

JUEGOS Y APUESTAS EN LÍNEA EN INFANCIAS Y JUVENTUDES.

Reflexiones y lineamientos para la promoción de la salud mental y la prevención del consumo y uso problemático de tecnologías digitales .

Ministra

Silvia Ciancio

Secretario de Gestión y Fortalecimiento Institucional

Gonzalo Chiesa

Subsecretaria de Salud Mental

Liliana Olguin

Directora Provincial de Salud Mental

Victoria Mancini

Coordinación Regional de Salud Mental

Laura Delarosa - Nodo Reconquista

Silvina Ojeda - Nodo Rosario

Mercedes Baratti - Nodo Santa Fe

Patricia Becerra - Nodo Venado Tuerto

Luciana Galloni - Nodo Rafaela

Colaboran en este documento:

Becerra Patricia; Bonino Noelia; Claros Garay Magalí; Carini Carla; DelaRosa Laura; Fraile María Emilia; Galloni Luciana Laura; Garófolo Laura; Herrera María Eugenia; Larramendi Lucía; López Carina; Padrón María Eugenia; Pallero Laura; Pinatti Gisela; Raviolo Paula; Rivarosa Ileana; Scapinelo Silvia; Sendra Verónica

Julio, 2025

ÍNDICE

Presentación	
I.- Introducción	5
II.- Consideraciones sobre el contexto social y epocal de la temática	6
II.a.- La problemática del consumo en la sociedad actual como determinante de los vínculos con otros y con los objetos.	6
II.b.- La necesaria función reguladora del Estado y sus actores.	7
II.c.- El acompañamiento de infancias y juventudes en el uso y consumo responsable de la tecnología digital.	8
II.d.- El Juego como derecho y propuesta política: productor de subjetividad, lazo y salud.	8
III.- Lineamientos para referentes adultos/as en el acompañamiento de infancias y juventudes en el uso crítico y consumo regulado de la tecnología digital	9
III.a.- Oficiar de Mediador.	10
III.b.- Instaurar una legalidad justa, un límite.	10
III.c. - Miramiento por las situaciones complejas.	10
III.d.- No estigmatizar, psicopatologizar ni adultizar las conductas de las infancias: producir saberes y prácticas situadas.	11
III.e.- Conocer e implicarse en los usos y consumos de las tecnologías de forma situada.	12
IV.- Algunas consideraciones y sugerencias	12
V. Propuestas para la implementación de políticas de cuidado de las infancias y juventudes	14
V.a.- Interrogantes sugeridos acerca del juego online, los juegos de azar y las apuestas virtuales para reflexionar y debatir con infancias y juventudes y sus respectivos referentes adultos.	17
VI.- Bibliografía consultada y recomendada	18

Presentación

La presente iniciativa forma parte de las políticas públicas impulsadas por la Subsecretaría de Salud Mental del Ministerio de Salud de la Provincia de Santa Fe, en el marco de la Planificación estratégica de gestión 2023–2027 que orienta la transformación del modelo de atención hacia un enfoque comunitario, de derechos y con especial énfasis en el cuidado integral de las infancias y juventudes.

Este documento aborda la problemática emergente del uso y consumo problemático de tecnologías digitales, videojuegos y apuestas en línea, una temática que interpela de manera transversal al campo de la salud mental y plantea desafíos urgentes para quienes acompañan y cuidan la vida cotidiana de niñas, niños y jóvenes. Se trata de un fenómeno complejo que no puede ser reducido a conductas individuales, sino que debe comprenderse en un contexto histórico y social atravesado por el avance de los dispositivos digitales, la lógica del consumo, la fragmentación de los lazos y la pérdida de tiempos intergeneracionales compartidos.

Esta línea de trabajo se articula con la Red Provincial de Juegotecas en Salud “La Juegoteca de los Quedatiempos”, que promueve el derecho al juego como condición de salud, construcción de lazos y acceso a la cultura. Mientras Las Juegotecas habilitan espacios lúdicos para las infancias y juventudes, esta propuesta ofrece herramientas para los equipos y referentes adultos que acompañan a las infancias y juventudes en el escenario digital contemporáneo. Ambas iniciativas dialogan como políticas hermanas, al situar el juego y el lazo social en el centro de la escena subjetiva, entendiendo el cuidado como la construcción de entornos simbólicos, afectivos y comunitarios donde jugar, mirar y narrarse siga siendo posible.

I.- Introducción

Pensar los procesos de cuidado de las infancias y juventudes requiere tramar políticas de prevención y promoción de la Salud Mental según las necesidades de cada colectivo, evitando respuestas estigmatizantes y patologizantes, distanciándose de sentidos adultocéntricos.

