

#Hablemos De

Consumos digitales
y ciberbullying

>> Orientaciones para la comunidad educativa

Introducción

Los consumos digitales son parte inseparable de la vida cotidiana de los niños, niñas y adolescentes (NNyA) contemporáneos. Lejos de ser un fenómeno neutro, emergen en un contexto de capitalismo de plataformas (Srnicek, 2018) y economía de la atención, donde el tiempo de conexión produce datos y el diseño algorítmico apunta a la activación permanente del sistema de recompensa. Como señala Varoufakis (2023), cada minuto de permanencia produce datos sobre comportamientos, preferencias, tendencias y deseos, que luego se comercializan. El modelo de negocio no requiere que estés satisfecho, sino que no puedas parar. De esta manera, entender los consumos digitales exige una mirada que contemple la tríada **sujeto - tecnología - contexto** (Fainboim, 2024), y respuestas colectivas, críticas y humanizantes, desde la corresponsabilidad entre la escuela, las familias, las instituciones del Estado (en sus niveles de gestión) integrantes del Sistema de Protección de Derechos y las organizaciones de la sociedad civil.



Las pantallas no son solo una herramienta más que niños, niñas y adolescentes usan cuando quieren. Son el entorno donde transcurre buena parte de su vida: donde se vinculan, juegan, aprenden, se aburren, se enamoran y se pelean. Donde van construyendo su identidad y subjetividad. Para ellos, lo digital no es un mundo paralelo ni separado: es parte del mismo mundo que el barrio, la escuela y la familia.

Pero ese mundo no es neutral. Detrás de cada aplicación, de cada red social, de cada plataforma de videos o de apuestas hay empresas que ganan dinero con el tiempo que pasan conectados. No es casualidad que sea tan difícil dejar el celular: está diseñado para que no se pueda.

1 La Ley 26.061, sancionada en Argentina en 2005, es la norma nacional de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes (NNyA). Su objetivo principal es garantizar el ejercicio pleno y continuo de sus derechos reconocidos en tratados internacionales, rigiendo toda medida estatal, judicial o familiar bajo el principio del "interés superior del niño". NNyA son personas de hasta 18 años de edad, la Ley 26.061 está basada en la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño. Esta normativa garantiza su derecho a la vida, a la salud, a la educación, a vivir en familia, a jugar y a ser escuchados. Disponible en: <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-26061-110778>

Cada notificación, cada “me gusta o like”, cada nuevo episodio que aparece, está calculado para activar el sistema de recompensa del cerebro, como una máquina tragamonedas. No es falta de voluntad de NNyA, ni una falla de las familias: es ingeniería aplicada a las nuevas tecnologías y consumos digitales.

A esto se le suma algo más estructural. El médico y psicoanalista Juan Vasen describe con claridad en *Generación Algoritmo* (2024) que las instituciones que históricamente formaban a las infancias —la familia, la escuela, el Estado— fueron perdiendo presencia en ese proceso, y ese espacio vacío fue ocupado por la lógica del consumo. Los chicos dejaron de ser pensados como estudiantes o futuros ciudadanos para ser tratados, cada vez más, como usuarios y clientes. Y un chico formado para consumir es mucho más vulnerable a que los algoritmos lo capturen.

Esto nos interpela directamente a quienes acompañamos a NNyA. Porque cuando un estudiante no puede concentrarse, cuando prefiere el celular a cualquier otra cosa, cuando su estado de ánimo depende de cuántos likes o me gusta, tuvo esa mañana, no estamos ante un problema de disciplina ni de mala crianza. Estamos ante el resultado visible de un sistema que fue diseñado así.

Vale detenerse en algo importante: ni las familias ni los docentes están fallando. Nadie fue formado para acompañar las subjetividades que producen los entornos algorítmicos, porque estos entornos son nuevos. Las respuestas que teníamos disponibles —poner límites, dar el ejemplo, hablar con los chicos— siguen siendo necesarias, pero no alcanzan solas frente a la escala y la sofisticación de lo que está en juego. Responsabilizar a cada familia o a cada docente por lo que no pueden resolver individualmente es desplazar hacia las personas una responsabilidad que es, antes que nada, de las políticas de Estado: regulación de plataformas, protección de datos de NNyA, acceso a salud mental, formación docente y dispositivos públicos de acompañamiento.

