

#SoyParte



NUNCA TAN SOLOS, NUNCA TAN EXPUESTOS

Entornos digitales cuidados y prevención integral de la Ludopatía"

PRESENTACION.	3
INTRODUCCION.	5
HABLEMOS LENGUAJE EN COMUN.	6
PORQUE TRABAJAR EN NIVEL PRIMARIO.....	16
DIA DE LA JORNADA.....	17
ACTIVIDAD “AMIGOS REALES VS AMIGOS DE PANTALLA	
ACTIVIDAD “MAPA DE MIS VINCULOS”	
¿ACTIVIDAD 3 “QUE HARIAS SI...?”	
POST JORNADA.....	22
ANEXO.	24
BIBLIOGRAFIA.	27

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



Prof. Claudia Tarchini

Dir. DiGAIA – Sec. DDHH

Ministerio de Justicia y DDHH

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 mas 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 onlie, 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 usos 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 común

¿A QUE NOS REFERIMOS CUANDO HABLAMOS DE ENTORNOS DIGITALES?

Para la OMS (Organización Mundial de la Salud) y UNICEF (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia), los entornos digitales son ecosistemas virtuales de plataformas, redes y dispositivos donde niños y jóvenes aprenden, juegan y socializan. No son solo pantallas, sino espacios de vida que impactan de forma directa en la salud pública, el bienestar y los derechos de la infancia.

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;
- **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;
- **sexting** bajo coerción o extorsión;
- **Apuestas en línea.**
- **Comercialización ilícita de drogas** a través de plataformas digitales, entre otras modalidades de riesgo.

- **Sharentig** cuando los progenitores comparten fotos o contenidos de sus hijos publican en las redes sociales, publicar un blong sobre el niño/a o enviar un video de una aplicación como Whatsapp

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.

- 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,

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.

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 (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) 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.

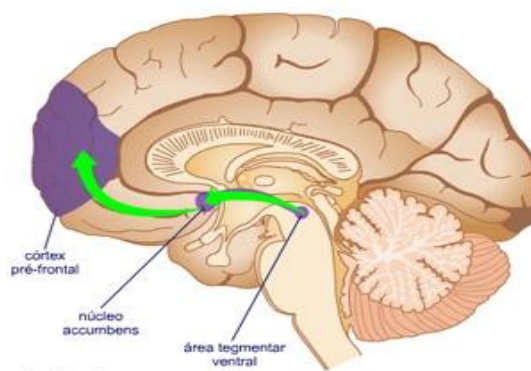
LUDOPATÍA

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.

DSM-5 como trastorno del juego (gambling disorder)— es un comportamiento de apuestas persistente y recurrente que causa un malestar significativo o daño en la vida personal, familiar y laboral. Se clasifica oficialmente como una adicción conductual (sin sustancia)

SISTEMA DE RECOMPENSA

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 tegmentar ventral: produce gran parte de la dopamina, una neurotransmisión relacionada 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	Realidad
"La ludopatía es un vicio"	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)
"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: 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 discapacidades, mediante traductores automáticos y reconocimiento de voz..

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.

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.

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.*

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.

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.

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 Dialogo 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 Entornos Digitales Cuidados y Prevención de la Ludopatía en Nivel Primario ?

Es importante trabajar los entornos digitales en la educación porque forman parte de la vida cotidiana de niños y niñas, quienes cada vez establecen más vínculos, juegan, aprenden y se comunican a través de plataformas digitales. La escuela tiene un rol fundamental en promover un uso seguro, responsable y saludable de la tecnología, fortaleciendo habilidades como la empatía, el pensamiento crítico, el autocuidado y la protección de la información personal.

Asimismo, la educación permite prevenir tempranamente riesgos como el ciberacoso, el grooming, el uso excesivo de pantallas y, en los grados superiores, la ludopatía digital, favoreciendo el desarrollo de hábitos saludables y la toma de decisiones responsables.

Este proceso requiere del trabajo conjunto entre la escuela y las familias, quienes acompañan a niños y niñas en la construcción de una ciudadanía digital responsable, basada en el respeto, el bienestar y el ejercicio de sus derechos en los entornos digitales.

Actividad n° 1: “AMIGOS DE VERDAD VS AMIGOS DE PANTALLA”



Objetivo:

Promover la valoración del encuentro cara a cara, reconociendo que las tecnologías complementan, pero no sustituyen, las relaciones de amistad.

Destinatarios: Alumnos de 1er ciclo.

Materiales: Cartulinas, colores, muñecos o títeres simples, imágenes impresas de niños jugando (real y en pantalla).

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. La docente inicia la actividad: Preguntando “¿Qué es un amigo?” y “¿Cómo jugamos con amigos?”
2. En la pizarra pegar imágenes de niños riendo, jugando vs. Niños solos con Tablet. (preparar el espacio áulico de forma visual facilitando la reflexión grupal)
3. Luego la docente comparte un cuento corto sobre **“Maxi y su amigo Robot-Pantalla** (ver cuento en anexo).
 - a. Dibuja en la carpeta “Un día con amigos de verdad” y describe que sientes al compartir tiempo de juego, risas y abrazos con tus amigos.

