Subsecretaría
DE FORTALECIMIENTO
INSTITUCIONAL

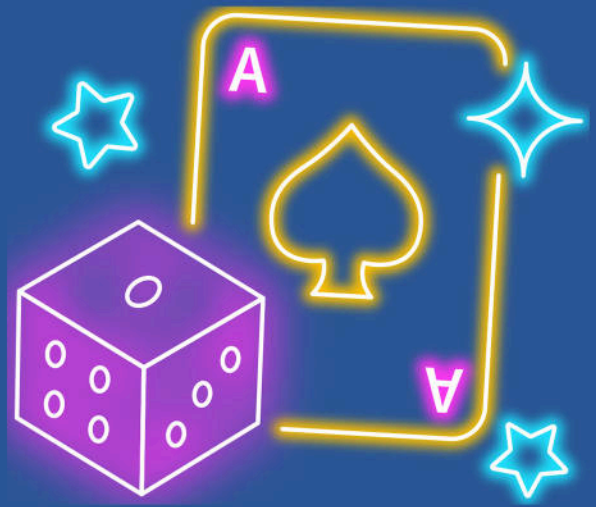
Secretaría
DE INNOVACIÓN,
DESARROLLO PROFESIONAL
Y TECNOLOGÍAS EN EDUCACIÓN

Ministerio de
EDUCACIÓN

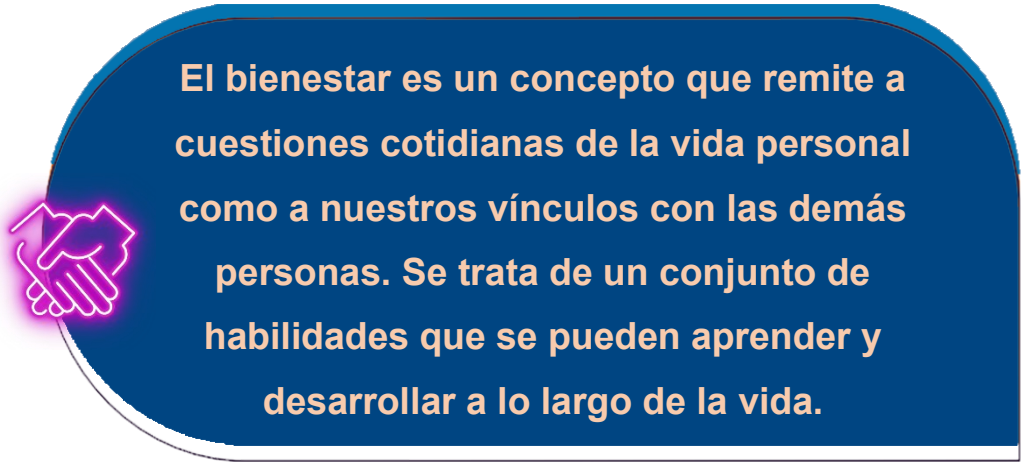
GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE
CÓRDOBA

La escuela y el bienestar digital

Niños, niñas y adolescentes:
las apuestas en línea, el desafío
de ocuparnos



La política pública de **bienestar educativo** del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba se propone un modo de mirar y abordar las relaciones y prácticas educativas desde un enfoque integral.



De este modo, se busca atender a una multiplicidad de dimensiones del desarrollo de las personas (en lo físico, cognitivo, emocional, vincular y social) a fin de fortalecerlas en el acto de enseñar y aprender en las comunidades educativas.

La política de bienestar educativo del Ministerio de Educación, en el marco de la Escuela Posible, invita a pensar la organización escolar como un espacio dinámico y en interacción permanente con el entorno, es decir, como una oportunidad para revisar la gestión escolar, su sentido y relación con el contexto.

La tarea cotidiana que se despliega en cada escuela se inscribe en una determinada cultura institucional que tiene que ver con los rasgos de identidad y con los modos particulares de hacer que le son propios y que dan cuenta de qué manera se la habita, se la vive, se la piensa y se la transita.



Hacer de esa cultura, una cultura de cuidado, es la base de cualquier estrategia preventiva que se proponga desde la escuela en la promoción del bienestar de cada una de las personas que integran la comunidad educativa.

En el marco de una cultura institucional de cuidado que promueve el bienestar educativo como objetivo central, es preciso incorporar también algunas reflexiones acerca del mundo digital y sus implicancias.