En ese escenario, la escuela tiene algo genuinamente valioso para ofrecer: es uno de los pocos espacios donde todavía es posible construir colectivamente algo distinto a la lógica del consumo. No como única responsable —esa tarea le corresponde también a las familias, al sistema de salud y, sobre todo, a las políticas públicas que todavía están en deuda— sino como parte necesaria de una respuesta que solo puede ser colectiva.

Entender los consumos digitales desde este lugar —mirando al mismo tiempo a NNyA, a la tecnología que usa y al contexto que los produce— es lo que permite responder de una manera que tenga sentido real: no desde el miedo ni la prohibición, sino desde la comprensión, la presencia adulta y la construcción de algo mejor.

Este documento ofrece orientaciones prácticas organizadas en cuatro niveles de intervención: áulico, institucional, comunitario y familiar.

Marco conceptual: consumos, derechos y autonomía

Los consumos digitales involucran recepción, producción e intercambio de contenidos a través de dispositivos y plataformas: estudiar, trabajar, jugar, vincularse afectivamente, apostar. El Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos (Plan IACOP) Ley N°26.934/2014 los incluye dentro de los consumos problemáticos cuando afectan crónicamente la salud física, psíquica o los vínculos. La tecnología, como señala Paula Sibilía (2008), no es neutral: es histórica y porta lógicas de poder.

La sociedad de consumo (Bauman, 2000) promueve felicidad inmediata, ocultamiento del malestar y autoexplotación (Han, 2012). Las plataformas digitales son su expresión más sofisticada: convierten la búsqueda de bienestar en un mandato individual, haciendo invisible que las condiciones que producen ese malestar son estructurales, no personales (Cabanas e Illouz, 2019).

El psicoanalista Juan Vasen (*Generación Algoritmo*, Noveduc, 2024) da el contexto histórico: la responsabilidad de formar a las infancias —que recayó en familias, escuelas, Estado e instituciones— fue siendo colonizada por la lógica tecnoalgorítmica. El problema no es tecnológico sino formativo y político.

“Son justamente esos niños, devenidos clientes en lugar de alumnos y consumidores en lugar de ciudadanos, una de las condiciones previas y preparatorias para una permeabilización casi sin barreras a la intrusión tecnoalgorítmica.” (Vasen, 2024, p. 8)

El abordaje de la problemática digital con NNA requiere reconocer simultáneamente: el derecho de NNA a acceder a entornos digitales y el derecho a ser protegidos en ellos. Ninguno anula al otro. El marco normativo vinculante:

- Convención sobre los Derechos del Niño (Ley 23.849): interés superior del niño; autonomía progresiva.
- Ley 26.061: el Estado como garante primario; corresponsabilidad de familias, escuelas y comunidades.
- Ley 26.150 (ESI) (para el abordaje desde una dimensión preventiva): los entornos digitales son también territorio de la ESI: cuerpo, afectividad, género, diversidad y derechos.
- Res. CGE N° 3260/23 (para acompañar cuando los episodios irrumpen en el ámbito educativo): criterios de intervención institucional ante consumos problemáticos en el ámbito escolar.

La autonomía progresiva significa que el objetivo no es solamente proteger a NNA del mundo digital (en términos de exposición a violencias y vulneración de derechos) sino formarlos para habitarlo con criterio y ejercicio de derechos. Eso requiere construir capacidades, no solo poner restricciones.

Señales de uso problemático de pantallas en NNyA:

- Prefiere estar siempre con el celular; evita actividades sin pantalla.
- Cambios de humor marcados por la posibilidad o imposibilidad de conectarse.
- Mentira u ocultamiento del tiempo real de conexión.
- Síndrome de abstinencia al retirar el dispositivo: ansiedad, irritabilidad.
- Afectación sostenida de la concentración, el aprendizaje y la expresión verbal.
- Cada aspecto de la vida queda subordinado a la actividad digital.

