

5ª JORNADA PROVINCIAL 2024

Prevención Integral de Adicciones
“Escuela, Familia y Comunidad”

ENTORNOS DIGITALES Y PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA



#SoyParte

Material Pedagógico: NIVEL INICIAL





INDICE

PRESENTACION	3
INTRODUCCION.....	5
HABLEMOS LENGUAJE COMUN.	7
¿POR QUE TRABAJAR ENTORNOS DIGITALES Y PREVENCIÓN DE LA LUDOPATIA EN EL NIVEL INICIAL?	14
DIA DE LA JORNADA	15
ACTIVIDAD Nº 1. ¿QUÉ HAY DE CIERTO?	
CIERRE DE LA JORNADA	16
ANEXO 1	17
ANEXO 2.....	23
BIBLIOGRAFIA.....	24



PRESENTACION

Queridos/as Docentes, alumnos/as, Familias, referentes, Comunidad Educativa, increíblemente ya transitando los últimos dos meses del año, donde se hace necesario detenernos un instante para mirarnos amorosamente en nuestro camino recorrido de este 2024 en el que seguramente aprendimos, nos esforzamos, atravesamos dificultades, descubrimos fortalezas que sabíamos no que teníamos, nos encontramos, nos acompañamos... y tantas vivencias, que nos trajeron hasta aquí, a este punto del camino, donde hoy estamos.

Es en este punto, donde compartimos una gran preocupación, que se acentúa ante la proximidad de las vacaciones, el tiempo libre de los niños, niñas y adolescentes, y es la promoción generalizada de juegos de azar en línea, la necesidad de prevenir la ludopatía o adicción al juego y los graves riesgos que se presentan en los entornos digitales tales como el ciberbullying (uso de los medios digitales para molestar, burlarse o acosar a una o varias personas), grooming, reclutadores con falsas identidades para la trata de personas, pornografía, sexting coaccionado, apuestas On-line, tráfico de drogas, entre otros.

Es por eso que, por decreto del Gobernador de la Provincia Dr. Gerardo Zamora se lanzó el “Programa Provincial Abordaje, Concientización, y Prevención de la Ludopatía y Control de Consumo Problemático Digital” creado mediante Decreto 2024-1263-E- GDESDE-GSDE de fecha 3 de septiembre de 2024, con el fin de proteger a la población y promocionar el uso responsable y seguro de la tecnología digital en todo el ámbito provincial.

Agradeciendo la Confianza del Ministerio de Educación de la Provincia, puesta en nuestro trabajo de PREVENCIÓN INTEGRAL, y la exitosa experiencia de las JORNADAS PROVINCIALES #SOY PARTE: Escuela Familia Comunidad con la decisión de que este programa, se integre a las mismas.

El Material Pedagógico que hoy ponemos a disposición de ustedes, invita de manera especial a TODA LA COMUNIDAD EDUCATIVA DE LA PROVINCIA: escuela, salud, policía, municipios, comisiones municipales, iglesias,



organizaciones sociales, deportivas, culturales, líderes comunitarios y referentes claves, que tienen la capacidad y pueden acompañar, generando alternativas saludables, que contribuya al desarrollo integral de los Hijos e Hijas de cada comunidad.

Estamos muy próximos a celebrar la NAVIDAD y a Vivir un AÑO NUEVO, como en cada jornada, los/las invita a regalarse un momento para pensarnos, sentirnos en lo que deseamos para nosotros mismos y para personas que amamos; cuanto estamos dispuestos a cuidar y cuidarnos, cuanto estamos dispuestos, dispuestas a poner en riesgo sin darnos la oportunidad de hacer “algo” por las seres que amamos, en ese metro cuadrado donde cada uno de nosotros estamos: mi hogar, mi familia, mi trabajo, mis amigos, mi comunidad...

Con la Gratitud infinita por todo lo vivido, compartido, aprendido junto a ustedes deseando que esta NAVIDAD sea para todos un caminos de bendiciones de Oportunidades, con la Luz, Fortaleza y Sabiduría para reconocerlas y tomarlas en este Nuevo Año donde los HIJOS DE NUESTRAS VIDAS, estén CUIDADOS, ACOMPAÑADOS y descubriendo las PEQUEÑAS GRANDES COSAS QUE NOS DAN FELICIDAD y que Nosotros También hayamos tenido la dicha de encontrarlas. FELIZ NAVIDAD Y PLENO AÑO NUEVO, QUERIDA COMUNIDAD EDUCATIVA, FAMILIA, COMUNIDAD SANTIAGUEÑA!