De este modo, el bienestar digital nos ayuda a pensar acerca del tipo de vínculo que establecemos las personas con las tecnologías de la información y computación; ya sea que las utilicemos para identificarnos, relacionarnos, entretenernos, estudiar o trabajar.

Es importante que el entorno digital con el que interactuamos sea seguro y regulado, con un uso crítico, respetuoso de los derechos y privacidad, así como libre de cualquier tipo de violencias.

En este sentido, **conocer los riesgos** con los que podemos encontrarnos en el ciberespacio como cyberbulling, grooming, contenidos inapropiados para la edad, entre otros **nos insta a apropiarnos, construir y desplegar herramientas y habilidades para habitar este espacio de manera cuidada y saludable.**

El uso cada vez más extendido de las tecnologías que se desarrolla en nuestras familias y amistades, lugares de trabajo y en las escuelas hace que esas herramientas y habilidades sean también más necesarias. Por ello resulta importante reflexionar acerca del uso responsable de las tecnologías con estudiantes, docentes y personas adultas de las comunidades educativas.

Abordar el **bienestar digital en la escuela** implica trabajar con las/os estudiantes en la construcción de una ciudadanía responsable en sus aspectos digitales, como así también aportar a familias y educadores las herramientas y recursos necesarios para:

- **Promover** una vinculación segura con las tecnologías digitales y computacionales por medio del conocimiento de acciones de protección de la privacidad, control parental. En la adolescencia y juventud es importante promover la reflexión para la construcción de un criterio propio acerca de los contenidos que son adecuados y cuáles no.
- **Reconocer** que la relación con estas tecnologías habilita la curiosidad, creatividad, expresión, sociabilidad, así como el acceso a la información y nuevos aprendizajes.
- **Considerar** que existen usos de tecnologías digitales y computacionales que pueden afectar la salud y las relaciones personales, familiares y sociales.
- **Establecer** límites saludables en el uso de la tecnología.
- **Identificar** factores de riesgo (tiempo ilimitado de uso, acceso a contenidos y sitios inapropiados para los intereses de la edad) y factores de protección (uso crítico de la información digital, regulación del tiempo en pantalla, promoción de actividades recreativas) en el mundo digital para navegar de manera segura.

El bienestar digital es tarea de todos/as

¿A qué jugamos cuando apostamos?



Cuando pensamos en los juegos en las adolescencias y juventudes se nos suele aparecer la idea de diversión, aunque también debemos reconocer que existen diversos riesgos, sobre todo, cuando nos referimos a los juegos de apuestas en línea. De allí que resulte importante reconocer que las personas establecemos distintos tipos de relaciones con los juegos de apuestas. ¡Veamos algunos ejemplos!

Juego de azar: es todo aquél, en cuyo resultado predomina la suerte sobre la inteligencia o habilidad del jugador (Ley provincial 6393/80)

Juego de apuestas: es una actividad en la que las personas arriesgan dinero u objetos de valor en juegos donde el azar decide el resultado.





Juego de apuesta online o en línea: incluye una amplia cantidad de actividades de apuestas que se llevan a cabo por medio de plataformas digitales, entre ellas, las apuestas deportivas, videojuegos, juegos de casino y loterías. Es muy probable que tanto la pandemia por COVID-19 como el mundial de fútbol de Qatar 2022 hayan contribuido, entre otros factores, con el crecimiento y mayor visibilización social de este fenómeno en las adolescencias y juventudes de nuestro país.

Juego problemático: se produce cuando la conducta de juego de una persona empieza a tener consecuencias negativas en diversas áreas de su vida: en la salud, la economía, los vínculos familiares y sociales, la escuela, el trabajo, etc.



Juego ilegal: se establece cuando no se cumplen las leyes y regulaciones vigentes (por ej. la Ley 10.793 de Córdoba o el Art. 301 bis del Código Penal de la Nación Argentina). Es decir, no se cumple con los requisitos legales establecidos para su operación como, por ejemplo, la obtención de licencias, la implementación de medidas de juego y la protección de las/os jugadores, especialmente, personas menores de edad y demás grupos más expuestos al juego.



Es importante señalar que el uso de dispositivos digitales no debe sustituir las relaciones personales entre niños/as o con las personas adultas de su centro de vida. Por ello se debe prestar especial atención a los efectos de la tecnología en los primeros años de vida, sobre todo, cuando las relaciones con los progenitores, adultos significativos y cuidadores son esenciales para configurar el desarrollo cognitivo, emocional y social de niños/as. En esos primeros años, puede ser necesario tomar precauciones, según el diseño, la finalidad y los usos de las tecnologías. Se debería orientar y asesorar sobre la utilización adecuada de los dispositivos digitales a familiares, cuidadores, educadores y otros agentes pertinentes, teniendo en cuenta las investigaciones sobre los efectos de las tecnologías digitales en el desarrollo del niño/a, especialmente, durante el proceso de crecimiento neurológico en la primera infancia y en la adolescencia (Observación Gral. 25 del Comité de los Derechos del Niño, 2021).