Así, el acompañamiento a las infancias será desde la ética de la escucha, alojando la singularidad y los padecimientos subjetivos”

(Plan Provincial de Salud Mental, 2023)

Desde el Área de Infancias y Juventudes dependiente de la Dirección Provincial de Salud Mental, decidimos poner a disposición el presente documento frente a la necesidad de reflexionar y construir colectivamente lineamientos de trabajo para atender a la temática del uso y consumo problemático de las tecnologías digitales, los juegos y las apuestas en línea en niñas/os y jóvenes.

Ante esta evidencia emergente surgen interrogantes respecto de ¿Cómo abordar la situación sin culpabilizar ni estigmatizar a las infancias y juventudes? ¿De qué manera acompañar y dar herramientas a adultas/os que asumen funciones de referentes y promotores de cuidados?

Consideramos que estamos en presencia de un tema trascendental y transversal al campo de la Salud y específicamente de la Salud Mental, que se manifiesta como un problema complejo para las infancias y juventudes actuales, así como también para quienes las acompañan.

A su vez, creemos pertinente resaltar que estos lineamientos deben ser leídos en interacción con nociones tales como: corresponsabilidad, intersectorialidad e interdisciplinariedad; entendiendo que, toda problemática compleja requiere, para su abordaje, la producción de lineamientos y la promoción de acciones amplias, singulares y complejas (Morin, 2002).

En este sentido, mediante el presente documento procuramos explicitar posicionamientos, compartir reflexiones y acercar posibles herramientas de intervención desde la perspectiva de la Salud Mental Comunitaria destinadas a adultas/os referentes en el cuidado de nuestras infancias.

II.- Consideraciones sobre el contexto social y epocal de la temática

El consumo de juegos y apuestas se erige como modo de relacionarse en el mundo, tanto virtual como analógico. Actualmente, la expansión de internet ha puesto a disposición, de forma indiscriminada, gran cantidad de plataformas legales e ilegales, captando la atención de infancias y juventudes ávidas por ingresar a este nuevo mundo.

Las/os referentes adultas/os tienen, como función ineludible, la responsabilidad de orientar a las nuevas generaciones en el mundo común¹, ante lo cual, resulta necesario disponerse a re-actualizar y/o inventar en clave de época, ciertas modalidades destinadas a enlazar, alojar y cuidar a las infancias y juventudes a los riesgos que pudieran manifestarse.

Así pues, la problemática en cuestión se ubica en la trama de una serie de determinantes históricos, sociales, culturales, políticos y económicos, entre otros. Este reconocimiento nos evita lecturas reduccionistas cuyo énfasis quedaría restringido a individuos aislados y voluntades personales.

Conforme a nuestra perspectiva, nos proponemos ubicar algunas características de la época que ofician como condiciones de posibilidad y de surgimiento de un contexto histórico-social-cultural-económico proclive a la producción de ciertas afectaciones en la cotidianeidad de niñas, niños y jóvenes.

II.a.- La problemática del consumo en la sociedad actual como determinante de los vínculos con otros y con los objetos

El análisis de la sociedad actual revela que el consumo es una actividad principalmente económica que tiene una importancia fundamental como organizadora de la cotidianeidad y de los lazos sociales en general. Esta situación produce un desplazamiento de los atributos requeridos para pertenecer a una sociedad que categoriza a las personas de forma predominantemente binaria: ganadoras- o quienes pueden acceder al consumo- y perdedoras- o quienes no acceden a las ofertas del mercado-. Esta relevancia del consumo, como actividad organizadora de lo social, se desliza hacia el consumismo instalándolo como actividad compulsiva y de exigencia universal para consolidar un sentido de pertenencia social (Bauman, 2006; 2010).

Si el consumismo apela a la estrategia de homogeneizar a los individuos,

¹ Documento de Formalización del Área de Infancias y Juventudes de la Dirección Provincial de Salud Mental (2023).

Si el consumismo apela a la estrategia de homogeneizar a los individuos, entonces se borran las diferencias entre personas adultas, jóvenes y niñas/os generando una falsa ilusión de igualdad y obturando la necesaria asimetría, garantía de un cuidado suficientemente bueno. Como consecuencia, queda seriamente afectada cualquier propuesta filiatoria que referiera a la singularidad, la subjetividad, la salud y la posibilidad de estrechar lazos intergeneracionales y entre pares. Esto también supone un obstáculo para la producción de una cultura que nos represente y reúna como comunidad.

II.b.- La necesaria función reguladora del Estado y sus actores

Sabemos que, la repetición del estímulo condiciona e instala formas de respuesta automática, lo que produce consecuencias en el tejido social.

