

#SoyParte



NUNCA TAN SOLOS, NUNCA TAN EXPUESTOS

Entornos digitales cuidados y prevención integral de la Ludopatía"

INDICE

PRESENTACION.	3
INTRODUCCION.	5
HABLEMOS LENGUAJE EN COMUN.	6
PORQUE TRABAJAR ENTORNOS DIGITALES Y PREVENCION LUDOPATIA EN EL NIVEL SECUNDARIO.....	13
DIA DE LA JORNADA.....	15
Formación Ética y Ciudadana:	
ACTIVIDAD 1 <i>El algoritmo de la verdad</i>	
Lengua y Literatura:	
ACTIVIDAD 3 <i>Voces Sin Algoritmo, Historias de Conexión</i>	
ACTIVIDAD 4 <i>Títeres con Emoción:</i>	
Adolescencias Protagonistas por el Día de las Infancias	
Cs. Naturales/Biología	
ACTIVIDAD 5 <i>Bio-Conectados: El Cerebro en Juego</i>	
DURANTE Y POST JORNADA	19
ANEXO.....	24
BIBLIOGRAFIA.	29

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

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 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. Con 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 cyberbullying, 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.

¿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:

1. **Cyberbullying**, entendido como el uso de medios digitales para hostigar, intimidar o humillar a otras personas.
2. **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;.
3. **el sexting bajo coerción o extorsión**.
4. **Las apuestas en línea**.
5. **La comercialización ilícita de drogas** a través de plataformas digitales, entre otras modalidades de riesgo.
6. **Sharenting**: como lo que hacen los progenitores cuando hablan de sus hijos fuera del círculo familiar. Puede consistir, por ejemplo, en subir una foto a las redes sociales, publicar una entrada de blog sobre el niño o la niña, o enviar un video a través de una aplicación de mensajería como WhatsApp.²

² Dra. Stacey Steinberg Portal de Crianza. UNICEF

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: ³

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, 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,

³ 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.

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.

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.

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).⁴

⁴ <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC4019046/>

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 tegmental 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.

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 Y RIESGOS

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

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

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

Ciencia e investigación: Procesa grandes cantidades de datos en poco tiempo, lo que impulso 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 ente otros beneficios.

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.*

DEEPPAKES

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 el nivel secundario?

- La adolescencia es una etapa de reorganización cerebral y alta vulnerabilidad neurobiológica. La **Organización Mundial de la Salud (OMS)** ya clasifica al *Trastorno por uso de videojuegos y el juego de apuestas digital* como patologías del comportamiento adictivo.
- En entornos digitales, el diseño de las plataformas de apuestas utiliza algoritmos basados en el "refuerzo intermitente", liberando dopamina de manera artificial y capturando la atención del adolescente.
- **UNICEF** y la **OPS** advierten que las pantallas y el aislamiento digital suelen cubrir vacíos emocionales o canalizar la ansiedad social. Al faltar la regulación del entorno físico, el espacio virtual se convierte en un refugio de riesgo.
- Desarrollar el pensamiento crítico frente al bombardeo publicitario de los casinos virtuales.
- Fortalecer la autorregulación emocional (aprender a gestionar el aburrimiento, el estrés o la frustración sin recurrir a una pantalla).
- Revalorizar los vínculos reales y presenciales frente a las interacciones mediadas por algoritmos.

Formación Ética y Ciudadana: El algoritmo de la verdad



Objetivo:

Promover la alfabetización digital crítica.

Problematizar las pautas de consumo digital para co-construir acuerdos de autorregulación y corresponsabilidad.

Destinatarios: Estudiantes de 3ero, 4to y 5to año.

Materiales:

Tarjetas o placas bicolor (Rojo = Mito / La Trampa | Verde = Realidad / Detrás del Botón), una por participante.

Láminas de papel afiche, cartulinas o pizarrón.

Marcadores de colores, notas adhesivas (post-its) y cinta adhesiva.