En la actualidad, la participación de niños/as, adolescentes y jóvenes en los sitios ilegales de apuestas online se torna una preocupación creciente. Más allá de los esfuerzos por las restricciones y limitaciones de estos sitios, se evidencia la incursión de estas prácticas, tanto en apuestas deportivas, casinos online, carreras de caballos virtuales, juegos en línea, entre otros.

Por ello, comenzar a hablar de la temática implica focalizar en la corresponsabilidad entre la escuela y la familia en el cuidado y el acompañamiento de los niños/as, adolescentes y jóvenes que aún están en una etapa evolutiva de maduración y de construcción de su identidad.

Es en esta etapa del ciclo vital donde se desarrollan las habilidades sociales y se aprende sobre el proceso de toma de decisiones, por ello resulta necesario que como adultos/as referentes podamos contribuir con estrategias preventivas a fin de fortalecer conductas digitales saludables que promuevan el bienestar personal, familiar y social.

¿QUÉ NECESITAMOS SABER?

¿Por qué se empieza a apostar?

- por aburrimiento
- por diversión
- para olvidar preocupaciones
- para probar suerte
- para obtener beneficios económicos inmediatos
- para pertenecer al grupo de pares

¿Cuáles son algunas consecuencias?

- pérdida de motivación e interés
- pérdida de amistades
- pérdida de tiempo
- cambios en el estado de ánimo
- pérdidas económicas

¿Ante qué señales debemos estar atentos/as?

Cuando se aumenta la frecuencia, la intensidad y la duración del uso de las tecnologías y se convierte en la única prioridad por sobre otras actividades de la vida cotidiana, se suelen experimentar las consecuencias negativas de las mismas. Por ello resulta necesario estar atentos/as a algunos signos o alertas:

- Cuando jugar y ganar dinero pasa a ser el centro de nuestra atención diaria.
- Cuando se comienza a pedir más dinero de lo habitual a padres, amigos/as, familiares cercanos o desconocidos.
- Cuando se manifiestan sentimientos de irritabilidad, trastornos de sueño y/o cambios en los estados de ánimo si se solicita interrumpir la actividad de juego con medios digitales.
- Cuando se observa falta de interés y participación en las actividades de la vida cotidiana, incluida la escuela y/o en eventos sociales.



¿Qué podemos hacer desde la escuela?



Fortalecer el trabajo educativo desde la CULTURA DIGITAL

Poner en marcha “(...) un conjunto de saberes y prácticas surgidas y desarrolladas en torno al uso cotidiano, ubicuo y masivo de tecnologías digitales, y particularmente, de Internet” (Ministerio de Educación de la Provincia de Buenos Aires, 2023, 4).



Promover una CIUDADANÍA RESPONSABLE en sus aspectos

Desde que se comenzó a usar internet nos convertimos en ciudadanos/as digitales y se tornó necesario elaborar pautas de convivencia en las redes sociales y en el uso de los medios digitales en general. Estas normas son llamadas NETIQUETAS, ya que es un conjunto de reglas que regulan el comportamiento que deben tener las personas en la red y todas las formas de interacción que existen en el ciberespacio. Para ejercer una ciudadanía digital responsable es necesario respetar esas pautas de convivencia y los valores que las fundamentan. En este sentido, algunas sugerencias que se pueden brindar son:



- **Opinar de manera respetuosa, justificada y responsable. La libertad de opinión no puede ser usada para dar información falsa, dañar a alguien o alimentar la violencia, generar discursos de odio.**
- **Escuchar las opiniones de los demás;**
- **Respetar el derecho a tu privacidad y la de las otras personas;**

- **Utilizar un lenguaje respetuoso y no abusivo;**
- **Al compartir noticias o informaciones, es necesario chequear las fuentes, investigar, referenciar enlaces de confianza;**
- **Resguardar tus datos personales;**
- **Promover una cultura colaborativa, participativa, libre de discriminación e igualitaria;**
- **Informarse sobre los derechos que tenés en internet y compartirlos.**



Diseñar escenarios de EDUCACIÓN DIGITAL

Plantear estos escenarios dinámicos en los que los y las estudiantes puedan aprender, explorar, pensar, participar, descubrir, experimentar, comunicar, crear y construir saberes significativos a partir del uso y dominio de los recursos digitales -entornos, aplicaciones, lenguajes y dispositivos- contribuye a una práctica reflexiva, crítica y responsable de la tecnología.

