



Instituto Superior

GLADYS RAQUEL VERA A-1339

Coordinador: Facundo Lancioni Kaprow

**Libro electrónico
Instituto superior "Gladys R. Vera"**

Ludopatía: Una problemática que atraviesa a nuestros alumnos

Edición N°9 | Año 5

“Ludopatía: una problemática que atraviesa a nuestros alumnos”

Coordinador:
Facundo Lancioni Kaprow

Ludopatía : una problemática que atraviesa a nuestros alumnos / Facundo Lancioni

Kaprow ... [et al.]. - 1a ed. - Vicente López : El Escriba, 2025.
Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga
ISBN 978-987-605-985-5

1. Educación. I. Lancioni Kaprow, Facundo I. Lancioni
Kaprow, Facundo
CDD 373.2

©2025 Facundo Lancioni Krapow

©2025 Ediciones El Escriba

Buenos Aires. Argentina.

Cel/ whatsapp: 11 4494 7037

editorialescriba@gmail.com

Instagram: @elescribaediciones

Directora: Prof. Lic. Brenda Paz

Coordinador: Prof. Facundo Lancioni Kaprow

Coordinadora de edición: Lic. Prof. María Lagarde

Diseño de tapa: Jennifer Etman

Cantidad de autores que integran esta antología: 232



Instituto Superior
GLADYS RAQUEL VERA A-1339

EDITORIAL

Libro electrónico N° 9

“Ludopatía: una problemática que atraviesa a nuestros alumnos”

La ludopatía es un trastorno del control de impulsos que lleva a una persona a jugar de manera compulsiva, a pesar de las consecuencias negativas. En los chicos, este problema puede manifestarse de diversas formas, desde el uso excesivo de videojuegos hasta la participación en juegos de apuestas en línea, ya sea deportivas, casinos virtuales o videojuegos con elementos de azar.

En un mundo cada vez más digital, la ludopatía infantil, o adicción al juego en niños y adolescentes, es una preocupación creciente. Los chicos tienen acceso a una variedad de juegos y plataformas que pueden fomentar comportamientos adictivos. Es crucial que los adultos estén alertas y reconozcan las señales tempranas de este problema para poder intervenir de manera efectiva.

Las situaciones de adicción a los juegos de los estudiantes son aspectos que deben ser tratados consistentemente a través de propuestas pedagógicas y didácticas que permitan concientizar estas problemáticas para poder visualizarlas y prevenirlas.

Según Laura Lewin, experta en educación: “es importante comprender que, a diferencia de los adultos, los niños están en una etapa de desarrollo en la que aún no han adquirido plenamente la capacidad de autorregulación y toma de decisiones conscientes, lo que los hace más vulnerables a caer en comportamientos adictivos”.

En el presente, las nuevas tecnologías son herramientas utilizadas por los jóvenes, principalmente como medio de comunicación y de expresión. La adicción de los niños a jugar compulsivamente puede llevar a situaciones difíciles de manejar. Es por ello que debemos guiarlos, como adultos responsables, en la prevención de las conductas inadecuadas manifestadas como la ludopatía a través de los medios tecnológicos; tomando conciencia de las graves consecuencias que estas acarrearán.

Si bien la ludopatía se manifiesta fuera de las instituciones escolares. La escuela y su comunidad deben intervenir frente a esta problemática, cada vez más visible y preocupante. Es por ello que debemos informarnos y capacitarnos para ayudar a nuestros alumnos.

La VII Jornada de Profesionalización Docente para la Innovación Educativa realizada en febrero de 2025, tuvo como objetivo fundamental, contribuir a la formación del docente desde un rol pedagógico y social para comprometer a nuestros alumnos en la reflexión, el reconocimiento y la prevención de situaciones de ludopatía que generan situaciones de violencia en todas sus expresiones.

Lic. Brenda Cecilia Paz

Secretaria de Asuntos Educativos SEducA

ÁREA INICIAL

LUROPATÍA INFANTIL Y ADOLESCENTE: UNA PROBLEMÁTICA EN EL AULA

Florencia Belén Alpuin Schunk

DNI 35274440

Área Inicial y Especial

Inicio

La escuela es un reflejo de la sociedad en la que los niños y adolescentes se insertan y, como tal, enfrenta nuevos desafíos en su formación. Uno de estos desafíos es la ludopatía infantil y adolescente, una problemática en crecimiento que impacta en la dinámica escolar, familiar y social. Desde mi experiencia docente, he observado cómo las apuestas en línea y los videojuegos con dinámicas de azar pueden generar conductas compulsivas en los estudiantes, afectando su rendimiento académico y sus relaciones interpersonales. En este marco, considero que es posible implementar una serie de estrategias pedagógicas con el objetivo de concientizar y prevenir la ludopatía en el aula, promoviendo el pensamiento crítico y el uso responsable de las tecnologías.

Desarrollo

El acceso a dispositivos electrónicos y plataformas de juego en línea se ha expandido exponencialmente en los últimos años. La posibilidad de apostar en línea, comprar “cajas de botín” en videojuegos o participar en desafíos de azar genera una exposición temprana a la ludopatía. Según la Sociedad Argentina de Pediatría (2023), la adicción al juego en menores de edad comparte características con otras adicciones comportamentales, como *la impulsividad, la necesidad de recompensa inmediata y la dificultad para controlar los impulsos.*

Frente a esta situación, sería conveniente y necesario implementar en las instituciones escolares un proyecto de prevención basado en tres ejes: información, reflexión y acción. La primera fase consiste en la investigación y análisis de la problemática: los alumnos trabajan con noticias sobre casos reales de ludopatía infantil, datos estadísticos y artículos científicos. En esta etapa, resulta fundamental abordar la ludopatía desde una perspectiva crítica, desmitificando las ideas erróneas sobre “ganar fácil” o “jugar sin consecuencias”.

La segunda fase implica la reflexión a través de debates y dramatizaciones en las que los estudiantes interpreten situaciones de riesgo vinculadas a la ludopatía. Utilizando metodologías activas, como el aprendizaje basado en problemas y el análisis de dilemas éticos, lo que permitiría que los alumnos internalicen los riesgos desde una vivencia práctica.

Finalmente, en la fase de acción, los estudiantes diseñan afiches, videos y campañas de concientización para compartir con la comunidad educativa y sus familias. Además, sería importante incluir una capacitación para docentes y padres sobre el uso de herramientas de control parental y estrategias de diálogo con los niños y adolescentes.

Conclusión

Los resultados de esta experiencia pueden resultar significativos. Podría observarse un aumento en la conciencia crítica de los estudiantes respecto a los riesgos de la ludopatía y una mayor participación de las familias en la regulación del uso de tecnologías. Sin embargo, esta problemática sigue en constante evolución y requiere un abordaje interdisciplinario y sostenido en el tiempo. La educación debe asumir un rol preventivo y acompañar a los estudiantes en la construcción de hábitos saludables frente a las nuevas tecnologías, promoviendo el pensamiento crítico y la autonomía responsable.

Fuentes Consultadas

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. (2023). *Adolescentes y juegos de apuestas online*.

Sociedad Argentina de Pediatría. (2023). *Apuestas en línea: un problema actual en la niñez y adolescencia*.

La Voz del Interior. (2023). *Apuestas: El peligro de la ludopatía infantil, dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para*.

CEAPA. (2023). *Ludopatía y control parental*.

Ministerio de Educación de la Nación. (2023). *Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía*.

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA INFANTIL: UN ENFOQUE EDUCATIVO EN LA SALA

Nancy Castillo

DNI 28259689

Área Inicial

Inicio

La ludopatía infantil es un fenómeno creciente asociado al uso de tecnologías y plataformas digitales que promueven el juego de azar. Aunque la ludopatía se manifiesta con mayor intensidad en adolescentes y adultos, su inicio puede rastrearse en etapas tempranas debido al acceso a dispositivos móviles, videojuegos y otros medios digitales. Como docente en sala de 5 años, mi tarea es fomentar el desarrollo integral de los niños, incluyendo la prevención de adicciones y la promoción de hábitos saludables. En este contexto, abordé la temática de la ludopatía desde una perspectiva preventiva, utilizando herramientas pedagógicas adaptadas a su edad. El objetivo fue sensibilizar a los niños sobre la importancia del juego responsable y enseñarles a tomar decisiones saludables.

Desarrollo

La actividad se centró en la idea de que el juego puede ser una herramienta para aprender y desarrollarse, pero también puede convertirse en un hábito perjudicial si se pierde el control. Para abordar esta temática en una sala de 5 años, implementé una serie de actividades interactivas y dinámicas que permitieron a los niños reflexionar sobre sus propios comportamientos frente al juego.

La actividad principal consistió en un “Juego de Roles” donde los niños actuaron en situaciones en las que debían decidir entre juegos tradicionales, como correr, jugar con pelotas o armar rompecabezas, y juegos digitales o apuestas (representados de manera simbólica). Los niños se enfrentaron a la decisión de qué opción elegir y discutieron las posibles consecuencias de sus elecciones.

Además, se leyó un cuento titulado “El Pequeño Jugador y su Gran Decisión”, en el que el protagonista debía elegir entre jugar con sus amigos o seguir jugando solo en su tablet. Durante la lectura, se interrumpió en ciertos momentos para hacer preguntas reflexivas como: “¿Qué pasaría si el niño elige siempre jugar solo? ¿Cómo se sentiría si no puede jugar con sus amigos? ¿A ustedes les gustaría que eso les pase? ¿Por qué?” Esto permitió que los niños comenzaran a reconocer los sentimientos asociados al juego responsable y al abuso del tiempo frente a las pantallas.

También se organizó un mural colectivo en el que los niños dibujaron las actividades que más disfrutaban hacer y las que consideraban que eran “demasiado tiempo de juego”. Esto ayudó a visualizar los comportamientos adecuados y los riesgos de un uso excesivo de dispositivos electrónicos.

Conclusión

La actividad fue un éxito, aunque hubo que conversar mucho, ya que no solo permitió a los niños reflexionar sobre la importancia de elegir juegos que favorezcan su desarrollo físico y emocional, sino que también abrió un espacio para hablar sobre el autocontrol y las consecuencias de las decisiones. Los niños aprendieron a reconocer que el juego debe ser equilibrado, divertido y saludable, sin caer en excesos que puedan perjudicar otras áreas de su vida. Por otro lado se ve reflejado el trabajo en conjunto con las familias, que estuvieron al tanto de todo.

Esta experiencia demuestra que, desde la educación inicial, es posible trabajar temas tan relevantes como la ludopatía infantil de una forma adecuada al desarrollo cognitivo y emocional de los niños. A través de actividades lúdicas y recursos visuales, los más pequeños pueden comenzar a tomar conciencia de la importancia de la autorregulación y el juego responsable.

Fuentes Consultadas

CEAPA. *Ludopatía y su impacto en la infancia*. CEAPA, 2020.

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (GCBA). *Adolescentes y juegos de apuestas online*. GCBA, 2021.

Control Parental: Prevención de ludopatía infantil. Ministerio de Salud, 2022.

Juego en línea en Argentina. Fundación para la Niñez y Adolescencia, 2020.

La Voz - Apuestas: El peligro de la ludopatía infantil, dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para. La Voz, 2021.

Sociedad Argentina de Pediatría. *Apuestas en línea: Un problema actual en la niñez y adolescencia*. Sociedad Argentina de Pediatría, 2021.

Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes. Observatorio Nacional de Adicciones, 2022.

JUEGO EQUILIBRADO: BUSCANDO LAS CLAVES PARA UN BIENESTAR DIGITAL

Evelyn Ayelén Caviglia

DNI 38988542

Área Inicial

La tecnología ha ido creciendo de tal manera que forma parte de nuestra vida cotidiana, integrándose como un elemento esencial. El uso excesivo de dispositivos electrónicos y el acceso a juegos en línea comenzó a crecer entre los niños y niñas infanto-juvenil. Los juegos además de ser atractivos, divertidos y un puente de construcción hacia múltiples aprendizajes también pueden tener un margen negativo con respecto a los famosos *challenges*, a los premios y castigos que estos ofrecen fuera del marco escolar. Este sistema puede abrir una puerta hacia la normalización de la ludopatía, pues, en algún punto la sociedad pareciera aceptar las enfermedades sin sustancias.

La adicción digital puede causar problemas como aislamiento social, ansiedad, problemas para mantenerse concentrado y bajo rendimiento académico.

Mediante la elaboración de un conjunto de posibles estrategias, dispuestas a ser utilizadas cuando se requieran, se busca promover la reflexión, concientización, el pensamiento crítico y el juego responsable.

- **Socialización:** Abordar la diferencia entre juego y apuestas haciendo el foco al juego sano, el valor del tiempo, el autocontrol de las emociones y control del dinero.
- **Juegos como alternativas:** Ofrecer juegos de persecución, juegos simbólicos, juegos reglados de mesa, juegos corporales con o sin elementos.

- **Observación:** Supervisar sus acciones cuando están conectados en las redes sociales y fuera de ellas o cuando estén haciendo uso de videojuegos.

En este punto se torna indispensable enseñar a los estudiantes a autorregularse y hacer un uso positivo de la tecnología, es por ello, pero es importante como docente poder informarnos para poder visibilizar lo que sucede y poder ayudar a nuestros estudiantes y a su familia.

Fuentes Consultadas

Almirante Brown. Herramienta tecnológica para la prevención de la ludopatía infantil.

file:///C:/Users/FAUSTO/Downloads/Control%20Parental%20Prevencion%20de%20ludopatia%20infantil.pdf

Roa, M. ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?

file:///C:/Users/FAUSTO/Downloads/CEAPA%20Ludopatia.pdf

LUDOPATÍA: UNA PROBLEMÁTICA QUE ATRAVIESA A NUESTROS ALUMNOS

Natali Luján Colque

DNI 31407382

Área Inicial

La experiencia que voy redactar a continuación fue una situación que ocurrió en el año 2023 cuando tuve sala de 5 años. Como proyecto institucional se planteó la articulación con 6° grado, los cuales iban a ser padrinos y madrinan de mi grupo. La articulación fue buena, a tal punto que siempre se enviaban cartas y realizamos muchas actividades en conjunto. La relación que creamos con la maestra de 6° grado fue muy buena, estábamos todo el tiempo en contacto. Un día la maestra de 6° grado me cuenta que estaba muy preocupada porque la familia de uno de sus alumnos le comentó que el niño realizaba apuestas online y que le había usado la tarjeta de crédito a la tía gastando una suma elevada. La familia se acercó a consultar con la maestra de qué manera ayudar al niño para que dejara de jugar. La maestra comenzó a investigar acerca del tema y como poder trabajarlo en el aula para ayudar al niño y a la familia. Lo que ella hizo fue trabajar con los alumnos sobre los juegos y juguetes de la infancia. Luego trabajó sobre la ludopatía. Y como cierre de ese proyecto realizaron juegos de mesa para sus ahijados/as, ósea mis alumnos.

Cuando presencié la clase automáticamente se me vino a la cabeza esa situación y el interrogante ¿qué hubiera realizado yo estando en el lugar de la maestra?