Set de Tarjetas Disparadoras (Frases de IA, Apuestas y Entornos Digitales)

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. El/La docente coordinador/a presentará el espacio explicando que no se juzgarán ni prohibirán las prácticas digitales, sino que se realizará una "auditoría colectiva" para descubrir cómo funcionan la IA, las redes y las casas de apuestas online.
2. Se entregará a cada estudiante una tarjeta bicolor (Verde = Realidad / Detrás del Botón | Rojo = Mito / La Trampa). A continuación, se leerá en voz alta las frases disparadoras sobre IA y apuestas en línea, una por una.
3. Los/as estudiantes votarán individualmente levantando la tarjeta Verde o Roja según consideren si la frase es una verdad o un mito.
4. El/La docente invitará a 2 o 3 estudiantes de posturas opuestas a justificar brevemente su voto, generando un debate de 3 minutos por frase.
5. El/La docente aportará el dato reflexivo ("Detrás del botón"), explicando conceptualmente el diseño algorítmico, la falsa suerte en las apuestas o la simulación de empatía en la IA.
6. Luego se organizará a los/as estudiantes en pequeños grupos (4 a 5 integrantes).

7. Los/as estudiantes redactarán en una lámina su "**Decálogo de Cuidado Colectivo**", respondiendo a qué se comprometen entre pares y cómo resguardar la confianza y sociabilidad real.

EN ESTA ACTIVIDAD, LO QUE APRENDEMOS:

Que los entornos digitales no son neutros ni mágicos: detrás de las pantallas hay algoritmos diseñados para atrapar nuestra atención, simular compañía o hacernos creer que en las apuestas depende de nuestra "suerte".

Aprendemos a mirar con ojos críticos la tecnología, entendiendo que el verdadero valor está en nuestros vínculos reales. Sobre todo, descubrimos que cuidar la propia autonomía, la salud y el bolsillo no es un mandato individual ni un castigo, sino un compromiso colectivo que se construye con confianza, responsabilidad y empatía entre pares.

Lengua y Literatura: Voces Sin Algoritmo, Historias de Conexión.



Objetivo:

Expresar, a través de la escritura creativa las tensiones emocionales asociadas al dinero rápido y las apuestas.

Producir un medio de comunicación alternativo y comunitario (Fanzine) para visibilizar la problemática.

Destinatarios: estudiantes de 1er, 2do, 3er, 4to y 5to año.

Materiales: Hojas A4 blancas, tijeras, plasticolas, fotocopias de imágenes variadas, revistas viejas, marcadores negros y de colores.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. El/la docente coordinador/a deberá escribir en el pizarrón la frase disparadora: "Si querés pertenecer, tenés que arriesgar: la plata rápida te da el lugar en el grupo", facilitando un breve diálogo sobre cómo este discurso genera presión de grupo e impulsa el aislamiento en las apuestas online.

2. El/la docente coordinador/a deberá dividir al curso en equipos de 4 o 5 integrantes y presentar la situación inicial de una historia: Un/a estudiante del colegio comienza a alejarse de su grupo de amigos, pasa los recreos

pegados/a al celular jugando en casas de apuestas y su actitud cambia por la frustración de perder dinero.

3. El/la docente coordinador/a deberá dar la consigna de producción creativa a cada equipo, permitiéndoles elegir una de las dos modalidades:

- Opción A (Historieta/Comic): Diseñar una secuencia de viñetas que ilustre la historia.
- Opción B (Micro obra de Teatro): Escribir el guion corto de una escena y ensayarla para representar.

4. **Requisito obligatorio para ambas opciones:** *El desenlace debe ser la intervención empática de un compañero o amiga que advierte la situación, genera un momento de confianza y le tiende la mano para reincorporarse al grupo presencial. Haciendo hincapié en las frases o palabras clave que expresen **apoyo, confianza y rescate de la sociabilidad presencial** por sobre el aislamiento digital.*

5. A continuación, los grupos presentan sus producciones: los que eligieron la historieta exhibirán su obra en la pared como en un "**paseo Estar Conectados y presentes**", y los que eligieron la dramatización actuarán su escena de 3 minutos frente a la clase.

¡A compartir con nuestras Redes sociales las producciones!
Instagram: @digaiasde
Facebook- Digaia Abordaje de Adicciones.

Títeres con Emoción: Adolescencias Protagonistas por el Día de las Infancias



Objetivos:

1. Personificar las emociones como ansiedad, alegría, aburrimiento, calma, etc., a través de la creación literaria de personajes y la confección artesanal de títeres.
2. Promover el pilar de la sociabilidad y la responsabilidad afectiva.

