

#SoyParte



NUNCA TAN SOLOS, NUNCA TAN EXPUESTOS

Entornos digitales cuidados y prevención integral de la Ludopatía"

INDICE

PRESENTACION.....	3
INTRODUCCIÓN.....	5
HABLEMOS UN LENGUAJE EN COMUN.....	6
¿Por qué trabajar “narrativas que minimizan, riesgos que crecen” en el Nivel Inicial?	16
Dinámica 1: "Quiri y el Cuidado Digital".	17
Dinámica 2: "Batalla de Mitos Digitales".....	19
POST JORNADA.....	20
ANEXO 1: EJEMPLOS ESTACION 3 SEMAFORO DIGITAL.....	21
Bibliografía.....	26

PRESENTACION

Queridos/as COMPAÑEROS DE CAMINO EN ESTA MISIÓN DE ACOMPAÑAR, Comunidades Educativas de Santiago del Estero Directivos, docentes, estudiantes y familias; referentes de todos los niveles y modalidades del sistema educativo; trabajadores y referentes de los sistemas de salud, justicia y seguridad; organismos del Estado provincial; municipios y comisiones municipales, desde sus diferentes áreas educativas, culturales, sociales, deportivas, de comunicación y desarrollo; organizaciones sociales y de la sociedad civil; comunidades de fe; clubes; instituciones intermedias; líderes y referentes comunitarios.

Hoy Niños, niñas y adolescentes crecen en escenarios donde lo presencial y lo digital ya no constituyen realidades separadas. Las redes sociales, los videojuegos, las plataformas de streaming, las aplicaciones y los dispositivos móviles forman parte de su vida cotidiana, de sus vínculos, de sus aprendizajes y también de la construcción de su identidad. Esta realidad abre enormes posibilidades, pero también configura nuevos escenarios de vulnerabilidad y riesgo.

Por eso, ***la tercera Jornada Provincial del Programa SOY PARTE – Escuela, Familia y Comunidad, bajo el lema “Nunca tan solos, nunca tan expuestos”, propone abordar la prevención integral de la ludopatía y la ciberseguridad desde una perspectiva más amplia: ENTORNOS DIGITALES CUIDADOS.***

No se trata de demonizar las tecnologías ni de instalar miedo. Tampoco de reducir la respuesta a prohibir, controlar o vigilar. Se trata de comprender para cuidar; y fundamentalmente, de volver a poner a los adultos en un lugar insustituible: estar presentes, conocer, escuchar, dialogar, acompañar, establecer límites y actuar cuando sea necesario.

NUNCA TAN CONECTADOS y EXPUESTOS... NUNCA TAN SOLOS, pues la hiperconectividad no necesariamente significa vínculo; podemos estar conectado con cientos de personas y, al mismo tiempo, experimentar soledad, aislamiento, ansiedad, necesidad permanente de aprobación o dificultades para construir vínculos significativos. Por eso la prevención de las conductas de riesgo en los entornos digitales debe vincularse necesariamente con el bienestar y la salud mental. Necesitamos recuperar y fortalecer herramientas de autocuidado y cuidado colectivo, desarrollar capacidades para pedir ayuda, reconocer emociones, tolerar frustraciones, establecer límites, tomar decisiones y construir relaciones saludables y aquí adquiere relevancia fundamental el desarrollo de la INTELIGENCIA EMOCIONAL.

Y es aquí, donde ***les propongo un maravilloso desafío, y tengo la plena seguridad QUE PODEMOS LOGRARLO: Les Propongo, RECUPERAR EL JUEGO Y DISFRUTAR... y también la alfabetización digital.*** Jugar no es solamente entretenerse. El juego y lo lúdico constituyen un derecho y una dimensión fundamental del desarrollo integral. Jugando, niños y niñas exploran el mundo, crean, imaginan, se frustran, esperan, negocian reglas, resuelven conflictos, desarrollan vínculos y descubren sus propias capacidades; desarrollan su inteligencia emocional-

El juego libre, creativo, corporal y compartido favorece experiencias que ninguna pantalla puede reemplazar completamente: el encuentro con otros, el movimiento, la imaginación, la cooperación, la espera, el aburrimiento creativo y la construcción de pertenencia.

Necesitamos ser conscientes de que, frente a una cultura digital que muchas veces transforma el entretenimiento en consumo permanente, competencia, recompensa inmediata y permanencia frente a una pantalla, necesitamos desarrollar capacidades, hábitos que no solo lleguen hoy a las infancias y adolescencias sino a sus hijos y a los hijos de sus hijos, que nos trasciendan porque todos SOMOS PARTE!.

Parte del problema cuando no vemos, no conocemos o naturalizamos. Pero, sobre todo, parte de la respuesta cuando nos informamos, escuchamos, acompañamos y actuamos juntos, como FAMILIA, como COMUNIDAD!

Porque frente a problemáticas complejas no alcanzan respuestas aisladas. Necesitamos familias presentes, adultos digitalmente alfabetizados, docentes preparados, instituciones fortalecidas y sistemas capaces de trabajar articuladamente. Necesitamos recuperar el encuentro, el juego, los vínculos, la inteligencia emocional, las habilidades para la vida, los valores, el sentido y el propósito. Necesitamos construir COMUNIDADES QUE CUIDAN.