Señales de uso problemático de pantallas en NNyA:

- Argentina lidera la distracción digital: 54% de estudiantes de 15 años se distrajo con su celular en clase de Matemática, el más alto entre 80 países (PISA 2022 / Argentinos por la Educación, 2024).
- Notificaciones siempre activas: 38% de los estudiantes argentinos nunca las desactiva durante clase. Argentina es el único país latinoamericano donde la presión por responder mensajes es mayor en mujeres que en varones (PISA 2022).
- Debate global sobre regulación: a fines de 2024 el 40% de los sistemas educativos del mundo tenían algún tipo de restricción al uso de celulares en escuelas (UNESCO GEM Report 2024).

- Salud mental: adolescentes que pasan más de 3 horas diarias en redes sociales tienen mayor probabilidad de ansiedad o depresión (Johns Hopkins Bloomberg School, citado en Fainboim 2024).
- Apuestas online: 40% de adolescentes apostaron recientemente (Estudio 'Apostar no es jugar', 2024). UNICEF Argentina (2025) alerta sobre su ingreso masivo y problemático.

Cuando en las escuelas aparece el debate sobre los celulares, la conversación suele quedar atrapada en una pregunta binaria: ¿los prohibimos o los dejamos? Como si no hubiera nada en el medio.

La postura que sostiene este documento es otra: regular no significa prohibir. Regular significa establecer criterios claros sobre cuándo, cómo y para qué se usa la tecnología en la escuela, con un propósito pedagógico detrás. No es lo mismo decir "guarden el celular porque lo digo yo" que decir "en esta actividad no usamos celular porque necesitamos concentración sostenida, y esa también es una capacidad que estamos construyendo juntos".

Vale aclarar que esta discusión no es igual para todos los niveles y modalidades, y que cada institución necesita leerla desde su propio contexto:

En el **Nivel Inicial y la Educación Primaria**, restringir o directamente no incorporar el celular como objeto presente en la jornada escolar puede ser una decisión pedagógica completamente válida y fundamentada, coherente con las características del desarrollo de Niños y Niñas y con los objetivos formativos de esas etapas.

En el **Nivel Secundario**, donde los y las adolescentes ya conviven cotidianamente con dispositivos propios y donde la formación para la ciudadanía digital es una responsabilidad explícita de la escuela, la prohibición sin acompañamiento pedagógico resulta insuficiente. No forma: desplaza el problema para después de salir.

En la **Educación Especial**, la respuesta depende fuertemente de las trayectorias, necesidades y apoyos de cada estudiante. En muchos casos la tecnología es una herramienta de accesibilidad y comunicación que no puede ser restringida sin evaluar el impacto individual. Las decisiones sobre su uso requieren una mirada singularizada y el trabajo conjunto con los equipos de orientación y las familias.

En la **Educación de Jóvenes y Adultos**, los y las estudiantes llegan con experiencias digitales propias, muchas veces vinculadas al trabajo, la crianza o la vida comunitaria. Abordar los consumos digitales en este nivel implica partir de esas experiencias como material pedagógico, no tratarlos como destinatarios de una formación que no los reconoce como sujetos con saberes previos.

En todas las modalidades —Rural, Intercultural Bilingüe, Domiciliaria y Hospitalaria, Artística— la reflexión sobre el uso de tecnología debe contemplar las condiciones reales de conectividad, acceso a dispositivos y contextos de vida de los y las estudiantes. Una política que funciona en una escuela urbana con buena conectividad puede ser inviable o inequitativa en otro contexto.

La escuela no solo tiene la responsabilidad de proteger a los chicos y chicas de las pantallas: tiene la responsabilidad de formarlos para habitarlas. Y esa formación se da de maneras distintas según quiénes son, qué edad tienen, qué necesitan y en qué contexto aprenden. Prohibir no forma. Acompañar con criterio, sí.

Estrategias a nivel áulico

Para docentes en el aula

- Convertir los consumos digitales en objeto de estudio: algoritmos, publicidad, fake news (noticias falsas), apuestas online (apuestas en línea).
- Perspectiva crítica, no sólo preventiva.
- Promover el pensamiento crítico sobre la sociedad de consumo y las plataformas.
- Habilitar el diálogo cotidiano sobre usos digitales.
- Impulsar el Acuerdo Escolar de Convivencia (AEC) con participación estudiantil sobre el uso del celular.
- Propiciar actividades sin pantalla: juego, arte, debate, trabajo corporal, cultura.
- Constituirse en adulto/a de referencia: dar el ejemplo en el propio uso.