Primero comenzaría por investigar acerca de la ludopatía, ¿qué es? La ludopatía virtual o ciberludopatía se define como un trastorno que conlleva la pérdida de control del comportamiento en relación con el juego en línea, con graves consecuencias para

las personas y su entorno.¹ “La ludopatía era una adicción exclusiva de los adultos, pero con el celular se expandió hacia los niños y adolescentes”²

Luego me preguntaría cuáles son las características que presenta que me den indicios que está atravesando esta enfermedad.

- Pérdida de control sobre los impulsos de jugar durante un período de tiempo continuado.

- Aumento de la frecuencia de juego y de la cantidad apostada.

- Preocupación constante por jugar y obtener dinero.

- Alteraciones de la conducta que repercuten en el trabajo, estudio, relaciones sociales y familia.

- Transcurso de horas frente a la pantalla con pérdida de la noción del tiempo.

- Aparición de problemas de salud.

- Cambio en el sueño.

- Problemas posturales.

- Descuido del aspecto físico.

- Mala alimentación y falta de aseo.

¿Cómo podemos prevenir la ludopatía?

Desde nuestro rol como docentes es muy importante trabajar sobre este tema que es cada vez más común tener algún alumno en nuestras aulas con este tipo de adicción.

Es fundamental proveer información actualizada y veraz sobre la ludopatía, para desmitificar ideas erróneas y fomentar un clima de confianza para resolver dudas e inquietudes.

¹Paulina Martínez y Pablo Durán, marzo 2020. Juego en línea en Argentina ¿Es necesaria su regulación?

²Redacción LA VOZ Apuestas. El peligro de la ludopatía infantil: dos historias, deudasmillonarias y una adicción que no para

Desarrollar habilidades sociales en jóvenes para construir relaciones más positivas y mejorar la interacción con los demás.

Fomentar y promover opciones de ocio saludable y accesibles que no incluyan ni fomenten adicciones. Tal como hizo la maestra que fue la realización de los juegos para los niños/ as de sala de 5.

Abordar la ludopatía infantil requiere un enfoque integral y coordinado que involucre a todos los sectores de la sociedad. Es esencial proteger a los jóvenes de los riesgos del juego patológico y brindarles el apoyo necesario para superar esta adicción y llevar una vida saludable.

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA: UNA EXPERIENCIA EN SALA DE 5

Tatiana Dávila Ríos

DNI 95684528

Área Inicial

Introducción

La educación inicial, en su esencia, se centra en la formación integral del niño/a, abarcando no solo el desarrollo cognitivo y social, sino también la construcción de una base sólida para la toma de decisiones responsables. En este contexto, la observación de conductas de simulación de apuestas en línea durante el juego de roles en mi sala de 5 generó una reflexión profunda. La exposición temprana a estos patrones, aunque en un marco lúdico, plantea la necesidad de implementar estrategias preventivas que fomenten la resiliencia digital y la conciencia de los riesgos asociados al juego compulsivo. El objetivo primordial fue diseñar e implementar un programa de intervención pedagógica que, adaptado a la etapa de desarrollo de los/as niños/as, promoviera la identificación de emociones, la toma de decisiones informadas y la búsqueda de alternativas de juego saludables.

Desarrollo

Se llevó a cabo una investigación exhaustiva, utilizando fuentes especializadas como CEAPA y la Sociedad Argentina de Pediatría, para comprender la ludopatía infantil y sus manifestaciones en la era digital. Se diseñó un currículo adaptado, incorporando actividades lúdicas, narrativas y dramatizaciones para explicar los riesgos del juego compulsivo, enfocándose en la identificación y gestión de emociones como la frustración y la ansiedad.

Se creó un “Espacio de Inteligencia Emocional”, donde los/as niños/as podían expresar sus sentimientos a través de dibujos, canciones y juegos de roles. Se implementaron dinámicas grupales para fomentar la empatía y la resolución de conflictos, fortaleciendo habilidades sociales cruciales para resistir la presión de grupo y tomar decisiones responsables.

Se organizaron talleres interactivos para las familias, abordando la importancia de la supervisión del uso de dispositivos electrónicos, la promoción del juego al aire libre y la comunicación abierta. Se estableció un “Foro de Apoyo Familiar”, donde las familias, podían compartir experiencias, plantear inquietudes y recibir orientación profesional.

Se realizaron evaluaciones formativas, observando la participación de los/as niños/as en las actividades y su capacidad para aplicar los conceptos aprendidos en situaciones de juego. Se observó una mejora significativa en la identificación de emociones, la toma de decisiones responsables y la búsqueda de alternativas de juego saludables.

Conclusión

La prevención temprana de la ludopatía infantil es una inversión en el futuro de nuestros niños/as. La experiencia en sala de 5 demostró la eficacia de un abordaje pedagógico integral, que combina la educación emocional, el desarrollo de habilidades sociales y la colaboración con las familias.

Es fundamental continuar la investigación y la adaptación de estrategias, considerando la evolución del entorno digital y las nuevas formas de juego. Se requiere un compromiso continuo de la comunidad educativa para crear entornos protectores que fomenten la resiliencia digital y el bienestar integral de los/as niños/as.

La educación inicial tiene un papel crucial en la formación de ciudadanos digitales responsables, capaces de tomar decisiones informadas y construir un futuro donde el juego sea una fuente de alegría y aprendizaje, y no un camino hacia la adicción.

Fuentes Consultadas

CEAPA. (s.f.). *Ludopatía*. [Archivo PDF].

Sociedad Argentina de Pediatría. (s.f.). *Apuestas en línea: un problema actual en la niñez y adolescencia*. [Archivo PDF].

GCBA. (s.f.). *Adolescentes y juegos de apuestas online*. [Archivo PDF].

De Rosa Alabaster, E. (s.f.). *Ludopatía y apuestas online*.
Control Parental Prevención de ludopatía infantil.pdf

UN TRABAJO EN EQUIPO

Mariana Dussau

DNI 24293428

Área Inicial

La siguiente experiencia se desarrolló en una escuela de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, donde si bien yo me desempeño como docente del Área inicial, la institución a la que hago referencia, tiene los 3 niveles, " inicial, primaria y secundario", cabe mencionar, que en la misma se trabaja con una gran comunicación ente los distintos niveles.

Así es que, en nuestra institución, el año pasado (2024) , hemos tenido la oportunidad de abordar, en conjunton, un tema complejo y relevante para nuestros estudiantes, como lo es , los numerosos casos de "ludopatía , que advertimos , "sobre todo en el Área secundario y de los cuales, daban cuenta, padres, docentes, y hasta pares, de aquellos afectados por esta" adicción" .

Todas estas inquietudes, hicieron que se decidiera implementar, un" proyecto educativo, centrado en la ludopatía". La decisión de trabajar este tema surgió tras observar un aumento en la preocupación de padres y docentes sobre el uso excesivo de plataformas de juego, especialmente con el auge de los juegos en línea, por parte de los adolescentes, y me parece importante destacar, que se incluyó a las familias de los alumnos de los 3 niveles.

El primer paso fue la investigación. Utilizamos el libro "Juego en línea en Argentina" de Paulina Martínez y Pablo Duran, que nos proporcionó un marco teórico sólido sobre el fenómeno de los juegos en línea y su impacto en la juventud. En una de sus secciones, los autores mencionan que "el acceso a internet y la proliferación de celulares, el acceso fácil a estos por parte los menores, así como demás dispositivos móviles, (tablets, pc, etc.),que

han facilitado la aparición de nuevas formas de juego que pueden llevar a la ludopatía” Esta afirmación nos llevó a reflexionar sobre la necesidad de educar a nuestros estudiantes sobre los riesgos asociados.

Y así con este, contexto, diseñamos una serie de “talleres interactivos” que incluían debates, dinámicas grupales y el uso de recursos multimedia. Uno de los objetivos principales era fomentar la reflexión crítica sobre el uso de los juegos en línea. En uno de los talleres, propusimos a los alumnos que compartieran sus experiencias personales con los juegos, lo que generó un ambiente de confianza y apertura. A través de estas conversaciones, los estudiantes comenzaron a identificar comportamientos de riesgo y a comprender las consecuencias de la ludopatía, tal como se describe en el libro “¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?” de Miguel Roa, donde se menciona que “la ludopatía puede llevar a problemas financieros, familiares y emocionales”.

Estos talleres, fueron bimestrales, y abiertos a toda la comunidad educativa de dicha institución. También para los encuentros, los alumnos crearon presentaciones sobre los efectos de la ludopatía, en la salud y el comportamiento social, como producto de trabajos que realizaron en el aula con sus respectivos docentes.

A medida que avanzábamos en el proyecto, notamos un cambio significativo en la actitud de los estudiantes. Muchos comenzaron a cuestionar su propio uso de los juegos en línea y a compartir estrategias para un uso responsable. La discusión sobre la ludopatía se convirtió en un tema recurrente en las clases, lo que demostró que el interés por el tema había crecido.

Al finalizar el proyecto, que tuvo una duración anual, realizamos una evaluación conjunta y allí los estudiantes expresaron lo que habían aprendido. Muchos mencionaron que ahora eran más conscientes de los riesgos asociados con el juego en línea y que se sentían más informados, para tomar decisiones.

En conclusión: considero que este proyecto no solo nos brindó conocimientos sobre la ludopatía, a docentes, familias y alumnos, sino que fomentó habilidades críticas y reflexivas que son esenciales en su desarrollo como jóvenes responsables. Es decir, resaltó la importancia de abordar temas complejos, tales como la ludopatía con un enfoque multidisciplinario y con la participación activa de los estudiantes. Sostengo que este tipo de iniciativas, son fundamentales para que nuestros jóvenes puedan enfrentar los desafíos actuales.

Fuentes Consultadas

Martínez, P., & Duran, P. (2020). Juego en línea en Argentina. CECE.

Roa, M. (2019). ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?

EL MUNDO DEL AQUÍ, AHORA, YA...

Silvia Andrea Escalante Nelson

DNI 32197416

Área Inicial

El juego es una parte importante en la construcción de las personas, a través del juego las infancias construyen, representan y ensayan cuestiones de la vida cotidiana.

Por medio del juego, se encuentra un espacio entre lo interno y lo externo, entre lo psíquico y lo físico, un espacio transicional.

El jugar le permite al niño dominar, asimilar y ubicar en su psiquis acciones y acontecimientos propios de la vida que pueden generar diferentes emociones y de esta forma crea sistemas por los cuales controla y maneja la realidad.

Pero, ¿cuándo deja el juego de ser sano y comienza a generar daños en el ser?

Con el crecimiento tecnológico y las consecuencias generadas en la pandemia, las infancias han tenido un temprano contacto con los dispositivos, generando muchísimas consecuencias en relación a su desarrollo y sus realidades.

La actualidad nos exige como sociedad ser seres productivos, que generen ganancias de manera constante para continuar dentro del mercado, para mantenerse vigentes. Pero no solo eso, nos exige estar al día en los nuevos trends, tweets para pertenecer a ciertos grupos, para obtener popularidad y aceptación de otros.

Durante la pandemia, muchas familias para continuar con su capacidad de producción y para mantenerse activos en sus espacios de trabajo y “sociales”, brindaron a las infancias y adolescencias rienda libre a la interacción con dispositivos tecnológicos, videojuegos, redes, etc.

En esta vorágine, creamos una dependencia a los aparatos tecnológicos en los que estamos siempre disponibles, siempre produciendo y creando para continuar dentro del círculo productivo y vicioso. Como consecuencia, nos hemos alejado de nuestros vínculos, en muchos casos, dejando a las infancias y adolescencias al cuidado de “alguien” más, que termina siendo por lo general, otro dispositivo electrónico con acceso a redes y juegos en línea.

La posibilidad de “jugar”, trabajar y comunicarse desde cualquier lugar y en cualquier horario, nos brinda comodidad ya que para interactuar no es necesario ni moverse del lugar en que nos encontramos. Basta solo con tener el aparato tecnológico en cuestión y acceso a internet. Esto genera deterioros en los vínculos, los modos de relacionarse y manejarse en el mundo exterior, etc. El límite entre el afuera y el adentro ya no existe.

Nuestros tiempos de descanso se ven afectados, la sobreexposición a las luces propias de los aparatos electrónicos y el uso de dispositivos como auriculares o parlantes generan un deterioro en el cerebro, la visión, la audición entre algunos. Además de llevarnos a una vida sedentaria.

Los tiempos de ocio sano son prácticamente nulos. Los adultos se encuentran inmersos en su tiempo productivo en los dispositivos electrónicos para “producir”, así como también, en sus tiempos de ocio para “relajarse”. Los tiempos de atención a lo vincular, a la familia, al realizar deportes, disfrutar de la naturaleza, se ven cada vez más reducidos.

Y como ya sabemos, el ejemplo hace a quienes nos están observando, en este caso nuestros hijos/as.

Todo lo antes mencionado, deriva en infancias y adolescencias que han creado una adicción a los aparatos tecnológicos, encontrándonos frente a una nueva clasificación respecto a las adicciones. Nos encontramos con niños/as que tienen acceso a información no apropiada para su edad, generando estereotipos

de belleza, popularidad y fomentando adicciones, situaciones de riesgo y bullying, problemas de salud, etc.

Pensemos en nuestras aulas, pensemos en nuestros/as alumnos/as, ¿cuántos de ellos tienen claros signos de abstinencia por no poder estar en línea para jugar determinados juegos? ¿Cuánto de su interacción con otros se ve reducido a diálogos en relación a los juegos online? ¿Cuántos trastornos en el habla y en su aprendizaje vemos al realizar actividades en la sala?

Por supuesto, ahí están, nuestras famosas infancias y adolescencias “gamer”. Los juegos que son prioritarios para este público, son los juegos de rol. Te permiten aumentar tu ego, crear personajes con características alejadas de la realidad que viven, no hay necesidad de interactuar socialmente, y permiten esquivar la realidad en tu vida entre algunas de sus características.

La OMS incluyó dentro de las enfermedades por adicción, a los trastornos generados por el exceso de videojuegos. Algunos síntomas son: falta de control, priorizar el jugar por sobre otras actividades, continuar a pesar de lo negativo (ansiedad, trastornos en la salud, desregulación excesiva de las emociones y reacciones, no alimentarse, ni descansar, etc.).

¿Qué podemos hacer los adultos para acompañar a estos niños/as? En principio por supuesto fortalecer el vínculo con las familias, planteando lo observado dentro del aula, ofrecer propuestas con una dinámica que permita el movimiento y la interacción, solicitar acompañamiento de los equipos correspondientes, consultar con el pediatra para lograr una desintoxicación y armado de un plan que permitan la disminución del tiempo y una mejor organización.

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA ABORDAR LA LUDOPATÍA EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS

Patricia Franco

DNI 22403191

Área Inicial

Inicio

Durante mi práctica docente en sala de 4 y 5 años, observé que varios niños mostraban una marcada preferencia por los juegos digitales, manifestando dificultades para participar en juegos grupales o en actividades que no involucraran pantallas. Algunos expresaban frustración cuando no podían acceder a dispositivos electrónicos y, en ciertos casos, esto generaba conflictos entre pares. Ante esta situación, consideré necesario implementar una propuesta pedagógica que promoviera la reflexión sobre el uso equilibrado del juego, incentivando experiencias lúdicas que favorecieran el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños.

