



# ¿Qué se pone en juego durante el Mundial de fútbol?

Propuestas para trabajar en las aulas



Ministerio de  
Capital Humano  
República Argentina

Secretaría  
de Educación

# ¿Qué se pone en juego durante el Mundial de fútbol?

## Propuestas para trabajar en las aulas

El fútbol es uno de los deportes más populares del mundo y se encuentra entre los que generan más interés. En nuestro país aún se utiliza la famosa frase “pasión de multitudes” para hacer referencia al fervor de los hinchas, al intenso sentimiento que genera en las personas la afición por este deporte. Uno de los acontecimientos más importantes para esta disciplina es el Mundial de Fútbol, que es un evento deportivo, pero también constituye un fenómeno social y cultural de escala global, especialmente en Argentina, porque forma parte de la identidad nacional.

El Mundial es una experiencia que convoca a grandes, chicos y jóvenes, atraviesa la vida cotidiana y constituye sentidos de pertenencia.

En el ámbito escolar, su llegada representa una oportunidad pedagógica privilegiada para analizarlo en sus diferentes dimensiones. Abordar el Mundial desde la escuela implica desnaturalizar el mero espectáculo para convertirlo en un objeto de reflexión. Permite que los estudiantes interroguen sobre las pasiones que moviliza al fútbol y lo comprendan como una práctica social compleja, atravesada por dimensiones históricas, políticas, económicas. También es una valiosa ocasión para promover la actividad física, el movimiento y la adopción de hábitos saludables, aprovechando el alto nivel de motivación que genera en la comunidad.

En este material ofrecemos algunas actividades para **poner el mundial en juego** en relación con estas múltiples dimensiones. Por un lado, como un potente estímulo que favorece la participación, el trabajo en equipo y el desarrollo **de hábitos saludables**, promoviendo valores como la cooperación, el respeto y la convivencia. Por el otro tomando en cuenta también el impacto de este evento en relación con los **consumos digitales**.

Las propuestas que siguen están pensadas para el tercer ciclo del nivel primario y para el nivel secundario.

Estas sugerencias son entradas posibles para analizar el fenómeno desde la complejidad e invitar a la exploración de otras temáticas complementarias. El propósito central es aprovechar los temas que convocan genuinamente a los estudiantes para brindarles una orientación pedagógica que permita transformar el interés espontáneo en una oportunidad de reflexión situada y crítica.



## El Mundial se vive en movimiento

La actividad física es un pilar fundamental para el desarrollo integral de las personas, ya que aporta beneficios a nivel físico, emocional y social. Diversos estudios evidencian que el mundial de fútbol incrementa en los jóvenes la motivación hacia la práctica de ejercicio físico, manifiestan sentirse inspirados a intensificar su actividad física o a practicar deportes con mayor frecuencia durante este período. Asimismo, este evento deportivo promueve la socialización y el fortalecimiento de los vínculos interpersonales, aumenta el deseo de compartir con amigos y familiares, generando espacios de encuentro y sentido de pertenencia. Este fenómeno no solo fortalece la cohesión social, sino que también impacta positivamente en el bienestar emocional, generando sentimientos de alegría, optimismo y entusiasmo.

En el contexto escolar resulta especialmente relevante aprovechar este escenario para fomentar prácticas corporales que contrarresten el sedentarismo, promoviendo valores como la cooperación, el respeto, la inclusión y la convivencia.

## Propuestas para trabajar en la escuela

### PROPUESTA

1

#### El "Mundialito" de intervalos

(Enfoque condición física)



**En lugar de un torneo de fútbol tradicional donde los que no saben jugar se quedan afuera, organiza un circuito por estaciones basado en las distintas selecciones.**

**Actividad:** dividir al grupo en "selecciones". Deben rotar por estaciones de 45 segundos:

- + Estación España: piques cortos de velocidad (anaeróbico).
- + Estación Brasil: planchas o ejercicios de fuerza/resistencia.
- + Estación Argentina: circuito entre conos (agilidad y coordinación).

**El Ganador:** no es quien mete más goles, sino el equipo que suma más repeticiones totales o muestra mejor técnica de ejecución.



**PROPUESTA**

2

Desafío  
"Crea tu propio  
entrenamiento"

(Enfoque  
creativo/autonomía)



**Actividad:** en grupos, deben investigar qué tipo de entrenamiento físico realiza su jugador favorito (por ejemplo, rutinas de potencia de **Cristiano Ronaldo**, de agilidad de **Kylian Mbappé** o habilidad técnica de **Leo Messi**).

**El Producto:** deben diseñar una mini-sesión de 10 minutos y dirigirla frente al resto de la clase. Esto trabaja la expresión corporal, el liderazgo y la investigación sobre salud deportiva.

**PROPUESTA**

3

El Torneo  
de "Fútbol-Tenis"  
o "Fut-Vóley"



**El fútbol 11 a veces excluye a quienes no tienen mucha técnica. El fútbol-tenis nivela el campo.**

**La actividad:** organiza un torneo de parejas en canchas reducidas usando una red baja o cinta elástica.

**Reglas mundialistas:** cada pareja elige un país y debe investigar un dato de salud o deporte de ese país para poder "inscribirse".

**Por qué funciona:** requiere menos despliegue físico pero mucha coordinación óculo-pédica y comunicación constante, algo vital en la secundaria.