Y necesitamos hacerlo juntos. Porque detrás de cada pantalla hay una persona. Detrás de cada conducta puede haber una necesidad. Detrás de cada silencio puede existir un pedido de ayuda.

Y detrás de cada niño, niña o adolescente debería existir siempre una familia, una escuela, una institución y una comunidad capaces de decir: "No estás solo. Estamos aquí. Te escuchamos. Te acompañamos. Somos parte."

La prevención integral no puede construirse solamente diciendo qué no hacer.

Necesitamos ofrecer algo mucho más poderoso: alternativas, vínculos, proyectos, pertenencia, valores y sentido...

Esperanzada y profundamente AGRADECIDA saludo y abrazo desde lo profundo de mi Alma...



**ESCANEA PARA DESCARGAR
LA PRESENTACIÓN**



**ESCANEA PARA VER LA
TRANSMISIÓN EN VIVO**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'C. Tarchini'.

Prof. Claudia Tarchini
Dir. DiGAIA – Sec. DDHH
Ministerio de Justicia y DDHH

INTRODUCCIÓN

Bienvenida comunidad educativa de Santiago del Estero a esta Tercera Jornada provincial #Soy Parte Escuela Familia y Comunidad, denominada *“Nunca tan solo, nunca tan expuestos” prevención de la Ludopatía*. Nos encontramos nuevamente para continuar fortaleciendo el abordaje integral de las adicciones en el ámbito socioeducativo. En esta ocasión nos parece imprescindible informarnos y formarnos, para pensar en estrategias en conjunto sobre el impacto de los entornos digitales en el desarrollo evolutivo, como un factor que atraviesa las prácticas cotidianas de principalmente de niños, niñas y adolescentes, y también en la vida de los adultos.

Al convivir constantemente en entornos digitales, nos surge la siguiente pregunta: ¿este escenario favorece los procesos primarios de socialización, el juego compartido y el desarrollo de habilidades comunicativas, cognitivas y creativas entre otras? ¿o, por el contrario, representa un obstáculo para todos estos procesos?

El 4to estudio de factores de riesgo y protección en estudiantes del nivel secundario de Santiago del Estero del año 2025¹ muestra que el “77,5% de los estudiantes encuestados pasa más de 4 hs al día frente a las pantallas. En cuanto al uso que realizan de las pantallas el 48,7% lo utilizan para redes sociales, el 27,7% en videos juegos y el 17,9% para estudiar. En relación al juego de apuestas online, el 25,3% manifiesto haber apostado por internet”.

Desde la DIGAIA consideramos esencial que los docentes, las familias y la comunidad, puedan reflexionar sobre lo que les sucede a las personas en su relación con los dispositivos tecnológicos, el uso de la inteligencia artificial, los peligros a los que se encuentran expuestos los estudiantes como el cyberbullyng, grooming y ludopatía. Teniendo en cuenta estos aspectos proponemos diseñar estrategias de prevención orientadas a generar formas de sociabilidad de encuentro con el otro, revalorizando espacios tradicionales de vínculos y estableciendo limites cuidados en el uso de los entornos digitales.

¹ 4to Estudio provincial sobre factores de riesgo y protección en estudiantes secundario año 2025. Observatorio Provincial de Drogas (OIASE.DIGAIA) sobre una muestra de 989 estudiantes.

HABLEMOS UN LENGUAJE EN COMUN

El abordaje integral de las adicciones en el ámbito educativo requiere una actualización permanente de los marcos conceptuales y de las estrategias de intervención, teniendo en cuenta, las transformaciones sociales, culturales y tecnológicas que inciden en las formas de vinculación, aprendizaje y construcción de subjetividades. En este contexto, resulta imprescindible analizar el impacto de los entornos digitales en el desarrollo evolutivo, como un factor que atraviesa las prácticas cotidianas de niños, niñas y adolescentes.

Al convivir constantemente en entornos digitales, nos surge la siguiente pregunta: ¿este escenario favorece los procesos primarios de socialización, el juego compartido y el desarrollo de habilidades comunicativas y cognitivas, lecto escritura, entre otras? ¿o, por el contrario, representa un obstáculo para todos estos procesos?

Desde este cuestionamiento, nos parece importante desde DIGAIA, que los docentes puedan nutrirse y también actualizar conceptos basados en evidencia, para poder realizar acciones preventivas dentro de sus instituciones educativas. Nos parece importante reflexionar lo que sucede con las personas y su relación al uso, abuso y dependencia de los dispositivos digitales y a los juegos de apuesta.

¿A que nos referimos cuando hablamos de entornos 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 de todo tipo, 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.

Infancias, adolescencias y desafíos de la ciudadanía digital

Diversos estudios internacionales señalan que los niños, niñas y adolescentes constituyen uno de los grupos con mayor exposición a situaciones de vulnerabilidad en los entornos digitales. En este sentido, UNICEF sostiene que, si bien las tecnologías digitales ofrecen oportunidades para el aprendizaje, la participación y la socialización, también incrementan la exposición a riesgos que pueden afectar el bienestar, la seguridad y el desarrollo integral de esta población.