Claudia Tarchini

Directora DIGAIA

Ministerio de Justicia y DDHH



INTRODUCCION

Bienvenida Comunidad Educativa, a esta última Jornada Provincial #SOY PARTE, en esta ocasión los convocamos nuevamente para trabajar en la implantación del “Programa Provincial Abordaje, Concientización, y Prevención de la Ludopatía y Control de Consumo Problemático Digital” creado mediante Decreto 2024-1263-E- GDESDE-GSDE de fecha 3 de septiembre de 2024.

El objetivo de este programa es proteger a la población y promocionar el uso responsable y seguro de la tecnología digital. El programa busca prevenir la ludopatía, o adicción al juego, como uno de los consumos problemáticos digitales, que afectan principalmente a la población más joven. Los niños y adolescentes son más susceptibles a desarrollar este trastorno, debido entre otras cosas, a la accesibilidad y promoción generalizada de juegos de azar en diversas plataformas y entornos digitales.

En esta ocasión, el equipo de Prevención para el Ámbito Educativo de la Dirección para el Abordaje Integral de las Adicciones (DIGAIA), Secretaria de Derechos Humanos, del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos y convocados por el Ministerio de Educación para el desarrollo de esta Jornada, elaboramos el material Pedagógico, basado en evidencia, para trabajar acerca de los entornos digitales, conductas de riesgo, sensibilizar y prevenir la ludopatía y pensar juntos estrategias de cuidado sobre el uso responsable y consciente de los consumos digitales¹.

Dando continuidad a la 3era Jornada Soy Parte del Mes de Agosto, sostenemos la propuesta de generar REDES DE CUIDADO en cada comunidad, donde los adultos y las instituciones cumplen un rol fundamental.

¹ Recordamos que en el mes de Agosto en la 3era Jornada Provincial #SOY PARTE del mes de agosto donde se abordó “Redes de Cuidado, Uso adecuado de las Tecnologías”, recibida con beneplácito por la comunidad educativa por las herramientas que se brindaron para realizar un uso cuidado de los entornos digitales.



OBJETIVOS DE LA JORNADA

- Identificar en los entornos digitales los riesgos potenciales.
- Sensibilizar sobre la Ludopatía, con información basada en evidencia científica.
- Promover los modos de cuidado y uso responsable, consciente de los consumos digitales.



HABLEMOS LENGUAJE COMUN.

En los contextos globales, actuales, se hace cada vez más necesario problematizar lo que entendemos como consumos digitales, amparándonos desde marcos teóricos transversales y comunes a las problemáticas de adicciones en general, como así también la necesidad de pensar nuevos esquemas de interpelación teórica, que nos lleve a una eficiente práctica preventiva y de atención.

El consumo digital hoy, es un regulador de la vida cotidiana, transacciones bancarias, comunicaciones interpersonales, relaciones laborales, a aprender nuevas cosas, entre otros ejemplos, nos marcan cada vez más la importancia de usos y aplicaciones en cada esfera del tejido social.

Sin embargo, la otra cara de la moneda es que, al no ser conscientes, podemos sobrecargarlos de información, sin el tiempo necesario para reflexionar acerca de lo que leemos o vemos.

Esta información que nos llega, podría ser riesgosa muchas veces, porque podemos estar expuestos a estafas digitales, ciber delitos, trata de personas, al fácil acceso a la pornografía, al robo de la identidad, a depender de las redes sociales y estar on-line la mayor parte del tiempo de nuestras vidas.

Hablamos de **entornos digitales** como el conjunto de aplicaciones, portales y herramientas de Internet que ponen en contacto a los usuarios con plataformas digitales, negocios, marcas, organizaciones y/o organismos. Se trata de un espacio virtual enfocado en la interacción y en la comunicación inmediata que deja atrás el contacto físico, la relación interpersonal.²

RIESGOS PRESENTES EN LOS ENTORNOS Y CONSUMOS DIGITALES.

La tecnología avanza a pasos vertiginosos, los aportes en las investigaciones en todas las ciencias son asombrosos, y seguirá avanzando en un proceso de aceleración permanente, moviendo economías globales todos conectados con todo, donde la inteligencia artificial (I.A) va ganando espacio a pasos agigantados a nivel global.

² <https://www.obicex.es/blog/aprende-con-obicex/que-son-los-entornos-digitales>



¿Cuál sería entonces el riesgo que se está registrando, en los principales centros de investigaciones del mundo?

¿QUÉ SECTOR DE LA POBLACIÓN ESTARÍA EN UN NIVEL DE MAYOR RIESGO?

Todas las investigaciones coinciden en que los **niños, niñas y adolescentes** se encuentran entre la población de mayor vulnerabilidad.

Entre los riesgos encontramos, ciberbullying (uso de los medios digitales para molestar, burlarse o acosar a una o varias personas), grooming, reclutadores con falsas identidades para la trata de personas, pornografía, sexting coaccionado, apuestas On-line, tráfico de drogas, entre otros.