Materiales:

Hojas para guion, medias viejas, cartulinas, botones, lana, retazos de tela, marcadores, tijeras y pegamento (materiales reciclables).

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.

1. Abrir un espacio de reflexión con los estudiantes sobre las emociones que suelen llevarnos a aislarnos en las pantallas o buscar "distracciones rápidas" (el aburrimiento, la ansiedad de pertenecer, la frustración o la soledad), introduciendo el desafío: "¿Cómo le explicamos a un niño de jardín qué hacer con estas emociones sin refugiarse en una pantalla?".
2. Organizar al curso en equipos de trabajo y asignarles la creación de un "Monstruo o Personaje-Títere de la Emoción". Cada grupo inventará el perfil literario de su personaje: cómo se llama (ej: Buro el Aburrido, Ansi la Apurada, Calma la Creativa), qué siente, cómo habla y qué necesita para sentirse mejor cuando la emoción lo abruma.
3. Guiar en la confección artesanal de sus títeres (utilizando medias o materiales reciclados) y en la escritura del guion de una obra breve de títeres (3 a 5 minutos). La premisa del guion debe ser: el personaje abrumado por una emoción busca el aislamiento en un celular/pantalla, pero su amigo títere lo invita a jugar en el patio, cantar o dibujar juntos, descubriendo que el encuentro con otra calma el corazón.

4. Coordinar los ensayos teatrales de las obras de títeres en el aula de secundaria, puliendo los diálogos, la modulación de voz y la expresividad para captar la atención de las infancias.

5. Organizar la visita al Jardín de Infantes en el marco del Día de las Infancias (agosto), donde los jóvenes de secundaria presentarán su función de títeres y luego coordinarán una ronda de juego y abrazo colectivo con los más pequeños, cerrando con una puesta en común grupal al regresar sobre la satisfacción y el bienestar real que genera cuidar y dar amor a otros.

Cs Naturales / Biología - Bio-Conectados: El Cerebro en Juego



Objetivo:

Comprender el funcionamiento del sistema de recompensa cerebral (dopamina) ante los estímulos digitales e intermitentes.

Identificar las diferencias biológicas entre un pasatiempo saludable y una conducta adictiva basada en el azar.

Destinatarios: alumnos/as de 1er, 2do 3er y 4to año

Materiales:

Esquema básico del sistema de recompensa del cerebro (vía mesolímbica), tarjetas con actividades cotidianas (dormir, apostar, abrazar a un amigo, comer, scrollear en redes).

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Explicar brevemente mediante un esquema en el pizarrón cómo el cerebro produce dopamina ante la expectativa de una recompensa, introduciendo de forma sencilla el concepto de refuerzo intermitente (la adicción a la duda de ganar o perder, base de las apuestas online).

2. Convocar a cuatro estudiantes voluntarios para realizar un experimento biológico comparativo frente a la clase, asignando a dos de ellos la representación del "Juego de Azar" y a los otros dos la representación del "Encuentro Social".

3. Guiar la prueba del "Juego de Azar": un estudiante lanzará una moneda repetidamente mientras el segundo intenta adivinar el resultado; cada vez que acierte (premio incierto), la clase deberá aplaudir eufóricamente durante 3 segundos y el docente agregará 5 fichas al bote "Cerebro A", simulando un pico brusco pero fugaz de dopamina.

4. El/la docente coordinador/a deberá guiar la prueba del "Encuentro Social": la segunda pareja de estudiantes deberá mantener contacto visual directo y sostener una conversación breve compartiendo un recuerdo positivo o un cumplido sincero durante 1 minuto; al finalizar, el docente agregará fichas de forma constante y sostenida al bote "Cerebro B", representando la liberación continua de oxitocina y serotonina.

5. Facilitar un debate de cierre comparando la acumulación de fichas en ambos recipientes, promoviendo la reflexión colectiva mediante las siguientes preguntas disparadoras: ¿Por qué el juego de azar agota y genera ansiedad rápidamente al buscar repetir el pico de dopamina? ¿Cómo la sociabilidad y el encuentro presencial generan un bienestar químico cerebral mucho más estable y protector?.

¡A compartir con nuestras Redes sociales las producciones!

Instagram: @digaiasde

Facebook- Digaia Abordaje de Adicciones.

DURANTE Y POS JORNADA



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 (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?