En el caso de niñas, niños y jóvenes, esta estrategia del mercado opera en función de una ruptura de la mediación de las personas adultas como referentes y esto tiende a destituir la asimetría intergeneracional que les permite a las mismas, alojar y cuidar.

En tal contexto, los avances del mundo digital, aquello que nace como una herramienta útil y valiosa, se desliza hacia el exceso y la pérdida de límites.

En relación con esto, deviene necesario recordar que la pandemia y el aislamiento favorecieron el rápido avance de estas condiciones en el uso de las tecnologías digitales. En aquel entonces, no se construyeron acuerdos sociales y resguardos legales que resulten funcionales para el cuidado de las infancias y juventudes en cuanto al uso de los medios digitales, lo cual sigue siendo una deuda pendiente.

Así, creemos que es necesario desarrollar propuestas acordes a la época que fomenten el pensamiento analítico y reflexivo, trazando límites cuidadosos y produciendo una demora en lo que se presenta desde la inmediatez y el automatismo al que convoca el consumo problemático de juegos en línea, "juegos" de azar y apuestas en línea.

Consideramos que la presencia del Estado, desde su función reguladora resulta fundamental al establecer, a través de la legislación y las políticas públicas, un marco normativo que ofrezca cuidados, protección y formación a la ciudadanía.

Entendemos que el camino no debe basarse en accionar con políticas negacionistas o solamente restrictivas sino en comprender las características

negacionistas o solamente restrictivas sino en comprender las características del contexto donde se entraman estas problemáticas, reflexionar sobre los determinantes que han producido estos efectos y actuar en consecuencia.

II.c.- El acompañamiento de infancias y juventudes en el uso y consumo responsable de la tecnología digital

Es función de las/os adultas/os referentes y responsables del cuidado² de las infancias y juventudes brindar el acompañamiento y la información necesaria para elegir y discernir de manera crítica sobre el uso y consumo de la tecnología en general. Para esto es de vital importancia implicarse en la tarea de conocer y entender el uso de las tecnologías para así poder dialogar y acompañar la construcción progresiva de la capacidad de elección y discernimiento con perspectiva de derechos.

II.d.- El Juego como derecho y propuesta política: productor de subjetividad, lazo y salud.

El juego, desde nuestros marcos normativos³, se instaura en un lugar de centralidad para la vida de los niños, niñas y jóvenes, asumiéndose como un derecho en implicancia directa con la promoción y protección de la salud. Así pues, desde el espacio estatal promovemos su respectivo cumplimiento.

En tanto propuesta política el juego, mediatizado por la experiencia lúdica, permite habitar el terreno de lo común instaurando lazos de filiación con la cultura. En tanto motor por excelencia del desarrollo infantil, el juego posee un rol esencial en la vida de las infancias.

Este aspecto fundamental sienta las bases para la salud mental, la creatividad y resolución de problemas en las juventudes y, más tarde, en la vida adulta.

Por otra parte, la actividad lúdica es esencialmente comunitaria y desarrolla la capacidad de convivencia social donde la sana competición y el respeto a las

² Encontramos muchos trabajos en los últimos años que versan sobre los cuidados y las tareas de cuidados. Desde los sentidos primordiales del Área lyJ creemos que esta tarea implica una ética del cuidado de lo común, recibiendo y alojando a las nuevas generaciones desde la confianza y la hospitalidad. Entendiendo al cuidado como la defensa radical de la vida y de las condiciones de existencia de las infancias y juventudes, generando posibilidades para que todas las vidas merezcan ser vividas con plenitud. (Formalización del Área de Infancias y Juventudes, 2023).

³ Partimos del marco general propuesto por la Convención sobre los Derechos del niño (1990), la Ley Nacional (2005) y Provincial (2009) de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes y las leyes Nacionales (2010) y Provinciales de Salud Mental (1991) como normativas que sancionan la obligación del Estado a garantizar el derecho a la salud y al juego recreativo. Argentina ratificó la Convención en 1990 y en 1994 le otorgó rango constitucional tras la reforma constitucional de ese año. La Ley Nacional 26.061 de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes sancionada en 2005 establece su aplicación obligatoria. En el Artículo 31 se reconoce "... el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes" (inc. 1). Compromete a los Estados partes a respetar y promover "el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística" y brindar "oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento" (inc 2).

Por otra parte, la actividad lúdica es esencialmente comunitaria y desarrolla la capacidad de convivencia social donde la sana competición y el respeto a las leyes moderan el individualismo exacerbado, disminuyendo así la violencia en los lazos sociales.