“Las Pantallas son divertidas, pero los amigos de verdad necesitan abrazos, risas y hablarnos”.

- b. Realiza tu compromiso personal con aquella persona favorita de tu casa y que hace tiempo no comparten momentos únicos.

“Esta semana jugaremos sin pantallas un rato con mi persona favorita ”

Actividad n° 2: “MAPA DE MIS VINCULOS”



Objetivo: Reconocer a las personas que nos cuidan y nos hacen sentir seguros, identificando vínculos de confianza tanto en la vida cotidiana como en los entornos digitales, promoviendo un uso seguro y responsable de la tecnología.

Destinatarios: Alumnos de 2do ciclo y Familias

Materiales: Tiras de papel o cartulinas de colores, Pegamento, Cinta adhesiva, Abrochadora, Lápices, Fibras.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- 1- La docente presenta la actividad explicando que nuestras relaciones pueden darse cara a cara o a través de los entornos digitales, y que en ambos casos es importante sentirnos respetados, escuchados y seguros.
- 2- Genera un dialogo con los alumnos/as a través de las siguientes preguntas.
 - ¿Con quiénes compartimos tiempo durante el día?
 - ¿Con quiénes hablamos o jugamos a través del celular, videojuegos o internet?
- 3- Luego construimos nuestro mapa. Cada estudiante dibuja cuatro círculos concéntricos.
 - En el centro escribe: YO
 - Personas importantes de su vida
 - Familia,
 - Amigos de la escuela o del barrio.
 - Docentes y otros adultos de confianza.
 - Personas con quienes se comunica mediante videojuegos, redes sociales, mensajes o videollamadas.
- 4-La docente abre debate siguiendo estas preguntas
 - ¿Quiénes son las personas en las que más confío?

- ¿Cómo me doy cuenta de que un vínculo, también en internet, me hace sentir seguro?
- ¿A quién puedo pedir ayuda si algo que sucede en un juego, una red social o un chat me hace sentir incómodo?
- Se destaca que un buen vínculo, ya sea presencial o digital, nos respeta, nos escucha y nunca nos presiona para hacer algo que no queremos.

Para finalizar Cada estudiante completa la frase y comparte con tu escuela

"Si alguna vez algo me preocupa, ya sea en la escuela o en internet, puedo hablar con....."

"En la escuela, en casa o en internet, los buenos vínculos nos respetan, nos cuidan y nos hacen sentir seguros. Si algo nos incomoda, siempre podemos pedir ayuda a un adulto de confianza."



Actividad n° 3 "QUE HARIAS SI?..."



Objetivo: Fortalecer el rol de las familias en el acompañamiento del uso de los entornos digitales, promoviendo el diálogo y la reflexión frente a situaciones cotidianas.

Destinatarios: Familia, alumnos

Materiales: Tarjetas con situaciones, Hojas y lapiceras, Afiches y marcadores.

Desarrollo de la actividad

1) En familia, lean una o más de las siguientes situaciones y conversen sobre ellas.

Respondan juntos:

- ¿Qué haríamos si nos pasara esta situación?
- ¿Cómo podríamos resolverla?
- ¿A quién pediríamos ayuda?
- ¿Qué podemos hacer para prevenir que vuelva a ocurrir?

Situaciones

- Un niño recibe un mensaje de una persona desconocida.
- Una niña quiere descargar un juego que solicita datos personales.
- En un grupo de mensajería comienzan a burlarse de un compañero.
- Un niño se enoja porque debe dejar el celular para ir a dormir.
- Una niña quiere publicar una foto de un amigo sin pedirle permiso.
- Un niño encuentra una publicidad de apuestas o juegos con premios.

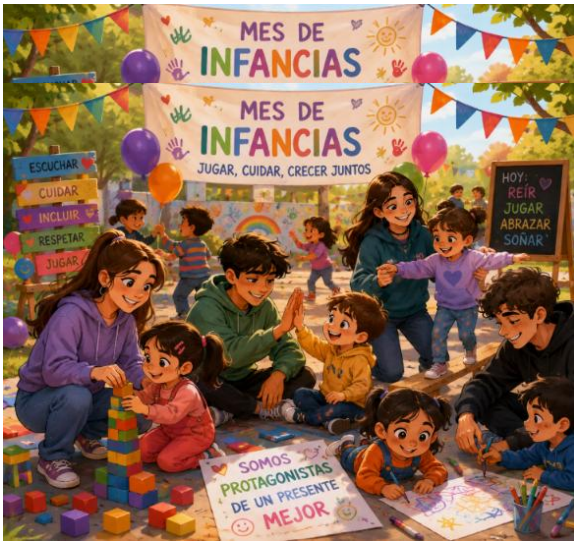
2) **Producción final: "Nuestro Decálogo Familiar para Cuidarnos en los Entornos Digitales"**

Después de conversar, elaboren en una hoja un **Decálogo Familiar**, escribiendo **10 acuerdos o recomendaciones** que consideren importantes para cuidarse cuando utilizan internet y las tecnologías.

