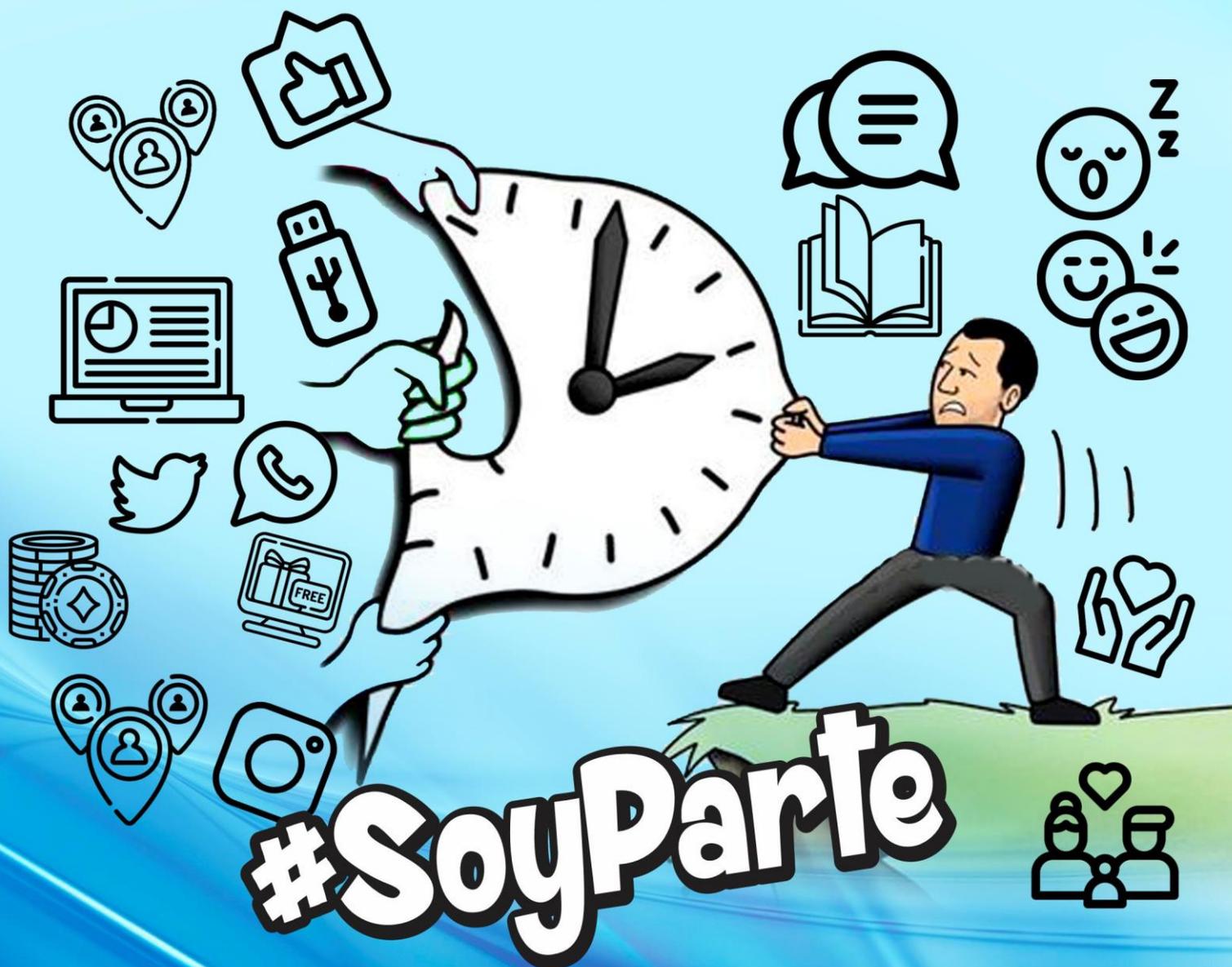


5ª JORNADA PROVINCIAL 2024

Prevención Integral de Adicciones
“Escuela, Familia y Comunidad”

ENTORNOS DIGITALES Y PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA



#SoyParte

Material Pedagógico: **NIVEL PRIMARIO**





INDICE

PRESENTACIÓN.....	3
INTRODUCCIÓN.....	5
ACORDEMOS LEGUAJE EN COMÚN.....	6
¿Por qué y para que trabajar entornos digitales y prevención de ludopatía en el secundario?.....	7
DIA DE JORNADA.....	13
Actividad 1: Game Over	
Actividad 2: Leer-Flix	
CIERRE JORNADA.....	16
Que la meta sea la estrella que guie	
ANEXO	17
BIBLIOGRAFIA	19



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 Gratitude 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.

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.

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.