A diferencia del juego presencial o virtual -concebido como un fin en sí mismo desplegado en tiempo no lineal y como acontecimiento en el cual se actualizan en el aquí y ahora una variedad de habilidades que posibilitan su despliegue-, las propuestas “pseudo lúdicas” en las cuales interviene el azar así como las apuestas presenciales o virtuales tienen por finalidad primera el “ganar”, dentro de una temporalidad comprendida en torno a lo utilitario siendo ese “triunfo” una ilusión resultado de un pensamiento mágico que no implica un desarrollo e interjuego de habilidades (no se ponen en acto capacidades cognitivas).

Este escenario de lo “mágico” resulta atrayente para las infancias en tanto aún su psiquismo se encuentra abocado a realizar operaciones de distinción entre el mundo de la fantasía y el mundo de la realidad.

Los juegos, en su formato online favorecen el anonimato, las pseudos y falsas identidades, la resolución de conflictos con escasa o ninguna estrategia subjetiva y de manera inmediata, la no necesidad de habilidades motrices, entre otros aspectos cuyas consecuencias comienzan a visualizarse en la esfera de la subjetividad y de lo social.

Además, específicamente en las apuestas online y en las propuestas de azar, la virtualidad brinda un tiempo y espacio dentro de los cuales existe un vacío en donde las regulaciones subjetivas, sociales, institucionales y legales aún tienen mucho por hacer.

III.- Lineamientos para referentes adultos/as en el acompañamiento de infancias y juventudes en el uso crítico y consumo regulado de la tecnología digital

Los procesos de transmisión culturales y educativos son campos situados histórica y socialmente. Están entramados en una cultura y una sociedad de la que reciben influencias y demandas a partir de las cuales se construyen.

De esta manera, nuestra cultura ofrece valores, creencias, normas, mitos, rituales y costumbres que se expresan en las prácticas cotidianas.

Al mismo tiempo, los procesos educativos no se limitan a transmitir una cultura y reproducirla, sino también a transformarla (Santos Guerra, 2006). En este sentido, puede presentar a las comunidades debates y contradicciones que se

cultura y reproducirla, sino también a transformarla (Santos Guerra, 2006). En este sentido, puede presentar a las comunidades debates y contradicciones que se encuentran en su base para su interrogación y transformación (Freire, 2012).

Al analizar las sociedades actuales resulta evidente la rapidez en las transformaciones culturales a partir de la digitalización de la cotidianeidad mediada por el uso de tecnologías de la información y la comunicación (Bauman, 2006; Sennett, 2000).

Estos procesos que producen notorios cambios, participando en la construcción de subjetividad y en la socialización, interpelan al campo de la salud y su vinculación con otros sectores sociales, en la búsqueda de estrategias para poner a disposición de las nuevas generaciones herramientas supeditadas a una apropiación saludable de las mismas.

En este sentido, es fundamental que el rol que asumen las personas adultas referentes en el vínculo entre las niñeces y las pantallas o tecnologías esté fundamentado en el cuidado y sea instituido.

Para reflexionar en este punto se aportan algunos lineamientos de intervención.

III.a.- Oficiar de Mediador

Hemos establecido que el vínculo entre personas adultas e infancias y juventudes, no resulta ser simétrico: las/os adultas/os tenemos la función de mediar, regular, oficiando desde una terceridad de apelación (Ulloa, 1999) con estrategias reflexivas, situadas y accesibles en los usos de las tecnologías.

Por su parte, el vínculo con las tecnologías es un vínculo triangular: la/el niña/o, la tecnología y las/os adultas/os que habilitan su uso.

Asimismo, está función mediadora de quienes operan como referentes, requiere del apuntalamiento de políticas públicas y marcos legislativos.

III.b.- Instaurar una legalidad justa, un límite

El paradigma de la protección de derechos convoca a las personas adultas a construir normas y acuerdos en conjunto con la participación de las infancias y juventudes. Tales disposiciones son legítimas cuando no son caprichosas, rígidas o arbitrarias, cuando son democráticas y conocemos sus razones y nos atenemos a ellas por igual. “Es preciso tener en cuenta que las normas que se

nos atenemos a ellas por igual. “Es preciso tener en cuenta que las normas que se brindan desde el inicio son las que se naturalizan con más fuerza” (Díaz et al, s/d). También es necesario contemplar las excepciones de manera situada y en un contexto de diálogo.

III.c. - Miramiento por las situaciones complejas

El contexto actual reviste una complejidad donde el tema de los consumos, vinculado a las características de época involucra también a la vinculación con los medios digitales o tecnológicos. Dicha coyuntura es el efecto de múltiples determinantes que es preciso establecer para poder intervenir.

