

Universidad Abierta Interamericana

Facultad de Ciencias de la educación y Psicopedagogía

Percepciones sobre el impacto de las apuestas online en adolescentes del nivel secundario: análisis psicopedagógico del rendimiento académico y de los vínculos interpersonales en dos instituciones educativas del distrito de Moreno

Trabajo final para optar por el título de Licenciada en Psicopedagogía

Alumna: Casela Natalia Belén

Febrero 2026

RESUMEN

La presente tesis analiza las percepciones sobre las apuestas online en estudiantes de primer año de una escuela secundaria pública del partido de Moreno, con el propósito de comprender cómo esta práctica influye en el rendimiento académico, los vínculos interpersonales y las dinámicas institucionales. El estudio se enmarca en un enfoque psicopedagógico que articula aportes de la psicología del desarrollo, la neuropsicología y la psicopedagogía contemporánea, entendiendo que los procesos de aprendizaje se configuran en la interacción entre lo subjetivo, lo cognitivo y lo sociocultural.

La investigación adopta una metodología cualitativa basada en entrevistas semiestructuradas a estudiantes, docentes, madres, familias y profesionales del Equipo de Orientación Escolar (EOE). El análisis se organizó en cuatro ejes: percepciones sobre el fenómeno, efectos en el rendimiento, impacto en los vínculos y rol preventivo de la escuela y de las familias.

Los primeros hallazgos muestran que los y las adolescentes suelen minimizar los riesgos asociados al juego digital, mientras que los adultos expresan preocupación pero reconocen dificultades para intervenir. Asimismo, se identificaron efectos en procesos cognitivos como atención, memoria de trabajo y control inhibitorio, funciones que intervienen en la organización del estudio y pueden contribuir al descenso del rendimiento. También se observaron consecuencias en la socialización, tales como aislamiento, tensiones entre pares y debilitamiento de los vínculos con figuras adultas de referencia.

Desde una mirada psicopedagógica, las apuestas online se presentan como un fenómeno cultural que incide en la disponibilidad subjetiva para aprender y tensiona el lazo educativo. Frente a ello, se subraya la necesidad de fortalecer la prevención institucional mediante alfabetización digital crítica, educación emocional y participación activa de las familias. Este trabajo busca aportar una comprensión situada del problema y promover intervenciones que favorezcan la autorregulación, el proyecto vital y la continuidad de las trayectorias escolares.

Palabras clave: Apuestas online – Adolescencia – Psicopedagogía – Rendimiento académico – Funciones ejecutivas – Subjetividad digital – Vínculos escolares – Prevención educativa.

1. INTRODUCCIÓN 4
2. ESTADO DEL ARTE....5
2.2 Apuestas online como práctica emergente entre adolescentes 5
2.3 Tecnologías, redes sociales y vínculos adolescentes 6
2.4 Apuestas, emociones y funciones cognitivas implicadas en el aprendizaje 7
3. La adolescencia como etapa evolutiva, psicosocial 8
4. Apuestas online: fenómeno social y riesgo psicopedagógico 12
4.1. Expansión y características del fenómeno 13
4.2 Diseño de plataformas y mecanismos de refuerzo....14
5. Las apuestas online y su impacto en el rendimiento académico 15
5.1. Funciones ejecutivas, procesos cognitivos y desmotivación escolar....15
5.2. Absentismo, bajo rendimiento y abordaje psicopedagógico del riesgo académico....17
6.Vínculos interpersonales, subjetividad y lazo educativo en la adolescencia....18
7. La escuela secundaria como espacio de contención, prevención y acompañamiento psicopedagógico....20
8. ANÁLISIS DE DATOS 22
8.1. Percepción del fenómeno de apuestas online....23
8.2. Impacto en el rendimiento académico 25
8.3. Efectos en los vínculos interpersonales 27
8.4. Rol preventivo de la escuela y las familias....29
9. CONCLUSIÓN 31
10. BIBLIOGRAFÍA....33
11. Anexo....36
11.1 Modelos de entrevistas....36
11.2 Matriz de Análisis de Datos....42

1. INTRODUCCIÓN

Las apuestas online se han convertido en una práctica creciente entre adolescentes y jóvenes, impulsada por la expansión del acceso a internet, la presencia constante de dispositivos móviles y la fuerte penetración de plataformas digitales en la vida cotidiana. Este fenómeno, que combina entretenimiento, interacción social y consumo cultural, ha comenzado a manifestarse también dentro del ámbito escolar, generando interrogantes sobre sus posibles efectos en los procesos de aprendizaje, la convivencia y los vínculos entre los distintos actores educativos.

En este contexto, la escuela secundaria constituye un espacio central para observar cómo estas prácticas se inscriben en la vida de los y las estudiantes, especialmente en una etapa caracterizada por transformaciones cognitivas, emocionales y sociales propias de la adolescencia. Las apuestas virtuales, más allá de su dimensión lúdica o económica, interactúan con estas características evolutivas y con las dinámicas institucionales, lo que vuelve necesario un análisis situado que permita comprender cómo se significan, cómo circulan y qué implicancias tienen dentro del escenario escolar.

Desde un enfoque psicopedagógico, el presente trabajo se propone explorar las percepciones sobre las apuestas online en estudiantes de primer año de una escuela secundaria pública del distrito de Moreno, considerando su posible impacto en el rendimiento académico, en los vínculos interpersonales y en las condiciones institucionales que sostienen el aprender. La investigación articula aportes de la psicología del desarrollo, la neuropsicología y la psicopedagogía contemporánea, entendiendo que los procesos educativos se configuran en la intersección entre lo subjetivo, lo cognitivo y lo sociocultural.

Con este propósito, se realizó un estudio cualitativo basado en entrevistas semiestructuradas a estudiantes, docentes, familias y profesionales del Equipo de Orientación Escolar (EOE). Este diseño metodológico permite recuperar voces diversas, construir una comprensión contextualizada del fenómeno y aportar insumos para futuras estrategias institucionales de prevención, acompañamiento y cuidado.

2. ESTADO DEL ARTE

Para el desarrollo del presente estado del arte se realizó una búsqueda de antecedentes en artículos académicos, revistas científicas, repositorios universitarios y publicaciones especializadas. Se priorizaron textos publicados entre 2010 y 2024, con énfasis en investigaciones que aborden el fenómeno de las apuestas virtuales en adolescentes, su impacto en el entorno escolar, las funciones cognitivas implicadas y los vínculos sociales. El recorte geográfico abarca estudios realizados tanto en América Latina (con foco en Argentina y Perú) como en Europa, siempre que el enfoque fuera relevante para la realidad educativa local. Se incorporaron principalmente estudios de tipo cualitativo y cuantitativo, así como revisiones teóricas que aportan marcos interpretativos al fenómeno investigado.

La exposición de antecedentes se organiza en tres bloques temáticos:

1. Estudios centrados en las apuestas online y su presencia en adolescentes**.**
2. Investigaciones sobre el impacto de las tecnologías en la construcción de vínculos sociales**.**
3. Aportes desde la psicología educativa sobre funciones cognitivas y emocionales vinculadas al aprendizaje**.**

Finalmente, se presentará una breve conclusión que delimita el lugar que ocupa esta investigación dentro del campo, explicitando los vacíos a los que busca aportar.

2.2 Apuestas online como práctica emergente entre adolescentes

Branz y Murzi (2024) realizaron una investigación cualitativa desde el Programa de Estudios Sociales sobre el Deporte (UNSAM), basada en entrevistas a jóvenes de entre 13 y 21 años en contextos urbanos. El estudio analiza cómo las apuestas deportivas online se instalan como una práctica de sociabilidad adolescente, destacando que su dimensión lúdica y colectiva muchas veces prevalece por sobre la expectativa de obtener dinero. Los autores observaron que estas prácticas se incorporan incluso en espacios escolares —como recreos—, reforzando lazos entre pares y generando un nuevo tipo de ritual social. A su vez, alertan sobre cómo estas dinámicas

transforman el vínculo de los jóvenes con los eventos deportivos, generando una experiencia emocional intensa y competitiva.

García (2023) aborda las apuestas virtuales desde una perspectiva criminológica. Mediante una revisión documental de casos y normativas, el estudio analiza las conductas de riesgo en adolescentes dentro del entorno digital, haciendo énfasis en las apuestas como una de las formas emergentes de transgresión normativa. La autora señala que, si bien existen marcos legales que restringen el juego online a mayores de edad, en la práctica el acceso es casi irrestricto para los menores, lo que agrava el riesgo. Entre las conclusiones destaca la falta de políticas públicas específicas que aborden preventivamente este fenómeno en el ámbito educativo.

2.3 Tecnologías, redes sociales y vínculos adolescentes

Rial et al. (2014) realizaron un estudio exploratorio con encuestas a adolescentes sobre el uso de redes sociales e internet. El objetivo fue analizar el impacto de estas tecnologías en la construcción de identidad, las relaciones de pertenencia y la dinámica emocional. Entre sus principales hallazgos, identificaron que los entornos digitales funcionan como espacios de gratificación inmediata y sostén afectivo, lo cual genera patrones de uso compulsivo que pueden trasladarse a otras formas de consumo digital, como las apuestas online. Además, destacan que el exceso de tiempo en estas plataformas puede afectar negativamente las relaciones presenciales, el rendimiento escolar y el vínculo con los adultos.

Huyhua-Gutiérrez et al. (2023) desarrollaron un programa educativo de fortalecimiento de habilidades sociales en adolescentes de escuelas públicas de la región Amazonas (Perú), con enfoque virtual. El estudio, de tipo cuasi experimental, comparó dos grupos: uno que recibió el programa y otro que no. Los resultados mostraron que la exposición desregulada a entornos digitales tiende a debilitar la empatía, la comunicación asertiva y la autorregulación emocional. A partir de esta experiencia, los autores concluyen que las tecnologías, si no son mediadas pedagógicamente, pueden deteriorar competencias sociales clave para la convivencia escolar.