Fortalecer HABILIDADES SOCIALES

Como la autoestima, el pensamiento crítico, el pensamiento creativo, la comunicación, entre otras, durante toda la trayectoria educativa y acompañar a niñas/os, adolescentes y jóvenes en su paso por la escuela permite mayor bienestar educativo.

El siguiente enlace ofrece contenidos que amplían y acompañan el trabajo de las propuestas pedagógicas para trabajar en el aula en relación a los juegos digitales, invitamos a recorrerlo:

Escanea el código o accede al link: http://tiny.cc/x4tjzz

Para consultas se pueden contactar con, **Programa Cuidados y Prevención de los Consumos en la Escuela** a:

351- 4462400 int 2506
prevencionconsumoyescuela.cba @hotmail.com

¿Qué podríamos hacer las familias ante el uso de las tecnologías digitales y computacionales? ¿Y ante las apuestas online?

En la actualidad, niños/as, adolescentes y jóvenes pasan cada vez más tiempo haciendo uso de las tecnologías digitales y computacionales; del mismo modo, las apuestas online que realizan adolescentes y jóvenes comienzan a formar parte de la vida cotidiana y así como de la agenda de emergentes que abordan educadores, familiares, profesionales de la salud, legisladores y Estado en Córdoba, sobre todo, cuando esa práctica de apuesta se realiza de manera ilegal y con consecuencias nocivas para la salud de las personas. De allí que puedan surgir algunas dudas y preocupaciones en torno a qué hacer y cómo actuar frente a este tema.



Acercamos algunas recomendaciones para prevenir en familia:

- Dialogar regularmente con niños/as, adolescentes y jóvenes sobre lo que les interesa, escuchar atentamente sobre los usos que le dan al celular, los sitios por los que navegan, atender sus inquietudes y hablar sobre los riesgos y las consecuencias de apostar.
- Crear un vínculo de confianza para que ante cualquier situación de riesgo o dudas puedan acudir a una persona adulta para que los/as escuche y acompañe.
- Construir acuerdos con ellos/ellas acerca del uso de las tecnologías digitales y computacionales, estableciendo límites claros que promuevan un uso crítico y responsable de las tecnologías.
- Fomentar actividades (recreativas, artísticas, deportivas) en los tiempos de ocio, individuales o grupales, que no requieran del celular o de otro tipo de pantallas.
- Compartir una imagen de adulto/a que sea capaz de hacer un uso responsable y crítico de las tecnologías; que esté dispuesto/a a acompañar a niños/as, adolescentes y jóvenes en la construcción de una ciudadanía digital responsable.



¿Qué podemos hacer niños/as, adolescentes y jóvenes para cuidarnos ante las apuestas online?

En nuestra sociedad de consumo se promueve permanentemente, a través de publicidades, el consumo de juegos de apuestas en la mayoría de los medios de comunicación. Podemos ver que se fomenta el juego de casinos online, apuestas deportivas, entre otras. Además, se ven en publicidades personas famosas e influencers incentivando las apuestas, lo que FAVORECE LA NATURALIZACIÓN DE ESTE TIPO DE JUEGOS como también los riesgos que conllevan. Entonces, ¿qué tener en cuenta?

- Ser curioso/a, hacer preguntas, buscar información, interpretarla y compararla. Esto permite tomar mejores decisiones.
- Utilizar el tiempo de ocio de manera saludable mediante actividades al aire libre (recreativas, deportivas, artísticas, etc.) y en contacto con otras personas.
- Reflexionar acerca de qué hacer en tu tiempo libre te permite participar de otras formas de entretenimiento, individuales o en grupo.
- Aprender a autogestionar y autorregular los límites de tiempo en el uso de las tecnologías y en el uso del dinero.
- Estar atentos cuando un sitio no es seguro, identificando los datos que aportamos, con quién se establecen vínculos y con qué fines.
- Identificar la red de contención y de confianza (adultos referentes afectivos, amigos) para poder pedir ayuda ante situaciones riesgosas.

¿Podemos denunciar el juego ilegal o clandestino?