Algunos ejemplos de situaciones a las que prestar atención:

- Imposibilidad de desconectarse o reconocer ámbitos en los cuales no es adecuado utilizar el dispositivo tecnológico, aun cuando se lo solicita o incluso cuando no está permitido;
- Sensación de abstinencia ante el no uso prolongado de los dispositivos: se puede manifestar por ansiedad, irritabilidad y actitudes engañosas que permitan justificar su uso e incluso negación ante la evidente compulsión al uso;
- Cambios repentinos en las conductas de uso, consumo e intercambio de objetos y dinero;
- Cambios sin explicación aparente en los modos de relacionarse habituales;
- No poder disponerse a jugar;
- El aislamiento frente a la pantalla parece no implicar una intencionalidad o elección transitoria, sino más bien un acto automático, irreflexivo o compulsivo.

Ante estas manifestaciones se propone evitar su naturalización y justificación generando espacios institucionales para trabajar en el asesoramiento y acompañamiento de estas situaciones.

En lo relativo a Salud, se puede recurrir al efector de salud de referencia o cercanía o, en caso de emergencia, comunicarse con el 107.

Para la solicitud de asesoramiento está en funcionamiento el teléfono de la Agencia de Prevención de Consumo de Drogas y Tratamiento Integral de las Adicciones, APRECOD, del Ministerio de Igualdad y Desarrollo Humano de la Provincia de Santa Fe:

- 0800 3455640 (de 8 a 0 hs. Centro de Orientación y Atención APRECOD para consumos problemáticos).

III.d.- No estigmatizar, psicopatologizar ni adultizar las conductas de las infancias: Producir saberes y prácticas situadas.

Las personas adultas debemos advertir que los/as niños/as y jóvenes están atravesando procesos de estructuración psíquica y constitución identitaria. Por tal motivo, tenemos que comprender sus manifestaciones conductuales y emocionales determinadas por el contexto en el cual surgen.

Esta situación, la de estar más permeables al ambiente o entorno, por un lado, los/as podría condicionar, pero también podría pensarse como una oportunidad. Así pues, acompañar a las/los niñas/os y jóvenes implica reconocer cierta complejidad en tanto se debe evitar patologizar a las infancias, así como eludir sus manifestaciones frente al comportamiento adulto.

Para sostener el seguimiento cercano de las nuevas generaciones es importante considerar la continuidad en los cuidados que, desde una perspectiva transversal de salud mental integral y comunitaria, es entendida como un proceso colectivo, histórico y cultural en el cual los diagnósticos son situados, provisorios y no constituyen un rasgo identificatorio permanente de las personas.

III.e.- Conocer e implicarse en los usos y consumos de las tecnologías de forma situada

Para transmitir habilidades digitales primero debemos aprenderlas, "...el punto de partida es saber cómo usan, qué esperan y qué opinan, para promover y acompañar de manera que ellos y ellas construyan un juicio crítico que funcione como guía interna protectora, aún en ausencia de sus padres o referentes adultos" (Ministerio de Salud de Nación, 2022).

IV.- Algunas consideraciones y propuestas

Los lineamientos y temáticas antes mencionadas pueden ser trabajados con niños, niñas, jóvenes y personas adultas, siendo adecuados y desarrollados según las edades, singularidades, condiciones culturales, entre otras instancias posibles a considerar.

Al respecto, sostenemos que a toda edad es posible producir otro modo de

relación con la palabra y con los objetos que nos brinda la contemporaneidad, un modo que favorezca el uso creativo y no estereotipado de los mismos.

En diferentes momentos vitales del desarrollo, y con las adecuaciones necesarias, es posible generar actividades conjuntas con las nuevas generaciones que propicien el compromiso y el pensamiento reflexivo sobre las propias condiciones de vida desde la construcción de acuerdos.

En este marco proponemos:

- Propiciar ámbitos para compartir y debatir en torno a las actividades y experiencias institucionales y comunitarias que convoquen a los/las adultos/as en su función de cuidado respecto de las infancias y juventudes expuestas al consumo de ofertas virtuales (Ejemplo: Encuentros de comunicación de experiencias o repositorio de experiencias)
- Plantear actividades entre niña/os, jóvenes y referentes adultas/os que permitan debatir, fomentar el pensamiento reflexivo, analizar conjuntamente materiales de actualidad, reflexionar en torno a la cultura del consumo y construir consensos, acuerdos y alternativas para una convivencia cotidiana respetuosa y que promueva la salud comunitaria (Ej. incluir la temática de forma específica de forma transversal en espacios institucionales tales como: clubes, vecinales, efectores de salud, escuelas, centros artísticos, entre otros).
- Fortalecer la prevención inespecífica y la promoción de la salud a través de la concreción de situaciones de diálogo, de juego y de producción cultural que favorezcan el lazo social y el intercambio intergeneracional.
- No olvidar incluir en estas actividades las referencias y herramientas aportadas por los niños/as y jóvenes y todas aquellas que la creatividad de los participantes posibilite.