Desarrollo

Para diseñar esta experiencia, me basé en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (2002) y en la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), que enfatiza el rol del juego en el desarrollo infantil. El objetivo principal fue fomentar hábitos de juego saludables, diferenciando el entretenimiento digital del juego presencial y cooperativo.

Estrategias y herramientas implementadas

1. Juego de roles y dramatización: Se organizaron situaciones donde los niños representaban distintos personajes vinculados al

juego: un niño que pasaba mucho tiempo con la tablet, otro que jugaba con amigos al aire libre y un adulto que intentaba mediar. A partir de esta actividad, se generó un espacio de conversación donde los niños reflexionaron sobre las emociones experimentadas en cada rol.

2. Cuentos y relatos: Se presentó una historia titulada “La caja de juegos mágicos”, donde un niño descubría que existían formas de jugar sin pantallas, encontrando diversión en juguetes tradicionales, la imaginación y la interacción con sus amigos. Luego de la lectura, los niños compartieron sus opiniones y experiencias personales sobre el juego.

3. Juegos cooperativos: Se propusieron circuitos motores, juegos de mesa y actividades grupales que requerían la cooperación entre pares. Estas dinámicas favorecieron la interacción social y la toma de conciencia sobre la importancia del juego compartido.

4. Elaboración de un “pacto de juego saludable”: Junto con los niños, se construyó una cartelera con reglas para un uso equilibrado del tiempo de juego. A través de dibujos y frases sencillas, se establecieron acuerdos sobre la importancia de alternar juegos digitales con otras actividades lúdicas.

Conclusión

Los resultados de esta experiencia fueron enriquecedores. Los niños comenzaron a mostrar mayor interés por los juegos compartidos y se redujeron las situaciones de ansiedad relacionadas con el uso de dispositivos electrónicos. Asimismo, lograron expresar sus emociones y reflexionar sobre la importancia de equilibrar el tiempo frente a las pantallas con otras formas de juego. En conclusión, la implementación de estrategias lúdicas permitió abordar de manera efectiva la prevención de la ludopatía infantil. A través de propuestas activas y reflexivas, los niños adquirieron herramientas para desarrollar hábitos de juego saludables, favo-

reciendo su desarrollo integral y fortaleciendo el valor del juego en comunidad.

Fuentes Consultadas

Ausubel, D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva. Paidós.

Vygotsky, L. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.

MÁS ALLÁ DEL JUEGO: CONSTRUYENDO CONSCIENCIA DIGITAL

Ivana Goggia

DNI 25141029

Área Inicial

El sonido de las risas y las conversaciones animadas llenaba el aula. Era un día cualquiera, pero había algo especial en el aire. Hoy iniciaríamos un proyecto que me había emocionado desde el primer momento en que se me ocurrió: abordar la ludopatía con mis estudiantes. A lo largo de los años, había visto cómo el juego en línea se convertía en una fuente de preocupación entre los jóvenes, así que sentí que era mi deber guiarlos y armarlos con conocimiento y herramientas que les permitan tomar decisiones responsables.

Comenzamos el taller con una breve introducción sobre el mundo digital donde viven –un espacio donde las fronteras entre el ocio y la adicción a menudo se difuminan. Recordé mi propia adolescencia, la emoción de jugar y explorar en internet y lo fácil que era dejarse llevar... pero ¿cuántos de ellos realmente comprendían los riesgos? Para capturar su atención, decidí mostrar un vídeo impactante que presentaba testimonios de jóvenes que habían pasado por experiencias de ludopatía.

Las imágenes y las historias llenas de dolor llenaron la sala de un silencio reflexivo. Después de ver el vídeo, los estudiantes comenzaron a compartir sus propias vivencias. Una joven levantó la mano y compartió cómo había visto a un amigo perder el control al jugar y cómo eso afectó su vida familiar y sus estudios. Fue un momento revelador. Las conversaciones tomaron vida y las opiniones empezaron a fluir.

Inmediatamente me di cuenta de que necesitaban más que información; necesitaban involucrarse. Propuse un ejercicio de “role-playing”, donde los estudiantes tomarían distintos roles: unos serían jugadores, otros familiares preocupados, y algunos, incluso, representantes de compañías de juegos. La sala se llenó de risas y dramatismo, pero sobre todo, de empatía. A través de las distintas perspectivas, comprendieron cómo el juego afecta no solo a quienes juegan, sino a su círculo cercano.

La siguiente actividad fue la creación de campañas de concientización. Dividí la clase en grupos y les pedí que diseñaran un folleto o una presentación sobre la ludopatía. Se sumergieron en el proyecto con fervor, investigando estadísticas y creando mensajes atractivos. A medida que trabajaban, los estudiantes discutían ideas sobre cómo prevenir la ludopatía, cómo apoyar a un amigo y cómo encontrar recursos para aquellos que podrían estar luchando con el juego excesivo. Verlos colaborar y apoyarse entre sí fue uno de los momentos más gratificantes de mi carrera.

Llegado el final de la jornada, les brindé un tiempo para reflexionar sobre lo aprendido. Cada alumno escribió una pequeña autoevaluación donde narraba sus pensamientos, sentimientos y cómo llevarían ese conocimiento a su vida diaria. Cuando leí algunas de sus reflexiones, me sentí esperanzada. Muchos expresaron que ahora se sentían más capaces de identificar comportamientos de riesgo, no solo en ellos mismos, sino en sus amigos

Aquel proyecto sobre ludopatía no solo se trataba de enseñar una lección; era una invitación a construir una comunidad responsable y consciente dentro y fuera del aula. Mis estudiantes abandonaron el aula ese día no solo con mayor conocimiento sobre los peligros del juego, sino también con un sentido renovado de responsabilidad y apoyo mutuo. Vimos cómo, al abrir un espacio para la conversación y la reflexión, logramos que los jóvenes se sintieran seguros y preparados para enfrentar los desafíos del mundo digital.

La educación trasciende lo académico: es un proceso transformador. Y en esos momentos compartidos, supe que habíamos hecho una diferencia. Este es el camino hacia una ciudadanía digital más segura, donde la ludopatía pueda ser comprendida y, lo más importante, prevenida.

EL JARDÍN MÁGICO

Elisabet Cristina Godoy

DNI 40394774

Área Inicial

La prevención de la ludopatía en niños de cinco años, aunque pueda parecer un tema complejo para edades tan tempranas, es crucial para sentar las bases de un uso saludable de la tecnología en el futuro. Si bien la ludopatía infantil no se manifiesta de la misma forma que en adultos, la exposición temprana a dispositivos electrónicos puede generar hábitos de consumo excesivos y desregulados que impactan en el desarrollo integral del niño. En el jardín iniciamos una propuesta llamada “El Jardín Mágico”, una iniciativa implementada en un aula de cinco años para abordar este desafío de forma lúdica y significativa.

La propuesta “El Jardín Mágico” se basa en la metodología del juego simbólico, aprovechando que a esta edad el juego es el principal vehículo de aprendizaje. Se creó un espacio en el aula con diferentes rincones representando diversas actividades: juegos de mesa, arte, lectura, construcción y un rincón de “pantallas mágicas” (tablets con juegos educativos y tiempo limitado). Cada niño recibió una “flor mágica” con pétalos de colores (hechas de cartulina), cada uno representando una actividad. Antes de jugar, los niños elegían un pétalo y lo colocaban en un tablero, visualizando su “plan de juego” y el tiempo dedicado a cada actividad. El rincón de “pantallas mágicas” estaba estrictamente controlado, con juegos educativos y un tiempo límite preestablecido. Esta estructura fomenta la autorregulación, la planificación y la toma de decisiones, habilidades esenciales para prevenir la ludopatía. El juego simbólico, además, permitió expresar emociones y ex-

periencias relacionadas con el uso de las pantallas, facilitando la identificación de posibles problemas o hábitos poco saludables.

La propuesta demostró ser una estrategia efectiva para la prevención de la ludopatía en niños de cinco años. La metodología lúdica, la integración de diferentes actividades y la participación activa de los niños permitieron un aprendizaje significativo y divertido. Se observó una mejora en la capacidad de autorregulación, una mayor conciencia del tiempo dedicado a las pantallas, y un fortalecimiento de la comunicación y la interacción social. La propuesta resalta la importancia de la prevención temprana y la necesidad de adaptar las estrategias a las características de cada etapa del desarrollo. La clave para prevenir la ludopatía infantil radica en fomentar hábitos saludables desde la infancia, creando un equilibrio entre el mundo digital y el mundo real, lleno de experiencias enriquecedoras que promuevan el desarrollo integral del niño.

La ludopatía en niños es una preocupación creciente. Su causa principal no es una sola, sino una combinación de factores. La temprana exposición a videojuegos y pantallas sin control puede generar dependencia, afectando su desarrollo social, emocional y cognitivo. Es fundamental la prevención temprana, estableciendo límites claros, promoviendo actividades alternativas y fomentando habilidades de autocontrol para un desarrollo saludable.

Fuentes Consultadas

Producción de una experiencia propia.

MÁS QUE GANAR O PERDER: CONSTRUYENDO HÁBITOS DE JUEGO SALUDABLE EN LA PRIMERA INFANCIA

Diana Rocío González

DNI 39267197

Área Inicial

En el marco del Proyecto Institucional de promoción de hábitos saludables, en donde se aborda de manera transversal el juego y la ESI, nos pareció interesante poder abordar lo saludable poniendo el foco en el juego propiamente dicho. A pesar de que la ludopatía no es una problemática que suele manifestarse en edades tan pequeñas, consideramos importante trabajar desde la infancia para desarrollar una relación equilibrada y saludable con el juego, promoviendo la conciencia sobre el valor del juego en sí mismo y fomentando la regulación emocional ante la frustración.

El punto de partida fue la observación de ciertas dinámicas en la sala, algunos niños y niñas mostraban comportamientos de competencia excesiva durante los juegos de mesa. Surgían conflictos frecuentes relacionados con la dificultad para aceptar perder. Esto nos llevó como equipo docente a reflexionar sobre la importancia de enseñar a jugar de manera saludable, promoviendo el disfrute del proceso por encima del resultado. Abordando también contenidos de ESI, teniendo en cuenta el respeto por el otro y el aprendizaje de una convivencia escolar saludable.

Para abordar esta problemática, diseñamos un proyecto titulado **“Más que ganar o perder: construyendo hábitos de juego saludable en la primera infancia”**, con el objetivo de fomentar el juego cooperativo, la regulación emocional y la aceptación de las normas y los límites durante el juego.

Estrategias implementadas:

1. Juego cooperativo: Incorporamos juegos de mesa y de movimiento donde el objetivo fuera grupal y no individual, de manera que los niños y niñas debieran trabajar juntos para alcanzar una meta común.

○ Ejemplo: Juegos como “La búsqueda del tesoro” con pistas colectivas.

2. Gestión de emociones: Antes y después de cada juego, realizamos una ronda de conversación donde los niños pudieran expresar cómo se sentían al ganar o perder. Utilizamos tarjetas con caras de emociones para que pudieran identificar y nombrar lo que sentían.

○ Ejemplo: “¿Cómo te sentiste cuando ganaste? ¿Y cuándo perdiste? ¿Qué podemos hacer para sentirnos mejor si perdemos?”

3. Participación de las familias: Se invitó a las familias a una jornada de juegos cooperativos, donde compartieron propuestas lúdicas sin competencia. Esto permitió extender el mensaje de juego saludable al hogar.

Los resultados de la experiencia fueron muy positivos. Los niños y niñas comenzaron a mostrar mayor disfrute por el proceso del juego y no solo por el resultado. Se redujeron los conflictos durante las propuestas lúdicas y se observó una mayor capacidad para regular las emociones ante la frustración.

Además se incorporó en la sala un emocionómetro, en el que los niños/as se acercan y van poniendo de acuerdo a cómo se sienten ese día, la emoción que consideran. Esto permite a los niños/as aceptar que no siempre se está de la misma manera, y es una forma de trabajar las emociones de manera saludable.

Además, las familias destacaron la importancia de haber recibido pautas para acompañar el juego en el hogar, evitando premiar únicamente el resultado y valorar el proceso y el esfuerzo.

Fuentes Consultadas

Moyano, J. (2018). *El juego en la infancia: Desarrollo y aprendizaje en la primera etapa de la vida*. Editorial Paidós.

Piker, A. (2019). *Educación en la gestión emocional desde el juego*. Ediciones Morata.

Ministerio de Educación (2021). *Lineamientos para la promoción de hábitos saludables en Área inicial*.

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN EL ÁREA INICIAL: UNA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA

Catalina Liotti

DNI 41824758

Área Inicial

Introducción

En la actualidad, el acceso a los diferentes dispositivos electrónicos y juegos en línea se ha vuelto parte del entorno cotidiano de los adolescentes sin afectar de manera directa la ludopatía en los más pequeños. Si bien el juego es una actividad fundamental para el desarrollo infantil, algunos juegos digitales incluyen dinámicas que pueden generar comportamientos compulsivos. Desde el Área inicial, es posible fomentar un uso saludable del juego a través de la tecnología. El año pasado, junto a algunas colegas del Área inicial implementamos un proyecto para sensibilizar a las familias sobre la importancia del juego tradicional y la autorregulación en el uso de pantallas ya que ellos son los principales receptores de las nuevas tecnologías en sus casas.

Desarrollo

El proyecto se diseñó a partir de la observación de hábitos de juego en los niños/as y de charlas con las familias para identificar estos momentos de juego. Detectamos que muchos de ellos, incluso con sus familias pasaban largos períodos de tiempo frente a pantallas, con poco espacio para el juego social y creativo que estimula su imaginación.

En respuesta a esto, organizamos diversas estrategias pedagógicas:

1. Cuentos y relatos: A través de historias creadas en con-

junto con familias y docentes (mediante un libro viajero de la sala) protagonizadas por personajes que enfrentaban desafíos relacionados con el juego excesivo, los niños/as pudieron reflexionar sobre el valor del juego social y compartido y la importancia de la moderación de estos. Esta reflexión se llevó a cabo en diferentes intercambios que realizábamos cada vez que el libro viajero volvía a la sala después de estar un fin de semana con una familia diferente.

2. Juego simbólico y cooperativo: Se promovieron espacios de juego en los que los niños/as pudieron experimentar roles, resolver problemas en grupo y desarrollar habilidades sociales. Juegos de mesa, construcción con bloques y actividades al aire libre fueron parte central de la propuesta.

3. Taller con familias: Se realizó un encuentro con las familias para compartir información sobre los efectos del uso excesivo de pantallas y la importancia del juego en el desarrollo infantil. También se escuchó a las familias acerca de que pensaban sobre esto, ¿Realmente afecta a la vida de los niños/as? ¿Cómo hacer para prevenir casos más extremos a futuro?

Se brindaron sugerencias para equilibrar el tiempo de juego digital con actividades que también solemos hacer en la institución, también se recomendó a las familias que los niños/as puedan salir a la plaza a jugar o hacer algún deporte extra escolar para disminuir la presencia de las pantallas en su vida diaria y puedan tener más sociabilización con pares y salud en su día a día.

4. Experiencias sensoriales y motrices: Se incorporaron juegos de movimiento y exploración sensorial para reforzar el aprendizaje a través del cuerpo y la interacción con el entorno, promoviendo alternativas saludables al entretenimiento digital.

