medios digitales**, dado que juegan un rol en la caracterización de las prácticas de consumos problemáticos digitales de acuerdo a su impacto sobre la salud integral:

- Masividad de los dispositivos digitales y las redes sociales.
- Normas sociales que demandan la conectividad digital.
- Susceptibilidad a la influencia de las tácticas de marketing y los contenidos persuasivos.
- Influencia de los pares, presión del grupo, necesidad de pertenencia, tendencias y validación social.
- Recomendaciones algorítmicas de contenidos basadas en las interacciones y preferencias previas de los usuarios.
- Carencias de alfabetización digital, mediática e informativa.
- Instantaneidad de experiencias digitales gratificantes.
- Susceptibilidad a los sesgos cognitivos.

---

<sup>2</sup>Para profundizar el trabajo sobre conciencia digital, se puede utilizar el documento [Ciberseguridad: Ciudadanía digital desde una perspectiva de derechos: Orientaciones y sugerencias para docentes de Nivel Secundario](#).

La población que abordamos puede verse más afectada por estas características, debido a los desafíos propios de la etapa vital que están transitando:

- La construcción de la identidad.
- La importancia de la relación con los pares.
- El reconocimiento de emociones y control de impulsos en desarrollo.
- El pensamiento crítico.
- La autonomía creciente en la toma de decisiones.
- El conocimiento sobre el impacto financiero, social y emocional de las decisiones.

Estos desafíos se ponen a prueba en prácticas digitales de consumo, como los comportamientos, los hábitos y las acciones que los usuarios adoptan al interactuar con contenidos, productos, servicios y marcas. Esta vinculación entre las personas, los objetos digitales de consumo y el contexto donde se desarrollan conforman prácticas de consumo que, en ocasiones, pueden ser problemáticas. A continuación, vamos a explorar algunos de los ejemplos más representativos.

## ● Prácticas emergentes

El criterio que usamos para la selección de los ejemplos responde al rango de edad de la población destinataria.

### ● 01. Apuestas en línea

Las apuestas en línea son transacciones realizadas a través de Internet, donde las personas predicen resultados de deportes y juegos de casino o loterías, comprometiendo una suma de dinero con la esperanza de obtener un retorno financiero si su predicción es correcta. A diferencia de las apuestas tradicionales, las versiones en línea ofrecen acceso inmediato y constante, lo que puede devenir en una práctica problemática de consumo. Además, la facilidad de hacer apuestas impulsivas, la falta de interacción física (que despersonaliza la experiencia) y la abundancia de promociones y bonos fomentan el gasto excesivo y la persistencia en el juego, incluso, cuando se enfrentan a pérdidas significativas.

Contamos con datos actuales a partir de los primeros relevamientos que se están realizando en la jurisdicción y de los registros de actividades, capacitaciones y/o intervenciones en las escuelas de la Ciudad de Buenos Aires. Uno de los relevamientos recientes es el de la Defensoría del Pueblo de CABA<sup>3</sup>, sobre 2765 estudiantes de entre 12 y 19 años, provenientes de 25 escuelas distribuidas en las 15 comunas. Algunos de los datos más relevantes son los siguientes:

- 1 de cada 4 estudiantes participó en apuestas online al menos una vez, con una mayor prevalencia entre los varones (34%) en comparación con las mujeres (13%). Además, la participación en este tipo de apuestas aumenta a medida que los estudiantes avanzan en su trayectoria escolar, y alcanza un 30% en el último año de secundaria.

---

<sup>3</sup>Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2024). Adolescentes y apuestas online. Diagnóstico sobre un fenómeno que trasciende el entorno digital. <https://www.calameo.com/defensoriacaba/read/0026823995351db5eca45?page=1>

- El 39% de los estudiantes no sabe si las plataformas en las que apuestan son legales o no. Entre quienes sí lo saben, el 60% utiliza plataformas oficiales, mientras que el 40% apuesta en sitios ilegales.
- Casi la mitad de los estudiantes encuestados (48%) realiza sus apuestas online principalmente desde su casa, lo que señala al entorno doméstico como el lugar más común para esta actividad, seguido por «cualquier lugar». Aunque la escuela ha funcionado como un ámbito de alerta temprana sobre esta problemática, menos del 10% indicó apostar allí.
- En cuanto a las preferencias de juego, los casinos virtuales son los más elegidos (48%), seguidos por las apuestas deportivas (32%). También se observó un fuerte componente social en esta actividad: el 39% de los estudiantes prefiere apostar en grupo.
- En cuanto a los medios de pago, el uso de billeteras virtuales es predominante: un 90% de los encuestados elige esta opción para realizar sus apuestas.
- El 25% de los encuestados tiene dificultades para dejar de apostar cuando está ganando, y el 29% reporta la misma dificultad cuando está perdiendo, lo que podría señalar un riesgo de prácticas compulsivas.
- El 73% de los jóvenes descubrió estas plataformas mediante amigos, conocidos o familiares, y solo el 26% a través de influencers o publicidad.

Varias plataformas brindan una extensa gama de opciones deportivas, que abarca múltiples deportes y ligas internacionales. Además, algunas ofrecen la posibilidad de transmisión en vivo, lo que permite a los usuarios disfrutar de eventos en directo mientras efectúan sus apuestas. Es interesante notar que algunas de estas empresas no solo tienen presencia virtual, sino también física, con casas de apuestas en diversas provincias del país. Además, ciertas plataformas han fortalecido su imagen gracias a patrocinios con destacados clubes de fútbol, lo que permite captar la atención de los apasionados por este deporte.

Estas plataformas ofrecen robustas medidas de seguridad, como tecnologías de encriptación<sup>4</sup>, autenticación de dos factores<sup>5</sup> y auditorías de seguridad. Sin embargo, estos sistemas no son infalibles. Los adolescentes pueden recurrir a la utilización de información de los adultos, tarjetas de regalo o prepagos, VPN<sup>6</sup> o documentos falsos. También pueden omitir la verdad.

A su vez, cabe destacar que existe una gran cantidad de sitios de apuestas (que aumenta constantemente) que no son oficiales, por lo que estas medidas de seguridad no siempre son respetadas.

A medida que el juego profesional de videojuegos fue creciendo, también lo hizo el interés por apostar en estos eventos. Los torneos de esports o deportes electrónicos<sup>7</sup> pueden variar, desde

---

<sup>4</sup>Encriptación: método utilizado para proteger la confidencialidad de los datos convirtiéndolos de un formato legible a un formato codificado, de tal manera que solo aquellos que posean la clave adecuada puedan descifrar y leer estos datos.

<sup>5</sup>Autenticación de dos factores: método de seguridad que requiere que los usuarios proporcionen dos tipos diferentes de identificación para acceder a una cuenta o sistema. Está diseñada para añadir una capa adicional de seguridad, asegurando que las personas que intentan acceder a una cuenta o sistema sean realmente quienes dicen ser.

<sup>6</sup>VPN o Red Privada Virtual (del inglés Virtual Private Network): tecnología que permite a un usuario establecer una conexión segura y cifrada a través de una red pública, como Internet, para acceder a una red privada o para enviar y recibir datos de manera segura. Una VPN puede ayudar a acceder a sitios bloqueados al hacer parecer que el usuario se está conectando desde un lugar diferente.

<sup>7</sup>Esports o deportes electrónicos: forma de competición que utiliza videojuegos. Se compete en videojuegos específicos, que pueden abarcar una variedad de géneros, incluyendo juegos de estrategia en tiempo real, juegos de disparos en primera persona, juegos de lucha, entre otros. Estas competiciones pueden ser desde eventos pequeños y locales hasta grandes torneos internacionales. Los esports involucran a una variedad de profesionales, incluyendo entrenadores, analistas, comentaristas y organizadores de eventos.

juegos de estrategia hasta juegos de disparos en primera persona. Las apuestas en esports presentan particularidades con relación a las de deportes tradicionales, dado que se desarrollan en entornos digitales y existe la posibilidad de manipulaciones mediante software malicioso o trampas. Adicionalmente, los esports atraen a fans jóvenes, lo que puede llevar a que menores de 18 años se involucren en apuestas, con los consiguientes desafíos éticos, legales, sociales y de salud, entre otros.

Paralelamente, se ha ido incrementando la preocupación por parte de familias, docentes, profesionales de la salud y referentes comunitarios debido al aumento de esta práctica. El contexto, que incita al consumo desafiando a demostrar saberes y creando ilusiones de ganar grandes cantidades de dinero de forma fácil y rápida en un momento de crisis social y económica, abona y promueve esta actividad. Para repensar las intervenciones adultas, es necesario contemplar los intereses, las inquietudes y los desafíos en la adolescencia, así como la exposición a sitios ilegales que problematizan aún más esta situación. El desarrollo de esta práctica podría devenir en ludopatía, que podemos entender como una adicción que se manifiesta en comportamientos compulsivos alrededor de los juegos de azar y apuestas, sean presenciales o en línea.

Al igual que en cualquier consumo problemático, las consecuencias negativas se pueden dar en diversas áreas de la persona, por ejemplo:

- El área socioeconómica se puede ver afectada debido a pérdidas de dinero y la generación de deudas que pueden impactar negativamente en los vínculos familiares o con pares.
- En el área psicológica, se pueden registrar momentos de ansiedad —por ejemplo, a la hora de apostar o de recibir los resultados— vinculados a la influencia del sistema de recompensa cerebral<sup>8</sup> y otros de angustia con relación a las deudas contraídas, al vínculo con sus pares, a la construcción de la identidad y la autoestima, las presiones sociales de «éxito rápido y fácil» y la necesidad de pertenencia a un grupo.

## 02. Compras en línea

Los consumos problemáticos en torno a las compras en línea implican la adquisición excesiva de bienes y servicios, lo que puede significar un deterioro de la salud integral.

Una de las expresiones más frecuentes de este tipo de consumo problemático es la que se da al gastar dinero en videojuegos o en objetos virtuales que se utilizan en ellos. Este comportamiento, a menudo, está impulsado por el deseo de progresar rápidamente, coleccionar rarezas o lograr puntuaciones altas.

Las tiendas en línea emplean sofisticadas estrategias de marketing. Mediante la recopilación y el análisis de datos, estas plataformas personalizan los anuncios y las recomendaciones en función de las preferencias individuales, el historial de búsqueda y la información demográfica. El **marketing de influencers** en particular ha surgido como una poderosa herramienta utilizada por las marcas para dirigirse a los grupos demográficos jóvenes.