Pensar la temática del consumo de juegos en línea, de los “juegos” de azar y apuestas en infancias y juventudes implica reconocer una problemática que nos alerta respecto de los alcances del consumismo y sus efectos negativos en la subjetividad.

El debilitamiento de los lazos sociales y afectivos generan sufrimiento psíquico y deterioro en la calidad de vida de la población. Así pues, el desafío que nos convoca, desde este enfoque, consiste en generar condiciones para realizar acciones de promoción de la salud para acompañar dicha situación.

Para recibir y contener a las nuevas generaciones es necesario que las mismas

estén al amparo de las/os adultos y, a la vez, que éstos puedan sentirse resguardados por marcos de regulaciones estatales y políticas públicas que los acompañen, poniéndose a disposición desde diferentes proyectos institucionales, a lo fines de sostener la función primordial en materia de la continuidad de cuidados.

V. Propuestas para la implementación de políticas de cuidado de las infancias y juventudes

- Presentar buenas prácticas en el uso y consumo de las tecnologías. Pensarlo a la luz de lo que se entiende por usos riesgosos.
-

Propuesta:

A continuación, ponemos a disposición un link sobre un artículo periodístico relativo a la creación de un videojuego que recupera la historia popular de la “Pasto Verde” en Neuquén.

<https://www.lmneuquen.com/neuquen/crearon-un-videojuego-rescatar-la-historia-plaza-huincul-del-olvido-n1072470>

Se invita a los niños/as y jóvenes a conocer y reflexionar sobre esta experiencia:

¿Qué particularidad tiene el juego?; ¿Conocen experiencias similares?; ¿Encuentran semejanzas y/o diferencias con los juegos virtuales que actualmente usan y /o consumen? Si ustedes tuvieran que hacer un juego virtual ¿qué harían?; ¿Existe alguna figura, persona, personaje, historia o mito urbano que les parecería importante que conozca la sociedad?

-
- Considerar la noción de ciudadanías digitales e integrarlas a espacios institucionales.
-

Propuesta:

Invitamos a la lectura y reflexión en torno al siguiente documento:

Morduchowicz, Roxana (2020); La ciudadanía digital como política pública en educación en América Latina; UNESCO Office Montevideo and Regional Bureau for Science in Latin America and the Caribbean.

Acceso:

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376935?posInSet=2&queryId=d6b93ec6-63ee-4769-84dc-6cd9f58ec661>

En el mismo se plantea a la ciudadanía digital como “un conjunto de competencias que faculta a los ciudadanos a acceder, recuperar, comprender, evaluar y utilizar, para crear, así como compartir información y contenidos de los medios en todos los formatos, utilizando diversas herramientas, de manera crítica, ética y eficaz con el fin de participar y comprometerse en actividades personales, profesionales y sociales” (op.cit. p. 4).

Se invita a los niños/as y jóvenes a conocer y reflexionar sobre los siguientes aspectos:

¿Qué competencias son necesarias para el pleno ejercicio de nuestra ciudadanía digital? ¿Cómo y dónde las aprendemos?; ¿Cómo se pueden ejercer los criterios que se mencionan: crítica, ética y eficacia?

-
- Identificar criterios de veracidad y calidad para el uso y consumo de información.
 - Reflexionar en torno a la intimidad en el espacio virtual. Diferenciar lo público, lo privado y lo íntimo.
-

Propuesta:

En el siguiente texto sugerido podrán encontrar varias actividades, materiales audiovisuales y bibliográficos para seguir trabajando, pensando y reflexionando:

Morduchowicz, Roxana (2020) Ciudadanía digital: curriculum para la formación docente; UNESCO Office Montevideo and Regional Bureau for Science in Latin America and the Caribbean;

Acceso

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378120?posInSet=1&queryId=d6b93ec6-63ee-4769-84dc-6cd9f58ec661>

Allí leemos: “Inventar noticias deliberadamente para engañar no es nuevo. La novedad más importante es la rapidez y el alcance en su difusión a través de las redes sociales. Además, se pueden presentar de una manera tan similar a las noticias reales, que es difícil distinguirlas. Cuatro aspectos diferencian la mentira tradicional de la actual” (op cit. pág. 63).

Se propone responder a la consigna de reflexionar y debatir en torno a estos cuatro puntos.

Además, se puede trabajar sobre ejemplos y situaciones que sugieran los

jóvenes: ¿les ha pasado que dieron por cierta determinada información que obtuvieron en las redes y después descubrieron que no era verídica o correcta? ¿Qué criterios usan para distinguir entre una información falsa de una verídica?