Consecuencias del Uso Excesivo del Juego Digital en la Infancia

Si bien no es frecuente hablar de ludopatía en la primera infancia, el uso inadecuado de los juegos digitales puede generar consecuencias como:

- Dificultades en la socialización y menor desarrollo del lenguaje oral.
- Irritabilidad y ansiedad ante la falta de acceso a pantallas.
- Disminución del tiempo dedicado a juegos creativos y físicos esenciales para el desarrollo.
- Falta de atención y menor interés en actividades escolares y sociales.

Estrategias para Acompañar a los Niños

Las docentes y las familias pueden fomentar hábitos saludables mediante:

- La implementación de horarios equilibrados para el uso de dispositivos electrónicos.
- La oferta de alternativas lúdicas variadas, incluyendo juegos de mesa, actividades artísticas y deportes.
- La promoción del juego en familia y entre pares, fortaleciendo la interacción social.
- El acompañamiento activo de parte de las familias hacia los alumnos/as en sus tiempos de uso de pantallas, fomentando contenidos de calidad.

Conclusión

La experiencia demostró que los niños/as pueden desarrollar una actitud reflexiva frente al uso del juego digital cuando se les brindan herramientas adecuadas a través de los diferentes inter-

cambios dentro de la sala. El involucramiento de las familias fue clave para fortalecer hábitos saludables en el hogar. La propuesta reafirma la importancia de integrar la educación digital dentro de la enseñanza en el Área inicial, desde una perspectiva que valore el juego en todas sus formas y promueva el bienestar integral de los niños.

Fuentes Consultadas

De Rosa Alabaster, E. (s.f.). ¿Qué hacer cuando la adicción al juego afecta a los más jóvenes?

UNESCO (2020). El impacto de los juegos digitales en la infancia y la adolescencia.

OMS (2018). Clasificación internacional de enfermedades: Trastornos del juego.

LUDOPATIA INFANTIL

Fernanda Merce

DNI 29592244

Área Inicial

¿Qué es la ludopatía infantil?

La ludopatía es un trastorno del control de impulsos que lleva a una persona a jugar de manera compulsiva, a pesar de las consecuencias negativas. En los chicos, este problema puede manifestarse de diversas formas, desde el uso excesivo de videojuegos hasta la participación en juegos de apuestas en línea, ya sea deportivas, casinos virtuales o videojuegos con elementos de azar.

“Es importante comprender que, a diferencia de los adultos, los niños están en una etapa de desarrollo en la que aún no han adquirido plenamente la capacidad de autorregulación y toma de decisiones conscientes, lo que los hace más vulnerables a caer en comportamientos adictivos”.

La ludopatía, también conocida como juego patológico o adicción al juego, es un trastorno psicológico caracterizado por una necesidad imperiosa de apostar, a menudo desmedida y al margen del daño o las consecuencias negativas que pueda acarrear esta práctica. Este trastorno puede afectar a personas de todas las edades, pero en Argentina se ha observado con preocupación un aumento significativo de casos entre jóvenes y adolescentes. Este incremento se vincula principalmente a las apuestas deportivas y juegos de azar en línea, actividades que han ganado popularidad y accesibilidad en los últimos años.

Cómo prevenir las apuestas deportivas en niños?

La intervención temprana es crucial para prevenir que la ludopatía infantil se convierta en un problema crónico.

Algunos especialistas señalan que la adolescencia es un período crítico, donde los jóvenes buscan pertenencia en grupos y actividades que están de moda, como las apuestas. Sin embargo, estas actividades pueden evolucionar rápidamente hacia una adicción, con consecuencias graves. El juego patológico puede llevar a problemas financieros, afectar las relaciones sociales y familiares, y desencadenar otros trastornos psicológicos como depresión y ansiedad.

Algunas pautas a tener en cuenta:

Equilibrio, “una estrategia efectiva es fomentar un equilibrio entre las actividades digitales y las no digitales. Esto significa incentivar la práctica de deportes, la participación en actividades artísticas y culturales, y el tiempo de calidad en familia y con amigos”.

Comunicación abierta. Los niños deben sentir que pueden hablar sobre sus problemas y preocupaciones sin miedo a ser juzgados o castigados. Hay que enfatizar que “escuchar y comprender sus sentimientos puede ayudar a ofrecer el apoyo necesario y buscar soluciones juntos”.

Educación y concientización. Otra medida importante es educar a los chicos sobre los riesgos de la ludopatía y fomentar un uso responsable de la tecnología. Es importante saber que “los chicos tienen que saber que los juegos de azar aleatorios liberan una gran cantidad de dopamina en sus cerebros, una sustancia química que produce una sensación de placer y recompensa”. Comprender este proceso puede ayudarles a tomar mejores decisiones sobre su tiempo de juego.

Búsqueda de ayuda profesional. En casos más graves, puede ser necesario buscar la ayuda de profesionales de la salud mental. Se recomienda consultar con psicólogos o terapeutas especializados en adicciones, que pueden ofrecer estrategias y terapias adecuadas para ayudar a los niños a superar su dependencia al juego. “La terapia cognitivo-conductual, por ejemplo, ha demostrado ser eficaz en el tratamiento de la ludopatía, ayudando a los pacientes a modificar sus patrones de pensamiento y comportamiento”.

“La ludopatía infantil es un problema serio que requiere la atención y el esfuerzo conjunto de familias y escuelas. Estar alertas a las señales de alarma y actuar de manera proactiva pueden hacer una gran diferencia en la vida de un niño, alejándolos de los peligros del juego compulsivo”.

¿Cómo se trata la ludopatía?

El tratamiento de la ludopatía en Argentina, como en muchos otros lugares, implica un enfoque multidisciplinario. Los profesionales de la salud mental, como psicólogos y psiquiatras, juegan un rol fundamental en el tratamiento de esta adicción, donde el abordaje puede incluir terapia individual, terapia de grupo, y en algunos casos, tratamiento farmacológico.

Un aspecto crucial en el tratamiento de una incipiente adicción al juego es el reconocimiento temprano del problema. Algunos consejos básicos para abordar una posible adicción al juego son:

- Autoevaluación y reconocimiento: admitir que el juego se ha convertido en un problema es el primer paso crucial hacia la recuperación. Identificar patrones de comportamiento relacionados con el juego, como apostar más de lo previsto o sentirse ansioso por no jugar, puede ayudar a reconocer la adicción.

- Buscar apoyo profesional: consultar a un profesional de la salud mental es esencial. Ellos pueden proporcionar estrategias y herramientas adecuadas para enfrentar y superar la adicción.
- Establecer límites financieros: controlar el acceso a fondos y establecer límites estrictos en el gasto puede ayudar a reducir la frecuencia y la cantidad de apuestas.
- Buscar actividades alternativas: participar en actividades que no estén relacionadas con el juego, como deportes, hobbies o voluntariado, puede ayudar a reducir la dependencia del juego.
- Apoyo de familiares y amigos: compartir las preocupaciones con familiares y amigos cercanos puede proporcionar una red de apoyo emocional crucial.

Fuentes Consultadas

Fuertes y Felices, el manual que no te entregaron cuando tuviste hijos (Editorial Bonum).

LA IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN EMOCIONAL EN LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN LA INFANCIA

Gisela Muiño

DNI 36158400

Área Inicial

La ludopatía es un tema cada vez más relevante en la sociedad actual, especialmente en la infancia. Los niños y niñas de hoy en día están expuestos a una gran variedad de juegos y actividades que pueden ser beneficiosos para su desarrollo, pero también pueden generar adicción y problemas de salud mental.

En este sentido, es fundamental que los docentes trabajen la ludopatía en el aula, promoviendo la conciencia y la reflexión sobre los juegos y las emociones. En este texto, presentaré una experiencia áulica que llevé a cabo con un grupo de alumnos de 4 y 5 años, en la que trabajamos la ludopatía a través de diferentes estrategias y herramientas.

La experiencia áulica que llevé a cabo se basó en promover la conciencia y la reflexión sobre los juegos y las emociones. La razón por la que elegí abordar la ludopatía desde las emociones es que las mismas juegan un papel fundamental en la forma en que los/as niños/as experimentan e interactúan con los juegos. Las emociones pueden influir en la motivación, la concentración y la satisfacción durante el juego, y también pueden afectar su bienestar emocional y mental.

Abordar la ludopatía desde las emociones me permitió enfocarme en la prevención y la intervención temprana, en lugar de simplemente tratar los síntomas de la ludopatía. Al trabajar con los/as niños/as para que desarrollen una mayor conciencia y regulación emocional, puedo ayudarles a desarrollar habilidades

saludables y emocionales que les permitan manejar los desafíos y las presiones de los juegos de manera más efectiva.

A lo largo de la experiencia, los/as alumnos/as participaron en diferentes actividades que les permitieron explorar y expresar sus emociones de manera segura. Una de las primeras actividades fue “El juego de la emoción”, en la que los/as chicos/as identificaron y describieron diferentes emociones que experimentaban durante el juego. Esta actividad les permitió desarrollar una mayor conciencia sobre sus propias emociones y comportamientos, y les ayudó a entender que las emociones son una parte natural de la experiencia humana.

Otra actividad destacada fue “La historia del juego”, en la que crearon una historia sobre un personaje que se enfrentaba a un desafío o problema relacionado con el juego. Esta actividad les permitió practicar la empatía y la comprensión hacia los demás, y les ayudó a entender que los juegos pueden ser una herramienta para desarrollar habilidades sociales y emocionales.

También realizamos una actividad llamada “El juego de la toma de decisiones”, durante la cual practicaron tomar decisiones en el transcurso del juego y reflexionaron sobre las consecuencias de sus decisiones. Esta actividad les permitió desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, y les ayudó a entender la importancia de tomar decisiones informadas y responsables.

Además, realizamos una actividad llamada “El juego de la empatía”, en la que practicaron ponerse en el lugar de los demás durante el juego y reflexionaron sobre cómo se sentirían si estuvieran en la situación del otro. Esta actividad les permitió desarrollar habilidades de empatía y comprensión hacia los demás, y les ayudó a entender la importancia de ser amables y respetuosos con los demás.

La experiencia áulica que llevé a cabo resultó apropiada, ayudando a promover la conciencia y la reflexión sobre los juegos

y las emociones. Los/as niños/as demostraron una mayor capacidad para identificar y describir diferentes emociones, tomar decisiones durante el juego, practicar la empatía y la comprensión hacia los demás, y reflexionar sobre sus propias emociones y comportamientos durante el juego. Además, la experiencia me permitió reflexionar sobre mi propia práctica docente y encontrar nuevas formas de trabajar la ludopatía en el aula. Es importante destacar que la ludopatía es un tema que requiere una atención constante y una intervención temprana, ya que puede tener consecuencias negativas en la salud mental y emocional de nuestros alumnos/as. Por lo tanto, es fundamental que las docentes y las familias trabajen en conjuntos para promover la conciencia y la reflexión sobre los juegos y las emociones, proporcionando apoyo y orientación a los/as niños/as para que puedan desarrollar habilidades saludables y emocionales.

¿DESEA SALIR DEL VIDEOJUEGO? SÍ

María del Carmen Roa

DNI 36741076

Área Inicial

Inicio

A través de mis prácticas docentes he experimentado diferentes situaciones de enseñanza y aprendizajes con niños/as del Nivel Inicial. Particularmente, hemos abordado la temática de ludopatía como una preocupación institucional a partir de la detección de que, la mayoría de los/as niños/as que ingresan y egresan del jardín lo hacen interactuando con videojuegos haciendo uso de celulares de los adultos mayores. Es así que, al momento de comenzar la jornada escolar con los saludos y cantos, se evidencia que frente al accionar de los adultos por retirarles los celulares los/as niños/as manifiestan diferentes las manifestaciones comportamientos como: enojo, llanto y hasta violencia hacia la otra persona queriendo continuar con los videojuegos.

Desarrollo

Sabemos que hoy por hoy, en su mayoría, los videojuegos impactan en la vida cotidiana familiar y escolar de los/as niños/as, impidiendo vincularse, realizar propuestas pedagógicas, desarrollar el interés por otras situaciones de aprendizajes donde pueda vincularse con un otro/a en el aquí y ahora. Teniendo en cuenta mi experiencia comentada al inicio, es evidente el aumento notorio del uso excesivo de los videojuegos y de los comportamientos negativos que impactan en los/as niños/as, quienes aún están desarrollando sus habilidades de comprensión. Cuando digo negativos me refiero a la agresividad, euforia, irritación, violencia, enojo, frustración, etc. que manifiestan los//as menores al estar

sin contacto con el celular, donde el/la niño/a de alguna u otra manera manifiesta su interés por continuar jugando notándose como señales de ludopatía. Se entiende por “ludopatía” como un trastorno del control de impulsos que lleva a la persona a jugar de manera compulsiva, a pesar de las consecuencias negativas.

Asimismo, durante la jornada escolar se evidencian diferentes comportamientos que traen consigo trastornos de ansiedad, depresión, de personalidad, bipolaridad, déficit de atención, hiperactividad, tristeza, irritabilidad, insomnio, aislamiento, desinterés, etc. El/la niño/a no realiza rutinas o propuestas ofrecidas por parte de las docentes y se ven obstaculizadas las posibilidades de contraer vínculos, comunicación, afectividad, placer, interés, entre otros.

Teniendo en cuenta lo detallado anteriormente, en los momentos de ingreso y egreso comenzamos a reversionar la propuesta de saludos donde los/as niños/as y las familias sean más partícipes y genere interés por realizar diferentes juegos. Por ello, propusimos cancionero a partir de un dado con imágenes de diferentes canciones de saludos y/o bailes, adivinanzas, poesías con imágenes usando paraguas, títeres, accesorios, entre otros. De esta manera se fue enriqueciendo el interés, el humor de la mayoría de las personas al ingresar y egresar de la institución educativa y la participación en las propuestas como cuando un/a niño/a desea tirar el dado, adivinar la canción o responder adivinanzas y hasta cuando un adulto familiar se predispone a leer una poesía. A partir de esto, se notaron cambios positivos en los comportamientos de los/as niños/as, lo que permite también empezar con la jornada escolar desde un lugar de juego sin premio ni castigos, sin monotonía y con curiosidad e interés por las próximas propuestas pedagógicas.

Cabe destacar que otra situación que se lleva a cabo es la información y comunicación con las familias en reuniones, talleres, carteleros y demás, para que sean responsables sobre el uso que

le dan sus niños/as al celular y además, que estén alertas y reconozcan las señales tempranas de este problema de la ludopatía para poder intervenir de manera efectiva con ayuda de profesionales de salud y de la institución educativa.

Conclusión

Es fundamental fomentar en los/as niños/as la reflexión de las situaciones de ludopatía que generan situaciones de violencia en todas sus expresiones tanto dentro como fuera del jardín.

Es el adulto quien tiene la responsabilidad de trabajar y prevenir situaciones de ludopatía que impiden al niño/a realizar otras propuestas y así evitar agresividad, violencia, etc. Para eso es importante establecer límites sobre el uso de videojuegos, comunicar y explicar sobre los peligros del uso de los mismos, motivar actividades sociales extraescolares, por ejemplo: hacer deportes, ir a la plaza, parque, hacer natación, visitar a familiares, etc.