2.4 Apuestas, emociones y funciones cognitivas implicadas en el aprendizaje

Usán y Salavera (2018) llevaron a cabo un estudio cuantitativo con estudiantes de educación secundaria en España, aplicando escalas de inteligencia emocional y rendimiento académico. Encontraron que quienes presentaban mayores niveles de autorregulación emocional, manejo del estrés y empatía tendían a obtener mejores resultados escolares. A su vez, identificaron que emociones como ansiedad, euforia o frustración —presentes con frecuencia en las dinámicas de juego y apuestas— pueden desestabilizar los procesos atencionales, dificultar la memoria operativa y alterar la motivación, comprometiendo así el rendimiento académico.

Rodríguez-González y Calleja-Lameiras (2015) realizaron un estudio cuantitativo con 500 estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria en Galicia (España), utilizando el cuestionario CMEA para evaluar motivación intrínseca, autoeficacia, control y ansiedad. Si bien la mayoría presentaron niveles altos de motivación, se observó que las variaciones en determinadas dimensiones —por ejemplo, baja autoeficacia o alto control de la ansiedad— se asociaron con menor implicación en actividades escolares y peor rendimiento académico, lo que podría facilitar la búsqueda de reforzadores externos más intensos, como el uso problemático de tecnologías o las apuestas online.

A partir del relevamiento realizado, se observa que el fenómeno de las apuestas online en adolescentes ha comenzado a recibir atención desde diversas disciplinas, especialmente desde la sociología, la criminología y la psicología educativa. Los estudios relevados han aportado información valiosa sobre la dimensión social de las apuestas (Branz & Murzi, 2024), los riesgos legales y la falta de regulación efectiva (García, 2023), así como sobre los efectos de las tecnologías digitales en las habilidades sociales y emocionales (Rial et al., 2014; Huyhua-Gutiérrez et al., 2023). También se han identificado impactos sobre funciones cognitivas implicadas en el aprendizaje (Usán & Salavera, 2018; Delgado et al., 2010).

Sin embargo, existe un vacío importante en investigaciones que recojan las percepciones de los actores escolares (estudiantes, docentes, EOE y familias) sobre cómo las apuestas online afectan la vida escolar en términos de rendimiento académico y vínculos interpersonales. Este trabajo se propone aportar en ese sentido, desde una mirada psicopedagógica, situada y

contextualizada, que permita comprender la problemática desde las voces de quienes habitan cotidianamente la escuela.

3. La adolescencia como etapa evolutiva, psicosocial

La adolescencia constituye una etapa del ciclo vital caracterizada por profundas transformaciones biológicas, cognitivas, emocionales y sociales. Situada aproximadamente entre los 10 y los 25 años, se define como un periodo de tránsito entre la infancia y la adultez, en el cual se lleva a cabo una intensa reorganización neuropsicológica y una reestructuración de la autopercepción y los vínculos interpersonales. Papalia y Martorell (2017) señalan que esta etapa comienza con la pubertad y finaliza con la consolidación de una identidad integral, influenciada tanto por factores individuales como culturales.

Desde el enfoque neuropsicológico, diversas investigaciones sostienen que durante esta etapa se produce una reorganización cerebral significativa, especialmente en la corteza prefrontal, región clave para las funciones ejecutivas como la planificación, el control de impulsos, la toma de decisiones y la autorregulación emocional. Estas capacidades se encuentran aún en desarrollo, lo que explica en parte la tendencia de los y las adolescentes a involucrarse en conductas de riesgo y a priorizar gratificaciones inmediatas por sobre consecuencias futuras (Papalia & Martorell, 2017; Arán-Filippetti, Krumm & Raimondi, 2015).

Asimismo, numerosas investigaciones muestran que el cerebro continúa un proceso gradual de reorganización estructural y funcional. La maduración de la materia gris y el fortalecimiento de la materia blanca favorecen una mayor comunicación entre las áreas cerebrales, lo que permite el desarrollo progresivo de las funciones ejecutivas —como la planificación, la autorregulación y la resolución de problemas—. Este crecimiento prolongado explica por qué muchas de las capacidades cognitivas necesarias para el aprendizaje escolar todavía se encuentran en consolidación durante esta etapa (Arán-Filippetti, Krumm & Raimondi, 2015; Papalia & Martorell, 2017).

Este desarrollo asimétrico sustenta el modelo de los sistemas duales propuesto por Casey, Steinberg y Shulman, que plantea que el sistema socioemocional madura antes que el sistema de control cognitivo. En la adolescencia media, la sensibilidad a la gratificación inmediata es elevada,

mientras que la capacidad de autocontrol todavía está en proceso de maduración. Este desajuste funcional explica en gran medida la impulsividad adolescente y la búsqueda de experiencias riesgosas, como las apuestas digitales.

En la etapa final de la adolescencia, las conexiones entre las áreas ejecutivas y emocionales del cerebro alcanzan una integración más eficiente, favoreciendo un mayor control de impulsos, planificación y autorregulación. Sin embargo, este proceso no culmina hasta la adultez temprana, lo que explica por qué en muchos adolescentes persiste cierta dificultad para anticipar consecuencias o sostener conductas reguladas. Papalia y Martorell (2017) y Arán-Filippetti, Krumm y Raimondi (2015) coinciden en que el desarrollo de las funciones ejecutivas y la maduración emocional avanzan de forma progresiva y desigual, lo que contribuye a la búsqueda de sensaciones nuevas y a la toma de decisiones impulsivas propias de esta etapa.

Desde la dimensión psicosocial, la adolescencia implica una búsqueda de sentido y de pertenencia en interacción constante con los otros. Erikson (1968) define este período como la etapa del conflicto entre la identidad y la confusión de roles, en la que las y los adolescentes exploran distintas posibilidades para construir una imagen coherente de sí mismos. Esta construcción identitaria se configura en diálogo con los entornos familiares, escolares, culturales y digitales, donde las miradas externas y los vínculos significativos cumplen un papel estructurante.

Margulis (1996) amplía esta perspectiva al comprender la adolescencia como una categoría social e histórica, atravesada por las condiciones materiales, el género y la clase social. Así, no puede pensarse solo como un proceso biológico o psicológico individual, sino como una experiencia que se define en el entramado de relaciones sociales y culturales de cada contexto.

En contextos urbanos y populares, las trayectorias adolescentes se ven condicionadas por factores estructurales como la desigualdad económica, la precarización del trabajo familiar, el debilitamiento de los lazos comunitarios y las limitaciones en el acceso a recursos educativos y recreativos. Estos elementos incrementan la vulnerabilidad psicosocial, afectando la estabilidad emocional y las oportunidades de desarrollo. De acuerdo con UNICEF (2021), las y los adolescentes que crecen en contextos de pobreza presentan mayores niveles de exposición a

riesgos digitales, abandono escolar y desmotivación académica, factores que inciden directamente en su bienestar y en la construcción de proyectos de vida.

En este escenario, las apuestas online pueden funcionar como una vía de escape frente a la frustración o la falta de reconocimiento, ofreciendo la ilusión de control y de éxito inmediato. El fenómeno, sin embargo, no puede entenderse de manera aislada: es expresión de un entramado social que reproduce la exclusión y la desigualdad, afectando especialmente a los sectores más jóvenes y desprotegidos.

Carbonell et al. (2012) advierten que el juego online puede transformarse en una conducta compulsiva, especialmente en adolescentes que atraviesan situaciones de estrés, falta de contención afectiva o dificultades para tramitar emocionalmente la frustración. Las plataformas digitales, al ofrecer recompensas inmediatas y una sensación de control ilusoria, activan los mismos circuitos neurobiológicos asociados al placer y al refuerzo conductual. Esta dinámica refuerza la búsqueda de gratificación instantánea y puede derivar en un uso reiterado y desregulado.

A su vez, la influencia del entorno —pares, referentes mediáticos e incluso adultos significativos— puede legitimar estas prácticas, convirtiéndolas en parte de la cultura juvenil contemporánea. Por ello, resulta esencial que las instituciones educativas reconozcan el carácter social y emocional de estas conductas, para diseñar estrategias preventivas que integren contención afectiva, alfabetización digital y espacios de diálogo sobre los riesgos del juego online.

Antona, Madrid y Aláez (2003) describen la adolescencia contemporánea como una etapa prolongada, donde se difuminan las fronteras entre juventud y adultez. Esta *moratoria social* —marcada por la extensión de la escolaridad y la dificultad para acceder a la independencia económica— genera incertidumbre y tensión identitaria. En este contexto, muchas y muchos adolescentes transitan una sensación de inestabilidad respecto a su futuro, lo que puede impactar negativamente en su bienestar emocional y en su desempeño académico.

Cuando las instituciones educativas y familiares no logran brindar acompañamiento sostenido, los y las jóvenes pueden buscar contención o validación en espacios digitales, donde las apuestas online se presentan como una vía de escape, reconocimiento o desafío. Por eso,

comprender la adolescencia como una etapa de transición prolongada permite repensar las estrategias psicopedagógicas orientadas al fortalecimiento de la autonomía, la regulación emocional y la construcción de proyectos personales y colectivos.

Desde la psicopedagogía, Lidia Fernández (1994, 2001) destaca que el aprendizaje es un proceso intersubjetivo que se sostiene en el entramado institucional y en los vínculos que la escuela habilita. La autora subraya que las condiciones institucionales, los marcos de contención y la calidad del lazo pedagógico inciden directamente en la disponibilidad subjetiva del adolescente para aprender. Cuando prácticas externas —como las dinámicas digitales de inmediatez o el uso problemático de la tecnología— irrumpen en ese entramado, pueden desestabilizar los tiempos psíquicos, afectar la regulación emocional y alterar la relación del estudiante con la tarea escolar. Esta perspectiva permite comprender que las dificultades que emergen no responden solo a factores individuales, sino también a la forma en que las instituciones sostienen, o no, las condiciones simbólicas necesarias para que el proceso de aprendizaje se despliegue.