Entre las principales amenazas identificadas se encuentran el cyberbullying, entendido como el uso de medios digitales para hostigar, intimidar o humillar a otras personas; el grooming o ciberacoso, mediante el cual un adulto establece vínculos con fines de abuso o explotación sexual; la captación de víctimas para redes de trata de personas mediante identidades falsas; el acceso a contenidos pornográficos; el sexting bajo coerción o extorsión; las apuestas en línea; y la comercialización ilícita de drogas a través de plataformas digitales, entre otras modalidades de riesgo.

 PRINCIPALES AMENAZAS EN EL ENTORNO DIGITAL			
AMENAZA		¿QUÉ ES?	DESCRIPCIÓN
	CIBERACOSO (CYBERBULLYING)	Uso de medios digitales para hostigar, intimidar o humillar a otras personas.	Se realiza a través de redes sociales, mensajes, foros u otras plataformas digitales, afectando la integridad emocional y psicológica de la víctima.
	GROOMING	Un adulto establece vínculos con fines de abuso o explotación sexual.	El agresor gana la confianza de niños, niñas o adolescentes a través de internet para obtener imágenes, encuentros u otros tipos de abuso.
	CAPTACIÓN PARA REDES DE TRATA DE PERSONAS	Captación de víctimas para redes de trata de personas mediante identidades falsas.	Los tratantes usan perfiles falsos para engañar y captar personas, generalmente con ofertas laborales o promesas engañosas, con fines de explotación.
	ACCESO A CONTENIDOS PORNOGRÁFICOS	Exposición a material sexual explícito en internet.	El acceso no supervisado puede afectar el desarrollo emocional, la percepción de la sexualidad y la seguridad de niños, niñas y adolescentes.
	SEXTING BAJO COERCIÓN O EXTORSIÓN	Envío de imágenes o videos íntimos bajo presión o amenaza.	Las víctimas pueden ser obligadas a compartir contenido íntimo y luego ser chantajeadas o extorsionadas con su difusión.
	APUESTAS EN LÍNEA	Participación en juegos de azar a través de plataformas digitales.	Puede generar adicción, pérdidas económicas y afectar la salud mental y el bienestar de las personas.
	COMERCIALIZACIÓN ILÍCITA DE DROGAS	Venta y distribución ilegal de drogas a través de plataformas digitales.	Las redes sociales y aplicaciones son utilizadas para la oferta, compra y venta de sustancias ilícitas de manera encubierta.
 La prevención, la educación digital y el acompañamiento responsable son claves para reducir riesgos y promover entornos digitales seguros. 			

Pensarse desde la lógica de ciudadanía digital

La ciudadanía digital supone un conjunto de competencias que permite a las personas acceder, comprender, analizar y utilizar el entorno digital, de manera crítica, ética y creativa. Ciudadano digital, es quien cuenta con la habilidad para navegar en contextos digitales complejos y comprender sus implicancias sociales, económicas, políticas, educativas y laborales; es quien sabe hacer un uso reflexivo y creativo de Internet, tanto para el análisis crítico como para la participación. En palabras de la **UNESCO**, esta alfabetización “busca empoderar

a los estudiantes en todos los ámbitos de la vida, con el fin de que alcancen sus metas personales, sociales, ocupacionales y educativas y estén en mejores condiciones de participar en la comunidad. Se trata de un derecho básico en un mundo digital, que promueve la inclusión social de todas las naciones.”

Sociabilidad como factor protector

La educación emocional busca desarrollar competencias que permitan a la persona relacionarse de manera saludable consigo misma y con los demás. Dentro de su modelo aparecen cinco grandes bloques: ²

1. Conciencia emocional: reconocer las propias emociones y las de los demás.

1. Regulación emocional: manejar las emociones de manera apropiada.

2. Autonomía emocional:

3. Competencias para la vida y el bienestar: comportamientos apropiados y responsables para afrontar los desafíos cotidianos.

4. Competencia social: “La capacidad para mantener buenas relaciones con otras personas” supone desarrollar diferentes capacidades:

- Dominar las habilidades sociales básicas Son aquellas conductas que permiten iniciar, mantener y cuidar una relación interpersonal. Implica, por ejemplo: saludar y despedirse. *Idea clave: “Para vincularme con otros necesito saber acercarme, comunicarme y participar.”*

- Respetar a los demás: es necesario reconocer al otro como una persona diferente de mí, con sus propias emociones, pensamientos, valores, necesidades y límites. Implica aceptar diferencias, evitar burlas y descalificaciones, respetar opiniones diferentes, reconocer límites, comprender distintos puntos de vista y valorar la diversidad.

² Bisquerra Alzina, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*. Madrid: Síntesis.
Bisquerra Alzina, R., & Pérez Escoda, N. (2007). Las competencias emocionales. *Educación XXI*, 10, 61–82.

