

Guía para docentes

Juego interactivo **DesenREDados**. Vínculos en entornos digitales

ÍNDICE

Presentación

- ¿De qué se trata **DesenRedados**?
- ¿A quiénes está destinado?
- ¿Qué son los simuladores de decisiones?
- ¿Qué contenidos se pueden trabajar?
- ¿Qué tiempo de duración tiene?
- ¿Cómo se implementa?

Ideas claves y conceptos a tener en cuenta para el intercambio

- La otra persona como semejante.
- La interpretación sobre las y los otros.
- El lugar del «Me gusta».
- Situaciones de violencia en las redes: *ciberbullying*.
- Hablemos de la «huella digital».

Reflexiones finales

Recursos y bibliografía de consulta

Presentación

Estimadas y estimados docentes:

Les acercamos una propuesta de juego interactivo denominada ***DesenREDados*** elaborada por el Área de Convivencia Escolar dependiente de la Dirección de Educación para los Derechos Humanos, Género y ESI del Ministerio de Educación de Nación, en articulación con la Subsecretaría de Contenidos Públicos - Secretaría de Medios y Comunicación Pública de Jefatura de Gabinete de Ministros.

Juego interactivo ***DesenREDados*** disponible en
<https://crearjuegos.ar/videojuegos/ver/DesenREDados>

El objetivo del juego es reflexionar y trabajar sobre los vínculos, especialmente en los entornos digitales. De esta manera, se propone que luego de jugar, haya una instancia colectiva de reflexión sobre las diferentes situaciones, guiada por la o el docente. En esta guía se presentan algunas ideas claves y orientaciones para acompañar el desarrollo del juego.

Las redes son espacios de reconocimiento, donde gran parte de las y los estudiantes se expresan y se vinculan, organizan encuentros, intercambian información de interés. Estos entornos parecieran ser una invitación permanente a mostrar, mirar y calificar tanto lo propio como lo de las y los demás, utilizando valoraciones, códigos, expresiones como «Me gusta», «cantidad de seguidores», entre otras. En estos entornos, al igual que en los vínculos presenciales, pueden surgir conflictos y malentendidos. Esto implica nuevos desafíos, para la intervención y el acompañamiento de las y los docentes, siendo central llevar estas cuestiones al aula para problematizarlas en conjunto.

De esta manera, se considera clave que la escuela aborde los modos que adquieren los vínculos en entornos digitales, necesarios para la construcción de una convivencia democrática, plural y basada en el respeto mutuo, lo que supone trabajar sobre el reconocimiento de la otra persona como semejante, la resolución pacífica de conflictos y la construcción de espacios libres de violencias.

¿De qué se trata *DesenREDados*?

El juego ***DesenREDados*** tiene un formato de simulador de decisiones, en el que el personaje principal y sus amigas y amigos van recorriendo distintos escenarios, donde se van presentando situaciones a resolver a través de trivias. Se puede jugar en el marco de un proyecto, de manera individual o en parejas, con el acompañamiento de la o el docente.

No se pretende que haya respuestas correctas o incorrectas, sino que a partir de las respuestas que seleccione cada estudiante o grupo de estudiantes, se abran espacios de diálogo y reflexión conjunta para abordar estas temáticas con mayor profundidad.

Características generales

- El juego tiene 5 niveles. Dentro de cada nivel, se presentan distintas secuencias que el personaje principal irá atravesando a lo largo del juego.
- Una vez que se les presenta la secuencia, van a tener que elegir la opción que les parezca más apropiada. No se pretende que haya respuestas correctas o incorrectas.
- Cada decisión va a tener un impacto diferente en el curso de la historia.
- Al final de cada nivel, se presentan «notas» en las que se incluye un breve párrafo conceptual sobre las temáticas del nivel.
- Al finalizar el juego, las y los estudiantes podrán votar cómo consideran que queda la amistad o relación entre los personajes a partir de las decisiones que se tomaron.

¿A quiénes está destinado?