Tres formas de riesgo: contenido, contacto, conducta

Actualmente, los investigadores clasifican los riesgos que aparecen en línea en tres categorías:

Riesgos de contenido:

Cuando un o una adolescente está expuesto a un contenido no deseado e inapropiado. Esto puede incluir imágenes sexuales, pornográficas y violentas; algunas formas de publicidad; material racista, discriminatorio o de odio; y sitios web que defienden conductas poco saludables o peligrosas, como autolesiones, suicidio y anorexia.

Riesgos de contacto:

Cuando un o una adolescente participa en una comunicación arriesgada, como por ejemplo con un adulto que busca contacto inapropiado o se dirige a un niño o niña para fines sexuales, o con personas que intentan radicalizar a un niño o niña o persuadirlo para que participe en conductas poco saludables o peligrosas.

Riesgos de conducta:

Cuando un o una adolescente se comporta de una manera que contribuye a que se produzca un contenido o contacto de riesgo. Esto puede incluir que un o una adolescente escriban o elaboren materiales que inciten al racismo o al odio contra otros adolescentes, o publiquen o distribuyan imágenes sexuales, incluido el material que ellos mismos produjeron.

Cuando un niño/a y adolescente, están expuesto a imágenes explícitas/contenido inapropiado, como pornografía, violencia o el tratamiento de cuerpo femenino como objeto.

Algunas de las conductas de riesgo:



Ciberacoso: Se refiere a cualquier comportamiento que cause molestia, intimidación o acoso en línea. Puede incluir correos electrónicos, mensajes de texto, publicaciones en redes sociales, etc.

No necesariamente implica una relación de poder o repetición.

Puede ser anónimo o no.

Ciberbullying (Cyberbullying): Es un tipo específico de ciberacoso que implica una relación de poder desigual. Se caracteriza por la repetición y la intención de dañar o intimidar.

- Suele ocurrir entre personas que se conocen, como compañeros de clase o colegas.

- Puede incluir acciones como:

- Envío de mensajes amenazantes o insultantes.
- Publicación de contenido humillante o falso.
- Exclusión o marginación en línea.

Grooming: Es un proceso que puede llevar a un acoso sexual de un adulto a través de las plataformas en línea. Los acosadores suelen generar un perfil falso en una red social, sala de chat, foro, otro, donde se hacen pasar por un amigo/a, par, y entablan relación de confianza con quien desean acosar.

El abordaje de los entornos digitales requiere, de una formación constante que nos permita identificar los diferentes riesgos y modos de intervención, orientando a la construcción de pautas de cuidado en la comunidad educativa: involucrando de manera directa a las familias, referentes y líderes comunitarios.

Teniendo en cuenta lo expuesto, en el apartado siguiente nos centraremos en apuestas On line para pensar y desarrollar estrategias preventivas que nos ayuden a visibilizar esta problemática y concientizar a toda la población.

¿QUE ES LA LUDOPATIA?

La Organización Mundial de la Salud (OMS), define a la Ludopatía como un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, ya sea en forma presencial o con la modalidad virtual, los cuales dominan la vida de la persona que lo padece, en perjuicio de sus valores, obligaciones sociales, laborales, económicas y familiares.



El juego patológico está considerado como un trastorno del control de los impulsos, que se caracteriza por una afectación al sistema de recompensa del sistema límbico, en donde el placer está dado en función de la inmediatez.

La Organización Panamericana de la Salud (OPS) lo considera como un problema de salud pública creciente, que requiere campañas de concientización para toda la comunidad, *donde es esencial que los adultos y referentes, se informen y conozcan sobre características e intereses y reales implicancias detrás de determinados juegos en línea.*

En los últimos años, hemos visto que el aumento de las apuestas on-line, se incrementó en los adolescentes de manera alarmante, aún más durante la pandemia, en donde creció la participación de juegos de azar, apuestas a través de plataformas digitales, como sitios web, aplicaciones móviles y videos juegos que incluyen mecanismos de apuestas o compras para acceder a otros niveles para continuar jugando.

Algunas señales de alarma a tener en cuenta: Bajo rendimiento escolar, desmotivación, aislamiento en la familia, las relaciones interpersonales escasas, ansiedad y depresión, que afectan a la salud mental.

FACTORES QUE INFLUYEN EN EL CONSUMO DIGITAL



Accesibilidad: a juegos de azar en línea es inmediato y disponible las 24 horas.

Anonimato: muchas plataformas permiten jugar sin tener que interactuar físicamente con otras personas, lo que fomenta la falta de control.