- Practicar la comunicación receptiva: Es la capacidad de recibir adecuadamente los mensajes de los demás. Implica escuchar activamente, prestar atención, interpretar tanto el lenguaje verbal como el no verbal, preguntar cuando algo no se comprende y tratar de reconocer qué necesita o siente la otra persona.
- Practicar la comunicación expresiva: expresar adecuadamente lo que pienso, siento y necesito. Incluye poner en palabras las emociones, expresar opiniones, comunicar necesidades, pedir ayuda, manifestar desacuerdo y adecuar el mensaje al contexto y a la persona.
- Compartir emociones: implica poder expresar experiencias emocionales y construir intimidad y confianza con otras personas, comprendiendo además que la forma de expresar una emoción depende del tipo de relación.
- Desarrollar un comportamiento prosocial y cooperativo: Significa desarrollar comportamientos dirigidos no solamente al beneficio individual, sino también al bienestar de los demás y del grupo.
- Actuar con asertividad: capacidad de defender los propios derechos, opiniones, emociones y necesidades respetando simultáneamente los derechos de los demás.
- Prevenir y resolver conflictos: El conflicto forma parte naturalmente de las relaciones humanas. Por eso, una buena sociabilidad no significa ausencia de conflictos, sino contar con herramientas para afrontarlos constructivamente.

En los entornos digitales, la sociabilidad funciona como un factor protector porque favorece el desarrollo de habilidades como la empatía, la autorregulación emocional, el pensamiento crítico y la búsqueda de apoyo social, reduciendo la probabilidad de involucrarse o permanecer en situaciones de riesgo. Este enfoque se sustenta en el Modelo Ecológico del Desarrollo Humano de Urie Bronfenbrenner, que destaca la importancia de las relaciones sociales como elemento central del desarrollo.

Adicciones comportamentales:

Según la OMS, *una de cada cuatro personas sufre trastornos de conducta relacionados con las nuevas tecnologías*, los cuales se incluyen dentro de los trastornos psicológicos.

Esta relación de dependencia puede ser calificada por los especialistas como pasiva, si se trata de la televisión, o activa, en el caso de videojuegos de ordenador, móviles o Internet. (4). UNICEF 1 (2021) sostiene que “la salud física y emocional de los niños es cada vez más preocupante, pasar más tiempo en internet conlleva realizar menos actividades al aire libre, reduce la calidad del sueño, aumenta los síntomas de ansiedad y depresión, fomenta hábitos de alimentación poco saludables”.

La Sociedad Argentina de Pediatría (SAP) 2 expresa que, como consumos problemáticos y adicciones conductuales, el uso de tecnologías, se incrementó durante y después de la pandemia.

USO	ABUSO	DEPENDENCIA
Uso experimental. Uso recreativo. Uso habitual.	Produce en la persona, malestar clínicamente significativo. Problemas sociales o interpersonales. Ansiedad, irritabilidad y asilamiento.	Dependencia psicológica y física. Pérdida de control de los impulsos. una grave interferencia o malestar en la vida de la persona. Insomnio.

LUROPATÍA

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.

SISTEMA DE RECOMPENSA

Los invitamos a mirar el siguiente video para ampliar la comprensión de como funciona el sistema de recompensa: <https://www.youtube.com/shorts/kTTknr5trKY>

En este circuito cerebral, en el caso de la ludopatía y el uso compulsivo de dispositivos digitales, el sistema de recompensa se ve modificado o alterado en su normal funcionamiento, por la descarga a grandes escalas de dopamina, (neurotransmisor vinculado al placer a corto plazo), reduciendo la capacidad de control de los impulsos, priorizando el juego de apuesta, o el uso compulsivo de las redes sociales, sobre cualquier otra actividad vital, como compartir en familia, hacer deportes, realizar actividades creativas, porque necesitan repetir éstas acciones para continuar sintiendo lo mismo. En este circuito intervienen las siguientes principales zonas:

- *El área tegmental ventral: produce gran parte de la dopamina, un neurotransmisor relacionado con la motivación y recompensa.
- *La corteza prefrontal: regula nuestros impulsos y evalúa las consecuencias de nuestras acciones.
- *El núcleo accumbens: genera la sensación placentera y ayuda a reforzar conductas.

CREENCIAS VS. REALIDAD SOBRE ENTORNOS DIGITALES Y LUDOPATÍA.

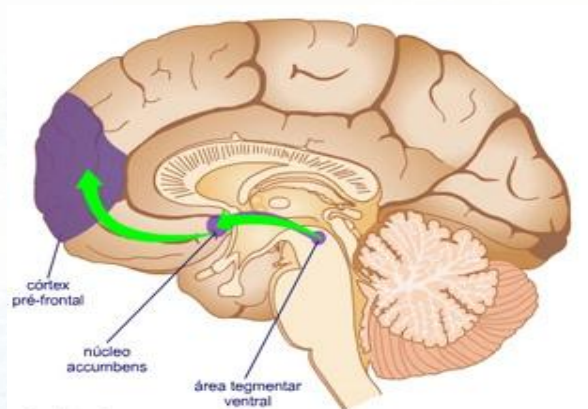
Un recurso cercano para sensibilización y prevención.

Creencia

"La ludopatía es un vicio"

Realidad

La ludopatía, actualmente denominada **trastorno por juego de apuestas**, es una adicción comportamental reconocida por los principales sistemas internacionales de clasificación de enfermedades. (DSM5-CIE11)



Creencia

Realidad

"Si la persona quisiera, podría dejar de jugar cuando quisiera."