Investiguen sobre el tema planteado y elaboren un breve texto titulado “Claves para consumir y producir contenido de calidad”.

En el mismo documento antes mencionado, se postula que: “Las redes sociales han transformado los lugares de la intimidad. La vida privada se ha desplazado a la web y se instala en el espacio público (...) Para las personas, no parecen existir límites entre lo público y lo privado” (op cit pág. 31).

¿Conocen el concepto de huella digital? Podemos adentrarnos y/o ampliar nuestras reflexiones en torno al mismo.

-
- Favorecer la consideración de diferentes modos mediados de interactuar con las tecnologías. Avalar propuestas de intermediación. Reflexionar sobre el anonimato.
-

Propuesta:

Se les solicita reconocer y caracterizar las distintas situaciones de riesgos a las cuales consideran que nos enfrentamos cuando nos adentramos en el mundo digital:

- Consumo problemático;
- Apuestas ilegales;
- Exposición de la vida privada;
- Discriminación y discurso de odio;
- Grooming;
- Cyberbullying.

Invitamos a reflexionar en torno al lugar de los/as adultos/as y la sociedad como factor de protección frente a estos riesgos.

Desnaturalizar el uso de las pantallas como acción que se realiza en soledad y de manera individual.

Se propone que los jóvenes puedan elaborar una propuesta titulada: “Mil maneras de compartir el celular sin desfallecer en el intento”.

-
- Presentar las normas de forma clara y propositiva, no desde la prohibición sino desde la habilitación de una oportunidad creativa.
 - Asumir la responsabilidad de sostener un límite regulado, que pueda ir ampliándose en el tiempo en función de una autonomía progresiva.
-

Por ejemplo: ¿Quiénes pueden usar los dispositivos? ¿Cuándo es oportuno utilizarlos? ¿Cómo y con qué fin se usarán, qué oportunidades habilitarán? ¿Dónde deberán permanecer los dispositivos cuando no se usen? ¿Podemos realizar una “infografía” con las normas que consensuamos al interior del espacio institucional? No debemos olvidar las excepciones.

- Observar y reflexionar sobre los efectos del uso excesivo de pantallas: recuperar la mirada y el juego compartido.
-

Invitamos a niñas, niños y jóvenes a interactuar con la pieza visual “El Mirador”, que permite observar, a través de una volvete, cómo cambia la expresión de la mirada de las infancias ante un uso prolongado de videojuegos y pantallas. Luego de explorarla, se propone reflexionar y debatir en torno a estas preguntas:

Desde el papel al encuentro

Los invitamos a [visitar el enlace](#), donde podrán descargar las plantillas necesarias para cortar, armar y desplegar su propio Mirador. También tendrán acceso a un breve tutorial paso a paso ilustrado, y una explicación sobre el sentido de esta herramienta como resultado de una política pública pensada para mirar más allá.

Del encuentro al diálogo

¿Qué diferencias ven entre la primera y la última mirada de la pieza? ¿Qué creen que puede estar pasando en la vida de ese niño o niña para que su mirada cambie así? ¿Alguna vez sintieron que su mirada o su ánimo cambiaban después de mucho tiempo frente a una pantalla? ¿Qué cosas importantes pueden perderse cuando dejamos de mirar a los demás o de jugar con otros/as? Si tuvieran que inventar un nuevo final para la historia de El Mirador, ¿cómo harían para que la última mirada vuelva a brillar?

Del diálogo a la creación

Consigna: Crear, en grupos o de manera individual, un dibujo, collage o breve historia que muestre cómo volver a encender la mirada de ese niño o niña,

recuperando el juego, la palabra o el encuentro con otros.

Enlace para descarga <https://www.santafe.gob.ar/index.php/web/content/-download/282219/1460792/file/Instructivo%20-%20El%20Mirador.pdf>

V.a.- Interrogantes sugeridos acerca del juego online, los juegos de azar y las apuestas virtuales para reflexionar y debatir con infancias y juventudes y sus respectivos referentes adultos.

Para reflexionar podemos preguntarnos y preguntar:

¿Qué están dejando de hacer las infancias y juventudes por estar expuestas a pantallas? ¿Qué se están perdiendo? ¿Qué están ganando?

¿Las/os niñas/os y adultas/os jugamos? ¿Cómo, cuándo, a qué?

¿Qué diferencias encontramos entre el juego y los llamados “juegos de azar”?

¿Podemos llamar “juego” a las actividades que involucran el azar y las apuestas? ¿Es preciso continuar llamándolos así en publicidades y mensajes a la sociedad?