Algunos de los fenómenos y de las tendencias que pueden conducir a prácticas problemáticas, ante

---

<sup>8</sup>Sistema de recompensa cerebral: «El sistema de recompensa cerebral humano es una red que interconecta núcleos a nivel encefálico con diversos neurotransmisores. Su función se basa en la respuesta frente a un estímulo; si este es agradable, deja una huella (recompensa) por la cual el sujeto querrá repetir la conducta. La recompensa es mediada a nivel cerebral por un aumento del neurotransmisor dopamina. La descripción de este sistema se llevó a cabo a fines de la década de 1960 y se aplicó a diversos contextos» (Pavlovsky, 2024).

las que los adolescentes son especialmente vulnerables, son los hauls o botines<sup>9</sup>, las reseñas falsas de productos, incluyendo el **review bombing o bombardeo de reseñas**, y la «terapia de compras»: el acto de hacer compras con el fin de proporcionar satisfacción.

### 03. Comunicación constante

Un uso de las redes sociales que puede tornarse problemático es aquel en el que la necesidad de estar en comunicación con otras personas se hace constante, aun cuando no existe una razón práctica para dicha comunicación. Los adolescentes pueden sentirse obligados a estar continuamente disponibles y receptivos para evitar sentirse excluidos o perderse interacciones o acontecimientos importantes que ocurren en sus círculos sociales.

Las plataformas de comunicación en línea emplean elementos de gamificación, «me gusta», comentarios y recompensas virtuales que estimulan el placer. El refuerzo intermitente que proporcionan estas plataformas, en las que la retroalimentación positiva y la validación social se reciben de forma impredecible, puede aumentar el vínculo problemático con este tipo de consumo.

Para los influencers, que con mucha frecuencia son jóvenes, las redes sociales son el espacio de un trabajo que depende del engagement, es decir, de determinado nivel de interacción, implicación y conexión entre una marca promocionada y la audiencia que potencialmente consumiría sus productos. Este engagement se logra a través de la comunicación curada y frecuente, que tiene la capacidad de hacerse constante.

Entre los fenómenos y las tendencias que pueden conducir a prácticas problemáticas en torno a la comunicación cibernética, ante las que los adolescentes son especialmente vulnerables, incluimos el «FOMO» (fear of missing out o miedo a perderse de algo), la sensación de ansiedad o angustia al pensar en perderse información relevante o ser excluido socialmente de determinados eventos.

### 04. Confesiones en línea

Numerosas cuentas de Instagram se han especializado en recopilar y publicar confesiones enviadas por adolescentes. Estas cuentas funcionan como un canal mediado que permite la transmisión de mensajes entre ellos. Reflejan una dinámica social compleja, que surge de la interacción entre la identidad individual, la pertenencia grupal y la necesidad de expresión en el entorno digital. Ofrecen un espacio donde los usuarios pueden compartir secretamente sus pensamientos, temores, amores, desamores y otras experiencias.

Generalmente, quienes administran estas cuentas gozan de anonimato, y también pueden tenerlo quienes envían las confesiones, si así lo desean. Para resguardar la identidad de quien confiesa, esa persona debe avisar que quiere «tapar». Las personas a las que se hace referencia en las confesiones son las únicas que no tienen control sobre su visibilidad o anonimato, incluso pudiendo ser mencionadas por su nombre, grado y otras características identificatorias.

La erosión de las fronteras entre lo íntimo y lo público tiene una resonancia particular en la adolescencia. Durante esta etapa, el acto de compartir experiencias personales juega un papel crucial en la formación de la identidad y la pertenencia social. En este sentido, para los adolescentes,

---

<sup>9</sup>Hauls o botines: actos o instancias de sacar un producto recién comprado de su envoltorio y examinar sus características, normalmente cuando se filma y se comparte.

las confesiones no son solo actos de revelación personal, sino también herramientas para navegar por las complejas dinámicas sociales de su entorno. Al develar aspectos íntimos de sus vidas, buscan conexión, validación y apoyo de sus pares. Los medios digitales, que fomentan la exposición constante, ofrecen plataformas accesibles para estas confesiones.

Para Zygmunt Bauman, las confesiones, en especial cuando se comparten en espacios públicos como las redes sociales, pueden ser «consumidas» por otros. Esto lleva a cuestionar si se hacen para revelar sentimientos y percepciones con el ánimo de descargarse o para obtener la validación y el «consumo» por parte de una audiencia. Las confesiones se convierten, así, en una especie de «producto» cultural.

Las confesiones, usualmente anónimas, incitan a los adolescentes a exponer facetas más agresivas de sí mismos, sin el temor a un juicio directo. Estas expresiones se traducen en actos de acoso, burlas, ciberbullying y otras manifestaciones de violencia. A diferencia del ciberbullying canalizado en otros medios digitales, los perfiles de confesiones actúan como un centro unificado de contenido que, además, es fácilmente identificable.

Las redes sociales, dada su naturaleza masiva e interconectada, pueden viralizar las confesiones, hacerlas llegar más allá del contexto escolar y afectar la **huella digital**, tanto del confesor, cuya identidad es revelada, como de quien es mencionado en la confesión. Las confesiones también pueden tener un impacto significativo en la forma en que el público percibe una institución educativa, porque estas revelaciones pueden darle plataforma y voz a tensiones latentes o, incluso, generar nuevas. Esto quiere decir que las confesiones pueden afectar la identidad en línea de una institución y modificar su huella digital.

## 05. Desafíos en línea

Los desafíos o retos virales son propuestas que, con frecuencia, buscan que los usuarios lleven a cabo conductas desafiantes y se registren mientras las realizan para compartirlas en Internet. Tienen la intención de hacerse virales, es decir, de ser compartidos de manera masiva a través de las redes sociales. Los desafíos forman parte de una cultura que busca influenciar la conducta de otros.

Algunos retos en línea incorporan elementos de gamificación, como sistemas de puntos, tablas de clasificación o niveles de logro. Estas características aumentan la naturaleza problemática del fenómeno al aprovechar el deseo de competir, progresar y obtener recompensas. Los desafíos en línea suelen proporcionar recompensas instantáneas, como «me gusta», comentarios o visitas. Esta gratificación inmediata puede reforzar las prácticas problemáticas, ya que los participantes buscan más retos para repetir la experiencia. El feedback y la validación instantáneos pueden crear un bucle continuo de engagement (interpelación o involucramiento).

## 06. Desinformación, misinformación y malinformación

La desinformación, la misinformación y la malinformación son términos relacionados con la difusión de información incorrecta o falsa. Sin embargo, tienen connotaciones y matices diferentes, especialmente en lo que respecta a la intencionalidad.



Tendemos a interpretar y entender el mundo a través de lentes sociales, moldeados por normas culturales, ideologías dominantes y discursos prevalecientes. Estas interpretaciones colectivas pueden ser fácilmente influenciadas por información que resuena con creencias y valores preexistentes, lo que explica por qué ciertos contenidos falsos pueden encontrar un terreno fértil para su difusión. El contenido que captura la atención, ya sea por ser escandaloso, sensacionalista o simplemente falso, tiene una ventaja competitiva. Las plataformas de redes sociales, diseñadas para mantener enganchados a los usuarios, a menudo amplifican este tipo de contenido y fomentan un ciclo de desinformación. El contenido falso es especialmente susceptible de la viralización, la rápida difusión y la amplia circulación de una pieza particular de información a través de las redes sociales y otros medios digitales. Cuando algo se «viraliza», alcanza a un gran número de personas en un corto período de tiempo, debido a que es compartido, retuiteado, reenviado o propagado por los usuarios.

Entre los fenómenos ante los que los adolescentes son especialmente vulnerables, se destacan los siguientes:

- **Bots:** aplicaciones de software diseñadas para realizar tareas automatizadas sin intervención humana. Pueden publicar contenidos, interactuar con los usuarios o amplificar determinados mensajes o narrativas. Tienen la capacidad de operar a una escala y velocidad que los humanos no pueden igualar. Pueden ser utilizados para el envío masivo de spam<sup>10</sup>, ataques informáticos o la extracción de información personal.
- **Clickbaits:** contenidos en Internet que apuntan a generar ingresos publicitarios usando titulares y miniaturas de manera sensacionalista y engañosa. Típicamente, remiten a contenido que no es exactamente el anunciado.
- **Deepfakes:** videos o grabaciones de audio, manipulados digitalmente, en los que la cara o la voz de alguien se sustituye por la de otra persona utilizando técnicas avanzadas de inteligencia artificial.
- **Fotomontajes e imágenes generadas con inteligencia artificial:** imágenes que han sido

<sup>10</sup>Spam: mensajes no solicitados, generalmente de naturaleza comercial, enviados en grandes cantidades y normalmente de forma indiscriminada. Originalmente, el término estaba asociado principalmente con correos electrónicos no deseados, pero con el tiempo su uso se ha expandido para incluir cualquier tipo de mensajes no solicitados en diversas plataformas digitales, como mensajes de texto, redes sociales y foros en línea.

alteradas o retocadas mediante software de edición o creadas por sistemas de generación algorítmica de imágenes.

- **Artículos de noticias falsas:** información que se presenta como hechos reales y verificables, pero que, en realidad, son inexactos o directamente falsos. Estas noticias se difunden a menudo a través de redes sociales, sitios web, aplicaciones de mensajería y otros medios digitales. Las noticias falsas pueden tener diversos objetivos, entre los que se incluyen la manipulación política, la ganancia económica, la creación de confusión, desconfianza o pánico, la promoción de ideologías y la sátira o la parodia.
- **Perfiles de redes sociales falsos:** cuentas creadas en plataformas de redes sociales que no son representativas de personas u organizaciones auténticas. Pueden adoptar diferentes formas, como la suplantación de identidad, el **catfishing**, las cuentas de trolls, el spam y otras.
- **Reseñas falsas:** opiniones o valoraciones que no reflejan la experiencia real de un consumidor con un producto, servicio o negocio. Estas reseñas pueden ser tanto positivas como negativas, y se publican con diversos fines: promocionar engañosamente un producto, dañar la reputación de la competencia, etc.

## ● 07. Pornografía y contenido erótico

A diferencia del contenido erótico que no está en línea, que puede requerir el acceso a materiales físicos o a zonas restringidas, este es accesible de forma discreta e instantánea desde diversos dispositivos, lo que dificulta la supervisión por parte de quienes cuidan a los adolescentes. El fácil acceso a material explícito en Internet suscita preocupación por la verificación de la edad y la regulación de contenidos.

La accesibilidad y la prevalencia de la pornografía en Internet permiten que los adolescentes puedan quedar expuestos a representaciones sexuales que difieren significativamente de la realidad. Esta discrepancia entre la ficción de la pornografía y la sexualidad real puede generar confusión y tener consecuencias negativas en los vínculos sexuales y afectivos. Hay creencias falsas que pueden surgir a partir de esta comparación y pueden afectar la percepción del cuerpo y el placer sexual y, como consecuencia, generar frustración y dificultades en los encuentros sexoafectivos.