En la producción psicopedagógica argentina, distintas autoras han subrayado que las dificultades en el aprender no pueden leerse solo como déficit cognitivo, sino como expresión de condiciones subjetivas e históricas. Liliana González (2001) plantea que los síntomas escolares —como la inhibición, la desatención o el abandono de tareas— condensan modos singulares de posicionarse frente al saber y a la escena escolar. En una línea convergente, Alicia Fernández (2011) muestra cómo las funciones yoicas, la capacidad de atención y el armado de la identidad se juegan en la relación con los otros significativos y con las propuestas educativas. Desde esta perspectiva, las conductas de riesgo y el corrimiento del interés hacia prácticas como las apuestas online pueden entenderse también como formas de tramitar conflictos subjetivos, tensiones con la norma o dificultades para sostener el esfuerzo que demanda el aprendizaje escolar.

Frente a este panorama, se vuelve necesario pensar en intervenciones educativas que contemplen las particularidades del desarrollo adolescente y promuevan habilidades de autorregulación y pensamiento reflexivo. Arán-Filippetti, Krumm y Raimondi (2015) destacan que el fortalecimiento de las funciones ejecutivas mediante actividades que estimulan la planificación, la memoria de trabajo y el control inhibitorio contribuye al aprendizaje significativo y a la regulación emocional. En la misma línea, Usán y Salavera (2018) sostienen que la inteligencia

emocional y la motivación escolar se relacionan estrechamente con el rendimiento académico, por lo que resulta esencial incorporar estrategias que desarrollen competencias socioemocionales desde la escuela. Asimismo, del Mar Rodríguez-González y Calleja-Lameiras (2015) subrayan la importancia de la motivación intrínseca y del acompañamiento docente como factores que favorecen la implicación activa de los y las estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

En este sentido, la psicopedagogía cumple un rol crucial en la promoción de estrategias de prevención que integren a docentes, familias y equipos técnicos. La creación de entornos escolares seguros, emocionalmente contenedores y atentos al contexto digital es clave para reducir las prácticas de riesgo y potenciar el desarrollo integral de los y las adolescentes.

En síntesis, la adolescencia es una etapa evolutiva y psicosocial compleja, marcada por un desajuste entre sistemas emocionales y ejecutivos, por transformaciones identitarias y por condiciones contextuales desafiantes. Las evidencias neurocientíficas, teóricas y empíricas coinciden en la necesidad de acompañar esta etapa con políticas educativas y estrategias institucionales que fortalezcan la autorregulación, la pertenencia y el sentido de proyecto vital, especialmente frente a fenómenos como las apuestas online, que explotan las vulnerabilidades propias de este momento del desarrollo.

4. Apuestas online: fenómeno social y riesgo psicopedagógico

Las apuestas online han irrumpido con fuerza en los espacios sociales, escolares y familiares, configurándose como una práctica cada vez más frecuente entre adolescentes. Este fenómeno se ha visto favorecido por la masificación del acceso a internet, la expansión de las tecnologías digitales y la sofisticación de las estrategias de marketing utilizadas por las casas de apuestas. Estas empresas no solo publicitan sus servicios en medios tradicionales, sino que también han desarrollado una fuerte presencia en redes sociales, videojuegos y plataformas de streaming, donde influencers y deportistas promueven el juego como una forma de entretenimiento socialmente aceptada y potencialmente lucrativa (Branz & Murzi, 2024).

Desde una perspectiva sociocultural, las apuestas digitales no pueden entenderse únicamente como una adicción individual, sino como un fenómeno social que se articula con dinámicas de consumo, reconocimiento y pertenencia. En la adolescencia, etapa caracterizada por

la búsqueda de identidad y la influencia del grupo de pares, estas prácticas adquieren un fuerte componente simbólico vinculado al deseo de autonomía y éxito personal (Antona, Madrid & Aláez, 2003).

4.1. Expansión y características del fenómeno

En los últimos años, las apuestas online han dejado de ser una práctica marginal para convertirse en un fenómeno social en expansión, presente en distintos grupos etarios y contextos socioculturales. En la adolescencia, esta práctica se encuentra especialmente extendida debido al fácil acceso a dispositivos móviles, la omnipresencia de internet y la normalización del juego digital en redes sociales y entornos de entretenimiento (Branz & Murzi, 2024). En un estudio realizado en Galicia con 3.772 estudiantes de entre 12 y 17 años, se observó que el 6,5 % había participado en apuestas online durante el último año, y que quienes lo hacían presentaban menor rendimiento académico y menor control parental que sus pares no jugadores (Rial, Gómez, Varela & Braña, 2014). En el contexto argentino, una investigación de la Universidad Nacional de Córdoba reveló que uno de cada cuatro estudiantes universitarios había apostado en línea alguna vez, y que casi el 40 % de ellos presentaba conductas de riesgo asociadas al juego (UNC, 2023).

Estos datos reflejan un crecimiento sostenido de la participación juvenil en apuestas digitales, fenómeno que debe analizarse desde una perspectiva integral. La adolescencia, caracterizada por la búsqueda de sensaciones nuevas, el interés por la novedad y la necesidad de reconocimiento entre pares, representa una etapa de especial vulnerabilidad frente a este tipo de estímulos (Papalia & Martorell, 2017; Antona, Madrid & Aláez, 2003).

El entorno digital, mediado por redes sociales y la influencia de figuras públicas o mediáticas, contribuye a reforzar la percepción de las apuestas como una práctica aceptada y recreativa. Esta exposición permanente genera una naturalización del riesgo y una disminución del juicio crítico sobre las consecuencias (García, 2023). Además, el acceso ilimitado mediante dispositivos móviles, sumado a la falta de supervisión adulta y la publicidad segmentada, crea un contexto que potencia la vulnerabilidad psicológica y social de los y las adolescentes.

Desde el campo de la gestión y la intervención institucional, Blejmar (2005) recuerda que las escuelas son escenarios atravesados por tensiones, conflictos y malestares que expresan los cambios de época. Lejos de reducir esos malestares a “fallas individuales” de los estudiantes, propone leerlos como signos de nuevas subjetividades juveniles y de desajustes entre las lógicas culturales contemporáneas y las formas tradicionales de escolarización. En este marco, la expansión de las apuestas online puede considerarse un emergente de esas transformaciones: una práctica que condensa la búsqueda de recompensa inmediata, el ideal de éxito rápido y la fragilidad de los dispositivos institucionales para producir sentidos compartidos y límites simbólicos claros.

Desde una mirada psicopedagógica, la expansión de las apuestas online trasciende lo individual, ya que impacta en el clima escolar, en los vínculos entre pares y en los procesos de aprendizaje. Analizar este fenómeno en el entorno educativo permite identificar factores de riesgo, promover estrategias de prevención y fortalecer los espacios institucionales de acompañamiento a las juventudes.

4.2 Diseño de plataformas y mecanismos de refuerzo

Las plataformas de apuestas online utilizan diseños persuasivos cuidadosamente elaborados para mantener la atención del usuario y promover su participación continua. Tal como señalan Carbonell, Fúster, Chamarro y Oberst (2012), las dinámicas digitales de refuerzo variable —propias de los juegos de azar y del uso compulsivo de internet— activan mecanismos de recompensa cerebral similares a los observados en otras conductas adictivas.

Las estrategias de gamificación —puntos, niveles, bonos y desafíos— transforman la apuesta en una experiencia lúdica, mientras que las notificaciones y mensajes constantes estimulan la repetición de la conducta. Este formato, especialmente atractivo para los adolescentes, apela al deseo de logro y competencia, reduciendo la percepción de riesgo y aumentando la impulsividad (Branz & Murzi, 2024).

El acceso continuo y la posibilidad de apostar pequeñas sumas de dinero sin límites temporales o espaciales facilitan la transición de una práctica recreativa a una conducta problematizada. Desde una perspectiva neuropsicológica, este tipo de estímulos actúa sobre las funciones ejecutivas en desarrollo, particularmente sobre el control inhibitorio y la regulación

emocional (Arán-Filippetti, Krumm & Raimondi, 2015). Cuando estos procesos se encuentran en formación, la exposición constante a recompensas inmediatas puede generar un patrón de respuesta impulsiva y de búsqueda reiterada de gratificación.

Desde una mirada psicosocial, estas dinámicas refuerzan el ideal de éxito rápido y la ilusión de control, rasgos característicos de la cultura digital contemporánea. García (2023) advierte que muchos adolescentes, al interactuar con estos entornos, desarrollan una falsa percepción de dominio sobre el resultado, lo que incrementa la frecuencia del juego y la persistencia frente a las pérdidas.

En consecuencia, el diseño persuasivo de las plataformas no solo favorece el riesgo individual de desarrollar comportamientos adictivos, sino que también plantea desafíos para las instituciones educativas y familiares. Comprender estos mecanismos resulta clave para elaborar estrategias psicopedagógicas que promuevan el pensamiento crítico, la autorregulación y la alfabetización digital, permitiendo a las y los adolescentes identificar las formas de manipulación que operan en los entornos virtuales y tomar decisiones más conscientes sobre su participación en ellos.

5. Las apuestas online y su impacto en el rendimiento académico

5.1. Funciones ejecutivas, procesos cognitivos y desmotivación escolar

El rendimiento académico depende en gran medida del funcionamiento adecuado de las funciones ejecutivas, un conjunto de procesos mentales —como la atención sostenida, la memoria de trabajo, la inhibición de impulsos y la planificación— que permiten al estudiante organizar, controlar y autorregular su comportamiento durante el aprendizaje (Arán-Filippetti, Krumm & Raimondi, 2015). En la adolescencia, estas funciones se encuentran todavía en desarrollo, lo cual vuelve a los y las jóvenes más vulnerables a la interferencia de estímulos externos y a la búsqueda de gratificación inmediata (Papalia & Martorell, 2017).

Las apuestas online inciden directamente sobre estas funciones, ya que ofrecen recompensas instantáneas, estimulan el sistema dopaminérgico del cerebro y generan un patrón de atención fragmentada. La necesidad constante de revisar resultados o de apostar nuevamente

impide sostener la concentración en tareas cognitivamente exigentes. A nivel escolar, esto se traduce en dificultades para mantener la atención en clase, problemas para planificar el estudio, olvido de consignas y bajo rendimiento académico.