Variedad y gratificación instantánea: Los juegos digitales ofrecen una amplia gama de opciones y recompensas rápidas, lo cual intensifica la sensación de euforia.

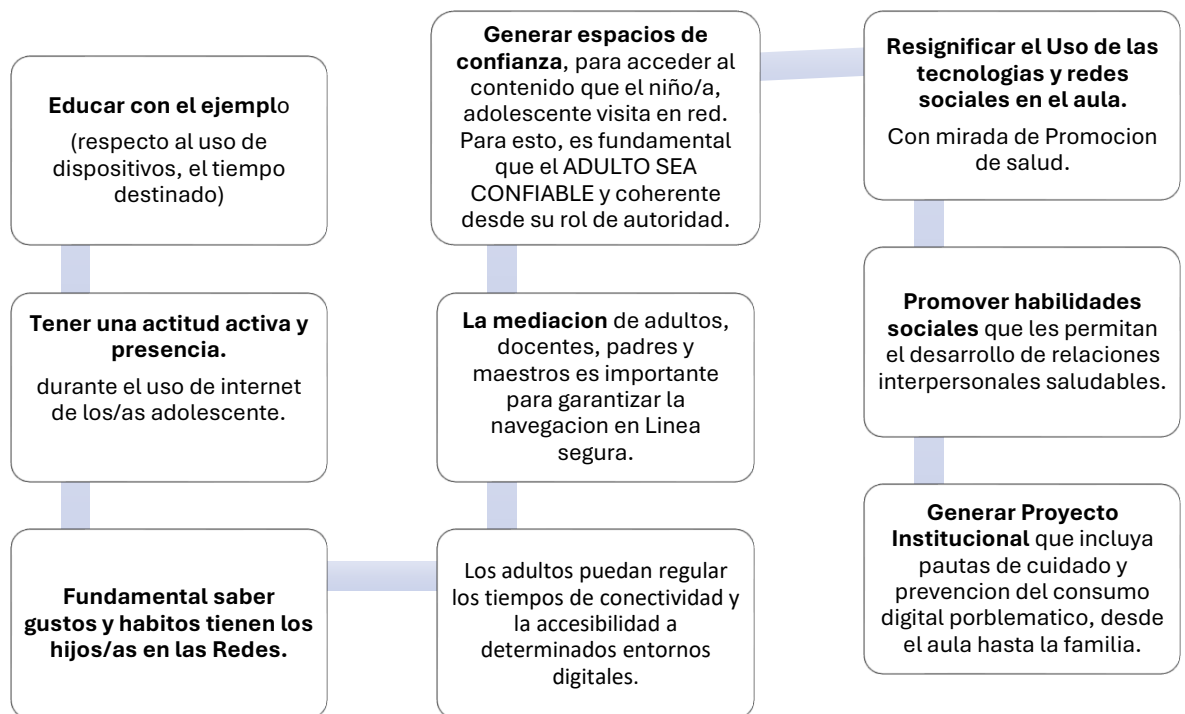
Captadores: Perfiles falsos, acceden a poblaciones vulnerables con facilidad.



¿COMO TRABAJAR PREVENCIÓN DESDE ESGUELA?

Como trabajar prevención en la familia, escuela y comunidad. ENTORNOS DIGITALES Y REDES DE CUIDADO.

Para llevar a cabo estrategias preventivas eficaces, es necesario concientizar a toda la población en la temática, con redes activas, que involucren a la escuela, las familias y los diferentes actores y sectores de la comunidad.





¿POR QUE TRABAJAR ENTORNOS DIGITALES Y PREVENCIÓN DE LA LUDOPATIA EN EL NIVEL INICIAL?

- Es importante que, como adultos, desde cada uno de nuestros roles (docentes, padres, referentes, etc.) podamos tener plena consciencia de la diferencia entre “el JUEGO” como espacio de desarrollo humano natural, en la vida de las personas fundamentalmente en la de niños, niñas y adolescentes; y la LUDOPATIA y riesgos de los entornos digitales que desde este espacio buscamos prevenir.
- El desarrollo cerebral en la infancia es un proceso crítico que se ve influenciado por las experiencias y el entorno. La tecnología, aunque puede ofrecer beneficios, también presenta riesgos significativos si no se maneja adecuadamente. Es esencial que madres, padres y educadores comprendan estos aspectos para apoyar el **desarrollo saludable** de la niñez en un mundo cada vez más **sobrecargado** de estímulos digitales.³
- Un exceso de estímulos sensoriales mantiene al cerebro en un estado de excitación constante, lo que puede provocar síntomas de ansiedad y dificultad para concentrarse. Es necesario cuidar la sobreestimulación en la primera infancia brindando alternativas saludables de juego.
- Establecer límites en el tiempo de permanencia frente a las pantallas es fundamental como así también promover actividades que promuevan la interacción social y el juego al aire libre.
- La organización Mundial de la Salud, OMS recomienda a los adultos y padres, evitar exponer a niños/as menores de 2 años a cero contacto con pantallas.