El ámbito en línea ofrece una amplia gama de contenidos explícitos, incluidos géneros extremos o de nicho que pueden no ser tan frecuentes o fácilmente accesibles en la presencialidad. Esto puede exponer a los adolescentes a una mayor variedad de material potencialmente nocivo, contemplando contenidos violentos o degradantes, que pueden contribuir a la insensibilización y a una visión distorsionada de la sexualidad sana.

La difusión de contenido íntimo a través de plataformas digitales puede resultar en la creación de una huella digital, es decir, del conjunto único de actividades, acciones, contribuciones y comunicaciones digitales rastreables de una persona que se manifiestan en Internet o en dispositivos digitales. Ser asociado con contenido explícito en línea puede afectar la reputación. Si la participación en este tipo de contenido se hace pública o se vincula a su identidad, esto puede dar lugar a estigmatización social, juicios y posibles consecuencias negativas en las relaciones personales y profesionales. Una vez que el contenido se sube o se comparte en línea, resulta difícil eliminarlo completamente de Internet.

A su vez, a partir de la llegada masiva y sencilla de la Inteligencia Artificial a la edición de material audiovisual, se han realizado manipulaciones de fotos reales sin consentimiento, en muchos casos de adolescentes, para generar contenido erótico que luego se distribuye en páginas pornográficas, lo que provoca una afectación gravísima en el ámbito social y psicológico de las persona involucradas.

## 08. Representaciones corporales

Las redes sociales y los medios de comunicación tradicionales (televisión, publicidad en la vía pública, diarios y revistas) amplifican nuestra exposición a imágenes y videos de individuos que personifican los ideales estéticos predominantes, lo que puede magnificar las inseguridades corporales.

La cultura de la **selfie** ha emergido como una vía principal de autoexpresión y conexión en la era digital. Esta cultura se inscribe en una perspectiva de autoconstrucción y representación. Cada selfie se convierte en una performance donde las personas se «escenifican» ante la cámara y muestran una faceta particular de su ser. Más allá de capturar un instante, las selfies desempeñan un papel en la puesta en escena de la propia identidad.

Mediante la selección de ángulos, iluminación, expresiones y posturas, las personas pueden modificar su imagen. Además, las herramientas digitales de manipulación fotográfica permiten suavizar el aspecto de la piel, remodelar rasgos faciales y corporales y aparentar ser más jóvenes, entre otras funciones. Al observar estas imágenes, los consumidores pueden internalizar estos estándares como normales y desarrollar una percepción distorsionada de cómo deberían verse las personas, lo que puede influir en cómo las valoramos y juzgamos.

Las imágenes y los videos disponibles en el ciberespacio también incitan a transformaciones de la apariencia en la vida fuera de línea y motivan a los cibernautas a modificar sus cuerpos en pos de alcanzar los ideales estéticos predominantes, en general, mediante las culturas de la dieta y el fitness.

Estas transformaciones de la apariencia pueden manifestarse en formas más perjudiciales, como los trastornos alimentarios. Existen comunidades en línea que normalizan y promueven la anorexia y la bulimia como opciones de estilo de vida, en lugar de concebirlas como trastornos de la conducta alimentaria y la salud mental. Dentro de estos grupos, sus integrantes comparten métodos extremos para perder peso, intercambian contenidos motivacionales y brindan apoyo mutuo para persistir en prácticas dañinas relacionadas con la alimentación.

A su vez, los mensajes de los influencers pueden resultar problemáticos cuando promueven productos que garantizan cambios estéticos, ya que a menudo estos productos son riesgosos para la salud y no cuentan con validación científica. Las menciones de productos en los perfiles de los influencers difieren de lo que sucede en la publicidad convencional. En lugar de aparecer como anuncios explícitos, se presentan como partes integrantes de sus vidas cotidianas, lo que potencia su capacidad de persuasión. Esto se debe a que el objetivo promocional queda oculto, pasa desapercibido para muchos de sus seguidores.

## 09. Videojuegos

Las prácticas de consumo de videojuegos presentan matices. Algunos videojuegos buscan motivar el ejercicio físico, ayudar a combatir el estrés y potenciar el bienestar emocional. También existen aquellos que buscan inculcar conceptos, desarrollar habilidades, incentivar la resolución de problemas, motivar el pensamiento estratégico y mejorar la memoria. Algunos pueden ser beneficiosos para las relaciones sociales, como los multijugadores en línea, que pueden fomentar la interacción, el trabajo en equipo y las habilidades de comunicación.

En su diseño, los videojuegos tienen características para captar la atención, el compromiso y el dinero de quienes juegan. Entre las propiedades que pueden conducir a prácticas problemáticas de consumo mencionamos las siguientes:

- **Microtransacciones:** pequeñas compras con dinero real que quienes juegan pueden realizar dentro del juego, usualmente para obtener bienes virtuales o ventajas.
- **Contenedores de objetos virtuales:** botines que se adquieren mediante el gasto de dinero real y que no tienen una garantía de qué se recibirá. Precisamente, la impredecibilidad y la incertidumbre de la entrega inconsistente o irregular de recompensas pueden incitar a la repetición. Un ejemplo son los «gacha»: videojuegos con máquinas expendedoras virtuales de cápsulas y juguetes.
- **Sistemas de niveles, rankings o logros:** recompensan a los jugadores por su tiempo y esfuerzo, lo que incentiva la continuidad en el juego.
- **Inmersividad, detallismo y emotividad:** los mundos que se habitan pueden ser atractivos por representar cierto escapismo.
- **Inversión de dinero real:** puede conducir a la sensación de necesidad de ver que resulte en un beneficio.
- **Personalización:** los personajes, los espacios de juego y la experiencia general pueden ser hechos a medida de las propias preferencias, lo que hace al videojuego más cercano.
- **Jugabilidad sin final definido:** es una característica típica de los videojuegos modernos, especialmente de aquellos open world o mundo abierto<sup>11</sup> y de generación procedural<sup>12</sup>.

Los videojuegos, con frecuencia, son también comunidades virtuales que pueden habilitar el **grooming**, al ofrecer a los depredadores un espacio donde ocultar su identidad y acercarse a niños y adolescentes sin levantar sospechas. El grooming consiste en acciones deliberadas de un adulto dirigidas a establecer una relación emocional con menores de edad con el objetivo de obtener satisfacción sexual a través de abusos o explotación.

Estas plataformas generalmente tienen sistemas de recompensa, monedas virtuales, posibilidad de adquirir objetos valiosos, presencia de objetivos y/o necesidad de superar niveles. Los depredadores pueden aprovecharse de esto al ayudar al menor a alcanzarlos, creando una deuda de gratitud o una sensación de dependencia.

La rivalidad que fomentan algunos videojuegos puede desencadenar comportamientos problemáticos, especialmente si quien juega siente frustración o humillación. Esto puede convertirse en **ciberbullying**. Los juegos que requieren trabajo en equipo pueden conducir a situaciones en las que un individuo es excluido o acosado por su desempeño o cualquier otra razón. En juegos donde el nivel de habilidad varía ampliamente, los jugadores con más experiencia pueden burlarse o acosar a los novatos o a aquellos con menos habilidad. Otras razones del ciberbullying están relacionadas con problemáticas sociales preexistentes, como la misoginia, la homofobia y el racismo. El anonimato que los videojuegos posibilitan desempeña un papel en las acciones que los jugadores se permiten hacer. Con la popularidad de las plataformas de streaming<sup>13</sup>, el ciberbullying puede no solo involucrar

---

<sup>11</sup>Videjuegos open world o mundo abierto: videojuegos que ofrecen a los jugadores un entorno de juego expansivo y no lineal. A diferencia de los juegos tradicionales, que tienen niveles o misiones con objetivos específicos y un camino predeterminado que los jugadores deben seguir, los juegos de mundo abierto permiten a los jugadores explorar libremente el mundo del juego, tomar decisiones y abordar desafíos de diversas maneras.

<sup>12</sup>Videjuegos de generación procedural: videojuegos en los que ciertos aspectos del contenido se generan algorítmicamente en lugar de ser predeterminados y creados manualmente por los diseñadores. Esta generación puede afectar a varios aspectos del juego, incluyendo los terrenos, el diseño de los niveles, los enemigos, los objetos coleccionables y las misiones, entre otros.

<sup>13</sup>Streaming: tecnología que permite la transmisión y recepción de datos (principalmente audio y video) a través de Internet en tiempo real. Esta tecnología se utiliza para ver películas, series, escuchar música, realizar videoconferencias, transmitir juegos en vivo, entre otras aplicaciones, sin necesidad de descargar el contenido completo en el dispositivo del usuario.

a la víctima y al agresor, sino también a una audiencia en vivo, exacerbando la humillación. El simple hecho de revelar un aspecto íntimo de la persona pasa a ser una oportunidad para producir un espectáculo para los demás (Ciberbullying. Reflexionar para ser responsables, 2017).

## 10. Expresiones de violencia

El contenido violento es aquel que promueve la agresión, la intolerancia y la discriminación. Puede conducir al involucramiento en comunidades en línea que justifican la violencia. Este tipo de mensajes pueden ser persuasivos, lo que, a su vez, puede llevar a personas vulnerables a ser reclutadas por grupos violentos.

La exposición a contenidos violentos que se alinean con ciertas ideologías o sistemas de creencias puede tener un profundo impacto en la visión del mundo de los adolescentes, debido a que están en una etapa formativa de la identidad y el sistema de creencias. La falta de herramientas para evaluar y analizar críticamente esos contenidos puede dar lugar a una aceptación pasiva o a la interiorización de sus mensajes.

Las plataformas de redes sociales usualmente permiten publicar contenidos sin revelar la identidad de quien lo hace, lo que facilita la difusión y el consumo de material violento. Estas plataformas crean un entorno en el que las personas pueden sentirse cómodas expresando o explorando ideas radicales sin temor a repercusiones.

Algunos de los fenómenos, las tendencias y los recursos que pueden conducir al consumo de contenido violento en los adolescentes incluyen la dark web o red oscura<sup>14</sup>, los **haters**, los **trolls** y los **deepfakes**.

## ↓ Familias y consumos digitales: ¿cómo podemos acompañar?

### ● Familias de hoy

Cuando hablamos de familias, tenemos en cuenta que estas pueden estar conformadas de maneras muy diferentes, desde la familia tradicional o nuclear hasta familias monoparentales, homoparentales, reconstituidas o ensambladas, etc. En este sentido, podemos observar cómo los cambios sociales y culturales fueron modificando las formas de comunicarse y de relacionarse. En la actualidad, observamos que las formas de educación rígida han pasado a ser mucho más flexibles, pero también con límites que, por momentos, se tornan borrosos y poco consistentes. Las razones pueden atribuirse tanto a las diferencias mencionadas anteriormente como a la menor posibilidad de estar presentes en el mundo físico pero, sobre todo, en el mundo digital en el que transcurren las infancias.