La propuesta está destinada principalmente a estudiantes de los últimos grados de nivel primario y de los primeros años de nivel secundario de todo el país, de todas las modalidades.

¿Qué son los simuladores de decisiones?

También conocidos como «juegos serios» por su aplicación en el plano educativo, científico, médico e institucional, permiten simular las consecuencias de las decisiones en una situación o escenario particular. Permiten conocer todos los escenarios posibles frente a una problemática y el impacto que podría tener cada una de las propias acciones. Están enfocados a la reflexión y construcción de habilidades en torno a una problemática específica. En otras palabras, simulan el rol de una persona, o varias, en función de un escenario hipotético y verosímil.

DesenREDados se desarrolla en lenguaje HTML5 para que pueda ejecutarse desde todos los dispositivos y se pueda jugar tanto en el aula como en otros espacios, para dar lugar a la rejugabilidad y que cada persona pueda probar y conocer los diferentes desenlaces posibles.

¿Qué contenidos se pueden trabajar?

El juego parte de una hipótesis: algunos rasgos que asumen los vínculos cuando tienen lugar en los entornos digitales hacen que estos se presten al malentendido y a la escalada de los conflictos. En tiempos en que la continuidad entre lo que sucede en uno y otro espacio es cada vez mayor, los conflictos que se inician en las redes tienen su desenlace en la escuela y viceversa.

Claro está que ni el malentendido ni el conflicto son exclusivos de los vínculos en los entornos digitales sino que son inherentes a la comunicación entre seres humanos, pero se acrecientan cuando median las pantallas.

Los rasgos más evidentes son la visibilidad y la perdurabilidad. Las redes funcionan como amplificadoras de contenidos por excelencia. La viralización, neologismo que alude a la repercusión masiva de un contenido, aumenta en forma exponencial la visibilidad y el impacto de la información o las imágenes que allí circulan. Por otra parte, el contenido publicado en las redes permanece en el tiempo, dejando una huella difícil de borrar. Frente a una situación de violencia, la visibilidad y la perdurabilidad de los hechos acrecientan el dolor y la humillación.

Pero podemos ir más allá y preguntarnos ¿qué es lo que sucede cuando la otra persona está detrás de la pantalla? La o el otro, en tanto semejante, funciona como nuestro límite ético. En el espacio físico, gestos, miradas, posiciones corporales, nos ayudan a comprender rápidamente el dolor, la humillación o el malestar que podemos provocar con nuestras palabras o actos. En cambio, cuando no se cuenta con la proximidad del cuerpo del otro, ese límite se vuelve menos tangible o, en otros términos, se percibe de manera menos clara y precisa.

Por otra parte, la otra persona siempre es objeto de interpretación. Las preguntas acerca de quién es ese otro u otra, qué lugar de reconocimiento tenemos, necesariamente están atravesadas por nuestra propia subjetividad. Damos un sentido a sus acciones y a sus dichos, pero ese sentido da cuenta de los lentes con los que miramos. La otra persona siempre es una incógnita y atribuirle un sentido puede ser un modo de defensa ante aquello que desconocemos. Sin embargo cuando median las pantallas, la no presencia física, alimenta las preguntas acerca de quién es ese otro u otra, de qué somos para esa persona, por lo que se presenta mayor contenido a interpretar desde la propia subjetividad.

Finalmente, las redes sociales suponen un empuje constante a mirar y ser mirados, así como también, funcionan como fuente de reconocimiento social donde se evidencian valoraciones de las y los usuarios en relación a lo que piensan, sienten o quieren transmitir. La circulación de escenas de violencia o el maltrato puede ser un modo de mostrarse en las redes y adquirir popularidad, un valor muypreciado en la época, por lo que es necesario preguntarnos a qué nos lleva la búsqueda de reconocimiento, qué es lo que nos hace sentirnos parte y reconocidas o reconocidos, qué nos sucede cuando no obtenemos aquello que esperamos.