Fuentes Consultadas

Información recuperada de:

<https://capacitacion.quinttos.com/course/view.php?id=732#section-2>

<https://capacitacion.quinttos.com/mod/folder/view.php?id=20965>

DERECHO AL JUEGO Y APRENDIZAJES TECNOLÓGICOS Y ANALÓGICOS

Mayra Victoria Spagnuolo Rozas

DNI 92857536

Área Inicial

Inicio

Identificar cuestiones claves en cuanto a la construcción subjetiva de las infancias en relación al juego resulta de vital importancia en un contexto de creciente utilización de dispositivos electrónicos para dicho fin.

Uno de los propósitos fundamentales del sistema educativo es la formación de ciudadanos críticos y autónomos. Las intervenciones docentes en cada uno de los niveles que lo componen apuntan a sostener la trayectoria de todos/as los/as estudiantes/as sobre la base de dicho enfoque. Cuestiones externas a la escuela permean inevitablemente en la misma y es por eso que debemos estar atentos/as a su impacto en el rendimiento escolar

Los juegos online al acceso de todos los niños/as producen conductas compulsivas y nerviosas que difícilmente puedan ser procesadas de manera autónoma por niños/as. Laura Lewin advierte sobre la capacidad de “autorregulación” que se adquiere durante el crecimiento que en niños/as se encuentra aún poco desarrollada.

La lógica de la repetición y retribución en los juegos no nos es ajena, pero cuando el juego se individualiza y des socializa y solo busca una retribución material ahí nacen problemáticas relacionadas a conductas compulsivas y o agresivas.

Bajo el manto de “juegos” los dispositivos promueven un bombardeo de la barrera etaria que puede conducir a comportamientos más graves relacionados al acceso a las apuestas.

Como docentes, defendemos el derecho al juego como elemento básico de desarrollo y aprendizaje en los niños/as pero cuando este deja de ser placentero, desafectado y carente de aprendizajes significativos, promueve el desinterés ante los vínculos interpersonales físicos y ante juegos propios de las infancias deja de enmarcarse en un derecho y pone en jaque otro igual de importante que es el derecho a la salud.

Desarrollo

En la experiencia de las salas del nivel inicial pude observar que ante propuestas enmarcadas en las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) que incluyen la utilización de dispositivos individuales “tablet” algunos niños y niñas expresaban una marcada ansiedad por utilizarlos desde el momento de la propuesta inicial. Por ejemplo cuando trabajábamos con rompecabezas de reproducciones de obras de arte del artista seleccionado para alguna secuencia didáctica, buscaban salir de esa aplicación para redireccionarse a otra de su interés. Luego, al momento de concluir la actividad, se dificultaba la entrega de los dispositivos, transgrediendo el tiempo estipulado para dicho fin.

Luego de identificar las alarmas detalladas: ansiedad y transgresión de la regla se buscaron desplegar estrategias como el trabajo de a pares. Se comenzó a entregar una tablet cada dos para hacer intervenir el plano social: acuerdos de turnos de uso y la mirada del otro en cuanto al cumplimiento de las reglas pautadas.

Luego del momento de utilización de los dispositivos se propuso una ronda de intercambio para contar como se habían sentido trabajando en equipos, que problemáticas habían surgido y cómo podíamos hacer para mejorar las futuras experiencias. Mediante el registro escrito a través de la docente fuimos reconociendo avances en los acuerdos y estados de ánimo positivos propios de la posibilidad de jugar en el jardín.

Conclusión

Mediante la práctica de la utilización de dispositivos con su consiguiente reflexión, se pudo promover un uso más consciente de los mismos al tiempo que se intercalan actividades no digitales para fortalecer el goce del juego intersubjetivo.

Esta tarea debe ser realizada en paralelo con las familias, de ahí la necesidad de generar espacios de encuentro escuela-familia para informar sobre las consecuencias de estas problemáticas y consensuar líneas de acción para abordarlas.

Fuentes Consultadas

Presentación y fundamentación de la jornada de ludopatía

Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A. Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. Arch Argent Pediatr. 2024; e202410459. Primero en Internet 8-AGO-2024.

LUDOPATIA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN EL AULA

Alejandra Analía Agosta

DNI 28830380

Área Inicial

En la era de la globalización, en la era digital y de la inmediatez, surgen diversos paradigmas que atraviesan los hogares de niños/as y adolescentes, y en forma directa a las Escuelas.

En estos últimos tiempos se ha evidenciado que niños y niñas, desde edades muy tempranas, tienen acceso a las pantallas, ya sea a través del uso del celular, Tablet, tv, etc. Profesionales de la Educación, así como especialistas en Psicología y Psicopedagogía, coinciden en que el uso excesivo de estos dispositivos provoca en los niños dificultades en el desarrollo del lenguaje, de las habilidades sociales, ansiedad, dificultades en la comunicación, trastornos de conducta y adicción.

La problemática se vuelve más compleja en los adolescentes. Diversos estudios demuestran que se evidencia un significativo crecimiento de la ludopatía en niños, más específicamente en adolescentes, quienes trasgreden la norma y logran acceder a los juegos en línea y juegos de apuestas virtuales.

Según Laura Lewin, experta en educación, en una entrevista con el Diario Clarín, señaló lo siguiente: “es importante comprender que, a diferencia de los adultos, los niños están en una etapa de desarrollo en la que aún no han adquirido plenamente la capacidad de autorregulación y toma de decisiones conscientes, lo que los hace más vulnerables a caer en comportamientos adictivos”. Lewin señala que una característica particular de la ludopatía infantil es que, a diferencia de los adultos, lo que generalmente estimula a los niños no es el dinero en sí, sino la adrenalina que les genera el juego: “La emoción y la excitación que sienten al jugar

pueden ser increíblemente adictivas, llevándolos a buscar constantemente esa sensación de euforia, a menudo sin ser conscientes de los riesgos y consecuencias”.

Esta problemática que en primera medida se desarrolla en el ámbito familiar, no tarde en llegar a las escuelas. Cada vez se observan más niños y adolescentes con dificultades para vincularse con sus pares y docentes, dificultades en la comunicación, en su comportamiento, en la concentración y en el aprendizaje de los contenidos dentro del aula. En muchos casos se dice que estos niños o niñas presentan conductas disruptivas (son aquellas conductas que deterioran el proceso de enseñanza-aprendizaje), en los que se observa: falta de concentración en clase, incapacidad de completar tareas, pérdida de interés en actividades, ansiedad, estrés, etc.

En el nivel inicial la ludopatía no se presenta a través de los juegos de apuestas, si no en los juegos virtuales o en línea. Como se mencionó anteriormente, en estos casos lo estimulante no es ganar dinero si no la adrenalina que sienten al jugar.

La imposibilidad de los niños y niñas de temprana edad de autorregular sus emociones, es decir, la adrenalina o euforia que les provocan dichos juegos, es lo que frecuentemente desemboca en conductas disruptivas.

Ante esta situación, los docentes de nivel inicial implementan ciertos recursos para contener a los alumnos/as:

- Respirar profundamente
- Apretar una pelota antiestrés
- Abrazar un peluche
- Practicar la respiración abdominal
- Utilizar técnicas de conexión a tierra, como observar algo que se pueda ver, oír, oler, tocar y saborear.

- Realizar actividades o juegos al aire libre.
- Permitir expresarse a través del arte, como el dibujo, la pintura, etc.

Si bien la escuela y los docentes toman la responsabilidad de ayudar, contener y apoyar a los alumnos/as que presentan estas conductas, es fundamental que las familias acompañen este proceso, tomando conciencia sobre los perjuicios que puede provocar la ludopatía en el desarrollo integral de los niños/as.

Fuentes Consultadas

Facultad de Ciencias de la Educación y Psicopedagogía. Artículo: "Concepciones docentes acerca de las conductas disruptivas en el aula". LIC. Toledo, Luciana Micael.

Diario Clarín. Familias. Ludopatía infantil: pautas para identificar y prevenir la adicción al juego en niños. 30/07/2024

Conductas disruptivas en el aula. Análisis desde la perspectiva de futuros docentes de Educación Primaria. Revista universidad de Salamanca. Education in the Knowledge Society 23 (2022)

Buenos Aires. Desarrollo Humano y Hábitat. Adicciones. Artículo: Ludopatía Infantil. Con los chicos, las apuestas no.

TECNOLOGÍAS Y JUEGOS EN REDES. ¿CÓMO PREVENIR LA LUDOPATÍA EN EL NIVEL INICIAL?

Candela Tubaro

DNI 37989314

Área Inicial

En el contexto de una sociedad cada vez más digitalizada, donde los/as niños/as tienen acceso temprano a dispositivos tecnológicos y plataformas de juegos en redes, se planteó la necesidad de abordar un PE (Proyecto Escuela) que integrara estas herramientas de forma consciente y responsable.

El objetivo de esta jornada fue trabajar con los/as niños/as de sala de 5 años y sus familias en la incorporación de prácticas saludables relacionadas con la interacción tecnológica, centrándonos en el juego como actividad recreativa y formativa, pero que también puede convertirse en un riesgo cuando no se gestiona adecuadamente. El marco teórico estuvo basado en los principios de educación digital y alfabetización emocional, promoviendo habilidades como el pensamiento crítico y la autorregulación.

La experiencia comenzó con un momento de diálogo en ronda; donde se indagó sobre las actividades favoritas de los niños/as y cómo se sentían al jugar. La propuesta continuó con una charla para los/as niños/as y las familias, donde se introdujeron conceptos claves sobre el impacto de las tecnologías en el desarrollo infantil. Se compartieron ejemplos de juegos en redes populares entre los/as niños/as y se reflexionó sobre los riesgos, como la exposición prolongada, la dependencia a recompensas virtuales y la dificultad para desconectar.

Finalizada la charla, se emplearon recursos interactivos como una pizarra digital para presentar un corto llamado “El tesoro del juego perdido”, que narraba la historia de un grupo de amigos

que aprendían la importancia de disfrutar del juego sin obsesionarse con ganar o con ciertos objetos (como fichas o monedas). Los/as niños/as participaron activamente, sugiriendo finales alternativos para la historia.

Posteriormente, se desarrollaron juegos cooperativos en los que el éxito del grupo dependía de la colaboración y no de la competencia individual. Por ejemplo, construimos una torre con bloques entre todos, reforzando la idea de que jugar es una actividad que debe generar bienestar y unión, y no frustración o estrés.

Además, con el apoyo de recursos visuales, se implementó un semáforo de emociones, donde los niños podían identificar si sus sentimientos durante el juego eran “verdes” (positivos), “amarillos” (dudosos) o “rojos” (negativos). Esto permitió que los/as niños/as comenzaran a tomar conciencia de sus emociones y aprendieran estrategias para gestionar situaciones frustrantes, como el hecho de perder.

Finalizada esta parte de la propuesta, se reunió a niños/as y familias y se diseñaron actividades prácticas utilizando aplicaciones educativas y videojuegos seleccionados por sus valores formativos. Por ejemplo: Un juego de rompecabezas colaborativo en línea, donde los/as niños/as trabajaron por turnos para resolver desafíos, fomentando la cooperación y el respeto por los demás, y un simulador que permitía a los/as niños/as a gestionar recursos dentro de un escenario virtual, lo que promovió la toma de decisiones éticas y el reconocimiento de los límites en el uso de recompensas.

Ya finalizando y para retomar en un próximo encuentro entre familias-niños/as/escuela, se introdujo el concepto de “pausas digitales saludables”, utilizando cronómetros visuales para indicar cuándo era momento de descansar de la pantalla. Como reflexión final junto al grupo, se llegó a la conclusión de que el juego debe ser una fuente de alegría y no de preocupación.

La experiencia resultó enriquecedora tanto para los niños/as como para sus familias. Las familias expresaron su gratitud por el espacio de reflexión y herramientas concretas para acompañar a los/as niños/as en la interacción responsable con las redes. Esta experiencia no solo abordó la prevención de comportamientos compulsivos vinculados a la ludopatía, sino que también promovió el desarrollo de habilidades emocionales esenciales, alineadas con los objetivos curriculares de nivel inicial.

Este PE dejó en claro que el nivel inicial puede y debe abordar los desafíos de la era digital. No solo permitió prevenir conductas asociadas a la ludopatía, sino que también potenció en los/as niños/as competencias digitales y emocionales que sentarán las bases para un desarrollo integral en el futuro.

Fuentes Consultadas

Diseño Curricular. Nivel Inicial. Ciudad de Buenos Aires. 2025.

PREVENCIÓN DE RIESGOS TECNOLÓGICOS: EL BUEN USO DEL CELULAR Y OTROS DISPOSITIVOS

Griselda Beatriz Ferreyra

DNI 3316992

Área Inicial

Inicio

La experiencia áulica presentada a continuación tiene como objetivo sensibilizar a los niños sobre los riesgos asociados al uso excesivo de dispositivos electrónicos, particularmente el celular. En un contexto en el que los niños pequeños están expuestos a la tecnología desde temprana edad, resulta fundamental fomentar hábitos saludables. Según la Sociedad Argentina de Pediatría (2019), el uso excesivo de tecnología puede ser perjudicial para los menores, promoviendo conductas que, si no se controlan, pueden derivar en problemas como la ludopatía. Por lo tanto, se buscó generar una reflexión acerca de las consecuencias de un uso desmedido y cómo aprovechar la tecnología de forma equilibrada y educativa.

Desarrollo

La actividad inició con una conversación en la que se discutieron las diferentes formas en que los niños utilizan los celulares y qué tipo de actividades podrían realizar con ellos de manera positiva. Se destacó la importancia de usar estos dispositivos para actividades educativas, como aprender sobre el entorno natural o buscar información para resolver dudas. Sin embargo, se les explicó que el uso excesivo de la tecnología podría llevar a problemas, como la ludopatía o la adicción a las pantallas, lo que puede afectar su bienestar físico y emocional (Erecursos didácticos para la prevención de ludopatía, 2020).

La actividad incluyó una dinámica con la pizarra digital, donde los niños pudieron participar activamente, ayudando a clasificar actividades positivas y negativas relacionadas con el celular. La metodología interactiva permitió que los pequeños se involucraran de manera divertida y reflexiva, aprendiendo a reconocer cuándo el uso del celular es adecuado y cuándo puede convertirse en un problema. Según “Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes” (2021), es crucial educar desde temprana edad sobre los límites y el uso responsable de las tecnologías.

Conclusión

La experiencia permitió a los niños reflexionar sobre los beneficios y riesgos del uso del celular, promoviendo una mayor conciencia sobre la importancia de equilibrar las actividades tecnológicas con otras que favorezcan su desarrollo integral. A través de esta intervención, se contribuyó a que los niños comprendieran que la tecnología puede ser una herramienta útil, siempre y cuando se utilice de manera responsable y en el contexto adecuado.

LUDOPATÍA EN LA INFANCIA

Marisol Rocío Lubo Fernández

DNI 32665845

Área Inicial

Soy docente de nivel inicial, y observo que es poco frecuente que los niños/as de 4 años presenten ludopatía de manera directa, ya que este trastorno se asocia con un comportamiento más desarrollado en edades mayores.