Según investigaciones realizadas en Galicia (Rial, Gómez, Varela & Braña, 2014), los adolescentes que participan en apuestas online presentan significativamente más síntomas de desatención, impulsividad y fatiga mental que sus pares no apostadores. Este patrón se agrava cuando el adolescente combina el juego con un uso problemático de internet o videojuegos, ya que ambos comparten mecanismos de refuerzo intermitente (Carbonell, Fúster, Chamarro & Oberst, 2012). Así, el estudiante experimenta una pérdida progresiva de motivación hacia las actividades escolares, que suelen ofrecer recompensas diferidas y requieren esfuerzo sostenido.

El fenómeno de la desmotivación académica puede explicarse también por la competencia entre dos sistemas de recompensa: el del aprendizaje —que opera a largo plazo y demanda autorregulación— y el del juego —que actúa de manera inmediata y placentera—. En este sentido, las apuestas online refuerzan el circuito de la gratificación instantánea, debilitando la tolerancia a la frustración y la perseverancia. Como resultado, se observa una reducción del interés por el estudio, aumento de la procrastinación y escasa adherencia a las normas escolares (Usán & Salavera, 2018).

En la literatura psicopedagógica, González (2001) advierte que muchas manifestaciones de desinterés, desatención o evitación de la tarea pueden leerse como modos de “salirse de escena” cuando el vínculo con el saber se vuelve demasiado exigente o frustrante. Fernández (2011) agrega que, cuando las funciones yoicas y la capacidad de sostener la atención están fragilizadas, el sujeto puede inclinarse hacia actividades que ofrecen gratificaciones rápidas y poco esfuerzo simbólico. Bajo esta lente, el uso compulsivo de apuestas online no solo interfiere con las funciones ejecutivas, sino que también incide en la posición subjetiva del alumno frente al aprender: el estudio aparece como un espacio de tensión y deuda, mientras que el juego digital se ofrece como un lugar de alivio, control ilusorio y reconocimiento inmediato.

Desde la perspectiva psicopedagógica, esta pérdida de interés no puede entenderse como falta de voluntad, sino como una consecuencia del desequilibrio entre los sistemas emocionales y

cognitivos del adolescente. El exceso de estimulación digital, sumado a la falta de acompañamiento adulto, genera un contexto que favorece la dispersión, la ansiedad y el bajo compromiso con el aprendizaje. Por ello, el trabajo del profesional psicopedagogo no debe limitarse a la intervención posterior al fracaso, sino orientarse a la prevención, fomentando habilidades de autorregulación, gestión del tiempo y control de impulsos desde etapas tempranas.

En sintonía con estas transformaciones, Cantón (2019) advierte que la expansión de las tecnologías digitales ha configurado nuevas formas de subjetividad caracterizadas por la multitarea, la búsqueda permanente de estímulos breves y la dificultad para sostener la atención en procesos más lentos y secuenciales. Esta "subjetividad digital" reordena las formas de aprender y condiciona la relación con el estudio, que requiere tiempos de espera, tolerancia a la frustración y continuidad en las tareas. En este contexto, las apuestas online se insertan de manera privilegiada porque ofrecen gratificación inmediata y activación emocional constante, reforzando lógicas que compiten directamente con los ritmos del trabajo escolar.

5.2. Absentismo, bajo rendimiento y abordaje psicopedagógico del riesgo académico

Las consecuencias de las apuestas online en el ámbito escolar no se restringen al plano cognitivo, sino que alcanzan también lo conductual y lo institucional. El absentismo escolar, las llegadas tardías, la falta de cumplimiento en las tareas y el descenso en las calificaciones suelen ser los primeros indicadores visibles de una implicancia problemática con el juego. En casos más graves, algunos adolescentes optan por faltar a clases para apostar o seguir eventos deportivos en tiempo real, evidenciando un desplazamiento de las prioridades académicas hacia las lúdicas (UNC, 2023).

El bajo rendimiento escolar se manifiesta de manera progresiva: el estudiante comienza a desconectarse del proceso de aprendizaje, muestra fatiga, desinterés o comportamientos disruptivos, y puede llegar a perder el vínculo con la institución educativa. Las investigaciones europeas y latinoamericanas coinciden en que la práctica frecuente de apuestas online está correlacionada con calificaciones más bajas y con un aumento del riesgo de abandono escolar (Rial et al., 2014; UNC, 2023).

A nivel institucional, esto plantea un desafío para los equipos docentes y orientadores, ya que muchas veces el fenómeno pasa desapercibido o se confunde con simple falta de motivación. En realidad, las apuestas online pueden funcionar como una forma de evasión ante situaciones de estrés académico o emocional. El juego se convierte en un refugio donde el adolescente experimenta sensación de control y éxito inmediato, en contraste con la frustración que puede sentir ante el esfuerzo escolar (Carbonell et al., 2012).

Desde el campo psicopedagógico, abordar este riesgo implica comprender la interrelación entre lo cognitivo, lo emocional y lo social. El profesional debe indagar qué lugar ocupa el juego en la vida del estudiante: si cumple una función de escape, de búsqueda de pertenencia o de autoafirmación. Solo a partir de esa comprensión es posible diseñar estrategias de intervención efectivas.

Entre las líneas de acción posibles se destacan los programas institucionales de educación digital crítica, donde se reflexione sobre la manipulación emocional y los sesgos de las plataformas; y los espacios de orientación que promuevan la autorreflexión y la regulación del comportamiento. Asimismo, se propone el trabajo articulado con las familias para establecer límites claros y favorecer hábitos de estudio saludables.

En síntesis, las apuestas online inciden en el rendimiento académico tanto a nivel neurocognitivo como motivacional y conductual. Este fenómeno demanda una mirada psicopedagógica integral que contemple no solo la recuperación del rendimiento, sino también la reconstrucción del vínculo del adolescente con el aprendizaje, restaurando la confianza en sus capacidades y devolviendo sentido al esfuerzo académico.

6. Vínculos interpersonales, subjetividad y lazo educativo en la adolescencia

La adolescencia es un momento de la vida en el que los vínculos cobran un peso decisivo. No solo porque los vínculos se sostienen afectivamente, sino porque organizan la manera en que cada adolescente se ubica frente al mundo y frente al aprendizaje. Erikson (1968) describe esta etapa como un tiempo de búsqueda, de preguntas sobre la identidad y de necesidad de reconocimiento por parte de los otros significativos. Lo que ocurre en la familia, con los pares o

con los adultos referentes influye directamente en cómo los y las adolescentes regulan sus emociones, atraviesan conflictos y se disponen a aprender.

Margulis (1996) retoma esta idea, pero desde una mirada más social: recuerda que la adolescencia no es solo una etapa biológica, sino una experiencia profundamente marcada por las condiciones materiales y culturales del contexto. Esto cobra especial relevancia en entornos urbanos atravesados por desigualdades, donde muchos adolescentes encuentran en los espacios digitales un modo de pertenencia o un lugar donde sentirse parte de "algo". UNICEF (2021) advierte que, para muchos jóvenes, la vida cotidiana está entrelazada con pantallas, redes y estímulos permanentes, que influyen en cómo se construyen los lazos y en cómo tramitan frustraciones.

Liliana González (2001) y Alicia Fernández (2011) coinciden en que los vínculos escolares tienen un valor subjetivo enorme. Sentirse mirado, alojado o acompañado por un adulto dentro de la escuela no solo beneficia emocionalmente: también sostiene la motivación y la posibilidad de comprometerse con las tareas. Cuando estos lazos se quiebran—porque en casa hay poca contención, porque el entorno escolar aparece como lejano, o porque el joven se siente fuera de lugar—la disponibilidad para aprender tiende a caer. En esos momentos, actividades que ofrecen gratificación inmediata suelen ganar terreno.

En este punto, las apuestas online aparecen como una práctica que combina pertenencia, desafío y reconocimiento dentro del grupo de pares. No se trata solamente de "apostar": para muchos adolescentes es una forma de integrarse, de seguir una tendencia o de no quedar afuera. Antona, Madrid y Aláez (2003) muestran cómo las culturas juveniles incorporan cada vez más consumos digitales como parte del repertorio que define la identidad grupal. En ese clima, las apuestas online pueden volverse un ritual compartido que refuerza sentido de pertenencia y, al mismo tiempo, opaca los riesgos reales.

Blejmar (2005) sostiene que las escuelas hoy se ven atravesadas por malestares propios de esta época, donde la impulsividad, la fragmentación de la atención y la dificultad para sostener límites simbólicos son frecuentes. En instituciones que a veces no logran responder a esas nuevas

subjetividades, las apuestas online pueden instalarse sin ser advertidas, aprovechando los vacíos de contención y regulación.

Desde la psicopedagogía, Lidia Fernández (1994, 2001) plantea que la posibilidad de aprender depende del entramado vincular e institucional que rodea al estudiante. Cuando ese entramado se debilita, los jóvenes buscan otros lugares donde sentirse seguros o reconocidos, aunque esos espacios resulten riesgosos o desregulados. Las apuestas online, en muchos casos, encuentran allí su espacio: un refugio simbólico que ofrece una sensación rápida de triunfo, autonomía o pertenencia.

En síntesis, comprender los vínculos en la adolescencia permite entender por qué prácticas como las apuestas online adquieren tanto peso. Su impacto no se limita al plano cognitivo: atraviesa lo afectivo, lo relacional y lo escolar. Incorporar esta dimensión es clave para pensar estrategias que fortalezcan el lazo educativo, la pertenencia institucional y la construcción de vínculos saludables dentro de la escuela.

7. La escuela secundaria como espacio de contención, prevención y acompañamiento psicopedagógico

En esta línea, Schlemenson (2005) sostiene que la tarea escolar se sostiene en un entramado de tiempos, reglas y vínculos que organizan la experiencia del aprender. Sin embargo, las transformaciones culturales y digitales actuales desafían ese entramado: muchos adolescentes encuentran más referencias en la cultura de pares que en los adultos escolares, lo que debilita la eficacia de la norma institucional y la función orientadora de la escuela. Cuando el lazo educativo pierde consistencia, la continuidad en las tareas, la regulación del esfuerzo y la construcción de sentido acerca de lo escolar se vuelven más frágiles, creando un terreno propicio para prácticas desreguladas como las apuestas online.