De esta manera, los contenidos que se pueden trabajar a través del juego son: los vínculos, la noción del otro u otra como semejante aún detrás de la pantalla, los conflictos que pueden generarse en las redes, los malentendidos, las

interpretaciones que hacemos de las y los otros que siempre están atravesadas por la propia subjetividad, el *bullying*, el *ciberbullying*, como también la responsabilidad en el cuidado de una o uno mismo y de las y los otros.

La propuesta se podrá implementar en el marco de proyectos educativos, -o las instancias que cada escuela considere apropiadas- generando instancias de debate y reflexión.

¿Qué tiempo de duración tiene?

La duración estimada es de 60-80 minutos que incluye el desarrollo del juego, como también el espacio de intercambio y reflexión conjunta. No obstante, la duración podrá variar de acuerdo a lo que se considere necesario.

¿Cómo se implementa?

La propuesta incluye dos espacios, uno destinado a que las y los estudiantes jueguen a través de un dispositivo electrónico, por ejemplo celular o tablet, con conexión a Internet y un segundo espacio para la reflexión colectiva. Para este último momento, les acercamos algunas ideas claves y conceptos que pueden favorecer la reflexión sobre vínculos más solidarios, pluralistas y libres de violencias para la construcción de una convivencia democrática.

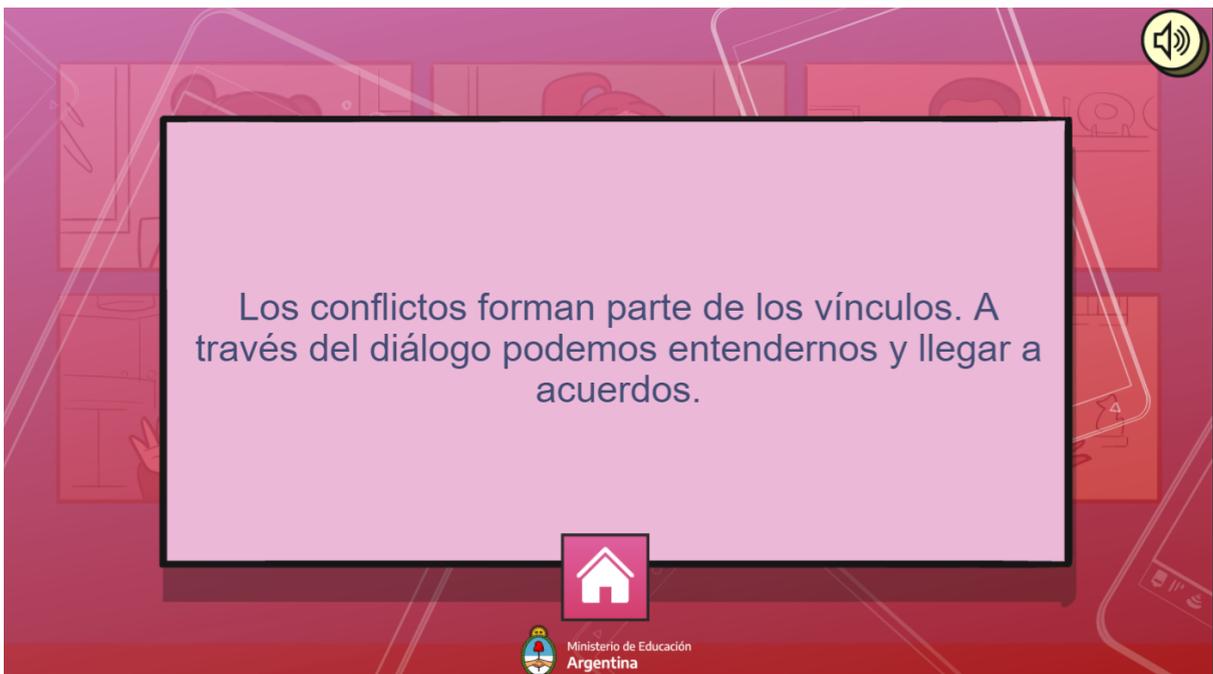
Se sugiere que antes de comenzar el juego, la o el docente cuente brevemente de qué se trata la propuesta, invitando a las y los estudiantes a familiarizarse con la herramienta, sobre todo para quienes no tengan experiencia en juegos interactivos. Una vez familiarizados, se los y las invita a jugar de manera individual, en parejas o en pequeños grupos.