³ Cerebro y estímulos digitales en la infancia y la adolescencia- Educar portal



DIA DE LA JORNADA

ACTIVIDAD Nº 1. ¿QUÉ HAY DE CIERTO?

PARA LEER, PREVIAMENTE:

¿Qué dice la Sociedad Argentina de Pediatría sobre el uso excesivo de pantallas?

“El uso excesivo de pantallas (p. ej., más de 2 a 3 hs de exposición a medios electrónicos) puede afectar el cerebro en desarrollo, con importantes consecuencias en el desarrollo cognitivo y motriz, el aprendizaje y la memoria, y la salud en general. En las investigaciones se sugiere que la exposición temprana y prolongada a medios electrónicos está asociada con un mayor riesgo de tener síntomas psiquiátricos, en especial problemas de atención e hiperactividad, trastornos de ansiedad y depresión. También se demostró que una elevada exposición a la televisión de fondo en menores de 5 años reduce la cantidad y la calidad de las interacciones entre padres e hijos y les quita tiempo de juego, afecta negativamente el uso y la adquisición del lenguaje, la atención, el desarrollo cognitivo y la función ejecutiva”.

(Sociedad Argentina de Pediatría, 2021)

Objetivos:

- Reflexionar sobre los riesgos de la ludopatía y los entornos digitales.
- Identificar estrategias efectivas de cuidado en el uso de las tecnologías.

Destinatarios: familias, comunidad educativa.

Materiales: las tarjetas con afirmaciones (ver anexo) para invitar a las familias a realizar la dinámica.

Desarrollo de la actividad:

1. En grupo de no más de 3 personas, seleccionaran dos afirmaciones relacionadas a la Ludopatía y los entornos digitales (ver anexo) y realizara la lectura de la misma; justificando si dicha frase es verdadera o falsa según su criterio.
2. Luego quien coordina la actividad, realizara la lectura sobre la verdad o falsedad de las afirmaciones, ampliando información y aclarando conceptos desde marco teórico basado en evidencia científica.
3. Para finalizar la actividad, se invitará a las familias a pensar 5 compromisos de cuidado para incorporar en sus familias hasta 2025, cuidado en la prevención de la Ludopatía y el consumo de los entornos digitales, que puedan ser aplicadas en sus hogares.

Para finalizar la Jornada, les proponemos confeccionar una Estrella (ver



apartado de cierre) donde se plasmarán Metas y Valores

CIERRE DE LA JORNADA

Destinatarios: *niños/as, Familias, Adolescentes, Comunidad Educativa, SOCIEDAD SANTIAGUEÑA.*

LA ESTRELLA, REPRESENTA LA ESPERANZA, LA GUIA Y LA BELLEZA QUE PODEMOS ENCONTRAR EN LA VIDA. AL IGUAL QUE LAS ESTRELLAS NOSOTROS TAMBIEN PODEMOS BRILLAR CON NUESTRA PROPIA LUZ, GUIAR A OTROS EN MOMENTOS DE OSCURIDAD, SER UN PUNTO DE REFERENCIA PARA AQUELLOS QUE BUSCAN SU CAMINO. PROPONEMOS ELABORAR TUS METAS 2025.



Materiales:

1) Cartulinas de colores, afiches, goma eva de colores, lapicera, colores, marcadores, tijeritas, materiales reciclables, hilos, cinta papel o cinta scotch, reglas, etc.

Desarrollo de la actividad:

1- *Fabricar una estrella, donde escribas en cada punta, **METAS claras, realizables y que dependan de vos, orientadas a reconectar con la familia, amigos y naturaleza, y de esta manera, limitar el uso de los consumos y entornos digitales.***

a) *También proponemos en la estrella, puedan incluir VALORES que guían y te sostienen como persona, estudiante y miembro de una comunidad.*

2- *Seleccionar un lugar, dentro de la institución educativa, ya sea aula, pasillos, carteleras, en el telón de fin de año, etc, donde puedas colgar o pegar estas estrellas.*

3- *Te proponemos compartir en estados de WhatsApp y redes sociales oficiales de la Dirección de Adicciones las estrellas de metas y valores.*



ANEXO 1

1. EL CELULAR ES UN EXCELENTE RECURSO QUE LE TRANQUILIDAD A LA HORA DE COMER A MI HIJO/A, YA QUE SIN PANTALLAS NO COME.

2. VER EL CELULAR ANTES DE DORMIR LE PERMITE A MI HIJO CONCILIAR EL SUEÑO CON MAYOR FACILIDAD Y TENER UN DESCANSO DE CALIDAD.