HABLEMOS LENGUAJE EN 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.

RIESGOS PRESENTES EN LOS ENTORNOS Y CONSUMOS DIGITALES.

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

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

¿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 esta 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 online, 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.

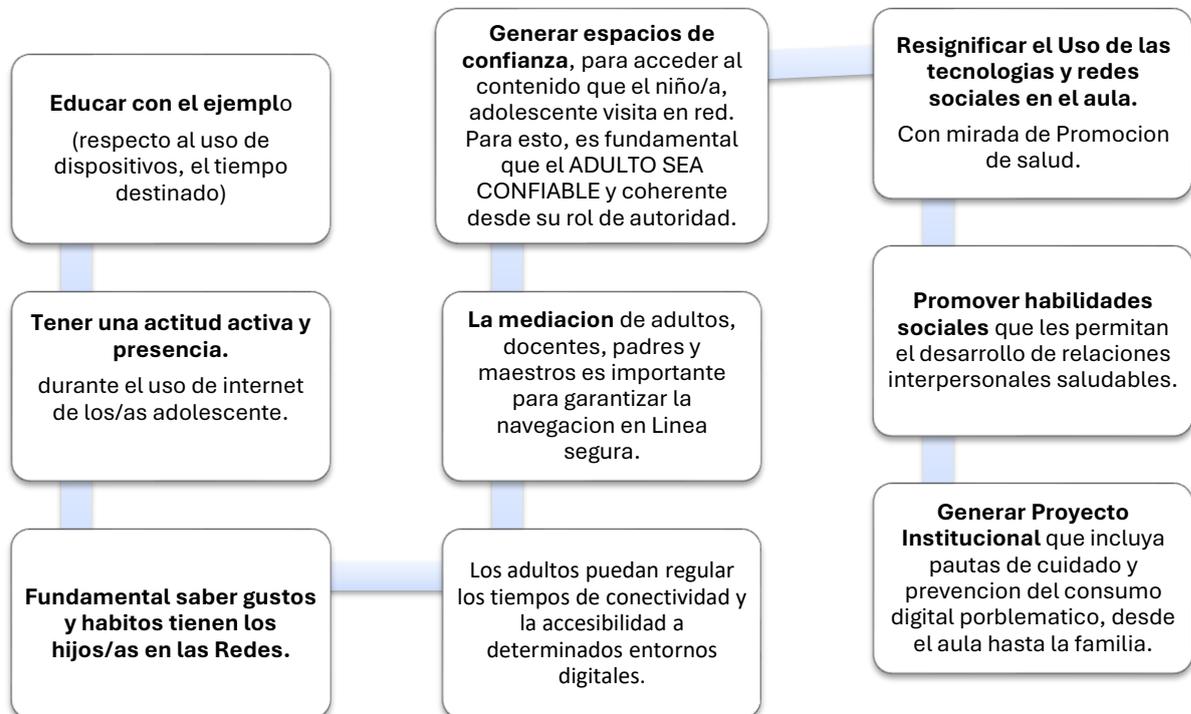
Captadores: Perfiles falsos, acceden a poblaciones vulnerables con facilidad.



¿COMO TRABAJAR PREVENCIÓN DESDE ESCUELA?

**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 qué Trabajar Entornos Digitales y prevención de Ludopatía De Secundario?

- 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 uso de tecnologías y consumos digitales, puede afectar la salud psicofísica de niños y adolescentes. Es fundamental acompañar y fomentar un uso saludable y responsable en los entornos digitales.
- En 2022, la Organización Mundial de la Salud reconoció, a través del CIE 11, la adicción a los videojuegos y utilizó el término “uso problemático” para internet y redes sociales. Este artículo intenta actualizar a los profesionales sobre las nuevas tendencias en el consumo de las redes sociales, los videojuegos, las plataformas de apuestas en línea y sus consecuencias en el bienestar psicofísico de los niños y adolescentes.
- Es imprescindible la alfabetización digital para afianzar la apropiación y la adquisición de herramientas necesarias para desarrollar el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la producción de contenidos y la expresión, que dará como resultado un uso responsable y saludable.



ACTIVIDAD 1º- GAME OVER

Destinatarios: Estudiantes de 1ero, 2do, 3er, 4to y 5to.

Objetivo.

- Identificar factores riesgo, vinculados a la Ludopatía y el abuso de los entornos digitales.
- Elaborar y redactar factores de protección y alternativas saludables para la prevención de la ludopatía y el abuso de consumos digitales.

Materiales:

- Video.
- Afiches, lapiceras, marcadores, cinta.