El juego tiene el siguiente formato:



Ejemplo Nivel 1





Como se observa, el esquema del juego interactivo incorpora situaciones que pueden ocurrir entre estudiantes, donde se emulan interacciones en múltiples escenarios, con la intención de que puedan identificarse y dar sentido y comprensión a cómo pueden impactar las tecnologías de la información y la comunicación en los vínculos, los conflictos que se pueden generar en los entornos digitales y su continuidad en los espacios físicos, como también la delgada línea entre lo público y lo privado.

Por ello, acercamos algunas conceptualizaciones y preguntas vinculadas al juego para la reflexión grupal con la intención de que las y los estudiantes identifiquen y reflexionen en pos de lo que las tecnologías ofrecen no sólo como oportunidades sino también como responsabilidades en el cuidado de las y los otros y de una o uno mismo.

Ideas claves y conceptos a tener en cuenta para el intercambio

La otra persona como semejante

La escuela es un espacio de encuentro y de construcción de lazos, donde se aprende a convivir con otros y otras diferentes, con los mismos derechos. Es decir, donde se construye la noción del otro como semejante. En ese convivir con otros y otras, se pueden generar tensiones, desencuentros, conflictos que son inherentes a los vínculos, ya que no todas las personas tenemos los mismos intereses, actuamos, pensamos y sentimos de la misma forma. Estos conflictos pueden surgir tanto en presencia física de la otra persona, como cuando nos relacionamos en entornos digitales.

Desde las instituciones educativas, resulta central poder abordar estas cuestiones ya que atraviesa las fronteras entre el adentro y afuera de las escuelas, conflictos que surgen en presencia física pueden continuar en entornos digitales y viceversa. A la vez, también es importante advertir que los cuidados que tenemos que tener en cuenta en las relaciones en presencia física del otro u otra son los mismos que en los entornos digitales, ya que siempre hay otra persona del otro lado de las pantallas. Por lo que desde la escuela, en tanto lugar para aprender a convivir democráticamente, es central generar espacios para la reflexión, el intercambio y el análisis de los vínculos, así como los modos de abordar los conflictos de manera no violenta.

La interpretación sobre las y los otros

Cuando nos comunicamos y nos vinculamos con otra persona, la interpretamos y representamos según nuestra propia subjetividad. En presencia física, gestos, tonos, miradas, pausas, silencios, posiciones corporales, entre otros, son contenidos del mensaje. En cambio, cuando el otro u otra está detrás de la pantalla, pareciera haber aún más contenido a interpretar, por ejemplo, pensemos que estamos chateando con alguien, y de pronto deja de respondernos. Posiblemente nos preguntemos qué le habrá pasado: ¿no le interesa el intercambio? ¿Se tuvo que ocupar de otro tema? Estas Incógnitas, que en las relaciones presenciales podrían despejarse rápidamente, se acrecientan cuando median las pantallas. Los vínculos en los entornos digitales parecieran prestarse más a la interpretación y, por lo tanto, al malentendido y al conflicto, aunque éstos sean inherentes a la comunicación humana.

Por ello, es clave trabajar los conflictos en las redes, aceptar que los malentendidos existen, comprender que la interpretación de un mensaje está

permeada por nuestra propia subjetividad y que es necesario encontrar formas de resolución pacífica de conflictos.



En el juego estas situaciones las podemos observar en la escena donde el personaje principal está chateando con Juli, le «clava el visto» y deja de responderle.

Pensemos qué nos pasa a nosotras y nosotros si estamos chateando con alguien y nos «clava el visto», ¿sacamos conclusiones rápidamente, dando por sentado lo que a otras y otros les puede suceder con el contenido del mensaje o con la conversación? ¿Nos ha pasado que una situación similar nos lleve a malos entendidos o desencuentros? Incluso es posible reflexionar cómo la expresión «me clava el visto» supone una interpretación, porque en todo caso recibe un mensaje y no lo responde de forma inmediata.