Para docentes en el aula

- Mirada positiva: escuchar lo que los/as jóvenes tienen para decir, sin catastrofismo.
- Ciudadanía digital: datos, privacidad, derechos digitales y lógica algorítmica.
- Construcción colectiva de normas de uso, sin imposición unilateral.

- Perspectiva de género: niñas y adolescentes mujeres son más vulnerables a ciertos impactos.
- Vincular con ESI: cuerpo, vínculos y derechos en entornos digitales, consentimiento, respeto de la privacidad, integridad propia y ajena..
- Autonomía progresiva: el objetivo es construir capacidades críticas, no restringir.

Marco curricular: tres estrategias complementarias

Los Lineamientos Curriculares para la Prevención de las Adicciones (CFE 256/15) proponen tres estrategias articuladas:

Marco curricular: tres estrategias complementarias		
Estrategia	Para quién	Foco en consumos digitales
Prevenición inespecífica	Todos los niveles (Inicial a Superior). Sin consumo problemático identificado.	Fortalecer vínculos, autoestima, tolerancia a la frustración, pensamiento crítico. Trabajar la espera, el aburrimiento y el cuerpo fuera de la pantalla.
Prevenición específica	Primaria, Secundaria, Jóvenes y Adultos. Con exposición a riesgos concretos.	Algoritmos, publicidad de apuestas, grooming, ciberbullying, sexting, privacidad. Información con perspectiva de derechos.
Reducción de riesgos y daños	Secundaria y Adultos. Con consumos problemáticos instalados.	Acompañar sin juicio, sostener la trayectoria escolar, articular con salud. Minimizar daños sin excluir ni estigmatizar.

Fuente: Lineamientos Curriculares para la Prevención de las Adicciones (CFE 256/15)

“No se espera que las y los docentes asuman el rol de “expertos en consumos problemáticos”. Para incidir desde la práctica pedagógica, es más importante saber acerca de las personas, grupos y comunidades con quienes se interactúa.” — Lineamientos Curriculares, CFE 256/15 para la Prevención de las Adicciones en todos los niveles del Sistema Educativo Nacional

Posicionamiento docente: desde dónde paramos

- **Escuchar antes que aleccionar.** El consumo digital de jóvenes tiene lógicas y significados propios. Preguntar es más potente que el sermón.

- **Evitar el catastrofismo.** La tecnología genera riesgos reales, pero también habilita vínculos, aprendizajes y expresiones identitarias.
- **Dar el ejemplo.** El propio uso del celular en el aula envía mensajes más potentes que cualquier discurso.
- **Reconocer los propios consumos.** Docentes también estamos inmersos/as en la economía de la atención.
- **No individualizar el problema.** Ante un uso que preocupa, preguntarse qué condiciones vinculares, emocionales y contextuales están operando.
- **Construir autonomía, no dependencia.** El objetivo es que NNA desarrollen progresivamente capacidad reflexiva para habitar entornos digitales con criterio.

Articulación con ESI y entornos digitales

La Ley N° 26.150 de Educación Sexual Integral articula directamente con el campo digital. Los cinco ejes de la ESI:

Lo que la evidencia muestra

La presencia del celular afecta la concentración incluso cuando no se usa activamente. Las notificaciones generan interrupciones involuntarias del procesamiento.

El multitasking digital (describe la práctica de usar múltiples dispositivos, aplicaciones o estímulos de manera simultánea o en rápida alternancia: escuchar música mientras se mira un video, chatear mientras se hace la tarea, tener varias pestañas abiertas y saltar entre ellas, scrollear mientras se ve una serie) reduce la profundidad del aprendizaje. Argentina lidera el ranking latinoamericano de notificaciones activadas en clase.

La prohibición sin contexto pedagógico no enseña regulación: solo desplaza el problema.