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA. Tarjetas para dinámica.

Frente (Mito)

Si un **chatbot de IA** me responde siempre con empatía, me da la razón y no se cansa de escucharme cuando le cuento un problema, significa que me entiende y me acompaña mejor que un/a amigo/a real.



Dorso (Realidad)

Es una simulación de datos:

La IA no tiene sentimientos ni conciencia; usa modelos predictivos diseñados para agradar y mantenerte conectado/a.

El valor del vínculo humano:

Un/a amigo/a real puede discrepar, enojarse o tener sus propios tiempos, pero ofrece presencia, cuidado recíproco y empatía genuina que *ningún algoritmo puede reemplazar.*



Frente (Mito)

Las respuestas que nos da la IA sobre historia, salud, noticias o personas son totalmente objetivas y neutras, porque las calcula una computadora sin emociones.



Dorso (Realidad)

Los algoritmos tienen sesgos:

La IA no "sabe" qué es verdad; aprende de enormes volúmenes de datos creados por humanos en internet, por lo que reproduce y amplifica prejuicios, estereotipos y errores.

Sospecha constructiva:

No hay que tomar la respuesta de la IA como verdad absoluta; la clave está en contrastar fuentes, preguntar "¿de dónde sacó esta info?" y mantener el pensamiento crítico.



Frente (Mito)

Apostar plata desde el celular con amigos en el recreo, en la plaza o mientras miramos un partido es solo un entretenimiento inofensivo; si se hace en grupo no hay peligro de adicción.



Dorso (Realidad)

Disponibilidad 24/7:

La accesibilidad total desde el celular elimina las pausas y la reflexión, facilitando el paso del "juego social" al consumo compulsivo e hiperendeudamiento.

La presión entre pares:

Hacerlo en grupo suele invisibilizar el riesgo y naturalizar la pérdida de dinero.

El cuidado colectivo consiste en poder decir "frenemos aquí".



Frente (Mito)

En los casinos o plataformas de apuestas deportivas online, si estudio bien las estadísticas y mantengo una estrategia, la probabilidad de ganar depende de mi inteligencia y habilidad.



Dorso (Realidad)

El algoritmo siempre gana:

Las plataformas están programadas matemáticamente para que la casa nunca pierda a largo plazo. No es un juego de destreza, es azar diseñado.

La trampa del "Casi gano":

La pantalla utiliza estímulos visuales y victorias ficticias para liberar dopamina en el cerebro, generando la ilusión de control para que sigas apostando.



LENGUA Y LITERATURA

Las Emociones "Atrapadas". (Las que nos llevan a aislaros en la pantalla)

- **Tuti la Ansiosa** (*La que siempre va a mil por hora*):
 - *Apariencia*: Ojos muy abiertos, hecha de lana despeinada.
 - *Su problema*: Quiere que todo pase "ya" (como un clic o un refrescar de pantalla) y le cuesta esperar.
 - *Alternativas de nombre*: **Ansi la Apurada, Clic-Clic la Impaciente.**
- **Buro el Aburrido** (*El que no sabe qué hacer con su tiempo*):
 - *Apariencia*: Un títere de media gris o descolorida, con expresión dormilona.
 - *Su problema*: Siente que "nada es divertido" si no tiene una pantalla enfrente que brille.
 - *Alternativas de nombre*: Gris el Apático, Sombra el Solitario.

Trasto el Frustrado (El que se enoja cuando pierde):

- *Apariencia*: Rojo, con cejas despeinadas o cuernitos de tela suave.
- *Su problema*: Cuando las cosas no salen como quiere (o pierde un juego), se encierra en su rincón y no quiere hablar con nadie.
- *Alternativas de nombre*: Roko el Cascarrabias, Fru la Impetuosa.

Las Emociones "Puente" (Las que nos conectan y nos rescatan)

Calma la Curiosa (La que enseña a respirar y mirar alrededor):

- *Apariencia*: De colores suaves (azul o verde pastel), suave como una almohada.
- *Su superpoder*: Invita a parar, escuchar a los pájaros, tocar la tierra y respirar hondo.
- *Alternativas de nombre*: Brisa la Serena, Mora la Paciente.