Otra situación las podemos observar en la primera escena cuando el personaje principal se enoja con su amiga Cami porque subió una foto sin su consentimiento, ¿tenemos en cuenta si contamos con el consentimiento de la otra persona? ¿Alguna vez les pasó que hayan subido algo que no querían? ¿Cómo lo resolvieron?

Sobre la privacidad, en la escena de la videollamada, el personaje principal tiene la cámara apagada porque le da vergüenza. Muchas veces se interpreta lo que al otro u otra le puede suceder: ¿Tendrá desinterés? ¿Vergüenza? ¿No le funcionará bien la conexión? Pero, ¿le preguntamos lo que le puede estar pasando? ¿Respetamos eso? ¿Tienen en cuenta que alguien puede sentirse incómodo o incómoda en una comunicación en entornos digitales?

El lugar del «Me gusta»

Otro aspecto a tener en cuenta es que en tiempos donde muchas y muchos adolescentes y jóvenes utilizan los entornos digitales como canales de comunicación, éstos suponen una invitación constante a mirar y ser mirados, y también como fuente de reconocimiento social. De ello da cuenta el uso de determinados códigos —«Me gusta», «Me encanta», el número de seguidores, reacciones mediante emoticones—, que evidencian sus valoraciones en relación a lo que piensan, sienten o quieren transmitir. Sin embargo estas situaciones pueden generar conflictos. Por ejemplo, al realizar comentarios ofensivos o burlas hacia una o un compañero, compartir fotos o información personal sin el consentimiento de las y los otros, entre otras posibles situaciones. Algunas y algunos pueden minimizar el hecho, tomarlo como una broma y aceptarlo, mientras que otras y otros piden que la foto, video o mensaje sea retirado o reaccionan ante un hecho que consideran violento.

De esta manera se busca poder pensar junto con las y los estudiantes qué es lo que esperamos del reconocimiento de las y los demás, qué es lo que nos hace sentirnos parte. Además, es importante reflexionar sobre maneras responsables en el uso de las redes sociales, del cuidado de una o uno mismo y de las y los otros, así como de los conflictos que pueden surgir.



Este apartado permite abordar dos temáticas. Por un lado, observamos la necesidad que tiene el personaje principal de sentir «reconocimiento» a partir de obtener respuestas favorables a las fotos que subió. Por otro lado, las tensiones y el malestar que surgen cuando al personaje principal le sacan una foto para crear un meme.

¿Qué esperamos del reconocimiento y de la mirada de las y los otros? ¿Qué es ser popular? ¿Tener más «Me gusta» nos hace sentirnos mejor o más acompañados o acompañadas? ¿Lo que mostramos en las redes es lo que nos representa?

¿Qué nos gusta mostrar y qué preferimos no visibilizar? ¿Por qué? ¿Qué esperamos cuando publicamos o compartimos algo en las redes? ¿Cómo nos sentimos con eso?

¿Cuándo es divertido un meme? ¿Tenemos en cuenta lo que le puede pasar al otro u otra? ¿Qué hacemos cuando nos burlan?

Situaciones de violencia en las redes: *ciberbullying*

Ahora bien, en los entornos digitales no solamente se pueden generar conflictos, sino que además pueden presentarse situaciones de maltrato entre pares, como la discriminación, el *ciberbullying*, entre otras.

Cuando el *bullying* se manifiesta en entornos digitales, lo llamamos *ciberbullying*. Vamos a comenzar con su definición para después trazar algunas líneas de intervención desde la escuela.