Desarrollo:

- 1- **El/la docente coordinador propondrá a los/las estudiantes ver juntos el siguiente video:** https://www.youtube.com/watch?v=qeJbj0mprTQ&ab_channel=AF_AVALEXTREMADURA
- 2- A continuación, se invitará a formar grupos de no mas de 4 integrantes, para trabajar en torno a los siguientes interrogantes.
 - ✚ ¿Qué factores de riesgo logran identificar en la historia de la protagonista?
¿Encuentro similitudes con mi vida cotidiana?
 - ✚ ¿Qué factores de protección se hacen presentes en el video?
- 3- A continuación, cada grupo, completara el siguiente cuadro, con información basada en evidencia científica, con respectos a los practicas preventivas, pautas de cuidado ante la ludopatía y el uso problemático de los entornos digitales.

Factores de Riesgo

¿Qué señales de alarmas hay que tener en cuenta?

Factores de Protección.

Si tuvieses que sugerir a otro adolescente o niño/a, que limite el consumo digital.

¿Qué le dirían?

¿Qué estrategia creativa usarían?



ACTIVIDAD N 2 - LEER-FLIX.

DESTINATARIOS: Estudiantes de 1ero, 2do, 3ero, 4to y 5to.

OBJETIVO:

- ✓ Revalorizar la lectura, como un momento de calma y autoconocimiento, para limitar el uso de los entornos digitales.



Desarrollo de la actividad

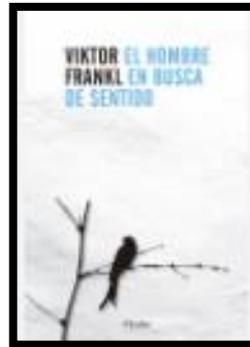
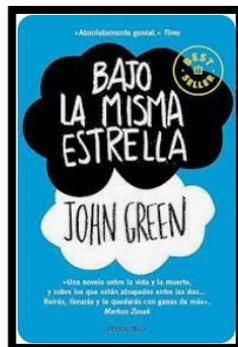
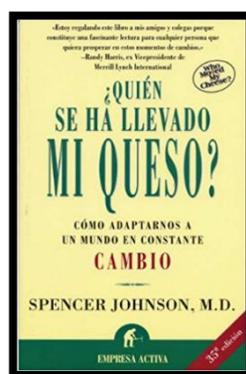
- 1) Los estudiantes preguntaran a sus docentes, preceptores, padres u otro adulto significativo, que libro fue significativo en su vida y que marco su adolescencia e infancia.
- 2) Luego elaboraran un listado de al menos 3 libros y seleccionar uno.
- 3) Deberán buscarlos en bibliotecas escolares, barriales o pedir prestado algún conocido en formato papel. EL DESAFIO SERA NO RECURRIR A PLATAFORMAS DIGITALES.
- 4) Una vez que se acceda al Libro, se propone: a) Establecer un momento al día, en el cual nos dedicaremos a leer nuestro libro. b) Acondicionar dicho espacio, con luz adecuada, aromatizado y silencioso. Para generar un espacio amigable y de relajación.
- 5) A medida que avanzan en la lectura, proponemos seleccionar y escribir aquellas frases significativas, que llamaron la atención o que generan algún sentimiento/pensamiento positivo.



- 6) Invitamos a compartir las frases, ya sea en el aula, como así también colocarlos en lugares visibles, como la habitación, carpeta, cartuchera, etc.

Algunas recomendaciones de libros que te podrían interesar:

LEERFLIX





CIERRE DE LA JORNADA

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

La estrella, representa la esperanza, la guía y la belleza que podemos encontrar en la vida. al igual que las estrellas nosotros también podemos brillar con nuestra propia luz, guiar a otros en momentos de oscuridad, ser un punto de referencia para aquellos que buscan su camino”

En la siguiente actividad, sugerimos elaborar tus Metas 2025.



Desarrollo de la actividad:

Materiales:

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

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.***

- 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

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



TIPS PARA FAMILIA Y COMUNIDAD EDUCATIVA.

Prevención de las apuestas online en Niños/as Adolescentes

- 1**
Generará una comunicación abierta.
- 2**
Establecer reglas y límites claros
- 3**
Promover actividades alternativas.
- 4**
Educar sobre el funcionamiento de los juegos y la adicción.
- 5**
Predicá con el ejemplo.
- 6**
Fomentar la autorregulación y la toma de decisiones.
- 7**
Supervisar el uso de dispositivos y tiempo en pantallas.

www.argentina.gob.ar/justicia/convosonlweb/situaciones/pautas-para-evitar-que-los-adolescentes-apuesten-online



BIBLIOGRAFIA.

- <https://www.unicef.es/noticia/adolescentes-y-tecnologia-como-la-utilizan>
- OMS. Organización Mundial de la Salud.
- Sociedad Argentina de Pediatría. 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.