Uno de los principales síntomas es la pérdida de control sobre la conducta de juego. Muchas personas intentan dejar de jugar repetidamente, pero recaen sin apoyo adecuado. No se trata simplemente de "querer dejar de jugar". Buscar ayuda tempranamente mejora el pronóstico. Existen tratamientos psicológicos con evidencia de eficacia, especialmente la terapia cognitivo-conductual, además de grupos de apoyo y, en algunos casos, tratamiento farmacológico para condiciones asociadas.

"Solo son ludópatas quienes juegan todos los días."

La frecuencia no siempre refleja la gravedad. Lo importante es el impacto que el juego tiene sobre la vida personal, familiar, laboral, académica o económica. La ludopatía puede afectar a personas de cualquier edad, nivel educativo o situación económica

"Los niños y jóvenes nacieron con la tecnología, no necesitan aprender a usarla. Son nativos digitales"

Manejar dispositivos con facilidad no significa saber identificar riesgos, proteger la privacidad o gestionar el tiempo de uso. Estas habilidades se aprenden y necesitan acompañamiento.

Saber usar un dispositivo no significa saber proteger la privacidad, reconocer información falsa o actuar de forma segura en internet. La alfabetización digital se aprende y se acompaña.

"Mientras estén en casa, en su habitación, están seguros."

Los entornos digitales también presentan riesgos, como el ciberacoso, grooming, el contacto con personas desconocidas, las estafas, la exposición a contenidos inapropiados o la pérdida de privacidad.

"Las aplicaciones de control parental bloquean todos los riesgos."

Estas aplicaciones ayudan a reducir algunos riesgos, no todos; no pueden prevenir el ciberacoso, la desinformación, la presión social, el grooming o las estafas si no existen educación digital y comunicación familiar.

La inteligencia artificial: riegos y beneficios.

La inteligencia artificial ha aportado numerosos beneficios a la humanidad en distintos ámbitos, destacamos algunos de ellos:

Salud: Ayuda a detectar enfermedades de forma más temprana y analizar estudios médicos.

Educación: Permite personalizar el aprendizaje y facilitar el acceso al conocimiento, facilitando el apoyo educativo las 24 horas.

Ciencia e investigación: Procesa grandes cantidades de datos en poco tiempo, lo que impulsó grandes avances en la genética, la astronomía y el estudio del cambio climático.

Accesibilidad: Mejora la calidad de vida de las personas con diferentes discapacidades, mediante traductores automáticos y reconocimiento de voz.

Seguridad: Puede contribuir a detectar fraudes financieros, identificar amenazas informáticas y mejorar sistemas de alertas tempranas.

Comunicación: Permite la comunicación más fluida entre diferentes culturas entre otros beneficios.

Consejos para el buen uso de la inteligencia artificial para prevenir el ciberacoso:

- Preguntarle a la IA como verificar información o detectar perfiles sospechosos.
- Consultar a la IA para conocer ejemplos de mensajes ofensivos o manipulación digital.
- Aprender con la IA que información personal no debe compartirse en Internet.
- Configurar adecuadamente la privacidad de las cuentas digitales.
- Utilizar la IA como herramienta educativa para trabajar la empatía y el uso responsable de la tecnología.
- La IA te orienta a acudir a un adulto de confianza ante situaciones de ciberacoso.

RIESGOS

Inteligencia Artificial en infancias y adolescencias

¿QUE ES?

Es una tecnología que imita funciones cognitivas humanas (aprende, genera textos, imágenes y patrones) a partir de enormes volúmenes de datos. No tiene conciencia ni siente, pero simula empatía con gran precisión.



¿COMO FUNCIONA?

La IA puede funcionar de diversas formas: siguiendo un conjunto de reglas que se han introducido en un sistema, aprendiendo a partir de una gran cantidad de datos (por ejemplo, a partir de tus calificaciones, de tus enfermedades, de tu historial de búsqueda, etc.) o mediante ensayo y error

Los datos que utilizan los sistemas de IA pueden provenir de grabaciones de voz, de texto, de imágenes o de vídeos. En estos datos, los sistemas de IA buscan patrones. Cuando las tecnologías de IA descubren un patrón, interactúan con nosotros para ofrecernos una respuesta, recomendación o decisión en base a lo que han aprendido.

RIESGOS

Desinformación generada por IA

La IA no está exenta de reproducir o amplificar información falsa que circula en Internet.

Sin acompañamiento, niñas, niños y adolescentes pueden acceder a perfiles, contenidos o datos que no son confiables.

Dependencia emocional de chatbots

Si una herramienta de IA está mal diseñada o no cuenta con regulaciones adecuadas, puede exponer datos personales, afectar la intimidad o generar pérdida de control sobre la información compartida. Además, los chatbots que responden o se comportan como personas, suelen dar consejos a los usuarios sobre su vida personal e íntima.

Sesgos

Los sistemas de IA pueden ofrecer resultados basados en prejuicios o errores presentes en los datos con los que fueron diseñados o entrenados.

Esto puede derivar en información incompleta, estereotipos o recomendaciones poco diversas.

Deepfakes

Uno de los riesgos a los que cada vez están expuestas más niñas, niños y adolescentes. Se trata de imágenes, vídeos o grabaciones de voz generados o manipulados por inteligencia artificial (IA) con apariencia de realidad, que se están utilizando cada vez más para crear contenido sexualizado de niños y niñas.