Pero me pasó en una sala de 4 años que comenzamos a trabajar con los números en el área de matemática y busqué como recurso varios juegos de azar, "Bingo", "ruleta", "cartas". Me fue posible observar conductas en una niña que podrían ser una señal temprana de una relación problemática con el juego.

Una niña llamada Catalina de 4 años, comenzó a mostrar una actitud obsesiva hacia los juegos de azar. Durante varias semanas le gustaba jugar con una ruleta de juguete que tenía en el aula, donde apostaba fichas para ver qué número salía, observé que si no ganaba se enojaba, por momentos jugaba sola apartada del resto del grupo, prefería estos juegos por encima de otras actividades, incluso en la hora de descanso. No observaba un avance en el aprendizaje con respecto a lo que, como docente, quería lograr como objetivo áulico.

A medida que avanzaba el tiempo, Catalina comenzó a pedirle a su mamá que le comprara más juguetes similares para jugar en casa. Los juegos de azar que ella usaba en casa se convirtieron en su principal actividad recreativa, y empezó a mostrar malestar cuando no podía jugar con ellos.

Como docente a cargo al observar estas actitudes, decidí hablar con la mamá de Catalina para conocer más sobre el contexto en casa. La mamá mencionó que veía muchos anuncios de juegos

de azar en la televisión y a veces usaba el celular y jugaba con juegos en línea.

Luego de esta conversación con su mamá implemente actividades que promovieran el juego libre y la imaginación sin la necesidad de apuestas o juegos de azar. Introduje juegos donde los niños pudieran compartir y cooperar en lugar de competir para ganar, como juegos de construcción, dibujo libre, y actividades en las que no existiera una recompensa o relacionado con el azar.

La intervención y comunicación del docente junto a su familia permitió a Catalina y a sus compañeros aprender sobre el juego responsable y disfrutar de actividades que no estuvieran ligadas a la competencia y el azar.

Quiero reforzar lo importante que es que los docentes estemos atentos a las influencias externas que puedan afectar el comportamiento de los niños, incluso en edades tan tempranas, y promuevan juegos que fomenten la creatividad y el trabajo en equipo sin fomentar el interés por el azar.

LUROPATÍA: UNA PROBLEMÁTICA QUE ATRAVIESA A NUESTROS ALUMNOS.

Laura Graciela Pavano

DNI 27308235

Área Inicial

Hace unos días, apoyándonos en la propuesta del curso, en nuestras queridas salas de 4 años del Jardín “Margarita Ravio-lli”, (salas Turquesa Verde y Violeta), nos embarcamos en una aventura educativa que buscaba abordar un tema cada vez más relevante en nuestra sociedad: el uso saludable de la tecnología y la prevención de conductas adictivas desde la primera infancia. Inspirados por las recomendaciones de la Asociación Española de Pediatría, que sugiere proteger a los niños de las pantallas hasta los 6 años, decidimos diseñar una experiencia que promoviera un equilibrio entre las actividades digitales y las tradicionales, fomentando habilidades socioemocionales esenciales en nuestros pequeños.

Todo comenzó una mañana luminosa, cuando reunimos a los niños en la alfombra de cuentos. Con entusiasmo, les preguntamos sobre sus juegos favoritos. Las respuestas fueron tan variadas como coloridas: algunos mencionaron jugar a la pelota en el parque, construir torres con bloques o disfrazarse de superhéroes; sin embargo, una buena parte habló de juegos en tablets o celulares, como “atrapa al monstruo” o “pinta y colorea”. Esta conversación inicial nos permitió vislumbrar la presencia significativa de la tecnología en sus vidas cotidianas.

Para profundizar en esta reflexión, propusimos crear juntos un mural titulado “Nuestros Juegos Favoritos”. Armados con revistas, tijeras y pegamento, los niños seleccionaron imágenes que representaban sus actividades lúdicas preferidas. Al finalizar, ob-

servamos una rica diversidad: desde fotos de niños corriendo al aire libre hasta imágenes de dispositivos electrónicos. Este ejercicio visual nos sirvió como punto de partida para dialogar sobre la variedad de formas de jugar y la importancia de equilibrarlas.

Con el mural como telón de fondo, organizamos una serie de actividades diseñadas para explorar distintas modalidades de juego y promover una relación saludable con la tecnología.

Una de las iniciativas más enriquecedoras fue la implementación de estaciones de juego rotativas. Cada rincón del aula y del patio se transformó en un espacio dedicado a una actividad específica. En el “Rincón de los Juegos de Mesa”, los niños se sumergieron en partidas de “La oca” y “Ludo”, donde aprendieron la importancia de respetar turnos y colaborar con sus compañeros. El patio se convirtió en el “Espacio de Movimiento”, donde organizamos carreras de obstáculos y juegos con la soga, fomentando la actividad física y la coordinación motora. Dentro del aula, el “Taller de Construcción” invitó a los pequeños a dar rienda suelta a su creatividad con bloques y materiales reciclados, mientras que el “Rincón Tecnológico” ofreció un espacio controlado para interactuar con aplicaciones educativas bajo nuestra supervisión.

Cada día, los niños rotaban por estas estaciones, experimentando diferentes formas de juego y descubriendo nuevas habilidades e intereses. Al finalizar cada sesión, nos sentábamos en círculo y les invitábamos a expresar cómo se habían sentido en cada actividad. Algunos compartían con entusiasmo que les encantaba correr al aire libre porque se sentían libres como pájaros; otros mencionaban lo divertido que era construir torres altas que casi tocaban el cielo. Estas reflexiones nos brindaron valiosas pistas sobre sus preferencias y emociones asociadas a cada tipo de juego.

Para profundizar en la temática del equilibrio y la autorregulación, introdujimos el cuento “El Reloj Mágico”. La historia narraba las aventuras de un niño que, gracias a un reloj especial,

aprendía a distribuir su tiempo entre diversas actividades, descubriendo que cada una le aportaba algo valioso. Tras la lectura, los niños participaron activamente en una conversación sobre cómo organizaban su propio tiempo y qué actividades les hacían sentir más felices. Fue sorprendente escuchar cómo algunos reconocían que, después de mucho tiempo frente a la pantalla, se sentían cansados o aburridos, mientras que jugar con amigos les llenaba de energía y alegría.

Reconociendo la importancia de involucrar a las familias en este proceso, organizamos una jornada titulada “Jugamos en Familia”. Invitamos a padres, madres y hermanos a participar en una tarde de juegos tradicionales en el jardín. La respuesta fue abrumadora: las risas y la complicidad entre grandes y chicos llenaron cada rincón del espacio. Al finalizar, propusimos la creación conjunta de un “Pacto de Juego Saludable”. Cada familia, en una cartulina decorada con dibujos y colores, estableció acuerdos sobre el uso de dispositivos electrónicos en el hogar, promoviendo actividades compartidas y tiempos sin pantallas. Estos pactos fueron luego compartidos y exhibidos en el aula, reforzando el compromiso colectivo.

Como conclusión, notamos que a lo largo de esta enriquecedora experiencia, fuimos testigos de transformaciones significativas en nuestros pequeños exploradores. Comenzaron a mostrar una mayor conciencia sobre cómo distribuían su tiempo y las emociones asociadas a cada actividad. Algunos, espontáneamente, proponían alternar entre juegos físicos y momentos de calma con cuentos o dibujos, demostrando una incipiente capacidad de autorregulación.

Las familias, por su parte, expresaron su gratitud por haber sido incluidas en el proceso y compartieron testimonios sobre cómo las dinámicas en el hogar habían cambiado. Una madre comentó que, tras establecer el pacto, su hijo sugería actividades para hacer juntos, como cocinar o salir al parque, en lugar de pe-

dir el celular. Estos relatos nos confirmaron la importancia de la colaboración entre la escuela y la familia en la formación de hábitos saludables.

Esta experiencia nos reafirmó en la convicción de que, desde la educación inicial, es posible y necesario abordar temáticas que, aunque puedan parecer adelantadas para la edad, sientan las bases para un desarrollo integral y equilibrado. Fomentar un uso consciente y moderado de la tecnología, promover la diversidad en las formas de juego y fortalecer los lazos familiares son pilares fundamentales para la construcción de una infancia plena y feliz.

Elegí para desarrollar la experiencia lo expuesto por “Goleman, D. (1995). La inteligencia emocional. Kairós”, “Vygotsky, L. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica”, la publicación de la “Sociedad Argentina de Pediatría (2024). Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia” y lo volcado por el “Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires (2024). Adolescentes y juegos de apuestas online”.

JUGAMOS PARA APRENDER: PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN EL NIVEL INICIAL

Paula V. Molina

DNI 26997856

Área Inicial

Introducción

La ludopatía es un problema que afecta a personas de diversas edades y se ha convertido en una preocupación creciente en la niñez y la adolescencia (Roa, 2019). A pesar de que el nivel inicial parece estar alejado de este problema, la exposición temprana a juegos de azar y dinámicas de recompensa puede influir en futuras conductas adictivas, fomentado por los juegos en línea vigentes. En este trabajo se presenta una experiencia áulica en una sala de 5 años, en la que se implementaron estrategias pedagógicas para abordar de manera preventiva la ludopatía a través del juego saludable y la reflexión en el aula.

Desarrollo y discusión

Durante el ciclo lectivo, se observó que algunos niños y niñas tenían un interés particular por juegos que implicaban premios o recompensas. A partir de esta situación, se diseñó un proyecto educativo para fomentar el juego cooperativo y el desarrollo del pensamiento crítico respecto a los juegos de azar.

Las estrategias implementadas incluyeron:

1. Charlas y cuentos: Se utilizaron relatos sobre juegos responsables y la importancia de jugar por diversión y no por recompensas. Se emplearon recursos didácticos como “El dado mágico”, un cuento interactivo que pro-

mueve la toma de decisiones sin basarse en la suerte.

2. Juegos cooperativos: Se desarrollaron actividades donde el éxito no dependía del azar, sino del esfuerzo conjunto. Juegos como, por ejemplo, “La telaraña de la amistad” que incentivo la cooperación y la resolución de problemas en grupo.

3. Diálogo y reflexión: Se organizaron rondas de intercambio (conversación) donde los niños y niñas compartieron sus experiencias sobre los juegos en su casa, identificando diferencias entre juegos recreativos y juegos de azar.

4. Uso responsable de la tecnología: Se trabajó con las familias para generar conciencia sobre los riesgos de juegos en línea con sistemas de recompensas, incentivando la supervisión y el uso de aplicaciones educativas.

Esta propuesta permitió que los niños comprendieran la importancia del juego saludable y desarrollaran un pensamiento crítico respecto a las mecánicas de azar en diversas actividades de juego.

Conclusión

La prevención de la ludopatía debe iniciarse desde edades tempranas, promoviendo el juego saludable y el pensamiento crítico respecto a las mecánicas de azar y recompensa. A través de estrategias pedagógicas adecuadas, los docentes pueden generar conciencia en los niños y sus familias sobre los riesgos del juego compulsivo y la importancia de fomentar actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo integral. Este enfoque preventivo es clave para reducir la incidencia de la ludopatía en etapas posteriores de la vida.

Fuentes Consultadas

- Roa, M. (2019). ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?
- Confederación Don Bosco. (2023). *Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía*. Recuperado de <https://pasaporte00.confedonbosco.org/wp-content/uploads/2023/07/CASTELLANO-recursos-didacticos-para-la-prevencion-ludopatia.pdf>
- Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. (2024). *Adolescentes y juegos de apuestas online*. Recuperado de https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2024-08/Adolescentes%20y%20juegos%20de_apuestas%20online%20.pdf
- Martínez, P., & Durán, P. (2020). *Juego en línea en Argentina: Un vacío jurídico en la sociedad del conocimiento que reclama una solución: ¿Es necesaria su regulación?*
- Redacción La Voz. (2024, 12 de septiembre). Apuestas. El peligro de la ludopatía infantil: dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para. *La Voz del Interior*.
- Pedrouzo, S. B., Krynski, L., & Melamud, A. (2025). Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 123(2), e202410459. Recuperado de <https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2025/v123n2a02.pdf>
- Sociedad Argentina de Pediatría. (2024). Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia. Recuperado de https://www.sap.org.ar/uploads/documentos/documentos_apuestas-en-linea-un-problema-actual-en-la-ninez-y-adolescencia-352.pdf

CUANDO JUGAR NO ES COSA DE CHICOS

Nancy Tahmisian

DNI 22114047

Área Inicial

Inicio

La ludopatía virtual en menores de edad es un fenómeno creciente que se ha intensificado con el auge de los videojuegos y las plataformas en línea. Esta adicción se caracteriza por un comportamiento compulsivo hacia los juegos de azar o videojuegos en los que se realiza apuestas, lo que puede tener consecuencias negativas en el desarrollo emocional, social y académico de los niños/as y los adolescentes. El acceso fácil y constante a internet, junto con la “gamificación” de actividades económicas y sociales en las plataformas virtuales, ha generado una exposición constante a situaciones de riesgo para los chicos y las chicas.

Desarrollo

Un aspecto clave de la ludopatía virtual en los menores de edad, es la dificultad para distinguir entre un juego inofensivo y un comportamiento adictivo. Los videojuegos de hoy en día están diseñados para ser altamente atractivos, con recompensas constantes, mecánicas de “loot boxes”, (cajas de sorpresas) y otros elementos que fomentan la inversión emocional y monetaria de los jugadores. Esto, en muchos casos, se combina con la presión social que ejerce el entorno digital, donde la competitividad, la pertenencia a una comunidad virtual y la validación a través de logros dentro del juego son factores de gran importancia.

Personalmente, como docente en una sala de 5 años, viví una experiencia donde acompañé a una familia que estaba transitando una problemática relacionada con este tema con sus dos hijos

de 4 y 5 años, ambos alumnos de la institución donde trabajaba. Cada día notábamos que ambos hermanos llegaban al jardín muy cansados, sin ganas de jugar y de realizar las actividades propuestas, y por lo general, se dormían sobre la mesa durante el desayuno. Ante esta situación reiterada, ambas docentes nos reunimos con el equipo de conducción para contarles lo que estábamos observando hacía unos días. La conducción agendó una entrevista con la familia, y ya en la misma, a medida que escuchábamos el relato de sus adultos responsables, inferimos que estos niños estaban quedándose hasta altas horas de la noche jugando a video juegos, pero no sólo jugando, sino que sin que sus padres lo notaran, estaban comprando “Minecoins” con las billeteras virtuales de ellos. Por otro lado, estaba la problemática que este juego, era jugado por estos niños junto personas de todas las edades, sin saber con quienes estaban interactuando, con el peligro que eso supone para los niños y niñas, siendo que en esta época el “Ciberacoso” (acoso o intimidación por medio de las tecnologías digitales), es un delito que se está dando cada vez con mayor frecuencia. Minecraft, me enteré conversando con esta familia, es muy popular entre los niños/as, debido a su mundo abierto y sus mecánicas simples de construcción y exploración. Los jugadores, en este caso ambos los niños pequeños, podían interactuar con el entorno virtual, crear estructuras, explorar mundos y colaborar con otros jugadores en línea. A pesar de ser un juego que fomenta la creatividad, también puede presentar riesgos si no se monitorea adecuadamente como en este caso. Los niños pequeños pueden estar expuestos a interacciones con extraños a través de servidores multijugador, lo que podría dar lugar a contenido inapropiado o incluso conductas de “Ciberacoso”, (acoso o intimidación por medio de las tecnologías digitales).