La sociedad actual, sociedad de consumo, sitúa a las familias en la búsqueda constante entre el tener y el ser, tratando de proveer a los hijos de todo lo que va apareciendo en el mercado, aunque, claramente, es un objetivo bastante idealizado y difícil de alcanzar. Asimismo, las familias se encuentran en un lugar de

---

<sup>14</sup>Dark web o red oscura: parte de Internet que no es accesible a través de los buscadores web convencionales. Se caracteriza por su alto nivel de anonimato y seguridad. Para acceder a ella, se requiere de software especial, como el navegador Tor, que permite a los usuarios navegar y comunicarse de manera anónima.

mucha complejidad, debido a los diversos desafíos que deben enfrentar en su cotidianidad, tanto a nivel socioeconómico como en la organización de la crianza.

Si pensamos en la relación con los consumos, podemos preguntarnos qué lugar ocupan en la vida de cada familia, porque los modelos de consumo también se van gestando desde los inicios en las personas y en el grupo familiar. ¿Cómo responde cada familia a cada práctica de consumo? ¿Qué estrategias o herramientas va construyendo para afrontarlas? Una sociedad donde el tenerlo YA es importante vuelve dificultosa la tarea de poner límites claros, que realcen el tiempo de espera que incluso a los adultos nos cuesta tolerar.

Es por ello que pensar en el propio vínculo con los consumos es el primer paso para plantear cómo generar estrategias preventivas. ¿Qué lugar tiene para mí determinado consumo? ¿Puedo postergarlo? ¿Cómo me siento cuando no puedo llevar a cabo ese consumo de la manera propuesta o esperada por los mandatos sociales?

### ● **Consumos digitales en las familias**

En este punto hoy podemos reflexionar esquemáticamente en dos planos: uno físico y otro digital, que interactúan y se ven atravesados mutuamente. Hay una tendencia a pensar que el primero es “real”, con una impronta de mayor relevancia, y que el segundo es “virtual”, quitándole cierta importancia a lo que allí sucede; por ello, es recomendable no plantearlo de esa manera.

El plano físico es el que las personas con roles de crianza siempre atravesaron, generando momentos de acompañamiento en cuestiones del hogar, la alimentación, la contención, la higiene, el juego físico o analógico, la educación, etc. El plano virtual implica pensar y actuar con relación a las tecnologías digitales, las pantallas y los usos que los hijos hacen de ellas, sea en un sentido lúdico/recreativo, educativo o de vinculación.

Nos encontramos con familias condicionadas por la poca disponibilidad para compartir momentos de juego, de escucha y de generación de propuestas frente a las preocupaciones y exigencias de una sociedad que marca modelos y tendencias, donde la comunicación muchas veces se encuentra centrada en las urgencias o resoluciones de lo inmediato y los espacios de charlas se ven relegados a unos pocos momentos. Hay adultos que utilizan las pantallas permanentemente como herramienta de trabajo, como forma de vincularse, como esparcimiento, y a quienes también les cuesta relegar esas pantallas para estar presentes desde otras miradas con las infancias y adolescencias.

Es en este contexto donde «la pantalla aparece como una solución rápida para evitar la demanda de los chicos y chicas y surge el reflejo de responder a los tiempos de espera, al desborde emocional o al pedido de atención, con una recompensa inmediata que no es la mirada, la palabra o el cuerpo de la persona adulta que cría. Tampoco es una propuesta lúdica o una experiencia enriquecedora. Es una pantalla hiperestimulante y solitaria. La persona adulta desaparece cuando aparece la pantalla y a medida que chicos y chicas crecen, esto se vuelve una regla. En estos espacios digitales no hay adultos mirando, escuchando, compartiendo, cuidando ni dando un ejemplo sobre buen uso de plataformas digitales. El lugar de referencia no es ocupado por las personas adultas sino por las lógicas de las propias plataformas digitales»<sup>15</sup>.

Mientras tanto, las infancias y adolescencias van encontrando en ellas lógicas que buscan captar su atención, a partir de un diseño de recomendación algorítmica que adapta los contenidos a sus búsquedas y preferencias. A su vez, frente a las pocas herramientas construidas aún para la autorregulación, son un

---

<sup>15</sup>Fainboim, L. (2024). «De qué hablamos cuando hablamos de apuestas online: La importancia de no caer en reduccionismos tecnológicos». En M. R. Muiños, S. M. Arndt, B. Bonelli, P. A. Streger, C. Palmiotti, A. Pozzali, R. Perazza y M. Neme (Eds.), *Plataformas y juventudes: Aportes para pensar el impacto de las apuestas online* (pp. 9-17). Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

campo fértil para esta propuesta arrasadora de la subjetividad. Aparecen, como consecuencia, diferentes riesgos que hemos desarrollado en apartados anteriores, que pueden tener un fuerte impacto en su salud integral, a nivel físico, emocional, social, económico, etc., lo que lleva a situaciones de diferente gravedad, como, por ejemplo, ciberacoso, grooming, dificultades atencionales, problemas en relación con dinero y deudas, angustia, ansiedad, pasividad, etc.

Entonces, tendríamos que empezar por pensar cómo construimos pautas o reglas en esta crianza, para que sean sostenibles y posibles en los tiempos que transitamos, así como preguntarnos qué estamos comunicando a nuestros hijos y cómo lo estamos haciendo. Del mismo modo que las expectativas de una sociedad exigente generan problemas y malestares, también aparecen oportunidades para pensar estrategias y formas de adaptarnos.

### ☉ **¿Cómo regular los consumos digitales en las familias?**

Con relación a lo que venimos planteando, es imperativo generar estrategias para llevar a cabo una crianza contenedora y responsable, que ponga en juego y cuestione las propias prácticas de muchas de estas tecnologías que buscan un vínculo individualizante.

Por eso, resulta clave generar espacios de diálogo sobre el hacer cotidiano, donde, por ejemplo, además de preguntarles a los hijos cómo les va en la escuela, cómo están con sus amigos, etc., se incluyan conversaciones relativas a sus usos y prácticas en los entornos digitales. Por ejemplo, qué redes sociales o juegos conocen o utilizan, si conocieron personas a través de ellas, a qué influencers o youtubers siguen, etc. En muchas ocasiones, carecemos de información o herramientas digitales para mantener este tipo de espacios y sentimos ciertos temores por no contar con una educación digital actualizada.

Para solventar estos vacíos, si bien podemos pensar en diferentes instancias de formación o búsqueda de información desde el lugar adulto, también es posible entender el espacio de la conversación con los niños y adolescentes como un ámbito de aprendizaje compartido y de cuidado. De esta forma, así como respetamos y nos preocupamos porque se cumplan derechos inherentes a las infancias y adolescencias (alimentación, vivienda, educación, juego, etc.), también nos interpela poder observar la protección en los espacios digitales. Por ejemplo, algo muy común es el poco registro del uso de las fotos y videos que les tomamos a nuestros hijos, muchas veces sin su consentimiento, lo que ocasiona, a su vez, un aprendizaje confuso sobre este tema que, luego, pueden tomar como práctica. También es fundamental prestar atención a lo que sucede con las relaciones que se generan en los juegos o en las redes sociales y los efectos que pueden tener los comentarios o mensajes que se reciben desde allí. Podemos encontrar más ejemplos en el apartado de “prácticas emergentes”.

Por último, es importante entender que este tipo de diálogo no se construye en un día ni tampoco se desarrolla de igual manera en todas las etapas de la crianza, sino que requiere de tiempos largos, paciencia, constancia, presencia, adaptaciones y otros aspectos que comentamos a continuación:

- Construcción respetuosa de límites y pautas que sean claras y sostenibles, acordes a la etapa del desarrollo, y herramientas elaboradas a lo largo de la crianza.
- Regulación y supervisión por parte de adultos. En las infancias, por ejemplo, evitar en un inicio el uso de pantallas y entornos digitales y, más adelante, ir incorporando el recurso de cuentas parentales.
- Desarrollo de herramientas de autorregulación. A partir de la preadolescencia, por ejemplo, fomentar la autonomía y corrimiento progresivo de los adultos para acompañar el crecimiento, la asunción de responsabilidades y el respeto por la intimidad.

- Demostrar interés genuino por sus gustos y consumos en las plataformas digitales. Evitar que haya temas tabú y practicar la escucha activa y respetuosa.
- Incorporar de forma conjunta recursos digitales, como la Inteligencia Artificial a modo de herramienta a la hora de encontrar información para supervisar y ampliar. Nos permitirá acercarnos a lo que las adolescencias ya realizan solas.
- Prestar atención a los cuidados del cuerpo, los cambios de rutina y los hábitos de higiene.
- Alojarse lo que el adolescente tenga para expresarnos: en muchos casos, más silencios que palabras. Hacerle saber que estamos ahí para acompañarlo, propiciando el diálogo, respetando los tiempos y las maneras singulares de comunicarse.
- Ayudar a descubrir intereses, talentos, fortalezas, y apoyarlos.
- Incorporar actividades saludables y creativas como alternativas al uso de las pantallas en el tiempo de ocio.

Para finalizar, debemos tener presente la importancia de pedir ayuda a tiempo cuando haya determinadas situaciones o consumos digitales que, conforme observamos, comienzan a generar problemáticas que no logramos contener.

## Dónde acudir para consultar por consumos problemáticos

Si vos o alguna persona que conocés (familiar, pareja, estudiante, participante del espacio que coordinás, etc.) requieren consultar por Consumos Problemáticos Digitales, podés llamar de manera gratuita a nuestra línea de Ciudad de Buenos Aires, **línea 108, opción 3**, los 365 días del año, las 24 horas, donde profesionales especializados en Consumos Problemáticos realizarán una escucha y te derivarán, acorde a tu necesidad, a alguno de nuestros efectores en los barrios de la Ciudad de Buenos Aires.

Para ayudarte, tenemos un Centro de Admisión, Evaluación y Derivación que cuenta con centros de tratamientos, ambulatorios y residenciales, y becas disponibles para personas que viven en la Ciudad De Buenos Aires.

Además, tenemos casas como Somos Familia, en el Barrio 31 de Retiro; Casa Lucero, en el Barrio Piletones; Fátima, en Villa Soldati; y dos centros de tratamiento ambulatorios, Casa Flores, en el Barrio de Flores, y Casa Puerto, en el Barrio de Chacarita, para adolescentes desde los 13 años.