Pueden incluir compromisos como:

- Conversar sobre lo que hacemos en internet.
- Pedir ayuda si algo nos preocupa.
- Cuidar la información personal.
- Respetar a las demás personas en los espacios digitales.
- Compartir momentos en familia sin pantallas.

Finalmente, coloquen el decálogo en un lugar visible del hogar para recordar los acuerdos contruidos entre todos.



MES DE LAS INFANCIAS

“Puentes de Infancias: aprender, compartir y revalorizar”

En el marco del Mes de las Infancias, se propone desarrollar una experiencia de articulación entre los distintos niveles educativos, promoviendo el encuentro intergeneracional y el reconocimiento de las infancias como una etapa de derechos,

creatividad, juego y construcción de vínculos.

La iniciativa busca que los estudiantes de todos los niveles asuman un rol activo como mediadores de experiencias significativas, fortaleciendo su compromiso social y educativo mediante propuestas lúdicas, artísticas y recreativas destinadas a niños/as adolescentes de instituciones cercanas.

Esta actividad permitirá generar espacios de aprendizaje compartido, en base a sociabilidad, donde el juego, la lectura, la expresión artística y la participación sean herramientas para revalorizar las infancias desde una mirada inclusiva, respetuosa y comunitaria.

Propuesta de articulación institucional:

Día de las Infancias

Objetivo:

- Fomentar el vínculo entre estudiantes 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 (3° a 5° 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?

Actividad N°1 Cuento

Maxi y Robot-Pantalla

Había una vez un niño llamado **Maxi** que vivía en un barrio tranquilo de Santiago del Estero. Le encantaba salir a jugar a la vereda con sus amigos, andar en bicicleta, inventar aventuras y hacer travesuras.

El día de su cumpleaños, su abuela le regaló algo muy especial: un **Robot-Pantalla**.



Era un robot de metal brillante y, en lugar de una cara, tenía una gran pantalla que cambiaba de expresión. A veces sonreía, otras veces ponía cara de sorpresa y, cuando algo no salía bien, aparecía una carita triste. Maxi decidió llamarlo **Pi-xel**.

Una tarde, mientras afuera hacía mucho calor y el sol pegaba fuerte, Maxi se quedó en casa jugando con Pi-xel.

—¡Se me ocurrió una idea! —dijo Maxi—. ¡Vamos a buscar un tesoro escondido!

Pi-xel hizo sonar una musiquita divertida y juntos dibujaron un mapa con hojas y lápices de colores.

La primera pista los llevó hasta una montaña de almohadones. Debajo del más grande encontraron un papel que decía:

"Busquen donde vive el monstruo que hace ruido y lava la ropa."

—¡Ya sé! ¡Es el lavarropas! —dijo Maxi entre risas.

Los dos fueron hasta el lavadero y, detrás del lavarropas, encontraron una cajita. Cuando la abrieron... ¡estaba llena de monedas de chocolate!

Los dos se pusieron muy contentos.

En ese momento se escuchó desde la vereda:

—¡Maxi!... ¡Salí! ¡Vamos a jugar a la pelota!

Maxi miró a Pi-xel.

El robot sonrió desde su pantalla y le dijo:

—Andá tranquilo. Yo puedo esperar. Los mejores momentos son los que compartís con tus amigos y tu familia.

Maxi salió corriendo.

Jugó a la pelota, corrió carreras, se rió, conversó con sus amigos y compartió una rica merienda.

Cuando volvió a su casa estaba muy feliz.

—¡Qué linda tarde pasé! —le contó a Pi-xel.

El robot volvió a sonreír.

—Yo puedo ayudarte a aprender, escuchar música o jugar un ratito. Pero las risas, los abrazos y los juegos compartidos solo pueden vivirse con las personas que te quieren.

Desde ese día, Maxi entendió que las pantallas pueden ser útiles y divertidas, pero que nunca reemplazan una tarde de juegos, una charla, una sonrisa o un abrazo con los amigos y la familia.

Y así, cada día encontraba un nuevo tesoro: **el tiempo compartido con las personas que más quería.**

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 — Guia para padres, adultos ante TIK TOK.

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

Guia 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.

BIBLIOGRAFIA

- Ministerio de Educación de la Nación Argentina. (2022). *Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica*. Buenos Aires.
- UNICEF. (2021). *Guía para familias sobre ciudadanía digital y uso responsable de internet*.
- SEDRONAR. (2023). *Observatorio Argentino de Drogas. Estudios nacionales sobre consumos y factores de riesgo en población escolar*.
- Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE). *Guías de mediación parental y ciudadanía digital para niños, niñas y adolescentes*.
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children Under 5 Years of Age* (como antecedente sobre uso de pantallas y bienestar).
- UNICEF>. (2020). *Estado Mundial de la Infancia 2020. Niños, alimentación y entornos digitales* (incluye el impacto de los entornos digitales en el desarrollo infantil).