Por lo tanto, como en el caso expuesto anteriormente, aunque este es un juego que puede ser educativo y fomentar la imaginación, su componente en línea puede ser un punto de vulnerabilidad para los niños pequeños, especialmente si no se configuran

adecuadamente las opciones de privacidad y seguridad dentro del juego.

En este contexto, el sociólogo y psicólogo Jaime Rodríguez señala que la ludopatía virtual en menores de edad puede ser vista como una respuesta a la búsqueda de gratificación inmediata y una forma de evasión de los problemas emocionales o sociales. Según Rodríguez, los jóvenes, al estar en una etapa de formación y desarrollo, son especialmente vulnerables a los estímulos externos que ofrecen los videojuegos en línea, que están diseñados específicamente para captar su atención y mantener su compromiso por largas horas. El autor advierte que las consecuencias de esta adicción incluyen alteraciones en los patrones de sueño, descenso en el rendimiento escolar, y problemas de socialización en la vida real.

Por otro lado, varios expertos en adicciones y salud mental, hacen foco en la ludopatía virtual en menores, pero desde el ángulo del impacto psicológico a largo plazo. Explican que los adolescentes expuestos a este tipo de adicciones desarrollan una dependencia emocional de los videojuegos que puede derivar en un aislamiento social y dificultades en la gestión de sus emociones. Los menores que se suman a este tipo de plataformas no solo pierden dinero real, (a través de micro transacciones), sino que también arriesgan su bienestar emocional al confundir la realidad con el entorno virtual. También subrayan la necesidad de una intervención temprana y de una regulación más estricta de los contenidos y mecanismos de monetización dentro de los videojuegos.

Conclusión

En resumen, la ludopatía virtual en menores de edad es una problemática que involucra aspectos psicológicos, sociales y tecnológicos. Es crucial que tanto familias como educadores estén alerta a los signos de adicción en los jóvenes y trabajen conjunta-

mente con profesionales para prevenir y tratar este tipo de conductas. Autores como García Ruiz, Buil y Solé Moratilla coinciden en que el tratamiento debe ser integral, considerando tanto las variables emocionales como las contextuales que influyen en el comportamiento de los menores frente a los videojuegos y el juego en línea.

Fuentes Consultadas

Ministerio de Salud. Manual sobre juego patológico una experiencia en la provincia de Buenos Aires. Programa de prevención y asistencia al juego compulsivo. 1a edición. Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires, editor. La Plata, Buenos Aires; 2015.

García Ruiz P, Buil P, Solé Moratilla MJ. Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del “juego responsable”. Política y Sociedad.

Jaime Rodríguez de Santiago. Adicción a entender cómo funcionan las cosas Podcast Sango. <https://www.youtube.com/watch?v=DwmwedSHXfw>

ADICCIONES Y SUS PELIGROS

María Noelia Rojo

DNI 39271109

Área Inicial

La ludopatía es un problema creciente en nuestra sociedad, que afecta a personas de todas las edades. Como docente, considero fundamental abordar esta problemática en el aula, no solo para prevenir conductas adictivas, sino también para fomentar el pensamiento crítico y la toma de decisiones responsables. Realmente es increíble la cantidad de información y de acceso constante a todo, todo el tiempo y en todo lugar desde un pequeño dispositivo que forma parte ya de nuestra vida diaria, y con el cual pensamos que no podríamos vivir. Esto, ¿no suena peligroso?... Esto... ¿no parecería el relato de una película futurista? Pero es la vida diaria en la que estamos insertos.

En este marco, actualmente trabajo en el nivel inicial pero voy a narrar acerca de una experiencia pedagógica con nivel secundario. Todo comenzó cuando observé que algunos estudiantes discutían sobre sus apuestas en plataformas en línea y sobre juegos de azar en redes sociales. Una de las experiencias más significativas fue cuando un estudiante compartió que su hermano mayor tenía problemas con las apuestas en línea y que esto había afectado la economía familiar. Este testimonio generó un profundo impacto en sus compañeros y permitió abrir un espacio de diálogo donde varios expresaron sus propias preocupaciones y dudas sobre el tema, alertando sobre la necesidad de intervenir de manera educativa.

En primer lugar, realizamos un diagnóstico inicial a través de una encuesta anónima para conocer las experiencias y percepciones del alumnado respecto a los juegos de azar y las apuestas en línea. Luego, organizamos un debate guiado sobre el impacto

de la ludopatía en la vida personal, familiar y social. Durante la actividad, reflexionamos sobre los mecanismos que utilizan los juegos de azar para generar adicción y analizamos casos reales de personas afectadas por la ludopatía.

Como complemento, invitamos a un especialista en psicología para que brindara una charla sobre los efectos psicológicos de la adicción al juego y ofreciera herramientas para detectar signos de alerta.

Finalmente, los alumnos trabajaron en pequeños grupos para diseñar campañas de concientización, que incluyeron afiches, videos y presentaciones dirigidas a sus compañeros y a la comunidad educativa. La experiencia permitió a los estudiantes comprender los peligros del juego patológico y fortalecer su capacidad de análisis crítico frente a las estrategias de captación utilizadas por la industria del juego. Asimismo, se generó un espacio de diálogo donde pudieron expresar sus dudas e inquietudes sobre el tema. La actividad también tuvo un impacto institucional, ya que las campañas de concientización lograron sensibilizar a otros docentes y familias sobre la importancia de la prevención.

Considero que la educación cumple un rol clave en la lucha contra la ludopatía, y que la implementación de metodologías activas puede hacer la diferencia en la formación de ciudadanos responsables.

Fuentes Consultadas

Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía. Confederación Don Bosco.

GCBA. Adolescentes y juegos de apuestas online.

Antecedente Pedagógico 2025 | Publicación en Libro electrónico - "VII Jornada de Profesionalización Docente para la Innovación Educativa" Ludopatía: una problemática que atraviesa a nuestros alumnos.

CHARLAMOS SOBRE LA LUDOPATÍA EN NIVEL INICIAL

Ivana Paniagua

DNI 31494624

Área Inicial

Era una mañana y en el aula, los niños de nivel inicial estaban sentados en un círculo, llenos de curiosidad. Íbamos a trabajar un tema importante: la ludopatía, pero de una manera adaptada a su comprensión y con actividades lúdicas para que pudieran interiorizarlo.

Comencé la actividad mostrándoles una caja misteriosa que había preparado con varios objetos dentro. Los niños miraban con ojos brillantes, pero mi objetivo era enseñarles sobre el equilibrio y las decisiones que debemos tomar al momento de jugar. Les dije: “Dentro de esta caja hay muchos juegos, pero lo que vamos a aprender es cuándo es bueno jugar y cuándo es mejor dejar de jugar”.

Primero, les expliqué, con un tono tranquilo, qué es la ludopatía, pero usando un lenguaje sencillo. Les conté que “la ludopatía es cuando a una persona le gusta tanto jugar que no sabe cuándo parar, y eso puede causarle problemas. Puede ser que se sienta muy triste o que no tenga tiempo para hacer otras cosas importantes”.

Luego, les mostré un juego de mesa y les expliqué cómo jugamos para divertirnos, pero sin exagerar. Los niños estaban ansiosos por participar, así que los dividí en pequeños grupos y les pedí que jugáramos juntos, pero con una regla importante: después de un rato, todos debíamos parar, aunque no hubiésemos terminado el juego. Quería que experimentaran la sensación de no seguir jugando más allá del tiempo que habíamos establecido,

y que comprendieran que se puede disfrutar de un juego sin que este tome el control.

Mientras jugaban, les pedía que me contaran cómo se sentían al tener que parar, y muchos expresaron que, al principio, les costaba un poco, pero después entendieron que podían disfrutar de otras actividades. Hablamos también sobre lo que podrían hacer cuando ya no querían seguir jugando: leer un libro, jugar al aire libre o incluso pintar.

El cierre de la actividad fue muy especial. Cada niño compartió algo que le gustaba hacer además de jugar y todos coincidieron en que hay muchas formas de divertirse, y lo más importante es saber cuándo es suficiente.

De esta manera, logrará transmitir un mensaje clave sobre la importancia de saber cuándo parar y cómo la diversión puede ser sana y equilibrada. Los niños no solo aprendieron sobre la ludopatía, sino que también experimentaron de manera vivencial cómo las decisiones relacionadas con el juego pueden ser positivas si se toman con conciencia y moderación.

LUDOPATÍA EN JÓVENES

Jesica Arroyo

DNI 31932640

Área Inicial

Durante el segundo trimestre del ciclo lectivo, observé una creciente inquietud en algunos estudiantes de 4° año del nivel secundario en relación con los juegos en línea y las apuestas deportivas. A partir de una conversación espontánea que surgió en una clase de Formación Ética y Ciudadana, advertí que varios alumnos estaban involucrados, directa o indirectamente, con plataformas de apuestas, muchas veces sin ser plenamente conscientes de los riesgos asociados.

Frente a esta situación, decidí implementar una secuencia didáctica específica para abordar el tema de la ludopatía como una problemática actual que afecta especialmente a adolescentes. La propuesta incluyó tanto actividades áulicas como una acción institucional de concientización.

Fundamento de la propuesta a realizar

En los últimos años, el acceso a plataformas de apuestas en línea y videojuegos con mecánicas de azar ha crecido exponencialmente, afectando a un sector particularmente vulnerable: los adolescentes. La ludopatía juvenil es una problemática emergente que puede generar consecuencias negativas en el desarrollo emocional, académico y social de los estudiantes.

La escuela, como espacio de formación integral, tiene la responsabilidad de abordar esta realidad y proporcionar herramientas para la prevención y concientización. A través de una propuesta educativa interdisciplinaria, se busca que los estudian-

tes comprendan los riesgos del juego compulsivo, desarrollen pensamiento crítico frente a las estrategias de manipulación del mercado y fortalezcan su autonomía para la toma de decisiones responsables.

Esta iniciativa se enmarca en la necesidad de formar ciudadanos críticos y responsables, alineándose con el enfoque de la Educación para la Salud y la Educación Emocional. Además, responde a la demanda de una educación contextualizada que atienda problemáticas actuales y promueva el bienestar de los jóvenes dentro y fuera del ámbito escolar.

Objetivos

Objetivo general

- Contribuir a la prevención de la ludopatía juvenil mediante una propuesta educativa que promueva la reflexión, el pensamiento crítico y la toma de decisiones responsables.

Objetivos específicos

- Sensibilizar a los estudiantes sobre la problemática de la ludopatía y su impacto en la vida cotidiana.
- Brindar herramientas para identificar los mecanismos de manipulación utilizados en juegos de azar y apuestas en línea.
- Favorecer el desarrollo de habilidades emocionales y cognitivas que permitan enfrentar la presión social relacionada con el juego.
- Promover el trabajo interdisciplinario para abordar la ludopatía desde múltiples perspectivas (psicológica, social, tecnológica y ética).
- Generar espacios de debate y reflexión crítica en el aula sobre los riesgos y consecuencias del juego compulsivo.

- Fomentar la participación estudiantil en la creación de campañas de concientización dentro de la comunidad educativa.

Estrategias y herramientas utilizadas

Inicio

Diagnóstico inicial: A través de una encuesta anónima y confidencial (realizada con formularios digitales), obtuve información sobre los hábitos de juego de los estudiantes. Este instrumento fue clave para conocer el grado de exposición al juego y orientar mejor las intervenciones.

Trabajo interdisciplinario: Coordiné con docentes de Psicología y TIC para abordar la ludopatía desde múltiples enfoques: psicológico, social y tecnológico. Se promovió la reflexión crítica sobre la manipulación de algoritmos en los juegos y el impacto emocional de la adicción.

Desarrollo

Estudio de casos reales: Presentamos noticias actuales y testimonios de jóvenes que atravesaron situaciones de ludopatía. Esto generó un clima de empatía y discusión profunda en clase. Los estudiantes pudieron identificar señales de alerta y analizar cómo se inicia el proceso adictivo.

Debate y dramatizaciones: Organizamos un debate donde los estudiantes tomaron roles diversos (familiares, profesionales de la salud, legisladores, adolescentes). También realizaron pequeñas dramatizaciones que representaban situaciones cotidianas relacionadas con la ludopatía, lo que favoreció la expresión de emociones y el pensamiento crítico.

Conclusión: Campaña institucional: Como cierre, se organizó una campaña de concientización en toda la escuela. Los alumnos diseñaron afiches, videos cortos y presentaciones interactivas para compartir con sus compañeros de otros cursos. Esta actividad generó un fuerte impacto institucional, ya que visibilizó una problemática muchas veces silenciada.

Reflexión final

Esta experiencia me permitió comprender la importancia de generar espacios seguros donde los estudiantes puedan hablar abiertamente sobre los desafíos que enfrentan en su vida cotidiana. Abordar la ludopatía desde la escuela no solo brinda herramientas para prevenir conductas de riesgo, sino que también fortalece los lazos entre la institución, los alumnos y sus familias. La educación, cuando se conecta con la realidad del estudiante, se transforma en un verdadero acto de cuidado.

Fuentes Consultadas

Juego en línea en argentina: un vacío jurídico en la sociedad del conocimiento que reclama una solución: ¿es necesaria su regulación?

¿Qué es la ludopatía y que consecuencias tiene? Autor: Miguel Roa

Adolescentes y juegos de apuestas online. Gobierno de la ciudad de Buenos Aires

UNICEF Argentina (2020). Adolescentes en la era digital: riesgos, oportunidades y desafíos. Buenos Aires.

Red de Juego Responsable de Argentina. (2023). Materiales de sensibilización sobre ludopatía y apuestas online. Disponible en: <https://juegoresponsable.gob.ar>

Gutiérrez, F. & Soriano, F. (2014). Prevención de adicciones en adolescentes: guía práctica para el aula. Editorial Graó.

LUDOPATÍA: UNA PROBLEMÁTICA QUE ATRAVIESA A NUESTROS ALUMNOS

Celina Diaz

DNI 27285487

Área Inicial

Actualmente, me encuentro desempeñándome como docente de Área Inicial en una sala de 5 años de una Escuela Infantil ubicada en Almagro y es frecuente, el ver a los niños de esta edad mostrar signos de “dependencia” o “mal hábito” a las pantallas, como por ejemplo; Irritabilidad o berrinches extremos cuando algo no resulta como lo esperado; inconvenientes para calmarse sin un celular o tablet; poco interés en juegos tradicionales de la sala como ser bloques, masa, muñecos; periodos intermitentes de atención en actividades que requieren esfuerzo como escuchar cuentos o seguir consignas; inconvenientes para relacionarse e interactuar con pares, prefiriendo jugar en soledad y otras conductas que se dan a diario en la sala y que son resultado de diferentes factores.

Los niños de esta edad han nacido en un contexto tecnológico el cual es casi imposible que no sean parte del mismo, pero es fundamental como adultos y docentes ofrecerles otras alternativas de juego donde puedan socializar y conectarse con el otro, donde la recompensa sea el disfrute por el juego en sí mismo y no una estimulación al cerebro que solo genera más dependencia, donde logren de forma paulatina aumentar la tolerancia a la frustración.