SUGERENCIAS PARA ADULTOS, FAMILIAS Y COMUNIDADES

¿COMO ACOMPAÑAR A LAS INFANCIAS Y ADOLESCENCIAS EN EL USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL?

Importancia de informar y formarse.

Conocer los aspectos básicos de la IA y cómo estas tecnologías pueden impactar positiva o negativamente en la infancia es un primer paso fundamental para acompañar su uso. Un buen primer acercamiento es preguntar y observar para qué la usan (estudiar, crear, entretenerse, resolver dudas) antes de hablar de límites o riesgos.

Revalorizar el Diálogo en la familia y la escuela.

Hablar sobre la IA, sus oportunidades y sus riesgos permite generar acuerdos y fortalecer el uso responsable. El diálogo es clave para que la infancia comprenda que el uso de estas herramientas implica derechos, pero también responsabilidades. Una recomendación es usar situaciones reales para generar la conversación (una tarea hecha con IA, un contenido recomendado o una respuesta automática), y **acordar cuándo, para qué y cómo usarla.**

Fomentar el Pensamiento Crítico

Reflexionar sobre cómo funcionan estas herramientas, qué datos recopilan y con qué fines se utilizan ayuda a que niñas, niños y adolescentes desarrollen una mirada más consciente sobre la tecnología.

Por ejemplo, cuando usen una herramienta de IA, las familias pueden proponer hacer juntos preguntas simples como:

¿De dónde puede salir esta información? ¿Qué puede estar faltando? ¿Para qué crees que la herramienta responde así?

¿Por qué trabajar “narrativas que minimizan, riesgos que crecen” en el Nivel Inicial?

- En el Nivel Inicial, niños y niñas comienzan a observar y naturalizar conductas sociales de las personas adultas. Frases como “para divertirse hay que tomar” o “no pasa nada si consumen” forman parte de narrativas que pueden instalarse tempranamente. Trabajar sobre estas conductas y discursos permite promover hábitos saludables, pensamiento crítico y el cuidado del propio cuerpo desde edades tempranas.
- El Nivel Inicial es un espacio clave para acompañar a las familias en la construcción de hábitos saludables, vínculos de confianza y cuidado emocional. Cuando jardín de infantes y familia trabajan juntas, se fortalecen factores de protección como la comunicación, los límites claros, la escucha y el desarrollo saludable de niños y niñas.
- Muchas veces el consumo aparece en reuniones familiares, medios de comunicación, música o redes sociales como algo cotidiano y sin consecuencias. Abordar “Narrativas que minimizan, riesgos que crecen” ayuda a construir miradas preventivas, fortaleciendo valores como el autocuidado, la expresión emocional y la toma de decisiones saludables.

Dinámica 1: "Quiri y el Cuidado Digital".

Objetivo: Promover la socialización, el trabajo cooperativo y la construcción de hábitos de cuidado en los entornos digitales mediante una propuesta lúdica por estaciones.

Destinatarios: alumnos de sala de 3, 4 y 5 años.

Materiales: Carta de Quiri, Tarjetas con imágenes y situaciones. Aros, conos o cintas para el circuito. Madeja de lana. Carteles del semáforo (verde, amarillo y rojo). Caja con tarjetas de palabras. Rompecabezas (ver anexo).



Desde la Educación Digital Integral, es fundamental ofrecer propuestas que permitan comprender que el respeto, la comunicación amable, el cuidado de la información personal y la búsqueda de ayuda son acciones que favorecen una convivencia segura, tanto en los espacios físicos como en los digitales.

Desarrollo de la actividad:

La propuesta consiste en que **Quiri, el quirquincho**, invita a los niños a convertirse en **"Exploradores Digitales"**. Para cumplir la misión deberán superar cinco desafíos cooperativos. En cada estación recibirán **dos piezas de un gran rompecabezas**, que solo podrá completarse si todos colaboran.

1. La docente llega con una mochila de explorador y un sobre con una carta de **Quiri**:

"¡Hola, amigos! Mientras recorría el monte encontré un gran rompecabezas que nos enseñaba cómo cuidarnos cuando usamos el celular o la tablet. Pero un fuerte viento lo desarmó y las piezas quedaron escondidas por todo el jardín. Necesito un equipo de exploradores que ayuden, jueguen juntos y superen cinco desafíos para recuperarlas. En cada estación encontrarán dos piezas. Solo cuando estén todas podrán descubrir el gran mensaje del cuidado digital."

2. Comienzan el recorrido:

Estación 1 – Saludos que hacen amigos:

- Invitar a los niños a sacar una tarjeta con diferentes formas de saludar: choque de manos, sonrisa, abrazo de mariposa, saludo con el codo, corazón con las manos, etc.
- Al realizar todos los niños los distintos saludos reciben 2 piezas del rompecabezas.

Estación 2 – El Camino de la Cooperación

- Se arma un circuito con aros, cintas o almohadones.
- Los niños deben atravesarlo ayudando a un compañero para que nadie quede atrás.
- Al finalizar realizan un baile en ronda. Reciben **2 nuevas piezas del rompecabezas**.

Estación 3 – Semáforo Digital

En el piso hay tres carteles:

-  Sí lo hago.
-  Pregunto a un adulto.
-  No lo hago.