Orientaciones para la práctica áulica

Construir acuerdos de uso con los y las estudiantes, no normas impuestas.
Explicitar el para qué de cada propuesta: cuándo el celular tiene lugar y cuándo no.

Proponer actividades que requieran concentración sostenida y presencia corporal.

Crear momentos sin pantalla como práctica regulada, fundamentada y compartida.

Cuando el celular tiene lugar pedagógico, planificar su uso con intencionalidad.

Clave institucional: la regulación del celular no puede recaer solo en cada docente. Necesita ser una política institucional acordada, que incluya a los y las estudiantes y que el AEC sostenga como marco compartido. Sin estrategias institucionales bien definidas y respaldo activo a docentes y directivos, el problema persiste. (Tarasow, FLACSO)

Estrategias a nivel institucional

Criterios de intervención (en base a la Guía de orientaciones y criterios de intervención ante situaciones de consumo de sustancias en ámbitos escolares (2023) SEDRONAR y ex Ministerio de Educación de la Nación)

- **Diálogo:** escucha activa, sin juicio, en privacidad y confianza.
- **Confidencialidad:** no exponer la situación en grupos de chat ni públicamente.
- **Acompañamiento:** sostener la presencia adulta referente; no abandonar al/la estudiante.
- **Comunicación oportuna:** informar al equipo directivo, familia y salud en el momento adecuado.
- **Seguimiento:** la intervención no termina en la primera conversación.

Acciones institucionales clave

- Revisar el AEC sobre uso de dispositivos con participación estudiantil activa.
- Mapear recursos de salud mental en el territorio: Programa de abordaje de situaciones complejas en el ámbito educativo -PASEC-, equipos de orientación educativa -EOE-, Centros de Atención Primaria de la Salud -CAPS-, áreas de niñez y familia de los municipios, organizaciones de la localidad. El mapa se construye en tiempos de calma, no de urgencia.
- Evitar diagnósticos de salud desde la escuela y la convocatoria a fuerzas de seguridad ante situaciones de consumo.
- Promover formación docente continua en consumos digitales, apuestas online, grooming, ciberbullying y sexting.

- Crear espacios sin pantalla dentro de la escuela como práctica regulada y fundamentada.
- No derivar sin acompañar: la derivación sin seguimiento vulnera el derecho a la atención integral (Ley 26.657, art. 9°).
- Nunca compartir información sobre situaciones puntuales en redes sociales o medios de comunicación.

Perspectiva de género en los consumos digitales

Impactos diferenciales documentados

- Adolescentes mujeres: mayor correlación entre uso intensivo de redes y ansiedad/depresión (Haidt, 2024; Johns Hopkins).
- Acceso a pornografía: impacto diferencial en expectativas sobre cuerpos y sexualidad.
- Estandarización de cuerpos en redes: afecta más la autoestima de niñas y adolescentes.
- Apuestas online: varones apuestan más, pero las mujeres soportan el daño relacional de las deudas (Estudio 'Apostar no es jugar', 2024).
- Argentina: único país latinoamericano donde la presión por responder mensajes en clase es mayor en mujeres (PISA 2022).
- Violencia de género digital: control, acoso y violencia tienen continuidad online.

Estrategias pedagógicas con perspectiva de género

- Nombrar explícitamente los impactos diferenciales, sin sobrecargar a las mujeres de responsabilidad.
- Trabajar con varones la naturalización de pornografía y apuestas como “ocio masculino”.
- Analizar modelos de feminidad en redes: influencers, skincare desde los 8 años.
- Abordar el consentimiento digital de manera explícita vinculado a ESI.
- Visibilizar la violencia de género digital como extensión de la violencia patriarcal.
- Construir espacios digitales más igualitarios junto con los y las estudiantes.

Ciudadanía digital como contenido curricular

Los consumos digitales no son solo un tema de educación tecnológica: son un contenido político, ético y social. Enseñar ciudadanía digital implica que los y las estudiantes puedan:

- Comprender qué son los datos, cómo se recolectan y qué hacen las plataformas con ellos.
- Entender la lógica algorítmica: cómo funciona lo que ven y por qué ven lo que ven.
- Reconocer sus derechos digitales: privacidad, no discriminación, acceso, consentimiento.
- Analizar críticamente la publicidad, en particular la de apuestas online.
- Identificar desinformación y fake news, y desarrollar hábitos de verificación.
- Distinguir entre uso instrumental, uso expresivo y uso problemático de la tecnología.