3. ANTES DE LOS 2 AÑOS LOS NIÑOS NO DEBEN SER EXPUESTOS A NINGUN TIPO DE PANTALLAS.

4. LOS RIESGOS DE LA EXPOSICIÓN TEMPRANA Y PROLONGADA A LAS PANTALLAS IMPLICAN PROBLEMAS DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD, ANSIEDAD Y DEPRESIÓN.

5. SI MI HIJO SE ENCUENTRA ENTRE LOS 5 Y 12 AÑOS YA PUEDE UTILIZAR LOS DISPOSITIVOS ELECTRONICOS SIN MI PRESENCIA; DEBIDO A SU INDEPENDENCIA.

6. LAS PERSONAS ADULTAS DEBEMOS GARANTIZAR UN ACCESO SEGURO Y CUIDADO A LOS ENTORNOS DIGITALES, EN LA PRIMERA INFANCIA, HASTA LOS 18 AÑOS.

7. CUANDO MI HIJO NECESITA UN MOMENTO DE CALMA, VER VIDEOS ES UNA OPCION SALUDABLE PARA QUE SE RELAJE.

8. EN LOS JUEGOS DE AZAR EL RESULTADO SE PUEDE CONTROLAR.

9. LA LUDOPATÍA SOLO AFECTA A LAS PERSONAS QUE JUEGAN EN CASINOS FÍSICOS, NO A AQUELLOS QUE APUESTAN EN LÍNEA.

10. LA LUDOPATIA ES UNA ADICCION COMPORTAMENTAL QUE PUEDE TENER CONSECUENCIAS GRAVES EN LA VIDA DE UNA PERSONA.

11. LOS SINTOMAS DE LA LUDOPATIA INCLUYEN LA NECESIDAD COMPULSIVA DE JUGAR, MENTIR SOBRE EL JUEGO, Y USAR DINERO DESTINADO PARA GASTOS IMPORTANTES PARA FINANCIAR EL HABITO.



1. **FALSO.** Sabemos que, en muchos contextos, ante la preocupación por falta de apetito o para captar su atención al momento de la comida, las pantallas resultan un aliado. Es importante reconocer que los niños y las niñas necesitan entender o tener registro de qué es lo que pasa o qué es lo que se hace con su cuerpo. Alimentarse bajo la captación de un celular o televisión inhibe esa capacidad de regulación, es decir, de poder negarse, tener sensación de saciedad, hambre o de la compañía de otras personas al momento de la comida.

2. **FALSO.** Es importante alejar lo más posible la exposición a pantallas del momento de dormir, para que la relajación sea real y no lleguen al momento de conciliar el sueño con una sobrecarga de imágenes y sonidos.

3. **VERDADERO.** La Sociedad Argentina de Pediatría desde el año 2018 aconseja: Antes de los 2 años, aconseja no exponer a ningún tipo de pantalla, debido al momento de madurez y que el aparato psíquico se encuentra en desarrollo. En la primera infancia, a diferencia de lo que sucede en la niñez, las pantallas no revisten un carácter educativo y, por ende, no son recomendables en este momento de su desarrollo. En la primera infancia se desaconseja el uso de dispositivos personales como celulares o tabletas electrónicas, por la dificultad de generar espacios de compañía adulta y por el daño que puede causar su uso en la visión desde tan corta edad.

Es importante observar que la televisión, puesta en un espacio familiar compartido, promueve la compañía y la supervisión de contenidos. En cambio, el uso en soledad de tabletas o celulares genera una creencia que se vuelve muy difícil de modificar: las pantallas son para uso solitario, con poca o nula compañía adulta.

4. **VERDADERO:** El uso excesivo de pantallas por períodos de más de 2 horas de exposición a medios electrónicos puede afectar el cerebro de los niños/as pequeños debido a su inmadurez y desencadenar repercusiones en el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras, del lenguaje, socioemocionales, que repercuten fuertemente en el aprendizaje.



Además, impactan en la memoria y la atención lo que genera problemas en el comportamiento, el rendimiento escolar y la salud en general.

En múltiples investigaciones se sugiere que la exposición temprana y prolongada a medios electrónicos está asociada con un mayor riesgo de tener síntomas psicofísicos, en especial con problemas relacionados al aislamiento social, alteraciones de la atención e hiperactividad, del sueño, trastornos de ansiedad y depresión. Además, comprueban que una elevada exposición a la televisión de fondo en menores de 5 años reduce la cantidad y la calidad de las interacciones entre el niño/a y sus cuidadores y desplaza el tiempo de juego, esto afecta negativamente el uso y la adquisición del lenguaje, la atención, el desarrollo cognitivo y de las funciones ejecutivas.