La docente muestra imágenes ejemplos. (ver anexo)

Los niños se ubican sobre el color que consideran correcto y conversan sobre cada situación.

Estación 4 – Las Palabras Mágicas

Dentro de una caja hay tarjetas.

Algunas contienen palabras amables.

Otras contienen frases que lastiman.

Los niños sacan una tarjeta y la colocan en uno de dos afiches:

 **Hace sentir bien**

 **Hace sentir mal**

Todos los niños forman un círculo y sostienen una madeja de lana que se van pasando de uno a otro, formando una gran red en el centro. Al recibir la lana, cada niño debe proponer una **acción de cuidado para navegar de forma segura y respetuosa en internet**.

Para ayudarlos a arrancar, podés sugerirles o guiarlos hacia los siguientes ejemplos:

- **Pedir permiso:** antes de subir o mandar una foto propia o de alguien.
- **Tratar con cariño:** mandar mensajes amables y no burlarse de nadie.
- **Poner un freno:** apagar la pantalla cuando es hora de comer o dormir.
- **Buscar ayuda:** contarle a un adulto si vemos algo que nos asusta o nos pone tristes.
- **Cuidar la identidad:** no hablar con personas desconocidas en los juegos online.

3. **Gran Final** – El Mensaje Secreto de Quiri. Armar entre todos el rompecabezas. La docente conversa con el grupo el mensaje final y destaca que el rompecabezas solo pudo completarse porque todos colaboraron.

Dinámica 2: "Batalla de Mitos Digitales".

Objetivo: Reflexionar en familia sus creencias sobre los entornos digitales y la ludopatía para generar un acompañamiento responsable.

Destinatarios: familias de niños del nivel inicial.

Materiales: tarjetas "Mito"- "Verdad"- mitos.



"No gana quien más sabe, sino quien está dispuesto a aprender, dialogar y acompañar. Cada conversación en familia es una oportunidad para construir entornos digitales más seguros y saludables."

Desarrollo de la actividad:

1. Realizar lectura de los mitos. Las familias debaten si es verdadero o falso.
2. Se lee la evidencia científica, explicando el impacto en el cerebro - sistema de recompensa (ver lenguaje en común) y la importancia del diálogo, la información y la responsabilidad como adultos.
3. Cierre y Compromiso: Las familias comparten una acción concreta que aplicarán en casa con respecto al uso de dispositivos.

POST JORNADA

Propuesta de articulación institucional:**Día de las Infancias****Objetivo:**

- Fomentar el vínculo entre adolescentes, jóvenes y niños/as de nivel inicial, primario mediante una jornada lúdica e intergeneracional, promoviendo valores como la empatía, el respeto, la ternura y el disfrute saludable sin el uso de pantallas.

Formación previa a los/as estudiantes voluntarios.

- Espacio reflexión sobre la importancia del juego en la infancia.
- Sensibilización sobre el rol del adolescente como referente afectivo y creativo.
- Hay que recordar que no se trata de “entretener” sino de acompañar desde el vínculo.

Pautas para organizar la jornada:

1) Planificación anticipada

- Comunicarse y reunirse previamente con el equipo directivo del jardín cercano.
- Definir fecha, lugar, horario y cantidad de estudiantes que participarán.

2) Acordar responsabilidades y roles de cada institución

-Diseño de propuestas lúdicas interactivas

3) Los estudiantes secundarios (3º a 5º año) y de nivel superior, pueden preparar:

- ✚ Cuentacuentos con títeres o teatrillos.
- ✚ Juegos tradicionales, de movimiento, ronda, grupales.
- ✚ Talleres de arte (pintura, collage, modelado).
- ✚ Estaciones sensoriales con materiales no estructurados.
- ✚ Espacios tranquilos de lectura compartida o armado de juguetes con materiales reciclados.
- ✚ Souvenirs-recordatorios

Cierre con devolución compartida.

Espacio de reflexión entre adolescentes/jóvenes: ¿qué sentí al compartir con las infancias? ¿

ANEXO 1: EJEMPLOS ESTACION 3 SEMAFORO DIGITAL.

VERDE (Acciones de cuidado)	● AMARILLO (Necesito preguntar o pedir ayuda)	● ROJO (No es seguro o saludable)
-Quiri usa el celular un ratito y, cuando termina el tiempo, lo guarda sin llorar.	- 📱 Quiri quiere descargar un juego nuevo.	- 🌙 Quiri usa el celular cuando ya es hora de dormir.
- 👤 Quiri mira dibujitos junto a un adulto. • 🎨 Quiri usa la tablet para dibujar o escuchar un cuento. • 😊 Quiri presta el celular cuando otro compañero quiere mirar una foto. • 🕒 Quiri espera su turno para usar el dispositivo. • 🚶 Después de jugar con la tablet, Quiri sale al patio a jugar con sus amigos.	- 🔔 En el celular aparece una publicidad y no sabe qué hacer. • 📷 Quiri quiere sacar una foto a un compañero. • 📺 Quiri quiere ver un video que alguien le mostró. • 📞 Suena el celular y Quiri no sabe quién está llamando. • ⌚ Quiri quiere seguir jugando aunque ya terminó el tiempo acordado.	- 📺 Quiri mira videos mientras está almorzando y no conversa con su familia. • 😡 Quiri se enoja y no quiere devolver el celular cuando un adulto se lo pide. • 🚫 Quiri usa el celular durante toda la tarde y no juega con otros niños. • 🧸 Quiri deja de jugar con sus juguetes porque solo quiere la tablet. • 🚶 Quiri camina mirando el celular y no presta atención por dónde va. • 📱 Quiri toma el celular de un adulto sin pedir permiso.