En relación con los sitios de apuestas online pertenecientes a futbolistas reconocidos e influencers ¿Cómo podemos visitarlos? ¿Cómo despegar la figura del admirado/líder de la práctica de apostar? ¿Qué información podemos ofrecer a las niñas/os previamente al encuentro con estas publicidades?

¿Qué nos dicen las publicidades de apuestas online que apelan a los ídolos comunes de las personas adultas y las nuevas generaciones?

¿Cómo influye el contexto socio-económico para que el juego de azar se erija como “solución mágica” o modo de “salvarse”? ¿Qué implica “tener el casino en el celular”? ¿Qué otros elementos del contexto pueden influir?

VI.- Bibliografía consultada y recomendada:

Baumann, Z. (Ed.). (2006). Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos. FCE.

Baumann, Z. (2010). Vida de Consumo. Fondo de cultura económica, México.

Dirección Provincial de Salud Mental (2023) Plan Provincial de Salud Mental 2022-2028. Res. Min. Nro. 990/23. Ministerio de Salud de Santa Fe.

Dirección Nacional de Abordaje Integral de Salud Mental y Consumos

Problemáticos (2023). Cuidados en los entornos digitales Políticas públicas para una sociedad cibersegura. Disponible: https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2020/09/2023-jga-cuidados-entornos-digitales_0.pdf

Dirección Nacional de Abordaje Integral de Salud Mental y Consumos Problemáticos (2022). LOS ENTORNOS DIGITALES COMO DETERMINANTES DE LA SALUD MENTAL. Riesgos, accesibilidad y cuidados. Ministerio de Salud de la Nación.

Faro Digital. DESAFÍOS EN EL MUNDO DIGITAL. Uso responsable de las pantallas.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (1990) Convención sobre los derechos del Niño.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). 2016. Kids Online/ Chic@s Conectados. Investigación sobre percepciones y hábitos de niños, niñas y adolescentes en internet y redes sociales.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2021) PANTALLAS EN CASA: Guía para acompañar a las familias en el uso de internet.

Formalización del Área de Infancias y Juventudes (2023) Dirección Provincial de Salud Mental. Ministerio de Salud de la Provincia de Santa Fe.

Ley Nacional de Salud Mental N.o 26.657 (2010). Boletín Oficial de la República Argentina.

Ley Provincial de Salud Mental N.o 10.772 (1991). Boletín Oficial de la Provincia de Santa Fe.

Ley Nacional de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes N° 26.061 (2005). Boletín Oficial de la República Argentina.

Ley Provincial de Promoción y Protección Integral de los Derechos de los Niños, Niñas y Adolescentes N° 12.967 (2009). Boletín Oficial de Santa Fe.

Miquel, A. (2024) Los chicos venden útiles para apostar. Diario Página 12.

Miquel, A. (2024) Nunca pensé ver casos de ludopatía infantil. Diario Página 12.

Morduchowicz, R. (2020). Ciudadanía digital: curriculum para la formación docente. UNESCO Office Montevideo and Regional Bureau for Science in Latin America and the Caribbean.

Morduchowicz, R. (2020). La ciudadanía digital como política pública en educación en América Latina. UNESCO Office Montevideo and Regional Bureau for Science in Latin America and the Caribbean.

Morin, E. (2002). O problema epistemológico da complexidade. (3rd ed.). Lisboa; Publicações Europa-América.

Santos Guerra, M. A. (2006). La escuela que aprende. Morata Ed. México.

Secretaría de Políticas integrales sobre drogas de la Nación Argentina.

SEDRONAR (2020) Modelo de abordaje integral territorial de los consumos problemáticos. Una experiencia de política pública. Disponible en:
https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2020/10/oad_2019._modelo_de_abordaje_integral_territorial_de_los_consumos_problematicos_una_experiencia_de_politica_publica.pdf

Sennett, R. (2000) La corrosión del carácter. Las consecuencias personales del trabajo bajo el nuevo capitalismo. Ed. Anagrama. Barcelona.

Subcomisión de Tecnologías de Información y Comunicación (2017). Bebés, adolescentes y pantallas: ¿qué hay de nuevo? Arch Argent Pediatr.

Subsecretaría de Salud Mental (2023) Programa Estratégico de Gestión 2023-2027. Ministerio de Salud de Santa Fe.

Vázquez, A. (2024) Cuando jugar no es un juego. Diario Página 12, 25 de julio de 2024

Ulloa, F. (1999) Sociedad y Crueldad. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación Dirección Nacional de Gestión Curricular y Formación Docente. Seminario internacional: La escuela media hoy. Desafíos, debates, perspectivas. Disponible en: <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documents/EL002016.pdf>