Todos los dispositivos están compuestos por equipos interdisciplinarios, integrados por especialistas en psicología, psiquiatría, trabajo social, talleristas y operadores socioterapéuticos. En estos espacios

se trabaja la promoción de derechos, la prevención, el tratamiento y la rehabilitación psicosocial. Se ofrecen talleres, atención psicológica, trabajo social y entrega de viandas.

Contamos, además, con Centros de Intervención Asistencial Comunitaria (CIAC). El Programa CIAC comprende 7 equipos en zonas de alta vulnerabilidad social de la ciudad y contempla la demanda espontánea y programada.

Es un espacio de abordaje múltiple con equipos de médicos psiquiatras, psicólogos, trabajadores sociales, operadores socioterapéuticos, musicoterapeutas y talleristas, que desarrollan acciones de prevención, promoción, intervención breve e integración social.

Los CIAC se encuentran en los barrios de Almagro, Barracas, Mitre, Grierson, La Boca, Paternal y San Cristóbal.

Para más información acerca de estos dispositivos, podés consultar en la línea 108, opción 3 o [visitar nuestra web](#).



## Orientaciones pedagógicas

El Diseño Curricular Jurisdiccional otorga el marco para el trabajo sobre las temáticas presentadas en esta guía y favorece la construcción de oportunidades reales de aprendizaje significativo. Es interesante, a su vez, incluir las “[Pautas para la regulación del uso de dispositivos digitales personales en establecimientos educativos de la Ciudad de Buenos Aires](#)”<sup>16</sup> (Resolución- 2024-2075- GCBA-MEDGC), que también contienen estrategias para fomentar la toma de conciencia sobre la importancia de mantener un equilibrio saludable en cuanto al tiempo dedicado al uso de dispositivos digitales personales en diversos contextos, incluyendo la dinámica escolar.

Cabe señalar que las actividades que aparecen a continuación deben ser pensadas y adaptadas en base a las características, el conocimiento y las necesidades de cada grupo de adolescentes, así como a los recursos disponibles en la institución.

### Características de la propuesta de actividades

- Requiere un abordaje institucional que considera a los adolescentes sujetos de derecho con progresiva autonomía en la toma de decisiones. Estas son dimensiones de su recorrido vital, reconocidas tanto por las leyes de Protección Integral de los Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes ([Ley 114](#) y [Ley 26.061](#)) como por la [Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas](#), que funcionan como marco de referencia en la práctica adulta. Este es el enfoque de esta propuesta, ya que entrelaza, entonces, conceptos tales como pedagogía del cuidado, derechos humanos y ciudadanía digital.
- Propicia el trabajo articulado con distintos actores sociales (intra e interinstitucionales). En estas temáticas, se hace imprescindible el trabajo en equipo entre referentes y otros profesionales especializados en consumos problemáticos.
- Esta propuesta puede ser realizada en su totalidad o puede seleccionarse alguna actividad en particular. Pueden efectuarse cambios o adaptaciones en ellas de acuerdo a las características del grupo.

## Actividades

### Para el trabajo entre educadores

#### Objetivos

- Problematizar los consumos que nos atraviesan como sociedad.
- Reflexionar sobre los propios consumos y la experiencia personal.

---

<sup>16</sup>Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires (2024). Pautas para la regulación del uso de dispositivos digitales personales en establecimientos educativos de la Ciudad de Buenos Aires.

<https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2024-08/Texto%20Anexo%20resoluci%C3%B3n%20celulares.pdf>

## ● Desarrollo

### Primer momento: trabajo individual

Escribir un relato de forma individual en el que cuenten cómo sería un día en la vida del celular de una persona. Algunas preguntas disparadoras pueden ser las que se proponen a continuación:

01. ¿Qué les pasaría a los aparatos a lo largo del día?
02. ¿Qué cosas harían y observarían?
03. ¿Cómo se sentirían?
04. ¿Con quiénes se comunicarían?

Pensar e incluir otras ideas y preguntas para organizar el relato. Un ejemplo de relato puede ser el siguiente, creado en un estilo de asociación libre en primera persona:

*«¡Uhhh, qué poco dormí! ¡Me usó hasta la 1 de la mañana, y a las 7 ya está revisando las redes de nuevo! ¿Por qué no desayuna primero? Además, no doy más de fotos y videos almacenados. Son todos muy parecidos; no sé por qué no los borra. Para colmo, me carga mientras ve videos, me perjudica... Mirá cómo mira TikTok en vez de mirar la tarea.*

*La verdad, me siento descuidado, me saca en cualquier lugar, en las veredas del centro, lleno de gente, o en el colectivo y no me cuida. Me expone.*

*Encima, se queja en las redes sociales de que siente soledad y no les responde los mensajes a los amigos y a su familia; así no se puede».*

### Segundo momento: trabajo grupal

Al finalizar el momento de escritura, compartir con todo el grupo algunas de las producciones para reflexionar sobre cómo es la relación entre las personas y la tecnología. Algunas preguntas que pueden realizarse son las siguientes:

01. ¿Cómo es el uso del celular en los relatos?
02. ¿Qué les sucede a las personas con ese uso? ¿Cómo se sienten?
03. ¿Podríamos decir que esas personas tienen un consumo problemático del celular? ¿Por qué?

## ● Para el trabajo con niños, niñas y adolescentes

### 01. Derribando mitos sobre las tecnologías digitales

#### ● Objetivo

El objetivo de estas actividades es debatir ideas, preconceptos, prejuicios y representaciones sociales vinculadas al uso de las tecnologías digitales para fomentar una comprensión más profunda y matizada de sus impactos en la sociedad.

## ☉ Sugerencia para la facilitación

Es importante considerar las posibles sensibilidades y vulnerabilidades de los adolescentes al asignar los temas para el debate.

## ☉ Desarrollo

### Actividad 1: evaluación de mitos

En grupos de hasta cinco personas, compartir qué piensa cada una de ellas sobre los mitos de la lista. También pueden incorporarse otros mitos que surjan de manera espontánea.

01. Estar todo el día con el celular es una pérdida de tiempo.
02. Si usás mucho la tecnología, te convertís en zombi.
03. Las nuevas generaciones son adictas a la tecnología.
04. Las pibas y los pibes de hoy se la pasan mirando pantallas.
05. Estar todo el día con videojuegos te impide hacer amistades.
06. Si no usás redes sociales, te quedás afuera.

Las siguientes son algunas preguntas que pueden ser útiles para orientar el debate:

01. ¿Están de acuerdo o en desacuerdo con lo que dicen estos mitos?
02. ¿Por qué piensan eso?

### Actividad 2: puesta en común

Realizar una puesta en común de lo trabajado en los grupos. Escuchar lo que cada grupo trabajó y comparar las opiniones surgidas. Registrar en el pizarrón lo conversado para poder profundizar en ello en la próxima actividad.

### Actividad 3: creación de un meme

En los grupos, diseñar un meme que se relacione con lo trabajado en la actividad anterior y que tenga por objetivo derribar dichos mitos.

Los siguientes son algunos memes relacionados con el tema:



## 02. Consumo... ¿problemático?

### Objetivo

El objetivo de esta actividad es proporcionar recursos que permitan reconocer situaciones de uso problemático de las tecnologías digitales.

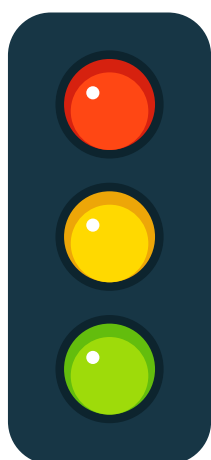
### Sugerencia para la facilitación

Es importante reconocer que no es imprescindible llegar a conclusiones definitivas respecto a todas las situaciones. La evaluación dependerá tanto de la naturaleza del consumo como de las circunstancias personales y el contexto en el que se lleve a cabo.

### Desarrollo

#### Actividad 1: evaluación de la atención

A partir de los colores del semáforo, que simbolizan tres niveles de atención distintos, proponer a quienes participan que evalúen diversas afirmaciones y determinen el nivel de atención necesario para cada una.



#### Rojo

Situación negativa: indica un uso problemático

---

#### Amarillo

Atención o precaución: requiere pensar con detenimiento

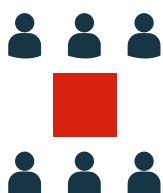
---

#### Verde

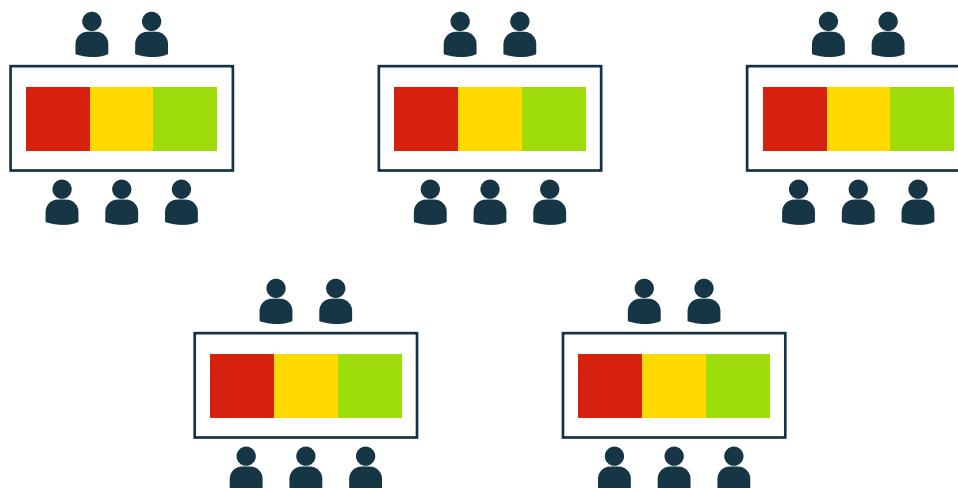
Situación positiva: indica un uso no problemático

La dinámica se puede desarrollar en dos modalidades, según el espacio con el que se cuente o las características del grupo.

Si el espacio es amplio, ubicar en el piso tres cartulinas según la secuencia: verde, amarilla y roja. Quienes participan deberán desplazarse hacia la cartulina del color que hayan elegido de acuerdo al nivel de atención que consideren que la afirmación requiere. Otra versión de la dinámica es considerar los puntos intermedios entre los colores como opciones viables, de manera de suscitar un debate más matizado sobre la atención que hay que proporcionarles a las afirmaciones.



Una opción para un espacio reducido es acomodar a los grupos en mesas, donde cada uno recibirá un conjunto de tres tarjetas de diferentes colores. Luego de escuchar una afirmación y llevar a cabo una breve discusión interna, los participantes deberán levantar la tarjeta del color que represente la decisión alcanzada dentro del grupo.