Si, claro. Se puede denunciar el juego clandestino de manera anónima al **0800-555-0606** ó a través de este link: **https://loteriadecordoba.com.ar/denuncias-anonimas**, indicando datos del sitio web o red social que correspondiera. También se pueden adjuntar fotos o capturas de imágenes y aportar todo dato que se considere pertinente.

Bibliografía

Chicos.net (28 de junio de 2024). Centro de recursos. [Mensaje en un blog]. Disponible en: www.chicos.net.com.ar

Decreto 460/22. Reglamento general de juegos en línea. Lotería de la provincia de Córdoba. Mayo. Disponible en: https://boletinoficial.cba.gov.ar/wp-content/4p96humuzp/2022/05/54734.pdf

Legislatura de la provincia de Córdoba (29 de diciembre de 2021). Ley provincial 10.793. Juego en línea. Disponible en: https://legislaturacba.gob.ar/wp-content/uploads/2021/12/29-12-2021-REGULAR-EL-JUEGO-EN-L%C3%8DNEA-LEY-10.793.pdf

Lotería de Córdoba (2024). Programa Juego Responsable. Disponible en: https://www.loteriadecordoba.com.ar/juego-responsable/orientacion

Ministerio de Capital Humano (2024) ¿Qué es la ciudadanía digital? República Argentina. Disponible en: https://www.argentina.gob.ar/que-es-la-ciudadania-digital

Ministerio de Educación de Córdoba (2022). Aportes de Cultura Digital en la Educación Tecnológica. Actualización curricular. Disponible en: https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/Programas/2022/CulturaDigital/Docs/cultura-digital.pdf

Ministerio de Educación de Córdoba (2024). “La Escuela Posible: consolida logros y emprende la mejora.” https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/SIDPyTE/publicaciones/2024/Ministerio-de-Educacion-La-Escuela-Posible.pdf

Ministerio de Educación de Córdoba (2023). Leer, escribir y pensar en la Cultura Digital. Disponible en: https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/Programas/2022/culturaDigital.php

Ministerio de Educación de la Provincia de Buenos Aires (2023). Ciudadanía digital. Dirección Gral. de Cultura y Educación. https://abc.gob.ar/secretarias/sites/default/files/2023-11/Ciudadan%C3%ADa%20Digital.pdf

Naciones Unidas (2 de marzo de 2021). Observación general núm. 25 (2021) relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital. Convención sobre los Derechos del Niño. Comité de los Derechos del Niño.

Real Academia Española (2024). Bienestar: https://dle.rae.es/bienestar

Servicio PAD (27 de junio de 2024). Programa “La Contrapartida”. Instituto de Adicciones del Ayuntamiento de Madrid. Disponible en: https://serviciopad.es/la-contrapartida-programa-de-prevencion-e-intervencion-ante-los-riesgos-del-juego-de-azar-en-adolescentes-y-jovenes/

UNICEF. Educa. Ideas Sobre Educación En Derechos. Un entorno digital seguro para niños, niñas y adolescentes. https://www.unicef.es/educa/ideas

Equipo de trabajo

Programa Cuidados y Prevención de los consumos en la escuela

Subdirección de Acompañamiento Institucional
Dirección General de Bienestar Educativo
Subsecretaría de Fortalecimiento Institucional

Dirección de Tecnologías en la Educación

Secretaría de Innovación, Desarrollo Profesional y Tecnologías en Educación

Colaboración

Programa Juego Responsable

Lotería de la Provincia de Córdoba

Equipos Técnicos de Educación Tecnológica y de Ciudadanía y Participación

Subdirección de Desarrollo Curricular y Acompañamiento Institucional

Diseño

Equipo de Comunicación y Prensa

Subsecretaría de Fortalecimiento Institucional

AUTORIDADES

GOBERNADOR

Martín Llaryora

VICEGOBERNADORA

Myriam Prunotto

MINISTRO DE EDUCACIÓN

Horacio Ademar Ferreyra

SECRETARIA DE EDUCACIÓN

Luis Sebastián Franchi

SECRETARIA DE INNOVACIÓN, DESARROLLO PROFESIONAL Y TECNOLOGIAS EN EDUCACIÓN.

Gabriela Cristina Peretti

SECRETARIA DE COORDINACIÓN TERRITORIAL

Nora Esther Bedano

SUBSECRETARIA DE FORTALECIMIENTO INSTITUCIONAL

Claudia Amelia Maine

SUBSECRETARIA DE ADMINISTRACIÓN

Lucía Escalera