La escuela secundaria ocupa un lugar central en la vida de los y las adolescentes, no solo como ámbito de transmisión de saberes, sino como espacio de encuentro, de socialización y, muchas veces, de contención frente a dificultades personales o familiares. Lidia Fernández (1994, 2001) sostiene que toda institución escolar opera como un entramado simbólico que organiza, habilita o limita ciertas formas de estar, aprender y vincularse. En esa trama se juegan la

pertenencia, el reconocimiento y la posibilidad de sostener un proyecto educativo, especialmente en contextos donde las condiciones sociales y afectivas pueden ser frágiles.

Las apuestas online irrumpen justamente en ese entramado. Se cuelan en recreos, grupos de WhatsApp, charlas entre pares o momentos de distracción durante la jornada escolar. No suelen aparecer de forma explícita: operan como un "rumor digital", algo que circula por fuera de la mirada adulta. Blejmar (2005) plantea que las escuelas actuales conviven con nuevas formas de malestar juvenil que no siempre logran leer a tiempo, porque muchas de estas prácticas se desarrollan en escenarios que exceden el aula o los límites físicos de la institución. Aun así, sus efectos desembocan allí: dificultades para concentrarse, tensiones entre pares, desconexión con la tarea o creciente desinterés.

En este marco, el rol del Equipo de Orientación Escolar adquiere especial relevancia. Los EOE funcionan como espacios donde se articulan miradas pedagógicas, psicológicas y sociales para acompañar a estudiantes y docentes. Fernández y González—desde diferentes perspectivas—coinciden en que las intervenciones deben partir de la escucha del joven y de la comprensión del sentido que tiene para él aquello que hace. No se trata únicamente de advertir sobre los riesgos del juego online, sino de pensar qué lugar ocupa esa práctica en su vida y qué necesidades está cubriendo.

La psicopedagogía aporta aquí una mirada integradora. Permite leer el fenómeno no solo como una conducta de riesgo, sino como un indicador de algo más profundo: dificultades de regulación emocional, necesidad de pertenencia, malestar escolar, baja tolerancia a la frustración o desconcierto frente a las demandas académicas. Cuando la apuesta aparece como "escape" o como forma de sostener la autoestima dentro del grupo, intervenir solo desde la prohibición no suele tener efecto. Lo que sí tiene impacto es la construcción de espacios institucionales donde los adolescentes puedan hablar, revisar lo que hacen y buscar alternativas más saludables.

En este sentido, las acciones preventivas no se limitan a charlas o advertencias. Implican trabajar con toda la comunidad educativa: docentes que puedan reconocer señales de alerta, familias que reciban orientación para establecer límites claros y estudiantes que desarrollen habilidades de autorregulación y pensamiento crítico. Usán y Salavera (2018) subrayan que las

habilidades socioemocionales—como la gestión de la frustración o la motivación intrínseca—se relacionan directamente con el rendimiento académico, lo que refuerza la necesidad de que la prevención sea constante y transversal.

La escuela también juega un papel decisivo como espacio de construcción de ciudadanía digital. En un contexto en el que los entornos virtuales condicionan conductas, elecciones y afectos, resulta indispensable que las instituciones enseñen a interpretar la manipulación de las plataformas, los sesgos de la publicidad y los riesgos del refuerzo inmediato. La alfabetización digital crítica, lejos de ser un contenido accesorio, se vuelve un componente esencial del cuidado escolar.

En síntesis, la escuela no puede controlar todo lo que ocurre por fuera de sus paredes, pero sí tiene la posibilidad de crear condiciones simbólicas y vinculares que reduzcan la vulnerabilidad de los y las adolescentes frente a fenómenos como las apuestas online. El desafío es acompañar, sostener y ofrecer alternativas que devuelvan sentido al aprender y fortalezcan el lazo educativo. La psicopedagogía, en este camino, aparece como un puente entre lo subjetivo, lo escolar y lo social, capaz de leer la complejidad del fenómeno y de contribuir a estrategias de intervención más humanas y contextualizadas.

8. ANÁLISIS DE DATOS

El análisis de los datos recolectados se organiza en torno a cuatro categorías principales: percepción del fenómeno de las apuestas online, impacto en el rendimiento académico, efectos en los vínculos interpersonales y rol preventivo de la escuela y las familias.
El propósito de esta sección es describir e interpretar los significados que los y las participantes atribuyen al fenómeno estudiado, articulando sus respuestas con los aportes del marco teórico y del estado del arte. Se busca, de este modo, comprender cómo las apuestas online son percibidas y vividas dentro del entorno escolar y familiar, considerando los condicionantes individuales, sociales y culturales que atraviesan a las y los adolescentes.

8.1. Percepción del fenómeno de apuestas online

En relación con esta categoría, los relatos de los distintos participantes evidencian una presencia creciente de las apuestas online en la vida cotidiana de los adolescentes, aunque con diferentes niveles de conocimiento y naturalización según el rol.
El fenómeno aparece atravesado por una fuerte dimensión social y cultural: mientras algunos estudiantes lo reconocen como "un juego más" o "una manera de pasar el tiempo", las familias y los equipos técnicos lo asocian con riesgo, adicción y pérdida de control.

Desde el punto de vista de los estudiantes, se observa una minimización del riesgo. Un alumno mencionó: "*No me afecta, no me da curiosidad, para perder plata no, gracias*", mientras otro reconoció que "*alguna vez jugué, pero dejé porque no manejo dinero*". Estas respuestas reflejan cierta distancia o desinterés, pero también una falta de comprensión sobre el alcance del fenómeno, lo que coincide con lo señalado por Branz y Murzi (2024), quienes advierten que las apuestas online entre jóvenes se insertan en una lógica de entretenimiento y sociabilidad, más que de conciencia sobre el riesgo.

Las madres entrevistadas, en cambio, manifestaron una mayor preocupación y desinformación sobre el tema. Una de ellas señaló: "*Escuché que muchas personas participan mintiendo con su edad porque no les piden DNI*", y otra agregó que "*la describiría como algo peligroso para los adolescentes*". Esta percepción refuerza la idea de que las familias reconocen la existencia del problema, pero carecen de herramientas concretas para abordarlo o dialogarlo con sus hijos. En línea con UNICEF (2021), se evidencia una brecha entre el uso cotidiano de la tecnología por parte de los adolescentes y la capacidad adulta para acompañar esos procesos de manera preventiva.

Los docentes, por su parte, identificaron que "*durante los recreos es un tema de conversación frecuente*" y que "*muchos lo toman como un juego o una forma de ganar plata fácil, sin dimensionar los riesgos*". Esta observación coincide con Carbonell et al. (2012), quienes sostienen que las recompensas inmediatas y la aparente facilidad de ganar dinero constituyen un refuerzo conductual potente que puede favorecer la repetición de la conducta.

Desde el equipo de orientación escolar (EOE), la mirada fue más institucional. Una integrante sostuvo que "*las apuestas online están sumamente naturalizadas en la vida cotidiana de los adolescentes*" y que "*en muchos casos generan situaciones problemáticas y preocupación en familias e instituciones*". La otra profesional agregó que "*los adultos responsables deben verificar que sus hijos no ingresen a sitios de apuestas online*" y propuso "*talleres de prevención de ludopatía y prohibir el uso del celular en el aula*".
Estas voces reflejan una percepción clara de riesgo y la necesidad de intervención educativa frente a una práctica que aparece cada vez más integrada al tiempo libre juvenil.

En conjunto, las percepciones recogidas permiten afirmar que el fenómeno de las apuestas online se encuentra en un proceso de naturalización progresiva, especialmente entre los adolescentes varones, donde las fronteras entre juego, competencia y riesgo se vuelven difusas. Los adultos —familia, docentes y equipos técnicos— reconocen la problemática, pero advierten limitaciones para intervenir de manera efectiva.
Esta distancia entre conocimiento y acción puede entenderse, siguiendo a Margulis (1996), como una manifestación de las tensiones propias de la cultura juvenil contemporánea, donde los jóvenes construyen sentido y pertenencia en entornos digitales muchas veces desregulados.

En clave psicopedagógica, estos hallazgos permiten comprender que la apuesta online no puede leerse sólo como una conducta individual, sino como una práctica cultural que interfiere en los procesos de socialización escolar y en la construcción de sentido respecto del aprender. La naturalización del juego en línea, sumada a la débil presencia adulta en los entornos digitales, conforma un escenario donde los marcos institucionales pierden fuerza y se dificulta la elaboración de criterios compartidos sobre el riesgo.

Lidia Fernández plantea que la escuela organiza significados y ofrece referencias que orientan la relación de los estudiantes con el conocimiento y con los otros. Cuando prácticas externas —como las apuestas digitales— adquieren centralidad en la vida cotidiana adolescente, ese entramado institucional se ve desbordado y se debilita la función orientadora del adulto.

Schlemenson sostiene que, en estos contextos, los jóvenes tienden a apoyarse más en la cultura de pares que en los referentes escolares, lo que favorece la minimización del riesgo y

dificulta problematizar ciertas conductas. Desde esta mirada, las percepciones analizadas muestran que la normalización del juego online no solo habilita comportamientos potencialmente peligrosos, sino que también condiciona la disponibilidad subjetiva para aprender, participar y vincularse dentro de la escuela.

8.2. Impacto en el rendimiento académico

En relación con el impacto de las apuestas online en el rendimiento académico, los testimonios muestran coincidencias entre los diferentes actores entrevistados: la práctica afecta la atención, la motivación y la organización del estudio, aunque muchas veces los propios adolescentes no lo perciben de forma consciente.

Desde la perspectiva de los estudiantes, la mayoría sostiene que las apuestas no interfieren en su desempeño escolar, y algunos incluso restan importancia a su posible impacto. Las respuestas muestran distancia frente al fenómeno y una tendencia a minimizar sus efectos, lo que puede interpretarse como una forma de negar el riesgo o de no reconocer la relación entre el juego y las dificultades académicas. Tal como señalan Arán-Filippetti, Krumm y Raimondi (2015), las funciones ejecutivas —atención sostenida, planificación, memoria de trabajo y control inhibitorio— aún se encuentran en desarrollo durante la adolescencia, lo que reduce la capacidad para identificar cómo ciertas conductas inciden en el propio aprendizaje.