Las siguientes son las afirmaciones para ser evaluadas y clasificadas en la actividad:

#### Una persona que...

01. Se queda haciendo TikToks hasta tarde un día de semana.
02. Mira dos temporadas de una serie en un día.
03. Streamea y chatea cuando juega.
04. Scrollea por las redes sociales cada vez que puede.
05. Agarró el celu después de un rato y ya tenía 78 notificaciones.
06. Manda mensajes mientras camina por la calle.
07. Sube historias de todo lo que hace y donde lo hace.
08. Usa el dinero del almuerzo para apostar en línea.

Se sugiere examinar de manera colectiva las situaciones expuestas para reflexionar acerca de cuándo un consumo podría resultar problemático.

#### Actividad 2: creación de un libro

Conformar grupos de cuatro o cinco integrantes. Cada grupo deberá seleccionar una de las afirmaciones del juego del semáforo. A partir de esa afirmación, deberán idear una historia que integre personajes, acciones y diversos escenarios. Las narrativas creadas por los diferentes grupos se compilarán para conformar un libro, que podrá materializarse tanto en formato físico como digital, empleando los recursos que prefieran.

### 03. ¿Cuáles son las tecnologías digitales que usamos?

#### ● Objetivo

El objetivo de esta actividad es determinar qué tecnologías digitales se emplean en la vida diaria y de qué manera.

#### ● Desarrollo

##### Actividad: creación de un póster

En grupos de cuatro o cinco, pensar y poner en común cuáles son los buscadores, las aplicaciones, los programas y las plataformas que más utilizan a diario. Luego, realizar un póster en cartulina donde puedan dibujar el logo de cada uno de ellos junto a una breve descripción. Agregar emoticones que permitan entender cómo y para qué los empleamos.

Una vez finalizado el póster, pedir a los grupos que debatan en torno a las siguientes preguntas:

01. ¿Cómo es nuestra relación con la tecnología?
02. ¿Qué hacemos a través de la tecnología?
03. ¿Qué nos facilita la tecnología? ¿Qué desafíos nos trae?

### 04. Las notificaciones que nos llegan al celular

#### ● Objetivo

El objetivo de estas actividades es reflexionar sobre las notificaciones que recibimos en el celular.

#### ● Desarrollo

##### Actividad 1: categorización de notificaciones

Dividir el curso en cuatro grupos. Entregar a cada grupo una bolsa con bollitos de papel de color con mensajes que representarán las notificaciones. Luego, deberán abrir y clasificar esas notificaciones poniéndolas en tres cajas: «Permitir», «Silenciar» y «Desactivar». Es importante aclarar la diferencia entre «Silenciar» (quiero la notificación pero que no emita sonido y/o vibración) y «Desactivar» (no quiero la notificación).

Se sugiere trabajar a partir de las siguientes notificaciones, que se presentan nombradas para aclarar de qué tipo son:

01. Chat de WhatsApp con un familiar: «Buenooooo, llegué bien a casa!»
02. Alerta: «Alerta meteorológica. Se sugiere no salir del hogar»
03. App de salud: «Llegaste a tu objetivo de los 10.000 pasos»
04. App de compras y ventas: «¡Comprá ahora! 50% de descuento en zapatillas»
05. Videojuego: «Hace 3 horas que estás jugando, ¡descansá un momento!»
06. Red social: «Juan ha publicado por primera vez en mucho tiempo»

07. Correo electrónico: «¡Felicitaciones! Has ganado un iPhone 13. Haz clic aquí para reclamar tu premio»
08. Tienda de apps: «Actualizaciones disponibles para 10 aplicaciones»
09. App de noticias: «El equipo de fútbol local ha ganado el campeonato»
10. App de clima: «Se espera lluvia a las 17 h»
11. Red social: «Tienes 5 nuevos likes en tu foto»
12. Chat de WhatsApp con un grupo de conocidos: «¿Alguien quiere ir al cine hoy?»
13. Notificación de configuración del celular: «¿Querés probar el modo nocturno? El modo nocturno protege tu vista y cuida tus ciclos de sueño»
14. Recordatorio: «Es hora de tomar tu medicamento»
15. Alerta: «Se ha intentado acceder a tu cuenta desde una ubicación no reconocida»
16. Solicitud de amistad: «Juan Pérez quiere seguirte en TikTok»
17. Videojuego: «¿Nos extrañas? ¡Volvé a jugar!»
18. Encuesta: «¿Te gustaría valorar nuestra app ahora?»
19. Notificación telefónica: «Has recibido una llamada de un número desconocido»
20. Notificación: «Hoy es el cumpleaños de Ana. ¡Saludala!»
21. Seguimiento de pedidos: «Tu pedido está en camino y llegará pronto»
22. Recomendación de app de música: «Nueva música disponible de tu artista favorito»
23. Notificación: «La tarea para la clase de Matemática se ha publicado»
24. Notificación de tweet: «Nuevo tweet de Lionel Messi»
25. Invitación a juego: «Dani te ha enviado una solicitud para jugar Candy Crush»
26. Actualización de estado: «Tu contacto ha actualizado su estado de WhatsApp»
27. Resumen diario de billetera virtual: «Aquí tienes un resumen de tus gastos de hoy»
28. Notificación de logro: «¡Has leído 2 libros este mes! Sigue así»
29. Aviso de tiempo en pantalla: «Has usado tu teléfono durante 3 horas hoy»
30. Recordatorio de aula virtual: «Fecha límite para entregar el trabajo práctico: mañana a las 10 h»

Luego de categorizar las notificaciones, entablar un debate sobre ellas a través de las siguientes preguntas:

01. ¿Cuántas notificaciones nos llegan al celular diariamente?
02. De las notificaciones que nos llegan, ¿cuántas nos resultan interesantes?
03. ¿Cuántas notificaciones recibimos sin tener muy en claro por qué?
04. ¿Cómo nos impacta la llegada de notificaciones? ¿Les parece que modifican nuestra atención?  
¿De qué manera?
05. ¿Las notificaciones que recibimos son las que nos gusta recibir? ¿Son las que vienen por defecto en la configuración?
06. ¿Harían cambios sobre la configuración de las notificaciones en el celular? ¿Cuáles?

## Actividad 2: armado de una campaña de comunicación

Armar una campaña para informar e invitar a la comunidad educativa a la reflexión acerca de la configuración de notificaciones en nuestro celular. Se sugiere que la campaña esté compuesta por una infografía o un póster. También se puede utilizar un hashtag para divulgarlo en las redes sociales.

Tener en cuenta las siguientes claves para planificar la campaña:

01. ¿Cuál es la idea principal que queremos transmitir?
02. ¿Cuáles son nuestros objetivos?
03. ¿A quién está dirigida nuestra campaña?
04. ¿Dónde se va a publicar?
05. ¿De qué manera la vamos a difundir?

## 05. ¿Cómo nos mostramos en Internet?

### ● Objetivo

El objetivo de este conjunto de actividades es fomentar la reflexión, el trabajo colaborativo, la divulgación y la construcción consciente y responsable de nuestra identidad digital.

### ● Sugerencia para la facilitación

Recomendamos enfocarse en una de las actividades propuestas o trabajar con las tres, distribuyéndolas a lo largo de diferentes clases.

### ● Desarrollo

#### Actividad: debate sobre la popularidad

01. Presentar a quienes participan distintas publicaciones: una celebrity cepillándose los dientes (o similar), un desastre natural en alguna región del mundo poco conocida, un suceso en un reality show, etc. Pedir al grupo que conjeturen oralmente cuántos likes o comentarios tuvo cada una.

02. Debatir junto al grupo en torno a las siguientes preguntas:

- a. ¿Qué es lo popular y qué no lo es?
- b. ¿Por qué algo recibe mucha atención y por qué otra cosa no?
- c. ¿Consideramos correcto que ciertas cosas sean populares y que otras no lo sean?

03. En grupos de cuatro o cinco personas, mirar el [video de Bellamente](#) «¿Qué harías por un like?». Abrir un debate en el grupo a partir de las siguientes preguntas:

- a. ¿Cómo sería un Instagram sin likes?
- b. Estar pendiente de los likes... ¿puede generar modificaciones en lo que hacemos?

## 06. Nuestros hábitos digitales

### ● Objetivo

El objetivo de esta actividad es analizar críticamente los hábitos digitales relacionados con el uso de las redes sociales.

### ● Desarrollo

#### Actividad: análisis de hábitos digitales

**01.** Utilizar la plataforma de muros digitales para armar columnas con cada una de las siguientes preguntas. Pedirles a quienes participan que compartan sus respuestas en cada una de las columnas. Una vez que esto esté hecho, ponerlas en común.

- a. ¿Qué actividades se pueden hacer con el celular?
- b. ¿Qué aplicaciones usamos? ¿Cuándo? ¿Para qué?
- c. ¿Qué comportamiento con relación al uso del celular les parece problemático y creen que se debería cambiar? ¿Por qué?
- d. ¿Cuánto tiempo al día creen que las personas usan el celular?
- e. ¿Creen que el tiempo que se usa el celular siempre fue igual o cambió?
- f. ¿Por qué destinamos esta cantidad de tiempo al uso del celular y sus aplicaciones?

**02.** Finalizado el intercambio, mirar el trailer de «El dilema de las redes sociales». En base a él, ir a un muro o pizarra digital para que puedan plasmar sus opiniones. Se sugieren las siguientes preguntas como guía de debate:

- a. ¿Cuál es el dilema que plantean las redes sociales?
- b. ¿Qué características en común presentan las apps para atraer nuestra atención?
- c. ¿Qué hacen para mantenerla?
- d. ¿Qué pensás sobre la afirmación «las redes sociales son gratis»?

## 07. Investigar para concientizar

### ● Objetivos

- 01.** Establecer conexiones entre fenómenos que puedan estar vinculados a un uso problemático de tecnologías digitales.
- 02.** Promover prácticas de cuidado en entornos digitales.

## ● Desarrollo

### Actividad: armado de una pieza de comunicación

Presentar la siguiente lista de fenómenos para que quienes participan realicen una investigación. Ofrecerle al grupo las definiciones que se presentan en este material, de acuerdo a cada fenómeno.

01. Desafíos y retos virales de Internet que implican conductas riesgosas.
02. Cultura de la delgadez en redes, uso de filtros e impacto en la imagen corporal.
03. Uso de redes sociales e impacto en la autoestima y la salud mental.
04. Acoso virtual, cyberbullying, discurso de odio y discriminación.
05. Autorregulación del tiempo de uso de tecnologías digitales.
06. Diseño de las aplicaciones y economía de la atención.