5. FALSO. Sin supervisión del adulto y sin control externo, los niños pueden pasar el día entero frente a una pantalla. Eso no significa que tengan una conducta adictiva. Significa que todavía no pueden frenar sus ganas, porque no tienen la capacidad para hacerlo (ni psicológica ni biológica). Se debe tener en cuenta, además, que mientras el niño está frente a la pantalla no realiza otras actividades fundamentales para su desarrollo, tales como: el juego no estructurado, el contacto con otros niños y niñas, el vínculo con la naturaleza, la exploración, los tiempos de espera y hasta el aburrimiento. Una de las particularidades de la exposición de niños y niñas a pantallas en la actualidad tiene que ver con qué tipo de información o contenidos pueden llegar a ver. Las plataformas digitales ofrecen contenidos en una cantidad y variedad impensables en comparación con los medios tradicionales, muchos inapropiados para las infancias como la violencia o pornografía. Sin embargo, debemos agregar otro tipo de información inadecuada que también es necesario atender: publicidad que fomenta estereotipos de género o corporales que promueva consumos de productos que no son los elegidos intrafamiliarmente para esos chicos o chicas; formas de expresarse, mensajes sexistas o discriminatorios, entre otros. También podemos pensar en contenidos que son diseñados para las infancias pero que no se ajustan a los criterios de cada familia o institución a la hora de educar o criar. Cuando es un tipo de contenido nuevo, para niños y niñas que atraviesan la primera infancia se sugiere que las personas adultas primero evalúen el contenido, en



cambio en niños y niñas de entre 5 y 12 años, que las primeras exposiciones se hagan en compañía adulta para identificar sus características y mensajes.

6 VERDADERO. Tener en cuenta la autonomía progresiva de los niños y las niñas también en entornos digitales. Desde la primera infancia y hasta los 18 años, las personas adultas debemos garantizar un acceso seguro y cuidado a los entornos digitales. El tipo de acompañamiento deberá adaptarse a medida que vayan creciendo y adquiriendo nuevas capacidades, hasta que logren incorporar medidas de autocuidado. La presencia adulta debe siempre fortalecer la autonomía progresiva de cada niño o niña en el acceso y administración de los entornos digitales.

7. FALSO: En un mundo impulsado por la tecnología y los medios, muchos adultos usan pantallas para mantener a los niños pequeños entretenidos o distraídos. Las pantallas captan la atención de los niños como casi nada lo hace, lo que permite a los padres un respiro. Pero ¿cuál es el impacto de las pantallas? Los bebés aprenden más de la interacción entre personas

Ningún bebé puede aprender de una máquina. Por el contrario, el aprendizaje durante los primeros meses se da por la interacción y la relación con las personas. A esta necesidad se le suma el desarrollo de la concentración. Esa habilidad comienza a desarrollarse durante sus primeros años cuando sus cerebros son más sensibles al entorno que los rodea. Para que un cerebro se desarrolle y crezca, necesita estímulos esenciales del mundo exterior.

Usar un distractor como un dispositivo móvil no enseña una habilidad, solo distrae al niño de cómo se siente. Los pequeños que no desarrollan estas capacidades en la primera infancia cuentan con más probabilidades de tener dificultades cuando están estresados en la escuela o con sus compañeros a medida que crecen.

El problema reside, por tanto, en convertir en hábito una práctica que debería ser puntual. Por ello se deben ofrecer otros recursos como la enseñanza de comportamientos alternativos. Un pequeño que llora a moco tendido porque se aburre está comunicando, a su manera, que se siente mal por ello o que quiere atención. El truco aquí sería mostrarle otra forma de “contar” que le pasa para que ni él se desespere ni los padres tampoco.



8. FALSO. Los juegos de apuestas son aquellos en los que se arriesga una cantidad de dinero con la esperanza de ganar más. Puede ser emocionante pensar en conseguir un gran premio, pero hay algo que tienes que saber: el resultado depende del azar, no de tus habilidades.

Tené en cuenta que en los juegos de azar el resultado no se puede controlar, son juegos de probabilidad: el que hayas perdido muchas veces no implica que tengas más chance de ganar (ni viceversa). No caigas en la falsa creencia de que los juegos de apuestas son una forma de ganar plata.