Por su parte, los docentes entrevistados manifestaron que la práctica de apuestas online está asociada a comportamientos de distracción, cansancio y desinterés. Uno de ellos señaló: "*En algunos casos se nota que los estudiantes están más dispersos, preocupados o irritables. Algunos se ausentan con más frecuencia o bajan su rendimiento porque se quedan hasta tarde apostando o mirando partidos*". Estas observaciones coinciden con los resultados del estudio desarrollado por el equipo de investigación de la Facultad de Psicología de la UNC (Universidad Nacional de Córdoba, 2023), el cual advierte que los jóvenes apostadores tienden a presentar menor rendimiento académico y dificultades para sostener hábitos de estudio.

El fenómeno parece vincularse con la lógica de la gratificación inmediata propia del entorno digital. Tal como explica Papalia y Martorell (2017), el cerebro adolescente busca recompensas rápidas y reacciona intensamente ante estímulos novedosos, lo cual se contrapone

con las exigencias del aprendizaje escolar, que demanda concentración y esfuerzo sostenido. De esta manera, el circuito de recompensa que activa el juego puede interferir con la motivación hacia las tareas académicas.

Desde el ámbito familiar, las madres entrevistadas coincidieron en que la sobreexposición a la tecnología y el uso del celular en la escuela dificultan la atención de los adolescentes. Una de ellas afirmó: "*Ya de por sí todo lo que es la tecnología abarcó demasiado la atención de los chicos; están mucho más enfocados en eso*". Este señalamiento remite a lo que Usán y Salavera (2018) denominan la relación entre inteligencia emocional, motivación y rendimiento: la falta de autorregulación emocional y la exposición constante a estímulos digitales pueden afectar la implicación escolar y la persistencia frente al esfuerzo.

Los Equipos de Orientación Escolar (EOE) observaron también señales concretas de impacto. Una profesional relató: "*A raíz del comentario de un profe, se detectó que uno o más estudiantes del curso apostaban online. Mis alumnos reconocieron que les parecía bien que un hijo juegue en sitios de apuestas*". Este tipo de situaciones revela una pérdida de límites simbólicos y la normalización del juego como parte de la vida cotidiana.

A la luz de un enfoque psicopedagógico, estas manifestaciones no se explican sólo por la distracción o el uso excesivo de pantallas, sino también por el modo en que los adolescentes se posicionan frente a la tarea escolar. Lidia Fernández plantea que el aprendizaje requiere de un entramado institucional que ofrezca continuidad, reglas claras y sentido compartido. Cuando ese marco se debilita o queda desplazado por prácticas digitales centradas en la inmediatez, se afecta la disponibilidad subjetiva para sostener el esfuerzo que demanda el estudio. Schlemenson, en la misma línea, señala que la tarea de aprender se sostiene en un lazo educativo que estructura tiempos, expectativas y modos de participación. La irrupción de actividades como las apuestas online introduce una lógica paralela —rápida, emocional, competitiva— que compite directamente con los ritmos de la actividad escolar, alterando la regulación cognitiva y emocional necesaria para implicarse en el trabajo académico.

Laurent Cantón (2019) advierte que la subjetividad digital transforma las formas de aprender, dando lugar a prácticas caracterizadas por la multitarea, la búsqueda constante de

estímulos rápidos y el procesamiento fragmentado de la información. En ese escenario, el estudio escolar —estructurado, secuencial y orientado al largo plazo— pierde atractivo frente a dinámicas más veloces y emocionalmente intensas. Las apuestas online, inscriptas en esta lógica de inmediatez, consolidan un modo de relación con la tarea donde predomina la urgencia y se debilita la continuidad. Este contraste agudiza la distancia entre los tiempos escolares y los tiempos digitales que organizan la vida cotidiana adolescente.

Según Alicia Fernández (1991, 2000), las funciones yoicas —entre ellas la regulación emocional, la anticipación y la capacidad de espera— son pilares del desarrollo intelectual y del modo en que el sujeto se ubica frente a la tarea de aprender. Cuando estas funciones se ven tensionadas por entornos que promueven la impulsividad y la gratificación inmediata, como ocurre en las plataformas de apuestas digitales, se compromete la construcción del pensamiento operatorio y la posibilidad de sostener actividades que requieren secuencias lógicas y tiempos prolongados. En este sentido, la lógica acelerada del juego online interfiere con los ritmos propios del trabajo escolar, que demanda tolerar la demora, revisar errores y tramitar la frustración como parte constitutiva del proceso de aprendizaje.

En síntesis, los datos analizados muestran que las apuestas online interfieren con los procesos cognitivos implicados en el aprendizaje —especialmente atención, memoria y autorregulación—, a la vez que reducen la motivación escolar. Las evidencias empíricas y teóricas confluyen en que esta práctica introduce una competencia entre dos sistemas de recompensa: el inmediato del juego y el diferido del aprendizaje. Desde la psicopedagogía, este hallazgo reafirma la necesidad de promover estrategias que fortalezcan la autorregulación, la planificación y la educación digital crítica, para reducir el impacto del juego en las trayectorias educativas adolescentes.

8.3. Efectos en los vínculos interpersonales

En los relatos de los distintos actores entrevistados se evidencia que las apuestas online no solo impactan en el plano cognitivo o académico, sino también en las relaciones interpersonales que los y las adolescentes establecen dentro y fuera de la escuela. La práctica del juego en línea

aparece asociada a procesos de aislamiento, pérdida de comunicación y debilitamiento del vínculo social, tanto con pares como con adultos referentes.

Desde la voz de los Equipos de Orientación Escolar, se destacó que "el proceso de socialización en algunos casos se ve interrumpido, ya que los adolescentes le dan prioridad a las apuestas online en lugar de dialogar o compartir con sus pares". Esta observación resulta clave para comprender cómo el tiempo de recreación —que antes funcionaba como espacio de encuentro y pertenencia— se ve reemplazado por interacciones digitales mediadas por pantallas. Coincide con lo planteado por Huyhua-Gutiérrez et al. (2023), quienes advierten que el exceso de virtualidad puede reducir las oportunidades de desarrollo de habilidades sociales, como la empatía o la resolución de conflictos.

Los docentes entrevistados también señalaron transformaciones en la convivencia escolar: "*Se observa aislamiento y uso constante del celular en los recreos, puede generar discusiones entre los estudiantes, sobre todo cuando hay apuestas entre ellos o cuando se burlan de quien pierde*". Estas situaciones reflejan la dimensión social del fenómeno, donde el juego no solo funciona como entretenimiento, sino también como medio de competencia y jerarquización dentro del grupo. Desde la perspectiva de Margulis (1996), estas prácticas pueden interpretarse como rituales de pertenencia al universo juvenil, donde los códigos del éxito y la inmediatez digital reemplazan a las formas tradicionales de vínculo y cooperación.

En el ámbito familiar, una de las madres entrevistadas expresó: "*Los chicos están mucho más enfocados en la tecnología, ya abarcó demasiado su atención*", y otra agregó: "*Hay mucha publicidad que incentiva a los chicos a participar, mostrando que ganar plata es fácil*". Estas percepciones evidencian un sentimiento de pérdida de control y una creciente distancia comunicacional entre adultos y adolescentes. Tal como advierte Papalia y Martorell (2017), la adolescencia implica una búsqueda de autonomía que, sin acompañamiento adecuado, puede derivar en conductas de riesgo o en un distanciamiento afectivo respecto de las figuras de autoridad.

Desde la mirada de los propios adolescentes, los vínculos entre pares no parecen estar directamente afectados por la práctica, aunque sí reconocen su presencia. Uno de ellos manifestó

que "*no hubo conflictos entre compañeros por este tema*", mientras otro señaló que "*en el recreo algunos juegan*". Esta minimización del conflicto puede leerse, siguiendo a Erikson (1968), como parte de la etapa de construcción de la identidad y de la experimentación de límites. El grupo de pares funciona como espacio de validación social, incluso cuando se trata de prácticas potencialmente problemáticas.

Desde otra perspectiva, Blejmar (2005) , sostiene que en las instituciones educativas emergen nuevas formas de malestar y resistencia que reflejan transformaciones en la subjetividad juvenil. Prácticas como las apuestas online pueden leerse también como modos de desafiar la norma escolar o de evadir exigencias que se perciben como poco significativas. Estas dinámicas generan tensiones en los vínculos con docentes y adultos referentes, que muchas veces encuentran dificultades para intervenir frente a conductas que se despliegan en territorios digitales donde su autoridad queda desdibujada.

En conjunto, los testimonios muestran que las apuestas online operan como un nuevo tipo de interacción social mediada por la tecnología, que redefine los modos de comunicación, pertenencia y conflicto en la adolescencia. Las instituciones escolares observan cómo los lazos interpersonales se fragmentan: la atención se dispersa, el diálogo cara a cara disminuye y los vínculos se trasladan a entornos digitales donde prevalece la lógica del rendimiento y la ganancia.

En términos psicopedagógicos, este fenómeno exige repensar las estrategias de intervención institucional. El acompañamiento no debe centrarse solo en el control del dispositivo, sino en la reconstrucción del sentido del encuentro y la convivencia. Promover espacios de expresión, escucha y participación puede contribuir a restablecer vínculos significativos y a fortalecer la identidad grupal frente a las dinámicas individualistas propias del entorno digital y del juego en línea.

8.4. Rol preventivo de la escuela y las familias

En relación con el rol preventivo, las entrevistas muestran que tanto la escuela como las familias reconocen la necesidad de intervenir frente a las apuestas online, aunque lo hacen desde lugares y con recursos distintos. Las madres entrevistadas manifestaron preocupación por la exposición temprana de sus hijos a plataformas de juego y al alcance que tienen a través del celular,

pero al mismo tiempo expresaron desinformación y cierto desconcierto sobre cómo acompañar. Estas voces reflejan lo que advierte UNICEF (2021): una brecha entre los usos intensivos de tecnología por parte de las y los adolescentes y la capacidad de los adultos para establecer límites y dialogar sobre los riesgos.