Elaborar una pieza de comunicación, puede ser una infografía, un flyer, un póster, entre otras, con el objetivo de difundir la información investigada y sensibilizar a la comunidad. La pieza puede ser diseñada en formato digital o impreso. Es recomendable considerar la diversidad de la población destinataria y reflexionar sobre el entorno en el que se compartirá la pieza para maximizar su impacto y efectividad.

## 08. Noticias falsas

### ● Objetivo

El objetivo de estas actividades es reflexionar y debatir sobre las fuentes que se utilizan para buscar y organizar la información que circula en Internet.

### ● Desarrollo

#### Actividad 1: análisis de búsquedas de información

Dividir al grupo de clase en parejas y asignarles un ejercicio de búsqueda de información en línea. Un miembro de cada pareja se encargará de documentar el proceso mediante el cual resuelven la búsqueda. Dicha búsqueda debe estar orientada a responder cada pregunta de la lista proporcionada. Es crucial considerar la variedad de preguntas presentes en la lista, dado que algunas demandarán respuestas basadas en datos específicos, mientras que otras necesitarán evaluaciones subjetivas que podrían contar con diferentes perspectivas y fuentes.

01. ¿Cuántos seguidores tiene Wos?
02. ¿Cómo se llama Mirtha Legrand?
03. ¿De qué colores es la bandera de Nicaragua?
04. ¿En qué año fue la Primera Guerra Mundial?
05. ¿Cómo se preparan las galletitas de manteca?
06. ¿Cuál es el país más feliz del mundo?
07. ¿Cuánto salen unos auriculares Bluetooth?

**08.** ¿China tiene la mejor economía?

**09.** ¿Cuáles son las consecuencias del cambio climático?

Una vez concluida la fase de búsqueda, iniciar una conversación grupal en la que las parejas podrán compartir sus experiencias durante el proceso. Plantear las preguntas de la lista y registrar respuestas en el pizarrón para su análisis y reflexión conjunta.

**01.** ¿Qué sucedió mientras buscaban?

**02.** ¿Qué fuentes consultaron?

**03.** ¿Se enfrentaron a algún problema?

### Actividad 2: análisis de una noticia

Presentar la siguiente noticia y hacer una lectura conjunta, donde puedan leer en voz alta un fragmento.



[Aseguran que se espera el invierno más frío de los últimos 15 años en Argentina](#)

Luego de hacerlo, solicitar a quienes participan que busquen información acerca de los organismos que respaldan la noticia: el Servicio Privado de Meteorología y el Observatorio Geometeorológico de Córdoba. Estas instituciones son inexistentes, por lo que no habrá rastro de ellas en Internet. A partir de la ausencia de información, debatir sobre cuáles podrán ser sus causas. El fin de este debate será explicar que la ausencia de información se debe a la inexistencia de esas instituciones.

Compartirle al grupo los criterios de validación de la información que circula en el ciberespacio, que recomienda Roxana Morduchowicz, para determinar la veracidad o falsedad de lo que leemos (Morduchowicz, 2018):

- 01.** Seleccionar las palabras que originarán la búsqueda para que sean lo más precisas y claras posibles.
- 02.** No utilizar solo el primer enlace que aparece en el buscador.
- 03.** Considerar siempre más de un sitio web. Comparar lo que dice cada uno sobre el tema.
- 04.** Analizar si las páginas web pertenecen a instituciones o autores conocidos.
- 05.** No confundir cómo llegó la información (quién la compartió) con la fuente originaria de la información.
- 06.** Identificar las fuentes que utiliza el texto. Reconocer si están autorizadas para hablar del tema.
- 07.** Verificar las pruebas y evidencias que cita el texto para fundamentar sus ideas.
- 08.** Prestar atención a los titulares que encabezan el texto. Analizar su relación con la nota.

09. Explorar las imágenes y los videos. Analizar si fueron manipulados o sacados de contexto.

10. Utilizar y compartir solo los contenidos respecto de los que se sabe que son ciertos.

## 09. Huella digital

### ● Objetivos

Reflexionar sobre qué es la huella digital.

Revisar qué información perdura en el ciberespacio respecto de aquellas personas que adquirieron fama a través de memes.

### ● Desarrollo

Explicitar que la huella digital es el rastro que deja el paso de una persona por el ciberespacio y que se forma a partir de las publicaciones y la navegación.

En el momento siguiente, indagar sobre algunas de las acciones que quienes participan hacen en Internet y que dejan rastro:

01. ¿Alguien hizo alguna videollamada? ¿Se grabó?

02. ¿Alguien jugó en línea? ¿Fue transmitido?

03. ¿Alguien vio o grabó un video? ¿Se subió?

Pedirles que busquen en motores de búsquedas y redes sociales a las personas de la siguiente lista, según los apodos que se les asignaron al hacerse virales. Se incluyen las imágenes originales para la mejor referencia de quienes coordinen.

#### 01. «Niña del desastre»



#### 02. «Harold esconde el dolor»



#### 03. «Señora de las matemáticas»



#### 04. «Niño exitoso»



Con la intención de generar un debate, formular las siguientes preguntas:

- 01.** ¿Qué es lo que quedó en Internet sobre estas personas?
- 02.** ¿Cuánto tiempo creen que va a estar?
- 03.** ¿En qué sitios aparece?
- 04.** ¿Qué tipo de contenido aparece?
- 05.** ¿Qué hicieron esas personas luego de hacerse conocidas?

Cerrar la actividad con una reflexión sobre cómo las redes sociales proponen distintos modos de compartir contenidos (imágenes, mensajes escritos, etc.). Abordar cómo, más allá de que haya contenidos que caduquen en poco tiempo, siempre se puede conservar lo que se comparte (con una captura de pantalla, por ejemplo). Proponer la construcción conjunta de criterios sobre qué compartir y cómo interactuar en redes para hacerlo de una forma segura, respetuosa y responsable.

## Bibliografía

Asociación Estadounidense de Psiquiatría (2013). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (5.º ed.).

Burbules, N. y Callister, A. (2006). Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información. Ediciones Granica.

[www.terras.edu.ar/biblioteca/3/EEDU\\_Burbules-Callister\\_Unidad\\_3.pdf](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/3/EEDU_Burbules-Callister_Unidad_3.pdf)

De Lellis, M. (2019). Salud Pública y Salud Mental. Sistema Académico de Grado. Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires.

[academica.psi.uba.ar/Psi/Ver521\\_.php?catedra=65&anio=2019&cuatrimestre=2](http://academica.psi.uba.ar/Psi/Ver521_.php?catedra=65&anio=2019&cuatrimestre=2)

Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2024). Adolescentes y apuestas online. Diagnóstico sobre un fenómeno que trasciende el entorno digital.

Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU), Gerencia Operativa de Currículum (2022). Ciberseguridad: Ciudadanía digital desde una perspectiva de derechos. Orientaciones y sugerencias para docentes de Nivel Secundario.

Versión Docente: [buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2023-02/Ciberseguridad\\_SEC\\_docentes.pdf](http://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2023-02/Ciberseguridad_SEC_docentes.pdf)

Versión Estudiantes:

[buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2023-02/Ciberseguridad\\_SEC\\_estudiantes.pdf](http://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2023-02/Ciberseguridad_SEC_estudiantes.pdf)

Dirección General de Políticas Sociales en Adicciones, Gerencia Operativa de Prevención e Intervención Comunitaria, Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat, Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Equipo Ámbito Educativo (2022). Estrategias de prevención de consumos problemáticos. Una mirada hacia la prevención con adolescentes y jóvenes. Intervención en escenarios educativos. [buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2023-03/20220720%20-%2085%20-%20Manual%20Adolescencias%20BAJA.pdf](http://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2023-03/20220720%20-%2085%20-%20Manual%20Adolescencias%20BAJA.pdf)

Gerencia Operativa de Equipos de Apoyo, Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires, Dirección General de Políticas Sociales en Adicciones, Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat de la Ciudad de Buenos Aires y Secretaría de Políticas Integrales sobre Drogas de la Nación Argentina (Sedronar) (2017). Valija de vida saludable - Prevención de adicciones - Guía de orientación pedagógica para docentes. [biblioteca-digital.bue.edu.ar/catalogo/guias-de-orientacion-educativa/8360/detalle/6978](http://biblioteca-digital.bue.edu.ar/catalogo/guias-de-orientacion-educativa/8360/detalle/6978)

Goffman, E. (1959). La presentación de la persona en la vida cotidiana. Amorrortu Editores.

[consejopsuntref.files.wordpress.com/2017/08/goffman\\_erving\\_la\\_presentacion\\_de\\_la\\_per.pdf](http://consejopsuntref.files.wordpress.com/2017/08/goffman_erving_la_presentacion_de_la_per.pdf)

Lévy, P. (2007). Cibercultura : la cultura de la sociedad digital. Editorial Anthropos.

Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires (2017). Cyberbullying. Reflexionar para ser responsables. (2017).

<https://biblioteca-digital.bue.edu.ar/frontend/secuencia/espacios-virtuales-de-apoyo-escolar-recursos/9180/11339/11339/download>

Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires (2024). Resolución 2024-2075- GCABA-MDEGC. Pautas para la regulación del uso de dispositivos digitales personales en establecimientos educativos de la Ciudad de Buenos Aires.

<https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2024-08/RS-2024-29633856-GCABA-MEDGC.pdf>

Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires (2024). Pautas para la regulación del uso de dispositivos digitales personales en establecimientos educativos de la Ciudad de Buenos Aires.

<https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2024-08/Texto%20Anexo%20resoluci%C3%B3n%20celulares.pdf>

Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires (2024). Recomendaciones para el uso responsable de las tecnologías en casa. Guía para familias.

<https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2024-08/recomendaciones%20para%20el%20uso%20de%20las%20tecnologias.pdf>

Morduchowicz, R. (2012). Los adolescentes y las redes sociales. La construcción de la identidad juvenil en internet. Fondo de Cultura Económica.

Morduchowicz, R. (2018). Ruidos en la web: Cómo se informan los adolescentes en la era digital. Ediciones B.

Morduchowicz, R. (2020). Ciudadanía Digital: Currículum para la formación docente. UNESCO. unesdoc. [unesco.org/ark:/48223/pf0000378120?posInSet=1&queryId=cb189e16-ed01-4d92-9f67-89d49b48a5ea](https://unesco.org/ark:/48223/pf0000378120?posInSet=1&queryId=cb189e16-ed01-4d92-9f67-89d49b48a5ea)

Sibilia, P (2008). La intimidad como espectáculo. Fondo de Cultura Económica.

Pavlovsky, F. (2024). Apuestas online. La tormenta perfecta. Noveduc.

Stolkner, A. (1 de mayo de 2019). El enfoque de los consumos desde la psicología [Archivo de video]. YouTube [www.youtube.com/watch?v=5tVlBy9LYJI](https://www.youtube.com/watch?v=5tVlBy9LYJI)

Turkle, S. (2011). Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. Basic Books.