ANEXO 2: ROMPECABEZAS: "QUIRI Y EL CUIDADO DIGITAL".



ANEXO 3: Resumen actividad "QUIRI Y EL CUIDADO DIGITAL".



QUIRI Y EL CUIDADO DIGITAL

¿EN QUÉ CONSISTE?

Actividad lúdica e interactiva para niños de sala de 3, 4 y 5 años. A través de la narrativa de Quiiri, los alumnos se transforman en "Exploradores Digitales" para recuperar las piezas de un gran rompecabezas.



DINÁMICA DEL RECORRIDO (5 ESTACIONES COOPERATIVAS)

Para conseguir las **10 piezas del rompecabezas** (2 por estación), los niños superan distintos desafíos:



- 1. Saludos que hacen amigos**

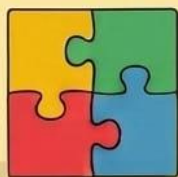
 Practican formas afectuosas y diversas de saludarse.
- 2. El Camino de la Cooperación**

 Superan un circuito motor ayudando los compañeros para que nadie quede atrás. (sociabilidad)
- 3. Semáforo Digital**

 ● Sí lo hago
 ● Pregunto a un adulto
 ● No lo hago
 Reflexionan sobre situaciones (entornos digitales)
- 4. Palabras amables**

 Clasifican en afiches palabras (sociabilidad)
- 5. Red de Quiiri**

 Sosteniendo una madeja de lana para formar una red, expresan acciones que ayudan a cuidar a los demás (compartir, pedir permiso, entorno digital cuidados)



CIERRE

Arman entre todos el rompecabezas final y conversan sobre el mensaje secreto de Quiiri, destacando que el cuidado digital y la buena convivencia se construyen colaborando entre todos.

ANEXO 3: "Batalla de Mitos Digitales".

| Tarjeta | ✖ Mito | ✔ Realidad |

Mitos a trabajar:

- **"La ludopatía es solo un vicio o falta de voluntad."**

Es una adicción comportamental reconocida que afecta el sistema de recompensa del cerebro, requiriendo prevención y ayuda profesional.

- **"Si están en su habitación en la computadora, están 100% seguros."**

Los riesgos también son digitales: Ciberacoso, grooming, acceso a apuestas online y contenido inapropiado pueden ocurrir dentro de casa.

- **"Los niños y jóvenes entienden todo de tecnología, no necesitan supervisión."**

Confundir habilidad técnica con criterio: Saben usar las pantallas, pero carecen de la madurez emocional y crítica para gestionar los riesgos.

- **"La única forma de evitar problemas con la tecnología es prohibirla por completo."**

La prohibición total no educa: Es más efectivo pautar límites claros, enseñar uso responsable y fomentar el pensamiento crítico.

- **"Los juegos con apuestas online son inofensivos para los menores si solo juegan poco dinero."**

Crean adicción rápidamente: Las dinámicas de recompensa inmediata en juegos y apuestas generan dependencia sin importar el monto.

MATERIAL OFICIAL PARA AMPLIAR Y CAPACITAR

Argentina.gob.ar — Guía para padres, familias y docentes: grooming (actualizada junio 2026).

Argentina.gob.ar — ¿Qué puedo hacer ante un caso de grooming?

- <https://groomingarg.org/wp-content/uploads/2026/06/GUIA-ROBLOX.pdf>.

Grooming.gob.ar — Guía para padres, adultos ante TIK TOK.

- <https://groomingarg.org/wp-content/uploads/2026/02/GUIA-TIKTOK-%E2%80%93-GROOMING-ARGENTINA.pdf>.

Guía regional de Prevención LATAM.

- <https://groomingarg.org/wp-content/uploads/2026/05/GUIA-LATAM.pdf>

Videos de capacitación Virtual, para el trabajo con estudiantes.

Grooming.

- https://youtu.be/j_tu656N2QI?si=3DG-0Cv0B_nkRA-u

Sharenting.

- https://youtu.be/dRa-6Du9OBE?si=CZKDDKz_I-OWCzdX

Material del PPT:**Recomendación:**

Actualizar periódicamente la presentación, porque las funciones de las plataformas, controles parentales y modalidades de captación cambian.

Bibliografía

- UNICEF Argentina – Ciudadanía digital y bienestar de niñas, niños y adolescentes
- UNESCO – Educación para la ciudadanía digital
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF) – Ciudadanía Digital
- Common Sense Education – Recursos sobre ciudadanía digital PantallasAmigas – Recursos para la educación en el uso seguro y responsable de Internet
- UNICEF. Recursos sobre ciudadanía digital y protección de niños, niñas y adolescentes en entornos digitales.
- UNESCO. (2023). *Educación para la ciudadanía digital: Guía para docentes*. París: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.