El *ciberbullying* es una forma de hostigamiento entre pares que se produce en entornos digitales, en forma sistemática y repetida en el tiempo sobre la base de una relación asimétrica de fuerzas. De la situación participan tres actores: quienes están agrediendo, quienes están siendo agredidos y quienes observan, comentan, alientan, festejan, comparten el contenido y/o reaccionan al mismo. Esto se expresa, por ejemplo, mediante el envío de mensajes amenazantes, la circulación de rumores, publicación de fotos o videos sobre otros y/u otras sin su consentimiento, burlas, insultos, promover la exclusión social de compañeros y/o compañeras. Cabe destacar que en entornos digitales, la capacidad de réplica y perdurabilidad, hace que la ofensa se replique más rápidamente, y perdure en el tiempo, dejando una huella difícil de borrar. Por otra parte, más aún cuando se trata de grupos escolares, son altas las posibilidades de que el

maltrato continúe más allá de las redes. En este sentido, las personas adultas tenemos la responsabilidad de promover experiencias para que niñas, niños y adolescentes puedan generar vínculos democráticos, respetuosos y solidarios.



Pensemos en las escenas donde a Juani se le excluye por ser considerado «diferente».

¿Les pasó alguna vez? ¿Qué sentirían si les pasa? ¿Tenemos en cuenta lo que puede estar pasando al otro u otra, cuando se siente excluido o excluida? ¿Qué hacemos ante situaciones donde algún compañero o compañera está viviendo una situación similar? ¿Cómo podríamos ayudar a quienes están siendo objetos de burla o exclusión?

Para profundizar en relación a esta temática, pueden consultar el siguiente material [*Hablemos de bullying. Violencia entre pares.*](#)

Hablemos de la «huella digital»

Antes de introducirnos en la huella digital, es necesario comprender que tenemos una identidad digital, que se basa en lo que las y los otros pueden ver de nosotras y nosotros en la web. Esa identidad se va conformando de las huellas que deja nuestro pasaje por diferentes entornos, comunidades, lo que subimos a las redes y lo que otras personas suben de nosotros y nosotras, nuestros datos personales, intereses, opiniones. De esta manera subir fotos, comentarios, poner un «Me gusta», elegir la foto del perfil, van formando parte de la huella digital que dejamos en las redes, que puede ser difícil de borrar.

Teniendo en cuenta que las redes sociales son espacios públicos y que de alguna manera lo que publicamos se vuelve público, consideramos necesario mencionar algunos elementos o características a tener en cuenta:

- La velocidad de propagación. La difusión en el instante en que un hecho acontece hacen de las redes amplificadoras de contenidos por excelencia. Un mismo hecho puede ser visto por un altísimo número de usuarios.
- La perdurabilidad en el tiempo. A diferencia de un conflicto en presencia, que en todo caso quedan los recuerdos de quienes los protagonizaron y sus consecuencias pero el hecho en sí se termina, en internet el testimonio de un conflicto permanece por meses y años. Porque aunque se elimine la web, todo lo que se publica en Internet queda en la red, deja huellas digitales y tiene alta capacidad de réplica (viralización).

Es importante que en la puesta en común la o el docente aporte al análisis que cuando nos vinculamos a través de entornos digitales, es necesario hacerlo de manera responsable —tanto para nosotras y nosotros como teniendo en cuenta al otro y otra— para poder disfrutar de las tecnologías de manera segura. En ese sentido, resulta importante considerar que los mismos principios que orientan las relaciones en el mundo presencial son válidos y tienen igual valor para la comunicación en entornos digitales: La solidaridad, el pluralismo, el respeto mutuo, son valores más allá de las características de los espacios en los cuales nos relacionemos.

Finalmente, nos interesa mencionar que la intervención pedagógica es clave para abordar estas situaciones. Es la o el docente quien, a través de sus intervenciones, puede ofrecer herramientas para un análisis crítico y un uso responsable de los entornos digitales.



Una escena que favorece la reflexión sobre la manera de vincularnos de forma responsable es cuando al personaje principal le llega el video de la pelea.

¿Qué consecuencias puede tener difundir un video de una pelea? ¿Puede reforzar la situación de violencia? ¿Qué pueden sentir las personas involucradas? ¿Tenemos en cuenta las consecuencias que puede tener lo que subimos a las redes o difundimos?

Para profundizar los conceptos abordados, pueden consultar el siguiente material [Tecnologías digitales](#).