UEICEE (2024). El uso de dispositivos electrónicos en niños, niñas y jóvenes: evidencia internacional y percepciones de familias y docentes.

UNICEF. (2020). Guía de sensibilización sobre convivencia digital (2.º ed.).

[www.unicef.org/argentina/media/9481/file/Gu%C3%ADa%20sobre%20Convivencia%20Digital-2020.pdf](https://www.unicef.org/argentina/media/9481/file/Gu%C3%ADa%20sobre%20Convivencia%20Digital-2020.pdf)

Van Dijck, J. (2016). La cultura de la conectividad: una historia crítica de las redes sociales. Siglo Veintiuno Editores.

Zinberg, N. E. (1984). Drug, set, and setting: The basis for controlled intoxicant use. Yale University Press. <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/presentacion-familia-acompanantes-pares.pdf>

## ↘ Materiales complementarios



### **Ciberseguridad: Ciudadanía digital desde una perspectiva de derechos**

Este material, elaborado para estudiantes de las escuelas secundarias, informa sobre el uso de Internet y las redes sociales a fin de favorecer la construcción de prácticas de cuidado. Trata temas de interés para la escuela secundaria. Si bien los estudiantes están inmersos en el mundo digital, es preciso acompañarlos a transitar por el ciberespacio de un modo que les permita obtener ciertas herramientas para cuidarse, cuidar a otras personas y poder disfrutar de este.

[Material](#)

---



### **Estrategias de prevención de consumos problemáticos: Una mirada hacia la prevención con adolescentes y jóvenes**

Este manual ofrece estrategias y recursos para abordar la prevención de los consumos problemáticos. Tiene el objetivo de dar herramientas que permitan la comprensión y el acercamiento a esta problemática y participar activamente en la creación de programas específicos que contribuyan al cambio social. El manual se divide en dos partes: una establece el marco conceptual que fundamenta las prácticas de prevención y otra se enfoca en los ámbitos de aplicación práctica, con herramientas concretas para implementar en la comunidad.

[Material](#)

---



### **Guía de orientación para el abordaje integral de los consumos problemáticos en la escuela**

Esta guía está destinada a supervisiones, equipos de conducción, docentes, preceptores y equipos técnicos de escuelas secundarias. Propone orientaciones para el abordaje integral de las situaciones de consumo problemático en las escuelas de nivel secundario y brinda herramientas teóricas y prácticas para el trabajo sobre la temática, como contenido transversal enmarcado en la Educación Sexual Integral y para la elaboración de proyectos escolares sobre los consumos problemáticos en distintos espacios institucionales.

[Material](#)

## ● Serie Profundización NES



### Lo público y lo privado: prácticas de cuidado en las redes

Esta propuesta de enseñanza tiene por objetivo acompañar a los jóvenes en el manejo cuidadoso de las redes sociales. Analiza varios obstáculos a los que se enfrentan, identificados por Roxana Morduchowicz como la poca percepción del riesgo, la carencia en el registro del alcance de la exposición mediática, la confianza en el manejo de la tecnología, las nuevas fronteras de lo público y lo privado, las redes sociales como constructores de identidad y la necesidad de ser popular y de visibilidad como mandato.

- [Propuestas de enseñanza](#)
- [Actividades para estudiantes](#)



### Enredados en las redes: conflictos entre pares en el espacio virtual

¿Quién es el otro detrás de la pantalla? Esta es la pregunta que orienta la secuencia didáctica propuesta. Apunta a promover vínculos solidarios, pluralistas y basados en el respeto mutuo, tanto en el espacio físico como en el espacio virtual. Propone trabajar el conflicto en las redes, aceptar que el malentendido existe y que es necesario aprender a arreglarse con él, comprender que la interpretación de un mensaje está siempre atravesada por la propia subjetividad para, finalmente, encontrar modos pacíficos de resolución de los conflictos.

- [Propuestas de enseñanza](#)
- [Actividades para estudiantes](#)



## **Valija de vida saludable: Prevención de adicciones**

Este material sistematiza herramientas teóricas y prácticas para las escuelas que ponen sobre la mesa la importancia del abordaje de la salud integral. Los recursos se orientan a incluir aspectos que permitan instalar la promoción y la prevención como conceptos a ser debatidos y practicados por todas las instituciones educativas. El material contiene apuntes de actualización y reflexión y sugerencias de actividades orientadas a ofrecer espacios donde el diálogo y la posibilidad de expresar preocupaciones e intereses conduzcan a la prevención de conductas de riesgo y a fortalecer la confianza para cuidarse y cuidar de otras personas.


[Recursero - Inicial](#)

[Familias - Inicial](#) | [Familias - Primaria](#) | [Familias - Secundaria](#)


[Docentes - Inicial](#) | [Docentes - Primaria](#)

## Glosario


### Algoritmo

Secuencia de instrucciones o un conjunto de reglas diseñadas para realizar una tarea específica o resolver un problema determinado. Cada algoritmo tiene un inicio y un fin, y los pasos que lo componen están claramente definidos y son ejecutables. La esencia de un algoritmo radica en su capacidad para desglosar tareas complejas en pasos más simples y manejables. 


### Catfishing

Práctica de crear una identidad o perfil ficticios en línea para engañar, confundir o manipular a otros, a menudo con fines engañosos o malintencionados. Esta actividad suele asociarse a los entornos en línea, en particular las redes sociales y las plataformas de citas. 


### Ciberbullying

Acoso entre pares que tiene lugar a través de medios digitales, como teléfonos móviles, computadoras y tabletas. 

### Cibercultura

Fenómeno que surge del entrelazamiento de la tecnología digital con aspectos de la vida cotidiana y social. Se caracteriza por la creación de nuevas formas de comunicación y expresión, las cuales son posibles gracias a las redes sociales, foros, blogs y otros medios digitales. Estos espacios en línea transformaron la forma en que interactuamos y nos presentamos al mundo y dieron lugar a identidades digitales únicas que pueden diferir significativamente de nuestras identidades en el mundo físico. 

### Conectividad

Capacidad de establecer y mantener una conexión entre dispositivos o sistemas para facilitar la comunicación y el intercambio de datos. En el contexto de las redes de computadoras, la conectividad implica la capacidad de dispositivos individuales, como computadoras, teléfonos móviles o tabletas, para comunicarse entre sí y con Internet u otras redes. Esto permite el acceso y el intercambio de información y recursos. 

### Huella digital

Rastro único de datos que los individuos dejan en Internet como resultado de sus actividades en línea. Esta huella se compone de la información que las personas comparten conscientemente, como publicaciones en redes sociales, así como de los datos recopilados por las cookies y otras tecnologías de seguimiento.




### Grooming


Acciones deliberadas de una persona adulta dirigidas a establecer una relación emocional con una niña, un niño o un adolescente con el objetivo de obtener satisfacción sexual a través de abusos o explotación.



## Haters

Personas que frecuentemente expresan comentarios negativos, críticos o despectivos hacia alguien o algo, especialmente en Internet y en las redes sociales. Suelen estar motivadas por emociones negativas reales como el desprecio, la envidia o el odio hacia una persona, grupo o idea. Se enfocan en expresar su aversión o desagrado de manera continua y, a menudo, agresiva. No necesariamente buscan una reacción directa de otras personas, aunque pueden disfrutar de la atención o la controversia que generan. 

## Interactividad

Característica de sistemas, dispositivos o procesos que permite un diálogo bidireccional entre el usuario y el sistema. A diferencia de los medios tradicionales, donde la comunicación es unidireccional, en los sistemas interactivos, el usuario no solo recibe información sino que también tiene la capacidad de influir, modificar o responder a esa información. 


## Marketing de influencers

Estrategia de ventas que se centra en utilizar influencers para ampliar el alcance de una marca o mensaje 


## Influencer

Persona que tiene la capacidad de influir en las opiniones, comportamientos o compras de otros, a menudo a través de las redes sociales. Estas personas generalmente tienen un gran número de seguidores y se caracterizan por tener un alto nivel de compromiso e interacción con su audiencia. A su vez, pueden ser conocidos en diferentes campos, como la moda, la belleza, los videojuegos, el deporte y la tecnología, entre otros.


## Inmersividad

Cualidad que describe la capacidad de un entorno, experiencia o tecnología para envolver completamente a un usuario o participante en una experiencia que se siente cercana a la realidad o altamente involucrante. Esta cualidad se logra a través de la creación de un entorno que captura los sentidos del usuario, a menudo de manera que la línea entre lo real y lo artificial se difumina. 

## Review bombing o bombardeo de reseñas

Fenómeno en el que un gran número de usuarios publica críticas negativas sobre un producto, servicio o contenido, generalmente en plataformas en línea como sitios web de reseñas o tiendas de aplicaciones, con el objetivo de disminuir artificialmente su calificación general. Este comportamiento es típicamente orquestado y no refleja una evaluación honesta o imparcial del producto o servicio en cuestión. A menudo, el review bombing es motivado por controversias o descontento con algo relacionado con el producto. En algunos casos, puede ser utilizado como una forma de protesta o boicot. 


## Selfie

Fotografía que una persona se toma a sí misma, generalmente con un teléfono inteligente o una cámara web. Las selfies son a menudo compartidas en redes sociales como Instagram, Facebook, Snapchat y Twitter. 

## **Sexting**

Acto de enviar, recibir o compartir mensajes, fotos o videos sexualmente explícitos, generalmente a través de teléfonos móviles, tabletas, computadoras u otros dispositivos electrónicos. A menudo implica el envío de mensajes de texto con contenido sexual, pero también puede incluir imágenes o videos de desnudos o semidesnudos o de actividades sexuales.

## **Trolls**

Individuos o grupos que publican mensajes provocadores, irrelevantes o fuera de lugar en comunidades en línea, como foros, salas de chat, blogs, o redes sociales, con el objetivo principal de molestar o provocar una respuesta emocional en otros usuarios. Su comportamiento puede variar desde bromas inofensivas hasta acoso o difamación grave. Suelen estar motivados por el deseo de provocar, molestar o entretenerse a expensas de otros. No necesariamente tienen emociones reales de desprecio o disgusto hacia sus objetivos. Se involucran en comportamientos provocativos, irrelevantes o fuera de tema, con el propósito principal de desviar la conversación, provocar reacciones emocionales o crear conflictos y confusión. El objetivo de un troll es perturbar el flujo normal de una discusión o provocar a otros usuarios para su propio entretenimiento. No están necesariamente comprometidos con el contenido de lo que dicen y suelen cambiar de objetivos o argumentos con facilidad.  [VOLVER](#)