Desde la escuela, docentes y Equipos de Orientación Escolar coinciden en que la problemática debería formar parte de una agenda institucional más explícita. Entre las propuestas mencionadas aparecen los talleres de prevención de ludopatía, las charlas informativas y la regulación del uso del celular en el aula. Una profesional del EOE sostuvo que “las apuestas online están sumamente naturalizadas en la vida cotidiana de los adolescentes” y que “es importante que las instituciones puedan trabajar el tema antes de que se convierta en un problema mayor”. Estas ideas dialogan con lo planteado por Blejmar (2005), cuando señala que las escuelas conviven con nuevos malestares juveniles que requieren dispositivos específicos de acompañamiento, más allá de las respuestas sancionatorias o esporádicas.

A la luz del marco psicopedagógico, el rol preventivo no se agota en la prohibición o el control del dispositivo, sino que implica generar condiciones vinculares e institucionales que fortalezcan la autorregulación, el pensamiento crítico y la participación de las familias. Lidia Fernández (1994, 2001) remarca que la función de la escuela es ofrecer marcos simbólicos de referencia que permitan a los estudiantes significar sus experiencias y construir criterios frente a situaciones de riesgo. En este sentido, los talleres, las instancias de diálogo y las acciones compartidas entre escuela y hogar pueden favorecer que los adolescentes no transiten solos la presión de las apuestas online, sino que cuenten con adultos disponibles para acompañar, orientar y delimitar. Los testimonios recogidos muestran que, si bien existen iniciativas puntuales, todavía es necesario consolidar estrategias preventivas sistemáticas que integren a los distintos actores y se sostengan en el tiempo.

9. CONCLUSIÓN

El análisis realizado permitió comprender que las apuestas online en la adolescencia conforman un fenómeno complejo que articula factores individuales, familiares, escolares y sociales. Las entrevistas muestran que muchos adolescentes no logran dimensionar los riesgos de estas prácticas y tienden a minimizarlas, mientras que los adultos —familias, docentes y equipos de orientación— expresan preocupación frente a una problemática que se expande y se integra al cotidiano escolar y digital.

Desde una perspectiva psicopedagógica, se observa que estas actividades impactan directamente en el desarrollo de las funciones ejecutivas y en la motivación para el aprendizaje. La exposición constante a estímulos digitales y recompensas inmediatas interfiere en la atención sostenida, la memoria de trabajo y la capacidad de planificación, habilidades que aún están en proceso de maduración durante la adolescencia. En la práctica escolar, esto se traduce en dificultades para concentrarse, pérdida de interés, ausentismo y descenso del rendimiento académico, tal como señalan las investigaciones revisadas y lo evidencian las voces recogidas en el campo.

Al mismo tiempo, las apuestas online inciden en los vínculos entre pares y en la dinámica institucional. Surgen comportamientos de aislamiento, distracciones frecuentes y conflictos derivados del juego o de las apuestas entre compañeros. Para algunos adolescentes, estas plataformas funcionan como un modo de pertenencia o reconocimiento, pero también generan tensiones en la convivencia y debilitan los lazos sociales. La virtualidad ofrece un espacio de validación rápida que, en muchos casos, reemplaza las interacciones cara a cara, con efectos en la construcción de la identidad y en el bienestar emocional.

Docentes, familias y Equipos de Orientación Escolar coinciden en la necesidad de prevenir y acompañar, aunque reconocen que aún no existen dispositivos sistemáticos y sostenidos para abordar este tema. Se valoran positivamente las experiencias de talleres, charlas y espacios de reflexión, pero aparecen como intervenciones puntuales más que como políticas institucionales consolidadas. La familia continúa siendo el primer ámbito de contención y orientación, aunque

requiere apoyo y herramientas para comprender el alcance del fenómeno y establecer límites claros en el uso de la tecnología.

Los aportes de González, Fernández, Blejmar y Cantón permiten reafirmar que el impacto de las apuestas online no se limita al rendimiento o a la convivencia, sino que compromete las condiciones subjetivas que sostienen el aprender: la regulación emocional, el vínculo con la norma, la construcción del pensamiento y el lugar que el estudiante ocupa frente a la tarea escolar. Desde esta perspectiva, las conductas de juego pueden entenderse también como modos de tramitar conflictos, resistencias o malestares que encuentran en la cultura digital un espacio privilegiado de expresión.

En este contexto, el abordaje psicopedagógico no puede restringirse a la señalización del riesgo, sino que debe centrarse en la construcción de estrategias que fortalezcan la autorregulación, la toma de decisiones conscientes y el sentido del esfuerzo. Acompañar implica recuperar el valor del aprendizaje como proceso de crecimiento personal y colectivo, y no solo como cumplimiento de obligaciones escolares.

Es importante señalar que, al tratarse de un estudio cualitativo realizado en dos escuelas de un mismo distrito, los resultados no son generalizables, aunque sí aportan claves significativas para investigaciones futuras que amplíen el análisis a otros contextos, edades y configuraciones institucionales.

En definitiva, el rol de la psicopedagogía se vuelve fundamental para generar puentes entre los distintos actores educativos y familiares, articulando intervenciones que integren educación emocional, alfabetización digital crítica y trabajo sobre los vínculos. Solo desde un enfoque integral, que considere la inmediatez digital y las nuevas formas de subjetividad juvenil, será posible sostener trayectorias escolares significativas y promover el desarrollo integral de los y las adolescentes en contextos atravesados por las apuestas online.

10. BIBLIOGRAFÍA

Referencias

Ainagaa, V. O., Cabrerob, I. A., Carreraa, R. M., Asenjoc, C. B., & Gonzalo-Benitoc, H. (2024). *Medicina general y de familia*. UNICEF. https://mgyf.org/wp-content/uploads/2024/05/MGYF2024_015.pdf

Antona, A., Madrid, J., & Aláez, M. (2003). Adolescencia y salud. *Papeles del Psicólogo*, 23(84), 45–53. https://www.redalyc.org/pdf/778/77808405.pdf

Arán Filippetti, V., Krumm, G. L., & Raimondi, W. (2015). Funciones ejecutivas y sus correlatos con inteligencia cristalizada y fluida: Un estudio en niños y adolescentes. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 7(2), 23–34. https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/15138/CONICET_Digital_Nro.15777.pdf?sequence=1

Branz, J. B., & Murzi, D. (2024). Apuestas deportivas online y jóvenes en Argentina: Entre la sociabilidad, el dinero y el riesgo. *Ludopédio*, (179). https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/236969

Cantón, L. (2019). Subjetividad digital y procesos de aprendizaje en la escuela contemporánea. Editorial Noveduc.

Carbonell, X., Fúster, H., Chamarro, A., & Oberst, U. (2012). Adicción a internet y móvil: Una revisión de estudios empíricos españoles. *Papeles del Psicólogo*, 33(2), 82–89. https://www.redalyc.org/pdf/778/77823407001.pdf

del Mar Rodríguez-González, M., & Calleja-Lameiras, C. (2015). Motivación en el alumnado de educación secundaria obligatoria en Galicia. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 197–200.

https://scholar.archive.org/work/qa3x75o4gndqlatddm7zs6c5xq/access/wayback/http://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/viewFile/reipe.2015.0.01.210/pdf_129

Erikson, E. (1968). *Identidad: Juventud y crisis*. Paidós.

Fernández, L. (1994). Climas institucionales y prácticas educativas. Paidós.

Fernández, L. (2001). Instituciones educativas: Dinámicas y procesos. Paidós.

García, E. V. D. C. (2023). Análisis criminológico de las conductas de riesgo que asumen los adolescentes en Internet. *Boletín Criminológico*, 29(222), 1–32. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9725147

Huyhua-Gutiérrez, S. C., Díaz-Manchay, R. J., Luján-Espinoza, M. N., & Tejada-Muñoz, S. (2023). Habilidades sociales en adolescentes desde la enseñanza virtual. *Revista de Ciencias Sociales*, 30(1), 438–451. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9370049

Margulis, M. (1996). *La juventud es más que una palabra: Ensayos sobre cultura y juventud*. Biblos.

Papalia, D. E., & Martorell, G. (2017). *Desarrollo humano*. McGraw-Hill.

Rial, A., Gómez, P., Varela, J., & Braña, T. (2014). Actitudes, percepciones y uso de Internet y las redes sociales entre los adolescentes de la comunidad gallega. *Anales de Psicología*, 30(2), 642–655. https://scielo.isciii.es/pdf/ap/v30n2/psico_adolescencia5.pdf

Universidad Nacional de Córdoba (UNC). (2023). *Estudio sobre conductas de riesgo en jóvenes y apuestas online*. Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Córdoba. https://unciencia.unc.edu.ar/psicologia/casi-4-de-cada-10-estudiantes-que-apuestan-en-linea-tienen-conductas-de-riesgo-y-problemas-de-juego/

Usán Supervía, P., & Salavera Bordás, C. (2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria. *Actualidades en Psicología*, 32(125), 95–112. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2215-35352018000200095

Fernández, A. (2011). La atencionalidad atrapada. Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión.

González, L. (2001). Aprender: Psicopedagogía antes y después del síntoma. Córdoba, Argentina: Ediciones del Boulevard.

Blejmar, B. (2005). Gestionar es hacer que las cosas sucedan: Competencias, actitudes y dispositivos para diseñar instituciones educativas. Buenos Aires, Argentina: Novedades Educativas.

11. Anexo

11.1 Modelos de entrevistas

Guía de Entrevista Semiestructurada (Estudiantes)

Presentación al participante

Buenos días/tardes. Mi nombre es _____ y estoy realizando mi tesis de licenciatura en Psicopedagogía en la Universidad Abierta Interamericana. El objetivo de esta entrevista es conocer sus percepciones sobre cómo las apuestas online pueden influir en el rendimiento académico y en las relaciones interpersonales de los y las adolescentes en la escuela.

La entrevista es de carácter confidencial y la información que usted comparta será utilizada únicamente con fines académicos, sin identificar nombres propios ni datos personales. Puede retirarse en cualquier momento si así lo desea.

¿Está de acuerdo en participar?
☐ Sí ☐ No

Duración estimada: 30 – 40 minutos.