Esto puede abordarse desde Ciencias Sociales, Ética, Lengua, Matemática, Informática, ESI y espacios de tutoría. La clave es que no quede confinado a un solo espacio.

Propuestas de actividades para el aula (a modo de sugerencia, cada institución y docente puede adecuarlas a sus particularidades)

ACTIVIDAD 1 — ¿Quién gana cuando usamos una red?

Objetivo: Desarrollar pensamiento crítico sobre la economía de la atención. Se propone analizar las condiciones de uso de una plataforma cotidiana (Instagram, TikTok, YouTube): ¿Qué datos entrego al registrarme? ¿Cómo gana dinero esta plataforma? ¿Qué decide el algoritmo por mí? ¿Puedo modificarlo?

Cierre sugerido: Construir colectivamente un 'manual de usuario crítico de la plataforma analizada.

ACTIVIDAD 2 — La publicidad que no parece publicidad

Objetivo: Identificar mecanismos de publicidad encubierta, con foco en apuestas online e influencers. Se recopilan capturas de publicidades de apuestas y publicaciones patrocinadas.

En grupos: ¿Esto es publicidad o contenido orgánico? ¿Qué promete? ¿Qué dice la ley sobre publicidad de apuestas dirigida a menores? (Ley N° 27.688)

Cierre sugerido: Producir una contra-publicidad o posteo crítico.

ACTIVIDAD 3 — Cartografía digital de nuestra vida

Objetivo: Visualizar colectivamente el tiempo y lugar que ocupan los entornos digitales, sin juzgar ni moralizar. Cada estudiante registra un 'mapa digital' personal: ¿Qué apps uso? ¿Para qué? ¿Hay momentos en que quisiera usar menos y no puedo? ¿Hay algo que me da placer hacer sin pantalla?

Cierre sugerido: Plenario sin exposición individual. ¿Qué patrones grupales identificamos? ¿Qué nos dicen sobre nuestra época?

ACTIVIDAD 3 — Cartografía digital de nuestra vida

Objetivo: Visualizar colectivamente el tiempo y lugar que ocupan los entornos digitales, sin juzgar ni moralizar. Cada estudiante registra un 'mapa digital' personal: ¿Qué apps uso? ¿Para qué? ¿Hay momentos en que quisiera usar menos y no puedo? ¿Hay algo que me da placer hacer sin pantalla?

Cierre sugerido: Plenario sin exposición individual. ¿Qué patrones grupales identificamos? ¿Qué nos dicen sobre nuestra época?

ACTIVIDAD 4 — Lógica de consumo vs. lógica de cuidado

Objetivo: Analizar los valores de la sociedad de consumo digital y construir alternativas desde el cuidado colectivo. Se leen fragmentos adaptados de Han (La sociedad del cansancio) o Fainboim (Cuidar las infancias en la era digital).

En grupos: ¿Qué valores de la sociedad de consumo reconocen en su vida? ¿Qué sería una 'lógica de cuidado' en entornos digitales?

Cierre sugerido: 'Manifiesto del grupo' sobre usos digitales que quieren promover o transformar.

ACTIVIDAD 5 — ¿Qué pasa cuando compartimos algo?

Objetivo: Comprender el carácter irreversible de los contenidos digitales, con foco en privacidad, sexting y difusión no consentida. Se trabaja con una situación hipotética sobre el envío de una imagen íntima. En grupos: ¿Quién tiene control sobre esa imagen? ¿Qué responsabilidades tienen quienes la reciben? ¿Qué dice la ley? (Ley N° 26.388; Ley N° 26.904 sobre grooming)

Cierre sugerido: Mapa de recursos: personas y espacios a los que recurrir (EOE, Línea 102, salud).