Rizo el Alegre / Risa la Compartida (El motor del juego en el patio):

- *Apariencia*: Amarillo brillante, con pelo de tiras de colores que se mueven cuando salta.
- *Su superpoder*: Descubre que la risa es más fuerte y contagiosa cuando se mira a los ojos a un amigo y se juega a la mancha.

Alternativas de nombre: Chispa la Entusiasmada, Pepo el Soñador.

Afecto el Abrazo (El guardián de la confianza y el cuidado mutuo):

- *Apariencia*: Un títere con brazos extralargos hechos de tela para poder abrazar a otros títeres o a los chicos.
- *Su superpoder*: Sabe escuchar sin juzgar cuando alguien la está pasando mal o se siente solo.

LAS EMOCIONES "ATRAPADAS"

(Las que nos llevan a aislarnos en la pantalla)

TUTI

LA ANSIOSA

La que siempre va a mil por hora

SU PROBLEMA:

Quiere que todo pase "ya" (como un clic o un refrescar de pantalla) y le cuesta esperar.

ALTERNATIVAS DE NOMBRE:

- ANSI LA APURADA
- CLIC-CLIC LA IMPACIENTE

BURO

EL ABURRIDO

El que no sabe qué hacer con su tiempo

SU PROBLEMA:

Siente que "nada es divertido" si no tiene una pantalla enfrente que brille.

ALTERNATIVAS DE NOMBRE:

- GRIS EL APÁTICO
- SOMBRA EL SOLITARIO

TRAστο

EL FRUSTRADO

El que se enoja cuando pierde

SU PROBLEMA:

Cuando las cosas no salen como quiere (o pierde un juego), se encierra en su rincón y no quiere hablar con nadie.

ALTERNATIVAS DE NOMBRE:

- ROKO EL CASCARRABIAS
- FRU LA IMPETUOSA

LAS EMOCIONES "PUENTE"

(Las que nos conectan y nos rescatan)

RIZO

EL ALEGRE

/ RISA

LA COMPARTIDA

El motor del juego en el patio

SU SUPERPODER:

Descubre que la risa es más fuerte y contagiosa cuando se mira a los ojos a un amigo y se juega a la mancha.

ALTERNATIVAS DE NOMBRE:

- CHISPA LA ENTUSIASMADA
- PEPO EL SOÑADOR

APECTO

EL ABRAZO

El guardián de la confianza y el cuidado mutuo

SU SUPERPODER:

Sabe escuchar sin juzgar cuando alguien la está pasando mal o se siente solo.

ALTERNATIVAS DE NOMBRE:

- TITO EL AFECTUOSO
- LAZOS EL GUARDIÁN



- ALTERNATIVAS DE NOMBRE:
- BRISA LA SERENA
- MORA LA PACIENTE



- ALTERNATIVAS DE NOMBRE:
- CHISPA LA ENTUSIASMADA
- PEPO EL SOÑADOR



- ALTERNATIVAS DE NOMBRE:
- TITO EL AFECTUOSO
- LAZOS EL GUARDIÁN

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_l-OWCzdX

Material del PPT:

Recomendación:

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

BIBLIOGRAFÍA

- CONICET. (2024). Apuestas online en la adolescencia y juventud: una mirada desde lo biológico y lo social. Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (Argentina).
- Goleman, D. (1996). La inteligencia emocional: Por qué es más importante que el cociente intelectual. Editorial Kairós.
- Organización Mundial de la Salud. (1993). Enfoque de habilidades para la vida en la salud escolar. Organización Mundial de la Salud.
- Organización Mundial de la Salud. (2019). Clasificación Internacional de Enfermedades, 11.^a revisión (CIE-11) [Trastorno por uso de videojuegos y trastorno por juego de apuestas / Gambling disorder].
- Organización Mundial de la Salud. Organización Panamericana de la Salud. (2020). Estrategia y plan de acción sobre la salud mental y el uso de sustancias.
- Organización Panamericana de la Salud. UNICEF. (2021). Estado Mundial de la Infancia 2021: En mi mente. Promover, proteger y cuidar la salud mental de los niños. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
- UNICEF. (2024). Las apuestas online afectan la salud mental de las y los adolescentes. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF Argentina). Volkow, N. D., & Morales, M. (2015).
- The Brain on Drugs: From Reward to Addiction. Cell, 162(4), 712–725. (Referencia neurobiológica sobre el sistema de recompensa y dopamina).