Datos del participante

- Código: _____
- Rol: Estudiantes

- Edad: _____
- Fecha: ____ / ____ / 2025

Preguntas generales

• ¿Qué saben o qué escucharon acerca de la participación de adolescentes en apuestas online?
• ¿Cómo describirían la presencia de esta práctica en la escuela o en el entorno cotidiano?

Preguntas específicas para estudiantes

• ¿Participaste o conocés a alguien que participe en apuestas online?

• ¿Creés que esto afecta tu atención o motivación en clase?

• ¿Alguna vez hubo conflictos o discusiones por este tema entre compañeros/as?

Cierre

• ¿Qué propuestas creen que podrían ayudar a prevenir o disminuir la participación de adolescentes en apuestas online dentro del ámbito escolar?

Observaciones del entrevistador/a

Guía de Entrevista Docentes

Presentación al participante

Buenos días/tardes. Mi nombre es _____ y estoy realizando mi tesis de licenciatura en Psicopedagogía en la Universidad Abierta Interamericana. El objetivo de esta entrevista es conocer sus percepciones sobre cómo las apuestas online pueden influir en el rendimiento académico y en las relaciones interpersonales de los y las adolescentes en la escuela.

La entrevista es de carácter confidencial y la información que usted comparta será utilizada

únicamente con fines académicos, sin identificar nombres propios ni datos personales. Puede retirarse en cualquier momento si así lo desea.

¿Está de acuerdo en participar?
☐ Sí ☐ No

Duración estimada: 30 – 40 minutos.

Datos del participante

- Código: _____
- Rol: Docentes
- Edad: _____
- Fecha: ____ / ____ / 2024

Preguntas generales

• ¿Qué saben o qué escucharon acerca de la participación de adolescentes en apuestas online?
• ¿Cómo describirían la presencia de esta práctica en la escuela o en el entorno cotidiano?

Preguntas específicas para docentes

• ¿Han observado cambios en la conducta, asistencia o rendimiento de los estudiantes que participan en apuestas online?

• ¿Qué estrategias implementan en el aula cuando aparece este tema?

• ¿Qué impacto creen que tiene en la convivencia escolar?

Cierre

• ¿Qué propuestas creen que podrían ayudar a prevenir o disminuir la participación de adolescentes en apuestas online dentro del ámbito escolar?

Observaciones del entrevistador/a

Guía de Entrevista Integrantes del EOE

Presentación al participante

Buenos días/tardes. Mi nombre es _____ y estoy realizando mi tesis de licenciatura en Psicopedagogía en la Universidad Abierta Interamericana. El objetivo de esta entrevista es conocer sus percepciones sobre cómo las apuestas online pueden influir en el rendimiento académico y en las relaciones interpersonales de los y las adolescentes en la escuela.

La entrevista es de carácter confidencial y la información que usted comparta será utilizada únicamente con fines académicos, sin identificar nombres propios ni datos personales. Puede retirarse en cualquier momento si así lo desea.

¿Está de acuerdo en participar?
☐ Sí ☐ No

Duración estimada: 30 – 40 minutos.

Datos del participante

- Código: _____
- Rol: Integrantes del EOE
- Edad: _____
- Fecha: ____ / ____ / 2024

Preguntas generales

• ¿Qué saben o qué escucharon acerca de la participación de adolescentes en apuestas online?
• ¿Cómo describirían la presencia de esta práctica en la escuela o en el entorno cotidiano?

Preguntas específicas para integrantes del eoe

• ¿Han recibido consultas o intervenciones relacionadas con apuestas online?

• ¿Qué indicadores observan que pueden asociarse con esta práctica (ansiedad, ausentismo, problemas de concentración)?

• ¿Qué acciones preventivas consideran posibles desde el equipo técnico?

Cierre

• ¿Qué propuestas creen que podrían ayudar a prevenir o disminuir la participación de adolescentes en apuestas online dentro del ámbito escolar?

Observaciones del entrevistador/a

Guía de Entrevista Familias

Presentación al participante

Buenos días/tardes. Mi nombre es _____ y estoy realizando mi tesis de licenciatura en Psicopedagogía en la Universidad Abierta Interamericana. El objetivo de esta entrevista es conocer sus percepciones sobre cómo las apuestas online pueden influir en el rendimiento académico y en las relaciones interpersonales de los y las adolescentes en la escuela.

La entrevista es de carácter confidencial y la información que usted comparta será utilizada únicamente con fines académicos, sin identificar nombres propios ni datos personales. Puede retirarse en cualquier momento si así lo desea.

¿Está de acuerdo en participar?
☐ Sí ☐ No

Duración estimada: 30 – 40 minutos.

Datos del participante

- Código: _____
- Rol: Familias
- Edad: _____
- Fecha: ____ / ____ / 2024

Preguntas generales

• ¿Qué saben o qué escucharon acerca de la participación de adolescentes en apuestas online?
• ¿Cómo describirían la presencia de esta práctica en la escuela o en el entorno cotidiano?

Preguntas específicas para familias

• ¿Conocen si sus hijos/as o sus pares participan en apuestas online?

• ¿Cómo manejan este tema en el hogar (límites, diálogos, acompañamiento)?

• ¿Qué esperan de la escuela en relación con la prevención o abordaje de esta problemática?

Cierre

• ¿Qué propuestas creen que podrían ayudar a prevenir o disminuir la participación de adolescentes en apuestas online dentro del ámbito escolar?

Observaciones del entrevistador/a

11.2 Matriz de Análisis de Datos

Eje 1: Representaciones sobre las apuestas online en la adolescencia

Subcategoría / Dimensión	Fragmentos textuales	Interpretación psicopedagógica	Relación con los objetivos / autores

Conocimiento del fenómeno	"Escuché que muchas personas participan mintiendo con su edad porque no les piden DNI" (Madre 1). / "Yo no lo haría porque es perder plata" (Alumno 1).	Se evidencia un conocimiento superficial del tema entre los adolescentes, mientras que las madres identifican el acceso fácil y la falta de regulación.	Erikson (1968) y Papalia & Martorell (2017) plantean que en esta etapa se exploran conductas nuevas y se ponen a prueba los límites.
Percepción del riesgo	"Es algo peligroso para los adolescentes" (Madre 2). / "No me afecta, no me interesa apostar" (Alumno 1).	Los adultos perciben riesgo y adicción potencial, mientras algunos adolescentes minimizan el peligro.	Margulis (1996) explica que la percepción del riesgo está mediada por el contexto sociocultural.
Naturalización de la práctica	"Los chicos lo ven como algo normal o como una forma de ganar plata fácil" (Docente 2).	Se observa una naturalización de la apuesta como parte del entretenimiento digital juvenil.	Branz & Murzi (2024) analizan la inserción del juego online como forma de socialización y consumo cultural.
Influencia mediática y social	"Hay mucha publicidad en YouTube y redes, hasta con figuras conocidas" (Madre 3).	La exposición constante a publicidad digital refuerza la normalización de la práctica.	Rial et al. (2014) y UNC (2023) destacan la influencia de los medios y el marketing digital.

Eje 2: Impacto en el rendimiento académico

Subcategoría / Dimensión	Fragmentos textuales	Interpretación psicopedagógica	Relación con los objetivos / autores
Distracción y falta de concentración	"Algunos se quedan hasta tarde mirando partidos o apostando" (Docente 2).	Las apuestas interfieren con la atención sostenida y el descanso, afectando el rendimiento escolar.	Arán-Filippetti, Krumm & Raimondi (2015) destacan la relevancia de las funciones ejecutivas para el aprendizaje.

Desmotivación y pérdida de interés	"Ya no se concentran igual en clase, están dispersos o irritables" (Docente 2).	El refuerzo inmediato del juego compite con la gratificación diferida del aprendizaje.	Steinberg (2014) explica la inmadurez del control inhibitorio en adolescentes.
Absentismo y bajo rendimiento	"A veces faltan o llegan tarde porque se quedan mirando partidos" (EOE 1).	El absentismo es una manifestación conductual del desinterés y la desregulación.	Papalia & Martorell (2017) señalan la importancia del contexto en el desarrollo del compromiso escolar.

Eje 3: Vínculos interpersonales y contexto escolar

Subcategoría / Dimensión	Fragmentos textuales	Interpretación psicopedagógica	Relación con los objetivos / autores
Relación entre pares	"Se burlan de quien pierde o discuten por apuestas" (Docente 2).	El juego introduce tensiones en la convivencia escolar, reforzando jerarquías y exclusiones.	Margulis (1996) sobre la construcción social del reconocimiento adolescente.
Aislamiento y desconexión	"Algunos prefieren apostar antes que hablar en los recreos" (EOE 1).	Se observa un desplazamiento del vínculo presencial hacia el digital.	Huyhua-Gutiérrez et al. (2023) plantean que el uso excesivo de tecnología limita la interacción social.
Rol del docente	"Intentamos darles espacio para debatir y reflexionar sobre el juego" (Docente 2).	Los docentes se posicionan como mediadores entre el discurso adulto y la cultura juvenil.	Del Mar Rodríguez-González & Calleja-Lameiras (2015) resaltan el valor del acompañamiento docente para la motivación escolar.

Eje 4: Rol preventivo de la escuela y la familia

Subcategoría / Dimensión	Fragmentos textuales	Interpretación psicopedagógica	Relación con los objetivos / autores

Intervención familiar	"La charla empieza en casa, los padres deben explicar los riesgos" (Madre 3).	Se reconoce la necesidad de acompañamiento familiar sostenido.	Erikson (1968) subraya el rol del entorno afectivo en la formación de la identidad.
Estrategias escolares	"Se hicieron talleres de educación financiera para reflexionar sobre el tema" (EOE 1).	Las acciones institucionales apuntan a la prevención mediante la alfabetización digital y la reflexión colectiva.	Arán-Filippetti et al. (2015) sobre el fortalecimiento de la autorregulación cognitiva.
Necesidad de políticas integradas	"Es un trabajo conjunto entre familias y escuela" (Madre 3).	La prevención efectiva requiere articulación entre los distintos agentes educativos.	UNICEF (2021) promueve el trabajo interinstitucional frente a riesgos digitales.