Estrategias a nivel comunitario

- **Mesas locales de trabajo:** articulación entre escuelas, CAPS, organizaciones sociales, municipios y áreas de niñez y familia. El recursoro se construye antes de la urgencia.
- **Articulación intersectorial:** corresponsabilidad real entre educación, salud, municipio y organizaciones. “Eso no es de nosotros” no es una respuesta válida.
- **Apuestas virtuales como problema social:** 40% de adolescentes apuestan (Estudio ‘Apostar no es jugar’, 2024). Requiere abordaje comunitario con perspectiva de género.
- **Espacios sin pantalla en el territorio:** clubes, bibliotecas, talleres culturales, deporte. Construcción activa de tejido social, no prohibición.
- **Brecha digital como desigualdad:** visibilizar la brecha de género y socioeconómica como factores que reproducen inequidades.
- **Derechos digitales como agenda colectiva:** exigir regulación estatal sobre publicidad de apuestas y plataformas con contenidos para menores.

Orientaciones para familias

Las familias son el primer entorno de cuidado. El diálogo cotidiano es la herramienta preventiva más eficaz. No se trata de vigilar, sino de acompañar con presencia real. El material completo para familias se desarrolla en el documento específico de esta serie.

Pautas por etapa evolutiva (Tisseron / Fainboim, 2024)

- Hasta 3 años: ninguna pantalla. Afecta lenguaje, memoria y desarrollo motor. Hasta 6 años: sin videojuegos ni tablets en soledad. El autocontrol no está desarrollado.
- Hasta 9 años: internet solo acompañado/a con controles de navegación.
- Hasta 12 años: sin redes sociales ni celular propio. Uso supervisado.
- Adolescencia: autonomía progresiva con diálogo permanente y acuerdos explícitos construidos junto a los y las jóvenes.

Pautas por etapa evolutiva (Tisseron / Fainboim, 2024)

- Dar el ejemplo: revisar el propio uso adulto de pantallas.
- Crear zonas y momentos sin celular: comidas, noche, tiempo de juego.
- Hablar sobre lo que ven, juegan y comparten en línea.
- Ante señales de alarma sostenidas, conversar con la escuela y/o buscar orientación en salud.
- Conocer las plataformas que usan con curiosidad genuina, no con vigilancia.
- Nunca normalizar las apuestas online ni prestar tarjetas o billeteras virtuales.

Marco normativo de referencia

- **Ley N° 26.934 (IACOP, 2014):** consumos problemáticos incluyendo tecnologías y juego.
- **Ley N° 26.657 (Salud Mental, 2010):** derecho a atención integral; prohíbe patologización.
- **Ley N° 26.150 (ESI, 2006):** articulación con cuidado del cuerpo y vínculos en entornos digitales.
- **Ley N° 26.061 (Protección Integral NNA, 2005):** corresponsabilidad del Estado, familias e instituciones.
- **Ley N° 26.904 (Grooming, 2013):** tipifica el acoso sexual virtual contra NNA.
- **Ley N° 27.688 y modif.:** prohíbe publicidad de apuestas online dirigida a menores.
- **CIDN (Ley 23.849):** interés superior del niño y autonomía progresiva.
- **Res. CGE N° 3260/23:** criterios de intervención ante consumos en ámbitos escolares.
- **CFE Res. 256/15:** Lineamientos Curriculares para la Prevención de Adicciones.

Recursos del sistema en Entre Ríos

- Línea 102 — gratuita, 24hs - Consultas y denuncias sobre situaciones que vulneran derechos de NNA.
- Equipos PASEC — CGE - Acompañamiento a instituciones en situaciones de complejidad. Acceso a través de la DDE.
- Equipos de Orientación Escolar (EOE) - Primera consulta institucional ante situaciones de alerta.
- COPNAF / ANAF - Organismo de protección de NNA. Referentes por departamento.
- Centros de salud mental provinciales - Atención especializada. Consultar en el CAPS del barrio.
- Programa de ESI — CGE - Materiales y formación docente.
- Argentina Cibersegura - argentinacibersegura.org | Capacitaciones en escuelas.
- Chicos.net - chicos.net | Recursos sobre navegación segura y crianza digital.