Reflexiones finales

Teniendo en cuenta que cada grupo de estudiantes no es igual a otro, y que cada situación tampoco lo es, consideramos importante destacar que lejos de ofrecer recetas establecidas esperamos que la guía permita poner en valor y reflexionar formas posibles de abordaje y promoción de una convivencia democrática, que permita trabajar los vínculos, la conformación de los grupos, que cada una y uno tenga su lugar y se sienta reconocido, la construcción de reglas de manera colectiva, el sostenimiento de la sanción con sentido pedagógico, el diálogo y la escucha, una mirada atenta y de confianza por parte de las y los docentes hacia las y los estudiantes. Asimismo consideramos clave trabajar sobre el cuidado de una o uno mismo y de las y los otros y de la responsabilidad sobre las consecuencias que pueden tener nuestras acciones en otras personas.

Ante situaciones de conflicto que puedan surgir, es necesaria la intervención por parte de las personas adultas, tanto cuando éstas se dan de manera presencial, como cuando suceden en entornos digitales que, como se mencionó

anteriormente, son espacios que suelen ser menos visibles para las personas adultas. Sin embargo, cabe destacar que los conflictos que se inician en los entornos digitales, pueden continuar de manera presencial y viceversa.

Para profundizar los conceptos abordados, pueden consultar el siguiente material [Conflictos 3.0: malentendidos en la redes](#).

Recursos y bibliografía de consulta

"Discriminación Web: si a nadie le gusta, el Cyberbullying desaparece". Video realizado por el Programa Nacional Con Vos en la Web dependiente de la Dirección Nacional de Protección de Datos Personales y producido por el Centro de Producción (CEMA) que depende de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido UBA-FADU (Publicado en YouTube julio 2016) Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=8f9cWcRJGs>

"Si discrimina, no da compartir". Campaña realizada por UNICEF y el INADI: (publicado en YouTube mayo 2019) Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=m8-32YLHa00>

Convivencia en la web. Recursos didácticos para educar en ciudadanía digital. Cuadernillo para educadores. Observatorio web (2017). Disponible en: <https://www.educ.ar/recursos/fullscreen/show/22118>

Convivencia digital. Cómo acompañar a chicos y chicas en entornos digitales. Fundación Lúminis (2021) Disponible en: <https://www.educ.ar/recursos/156763/convivencia-digital-como-acompanar-a-chicos-y-chicas-en-ento>

Guía Federal de Orientaciones para la intervención educativa en situaciones complejas relacionadas con la vida escolar 1. Ministerio de Educación de la Nación (2014). Aprobada por Resolución 217 del CFE. Disponible en: <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005062.pdf>

Conflictos 3.0: malentendidos en las redes. Ministerio de Educación (2022) Disponible en [Conflictos 3.0: malentendidos en la redes - Educ.ar](#)

Hablemos de Bullying. Violencia entre pares. Un material para compartir en la escuela, con las familias y la comunidad. Ministerio de Educación (2022). Disponible en: <https://www.educ.ar/recursos/158386/hablemos-de-bullying-violencia-entre-pares>

Tecnologías digitales. Ministerio de Educación (2021). Disponible en <https://www.educ.ar/recursos/158034/tecnologias-digitales>

Créditos

Directora de Educación para los Derechos Humanos, Género y Educación Sexual Integral

María Celeste Adamoli

Coordinadora del Programa Convivencia Escolar: Ana Campelo

Equipo del Programa Convivencia Escolar: Florencia Ballestrini, Mailin Blanco, Luz Caffa, Ariana Lisnevsky, Andrea Luchansky y Silvana Meyer.

Producción de la Guía destinada a docentes y guión del juego interactivo: Luz Caffa y Andrea Luchansky.

Producción y Diseño del juego interactivo: Crear Juegos en Argentina. Secretaría de Medios y Comunicación Pública. <https://crearjuegos.ar/>

Agradecemos la lectura y aportes de:

Florencia Ballestrini, Mailin Blanco, Ariana Lisnevsky, Silvana Meyer y Lucía Zanone.