9. FALSO: No, la ludopatía no solo afecta a las personas que juegan en casinos físicos, sino que también puede afectar a quienes apuestan en línea. Para entender el fenómeno, primero hay que dividir a las apuestas online en dos grandes grupos. Los casinos online, que replican los juegos de las salas presenciales; y las apuestas deportivas. En este último caso, la diversidad de posibilidades para apostar es infinita: desde un resultado de un Boca-River, a si una jugadora de la liga afgana pateará al arco durante el encuentro que tiene el fin de semana. La gran diferencia es que casino tradicional requiere asistir a un establecimiento, a diferencia del online donde puedes apostar 24 horas sin moverte de tu casa.

10. VERDADERO: La Organización Mundial de la Salud (OMS), define a la ludopatía como un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, ya sea en forma presencia o con la modalidad on line, los cuales dominan la vida de la persona que lo padece, en perjuicio de sus valores, obligaciones sociales, laborales, económicas y familiares.

El juego patológico está considerado como un trastorno del control de los impulsos, que se caracteriza por una afectación al sistema de recompensa del sistema límbico, en donde el placer esta dado en función de la inmediatez.

La Organización Panamericana de la Salud lo considera como un problema de salud pública creciente, que requiere campañas de concientización para toda la comunidad.

Se considera como juego patológico a un comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, que implica graves dificultades para controlar



dicha conducta, con las consiguientes consecuencias psicosociales: personales, familiares, financieras, profesionales y legales (De Noreña et al., 2022)

11. El juego patológico produce consecuencias negativas y problemas en diversos ámbitos, personal, familiar, social, laboral, económico y legal. A nivel personal, los jugadores tienden a aumentar su consumo de alcohol y tabaco; sufren de sentimientos de culpa, irritabilidad, tensión, ansiedad, síntomas depresivos y trastornos psicosomáticos como dolores de cabeza, alteraciones del sueño, problemas estomacales, etc. La familia es una de las áreas más dañadas por el juego; éste afecta de forma muy negativa al cónyuge y a los hijos del jugador, creando un clima de crisis constante, sentimiento de traición, comportamiento abusivo por parte del jugador, desconfianza, discusiones, tensión, vergüenza. La comunicación se deteriora y los casos de separación y divorcio son corrientes. Los cónyuges sufren trastornos psicosomáticos y depresión. El juego tiene también un impacto negativo en los hijos, por las dificultades económicas en las que puede caer la familia, por la falta de tiempo y de cariño dedicado a ellos y porque éstos son en ocasiones incorporados en las peleas entre los padres, además de estar sometidos a modelos inadecuados que los pueden convertir en poblaciones de alto riesgo para el juego. El juego conduce a un aislamiento social y a un abandono de actividades laborales y recreativas, además de una pérdida de amistades. Los jugadores se implican menos en el trabajo y tienen menor atención y concentración en el mismo, con deterioros en el rendimiento laboral. Además, pueden incurrir en robos de dinero que pueden conducir al despido o a graves situaciones económicas en trabajadores autónomos. El área económica es una de las más afectadas por el juego y además es, habitualmente, la clave que hace descubrir a la familia que algo está pasando. De lo dicho anteriormente se deduce que el juego no es sólo un problema personal sino un problema social que influye en muchos aspectos y deteriora no sólo al jugador sino a las personas que están a su alrededor.



ANEXO 2

Aplicaciones Sugeridas Para El Cuidado Parental En

Las Redes:

- Google Family Link.
- Airdroid Parental Control.
- Kids360- Control Parental.
- Qustodio Control Parental.
- Control Parental De Nintendo.
- Microsoft Family Safety.
- Flashget Kids: Parental Control.



BIBLIOGRAFIA

- [HTTPS://WWW.UNICEF.ES/NOTICIA/ADOLESCENTES-Y-TECNOLOGIA-COMO-LA-UTILIZAN](https://www.unicef.es/noticia/adolescentes-y-tecnologia-como-la-utilizan)
- OMS. ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD.
- SOCIEDAD ARGENTINA DE PEDIATRIA. GUÍA DE SEGURIDAD Y DESESCALADA DIGITAL.
- OBSERVATORIO DE ADICCIONES Y CONSUMOS PROBLEMÁTICOS DE LA DEFENSORÍA DEL PUEBLO DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES -EN FORMA CONJUNTA CON EL OBSERVATORIO DE DERECHOS DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES.
- UNICEF. PANTALLAS EN CASA. ORIENTACIONES PARA ACOMPAÑAR UNA NAVEGACIÓN SEGURA EN INTERNET. GUÍA PARA FAMILIAS.
- MANUAL SOBRE EL JUEGO PATOLOGICO.UNA EXPERIENCIA EN LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES.
- SECRETARIA NACIONAL DE NIÑEZ, ADOLESCENCIA Y FAMILIA. GUÍA DE ACOMPAÑAMIENTO A NIÑOS Y NIÑAS EN LOS ENTORNOS DIGITALES.