Bibliografía

- Fainboim, L. (2024). Cuidar las infancias en la era digital. Noveduc.
- Fainboim, L. (2024). Infancias en Entornos Digitales. Propuesta desarrollada en la provincia de Entre Ríos. Bienestar Digital.
- Vasen, J. (2024). Generación Algoritmo. Noveduc.
- Haidt, J. (2024). La generación ansiosa. Deusto.
- Han, B-C. (2012). La sociedad del cansancio. Herder.
- Bauman, Z. (2000). Modernidad líquida. FCE.
- Srnicek, N. (2018). Capitalismo de plataformas. Caja Negra.
- Sibilia, P. (2008). La intimidad como espectáculo. FCE.*
- Bauman, Z. (2000). Modernidad líquida. FCE.*
- Varoufakis, Y. (2023). Tecnofeudalismo. Deusto.
- Tisseron, S. (2018). 3-6-9-12: Apprivoiser les écrans et grandir. Érès.
- PISA 2022 – Celular en el aula (Argentinos por la Educación, 2024).*
- UNESCO GEM Report 2024.*
- Bleichmar, S. (2005). La subjetividad en riesgo. Topía Editorial.*
- Erikson, E. (1968). Identity: Youth and crisis. W. W. Norton & Company.*
- Foucault, M. (1994). Hermenéutica del sujeto. La Piqueta. (Trabajo original publicado en 1982)*
- Ricoeur, P. (1996). Sí mismo como otro. Siglo XXI Editores. (Trabajo original publicado en 1990)*
- Foucault, M. (1988). El sujeto y el poder. En H. Dreyfus y P. Rabinow (Eds.), Michel Foucault: Más allá del estructuralismo y la hermenéutica (pp. 227-244). Universidad Nacional Autónoma de México. (Trabajo original publicado en 1982)*
- Cabanas, E. e Illouz, E. (2019). Happygracia: Cómo la ciencia de la felicidad controla nuestras vidas. Paidós.*
- CGE (2024) Entre Ríos. Las apuestas virtuales desde una perspectiva de cuidados en el ámbito educativo. Orientaciones para la intervención y propuestas didácticas. Disponible en: <https://aprender.entrerios.edu.ar/wp-content/uploads/2024/08/Introduccion-Orientaciones-para-el-acompanamiento-de-las-adolescencias-y-juventudes-1.pdf>
- Estudio 'Apostar no es jugar' (2024). Disponible en: <https://www.tiempoar.com.ar/wp-content/uploads/2024/09/Informe-Apostar-no-es-un-juego.pdf>
- UNICEF Argentina (2025). Zoom a las apuestas online. Disponible en: <https://www.unicef.org/argentina/apuestas-online>

MEN y SEDRONAR (2023). Guía de orientaciones y criterios de intervención ante situaciones de consumo de sustancias en ámbitos escolares. Disponible en: <https://www.educ.ar/recursos/158244/guia-de-orientaciones-y-criterios-de-intervencion-ante-situaciones-de-consumo-de-sustancias-en-ambitos-escolares>

Marco Normativo de referencia

Declaración Universal de los Derechos Humanos.

Convención Iberoamericana de los Derechos de los Jóvenes. Plan Nacional de Salud mental.

Ley Nacional 26.934 (2014) Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos (IACOP).

Ley Nacional 26.061 (2005) de Protección Integral de los Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes.

Ley Nacional 26.206 (2006) de Educación.

Ley Nacional 26.150 (2006) de Educación Sexual Integral

Ley Nacional 26.586 (2009) Programa Nacional de Educación y Prevención sobre las Adicciones y el Consumo Indebido de Drogas.

Ley Nacional 26.657 (2010) de Salud Mental.

CFE Res. 256/15. "Lineamientos Curriculares para la Prevención de las Adicciones".

Disponible en: <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/resolucion-cfe-256-15.pdf>

SEDRONAR () Orientación para el abordaje de los Lineamientos curriculares para la prevención sobre las adicciones. Disponible en:

<https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/sedronar-orientacionparaelabordaje.pdf>

Res. CGE N° 3260/23. Disponible en:

https://drive.google.com/file/d/1GV6WMQBKcGbB2_HEVWHJKIt7fRGvI2XU/view?usp=sharing