## Apuestas en línea y mundial

Las apuestas en línea se llevan a cabo a través de plataformas digitales que permiten realizar transacciones monetarias con el objetivo de predecir resultados de eventos deportivos, juegos de casino o azar, operando bajo algoritmos de gratificación inmediata. Durante los últimos años su presencia en la escuela se hizo evidente a través de comportamientos que alteran la dinámica habitual de los estudiantes. Esta problemática, que generó una creciente demanda de intervención por parte de docentes, familias, comunicadores y organizaciones de la sociedad civil, se manifiesta en la celebración de triunfos deportivos durante las clases, estudiantes que se quedan dormidos por esperar resultados, intercambios sobre apuestas en los recreos y otras situaciones que afectan diversas esferas de la vida juvenil.

Las apuestas en línea se constituyen como una forma emergente de consumo digital entre adolescentes y pueden tornarse problemáticas. Si entendemos por consumos problemáticos




aquellos que afectan negativamente la salud —en cualquiera de sus dimensiones, ya sea física o mental— o las relaciones sociales, podemos advertir que el uso de estas plataformas de apuestas digitales puede comprometer el bienestar integral de los jóvenes. Resulta importante tener en cuenta que el aumento de apuestas en línea entre adolescentes no es un fenómeno aislado, se enmarca en una tendencia creciente a convertir aspectos de la vida cotidiana, la identidad personal o el tiempo de ocio en la posibilidad de obtener algún beneficio o rendimiento. Esta lógica se expresa en que “algo es mejor si puede traducirse en una ganancia”, y por lo tanto muchas actividades dejan de vivirse solamente como espacios recreativos, lúdicos y de encuentro con otros.

El documento [Zoom a las Apuestas On Line](#) elaborado por El Ministerio de Capital Humano junto a Unicef plantea que 1 de cada 4 adolescentes entre 12 y 17 años señala haber hecho apuestas online alguna vez, 6 de cada 10 conocen a alguien que lo ha hecho y casi la mitad reconoce las plataformas y aplicaciones. Entre las motivaciones, 1 de cada 2 jóvenes afirma apostar para ganar dinero, mientras que 3 de cada 10 lo hace por diversión.

En este marco, el mundo del deporte se constituyó en uno de los espacios donde las apuestas en línea ganaron mayor visibilidad entre los jóvenes. Durante el Mundial 2022, la presencia de casas de apuestas a través de patrocinios y pauta digital amplió el alcance de estas plataformas. Esta integración ha generado transformaciones en los modos de mirar y compartir fútbol, donde ya no representa solo un momento de encuentro con otros para compartir, sino que la experiencia está atravesada por la posibilidad de un rédito monetario.


## Propuestas para trabajar en la escuela



**PROPUESTA**

**1**

**Apuestas en línea y Mundial en la publicidad**



Seleccionen una pieza publicitaria audiovisual de una casa de apuestas que utilice el Mundial como evento central para promover el juego. A partir de su visualización, les proponemos trabajar sobre las siguientes preguntas disparadoras: ¿qué valores se asocian al hecho de apostar en el video? (Por ejemplo: astucia, éxito, dinero fácil o la figura del "experto"). ¿Cómo se representa a la persona que apuesta en la publicidad? ¿De qué manera consideran que apostar durante el partido modifica la experiencia de ver el encuentro deportivo?

Luego, los invitamos a desarrollar una pieza comunicacional audiovisual que recupere la identidad del hinchista y el sentido del juego, contraponiéndose a la lógica de la rentabilidad inmediata de las apuestas. El desafío consiste en diseñar un mensaje que invite a recuperar el valor de mirar el Mundial por el placer de compartir, de alentar y de vivir la incertidumbre propia del deporte, sin la necesidad de un rédito financiero.



**PROPUESTA**

**2**

**Elaboración  
de un diagnóstico  
situado**



**Busca que los estudiantes problematicen el fenómeno de las apuestas deportivas mediante la elaboración y desarrollo de un diagnóstico situado que permita conocer cómo esta práctica se manifiesta particularmente en el espacio escolar que habitan.**

Les proponemos recolectar, analizar y sistematizar información sobre la presencia de apuestas en eventos deportivos para conocer cómo las apuestas están presentes en los consumos digitales de los estudiantes en la escuela. Les anticipamos que deberá pensarse en un instrumento que garantice la confidencialidad de quienes participan.

Para ello, resulta fundamental definir en conjunto qué aspectos explorar y cómo formular las preguntas. A modo de ejemplo, se proponen los siguientes ejes: las prácticas (¿en qué tipo de eventos deportivos se apuesta?, ¿con qué frecuencia se realizan?), el contexto (¿dónde y cuándo se producen las apuestas?) y las motivaciones (¿por qué y para qué realizan las apuestas?). Luego les proponemos pensar la mejor manera de administrar el instrumento enfatizando el anonimato y la confidencialidad. Una vez recolectada la información, se plantea la elaboración de un informe grupal que sintetice los datos obtenidos. En esta instancia, será necesario consultar y analizar en conjunto fuentes secundarias —como el documento [Niñas, Niños y adolescentes conectados. Kids Online en Argentina](#) o el informe [Zoom a las apuestas](#)— para complementar la mirada sobre el fenómeno. Finalmente, se propone diseñar instancias de socialización para compartir los resultados y las reflexiones alcanzadas. El objetivo es que los estudiantes puedan comunicar sus conclusiones, promoviendo un espacio de intercambio y sensibilización en la comunidad educativa.