Como docente de Área Inicial, propongo un proyecto de articulación de las salas de distintas edades de una “ludoteca” o “juegoteca”, con el objetivo de brindar espacios de encuentro y de reencuentro de diversas edades, que se vaya transformando y en-

riqueciendo de forma paulatina, donde los niños, las niñas y los responsables logren en ese ambiente, liberarse, crear, imaginar, socializar, intercambiar, compartir, experimentar y descubrirse como sujetos, como plantea Evelina Brinnitzer.

Entendemos el juego como una actividad antropológica, vital, necesaria, con clara dimensión pedagógica, propedéutica, y en determinados momentos y situaciones también terapéutica. En fin, entendemos el juego como inherente al ser humano.

Un proyecto que, partiendo del juego como necesidad antropológica y cultural, potencia el derecho de jugar por el placer del juego.

El proyecto tendría una función educativa y recreativa, dado que el juego es un mediador de aprendizajes y es un fin en sí mismo, ya que promueve la diversión y el disfrute, siendo fundamental el aprender a jugar y jugar aprendiendo.

Un espacio de juego, y como tal debe invitar a jugar, promover la diversión, ser atractivo y hacer disfrutar a los destinatarios. El mismo plantea un tiempo y espacio determinado, como afirma Martha Glanzer. A medida que transcurre el juego, en ese tiempo y espacio, se va conformando un “círculo mágico” en donde la actividad lúdica, queda encerrada en sí misma, como describe Huizinga en el texto de Leandro Bleger.

El juego es una actividad libre, que no sigue ninguna lógica solo la que se construye en el propio juego, no es de carácter obligatorio, sino por el contrario, es una actividad voluntaria, en la que los niños y las niñas deben predisponerse y disponerse a jugar, con el objetivo de buscar placer.

La autora Noemí Aizencang plantea que el juego se da en un contexto de aprendizaje que potencia la exploración y la invención en un contexto “privilegiado”, que tiene como objetivo fundamental “dejarnos atrapar por el juego” y predisponernos a encontrarnos con el otro en un tiempo sin “presura”, tiempo de jugar.

Al jugar los niños y las niñas, y nosotros mismos también, nos permitimos encontrarnos, compartir, imaginar, reconocernos, discernir, acordar, estimulando y potenciando otros aprendizajes.

El rol de los responsables del proyecto será ser protagonistas, junto con los niños y las niñas en el juego, dado que somos nosotros los responsables de transmitirles ese “espacio mágico” que propone la actividad lúdica, ya que se “aprende jugando” y se “juega a aprender” para luego “aprender trabajando” y “trabajar para aprender” y “divertirse jugando”, (Ivana Rivero y Marcelo Ducart).

A modo de cierre, es importante afirmar y reafirmar que: a través del juego estimulamos y atendemos las necesidades recreativas e intereses lúdicos individuales y colectivos de diferentes grupos escolares, promoviendo la interacción social cooperativa y el desarrollo de la creatividad; propiciamos espacios de interacción y experiencias lúdico creativas entre niños/as de diferentes edades; rescatamos los espacios, los medios y la capacidad de juego de nuestros niños y niñas, favorecemos aspectos como la cooperación, la solidaridad, la tolerancia, el respeto por las/os otras/os.

A través del juego, los niños y las niñas, podrán adquirir recursos de hábitos de juego saludables, favoreciendo su desarrollo integral y fortaleciendo el valor del juego en comunidad, reduciendo situaciones de ansiedad relacionadas con el uso de dispositivos electrónicos, brindando espacios donde puedan expresar sus emociones y reflexionar sobre la importancia de equilibrar el tiempo frente a las pantallas con otras formas de juego.

“El juego busca convocar al encuentro, la realidad de exilios de un estar armonioso en el mundo y que con posibilidad creativa en la acción, interpela y compromete.” Paulo Freire

Fuentes Consultadas

Debates y fundamentos en torno al juego y el jugar. Leandro Bleger.

Juegotecas. Espacios para crear y promover actividades colectivas. Evelina Brinnitzer. 1999.

Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Noemí Aizencang.

El juego en la formación docente. acerca del juego como recurso. Ivana Rivero y Marcelo Ducart.

JUGANDO AL LÍMITE: ESTRATEGIAS AULICAS PARA PREVENIR LA LUDOPATÍA

Karen Viviana Navia

DNI 39280054

Área Inicial

En el contexto actual, la ludopatía se ha convertido en una preocupación creciente entre los jóvenes, afectando su bienestar emocional y social. Como docente, me he sentido llamado a abordar este tema desde una perspectiva preventiva, dentro del marco de la educación emocional y el uso responsable de las tecnologías. Por ello, durante el ciclo escolar pasado, decidí implementar una experiencia áulica que integrará tanto estrategias pedagógicas como herramientas digitales para abordar la ludopatía. Si bien soy docente de Área Inicial, dicto talleres para jóvenes en situación de vulnerabilidad.

Mi principal objetivo fue sensibilizar a los estudiantes sobre los riesgos asociados al juego patológico y promover actitudes reflexivas en relación con el uso responsable del tiempo y los recursos digitales. A través de la intervención, busqué:

Concientizar a los jóvenes sobre la ludopatía: Reconocer las señales de advertencia y los efectos negativos en su vida cotidiana.

Desarrollar habilidades emocionales: Fomentar la autorregulación emocional, la toma de decisiones informadas y la gestión del tiempo.

Promover el uso responsable de las tecnologías: Reflexionar sobre el impacto de los videojuegos y las apuestas online en su bienestar.

Fomentar el trabajo colaborativo: Propiciar el diálogo abierto sobre el tema, para que los jóvenes pudieran compartir experien-

cias y reflexiones, eliminando estigmas y prejuicios.

Comencé la propuesta indagando sus saberes previos, donde fueron invitados a reflexionar sobre su relación con los videojuegos y las apuestas online. Les presenté conceptos básicos sobre la ludopatía, apoyándome en estadísticas recientes y ejemplos de situaciones que pudieran ser cercanas a ellos. Utilicé una presentación multimedia que incluía videos cortos, entrevistas con expertos y casos reales, para generar un espacio de reflexión y debate.

A lo largo de las semanas, se incorporaron diversas herramientas y estrategias, entre ellas:

Debates y dinámicas grupales: se propició el diálogo en pequeños grupos para discutir cómo las tecnologías pueden influir en el comportamiento, tanto de forma positiva como negativa. En cada grupo, los estudiantes respondían preguntas como: ¿Qué diferencias hay entre jugar de forma recreativa y caer en una adicción? ¿Qué consecuencias emocionales y sociales puede generar la ludopatía? Esto permitió un espacio de escucha activa y empatía, donde los estudiantes pudieron expresar sus experiencias y preocupaciones.

Testimonios de expertos: Invitamos a un psicólogo especializado en adicciones tecnológicas a compartir su perspectiva con los estudiantes. Esta actividad incluyó una sesión de preguntas y respuestas, donde los jóvenes tuvieron la oportunidad de hablar directamente con el experto y aprender sobre los signos tempranos de la ludopatía, así como estrategias de prevención.

Tareas reflexivas: Como parte de la evaluación formativa, les pedí a los estudiantes que realizaran un diario en el que reflexionaran sobre su relación personal con las tecnologías y los videojuegos. En este diario, debían identificar los momentos en los que el juego comenzaba a ocupar más espacio en su vida y cómo esto influía en sus emociones y en sus relaciones con amigos y familiares. Así como también, los invite a contar si conocen a alguien que estuviera atravesando esta situación.

El enfoque pedagógico que utilicé estuvo basado en el modelo constructivista de aprendizaje, donde los estudiantes son actores activos en su proceso de conocimiento. Este modelo promovió la reflexión crítica sobre sus hábitos y las consecuencias de estos. Además, me apoyé en los principios de la educación emocional, integrando habilidades socioemocionales, como la toma de decisiones, el autocuidado, y la empatía, que son esenciales para prevenir adicciones.

Utilicé recursos digitales y multimedia no solo por su atractivo para los estudiantes, sino también porque estos permiten un aprendizaje experiencial. El uso de aplicaciones y simulaciones facilita que los estudiantes vivencien, de forma segura, las consecuencias de sus decisiones, lo que les ayuda a internalizar los conceptos de manera más efectiva.

La experiencia generó un impacto significativo en los estudiantes. Muchos de ellos comenzaron a reflexionar sobre el tiempo que dedicaban a los videojuegos y las apuestas online, así como también, expresar que sus familiares estaban atravesando dicha enfermedad. En una de las dinámicas grupales, varios compartieron sus experiencias personales, reconociendo que algunas de sus conductas, en el pasado, podían haber rozado los límites de la adicción, ya sea de ellos/as o sus familiares. La sesión con el psicólogo fue particularmente reveladora, ya que muchos de los estudiantes se sintieron más cómodos discutiendo temas de salud mental que, en otras circunstancias, podrían haber evitado.

En cuanto al aprendizaje, los alumnos no solo comprendieron los riesgos asociados a la ludopatía, sino que también desarrollaron habilidades prácticas para gestionar mejor su tiempo y emociones. Varios de ellos manifestaron que, gracias a las reflexiones realizadas en clase, habían reducido su tiempo frente a la pantalla y habían establecido límites más saludables con los videojuegos, así como también, muchos llevaron toda esta información al ámbito de su familia para prevenirlo.

La implementación de esta experiencia áulica no solo cumplió con los objetivos establecidos, sino que también brindó a los estudiantes herramientas valiosas para enfrentar los desafíos emocionales relacionados con el uso de tecnologías y videojuegos. A través de estrategias interactivas y dinámicas colaborativas, lograron una comprensión más profunda sobre el impacto de la ludopatía, promoviendo la prevención y la autorregulación en su vida cotidiana.

Fuentes Consultadas

Sociedad Argentina de Pediatría - Apuestas en línea un problema actual en la niñez y adolescencia (2024)

CIBERADICCIÓN DESDE EDADES TEMPRANAS

Marianela Perrone

DNI 25376854

Área Inicial

“En los casos del juego patológico o ludopatía suele producirse un efecto dominó que afecta a todas las áreas significativas de la persona: pareja y familia, escolar, laboral y social”.

Dentro del Área Inicial es difícil detectar una ludopatía ya que en general son patologías que se presentan en adolescentes que tienen acceso ilimitado a pantallas y otras posibilidades económicas que les generan acceso para manejarse de manera autónoma en este tipo de juegos. Sin embargo este síntoma social que se encuentra hoy por hoy muy presente en las infancias y adolescencias comienza desde edades muy tempranas, aunque sin involucrar dinero.

Las infancias nacen inmersas en una sociedad completamente digitalizada. desde bebés en general todos los niños y niñas tienen acceso a pantallas ya sea desde la televisión o el uso del celular el cual es accesible para todos y todas en los casos que no haya un adulto que regule el uso debido de las mi

En viajes de colectivo o en situaciones cotidianas es factible observar alguna mamá con algún bebé que esté llorando y para calmar ese llanto “le pone el celular” al frente con un video o juego como si fuese un “chupete electrónico”. También en edades muy pequeñas Ver niños o niñas con un celular en la mano manejando como si fueran expertos en informática de manera innata. En general los adultos se sorprenden gratamente con esta capacidad, sin tener conciencia del real daño que están causando.

Esto se traslada a la sala cuando la docente propone actividades que estimulan aprendizaje, el pensamiento la creatividad, y es ahí donde se observan los primeros síntomas de estos pequeños ludópatas Ya que trabajamos con niños que no son capaces de esperar, de crear, de dialogar, ni de crear.

Dentro del sistema educativo debemos ofrecer actividades que promuevan el uso de nuevas tecnologías dentro de las salas articulándose con el tema o unidad didáctica a trabajar. Sucede que implementamos la actividad con tablets y casi automático que intenten salirse de la propuesta para entrar a Google o a las aplicaciones de la tablet para entrar a jugar juegos. Pero qué sucede cuando por ejemplo, uno les explica que en este momento estamos en la aplicación de dinosaurios porque estamos aprendiendo sobre éstos? nos encontramos con niños que estallan en llantos, gritan, se ponen agresivos y hasta son capaces de revolear los elementos por no conseguir lo que están buscando. Esta es la primera alarma del exceso de pantallas y juegos en línea. Los primeros síntomas de adicción que se irán incrementando a lo largo de su crecimiento si es que ningún adulto limita estas conductas y el mal uso de las mismas.

Los pequeños tienen un uso desmedido de pantallas ya sea en juegos en línea o aplicaciones donde se autorregulan el uso y pueden estar horas si no hay un adulto detrás que controle tanto el contenido como el tiempo de uso. Existen controles parentales como el google family link donde los adultos pueden ver cuál es la cantidad de tiempo que están expuestos y el contenido que miran pero estos no son utilizados en general por falta de información para su utilización o su existencia.

Como adultos responsables tenemos la obligación de controlar el uso de pantallas adecuado Estableciendo pautas y normas para un uso saludable y controlado. Las pantallas no son un enemigo sino un recurso que utilizado de manera correcta puede colaborar en algunos contenidos o mismo como unos primeros acerca-

mientos a la tecnología la cual nos rodea en todos los aspectos de la vida cotidiana.

Fuentes Consultadas

¿Qué es la ludopatía y que consecuencia tiene? Miguel Roa.CE-APA

Herramientas tecnológicas para la prevención de la ludopatía infantil.

LA INFANCIA Y EL JUEGO: LUDOPATÍA Y JUEGOS EN LÍNEA

Soraide Marina Anahi

DNI 35607070

Área Inicial

Los niños y niñas pasan la mayor parte del día jugando y es que, esta acción es inherente a la infancia y presenta múltiples beneficios en el desarrollo de los individuos.

Desde el nacimiento hasta los ocho años de edad, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forma una base sólida para el éxito incluso aún en la entrada a la edad adulta. “Aunque el aprendizaje tiene lugar durante toda la vida, en la primera infancia se produce con una rapidez que luego nunca se igualará”. (Unicef. 2018).

Es evidente que el enriquecimiento del juego y la ampliación de las capacidades lúdicas no se generan de manera automática o en solitario, sino que, a jugar se enseña y se aprende. Es allí donde entra en juego el estímulo y el acompañamiento de un adulto que invite a jugar, a explorar, a descubrir, a asombrarse y a imaginar. Es decir, el juego es un asunto de relaciones interindividuales y culturales.

Vivimos en una sociedad con alta exposición a pantallas y acceso casi ilimitado a internet, aplicaciones y programas de todo tipo desde edades tempranas.

En las escuelas o jardines de infantes, se repite con más frecuencia la frase “¡Ya no saben jugar!” y es que, desde la experiencia docente, observamos de manera alarmante, que la exposición temprana a juegos en línea está causando estragos en nuestras

infancias, quienes “no saben jugar”, se aburren con las propuestas de juego, tienen escasos períodos de atención y carecen de tiempos de espera. Así como también, evidenciamos que se ve altamente perjudicada la interacción social y de otros intereses, lúdicos, deportivos y alfabetizadores.

Si bien desde el jardín de infantes se proponen propuestas lúdicas como medio para enseñar contenidos predeterminados, nos encontramos con el obstáculo digital que presiona por instalarse como forma lúdica única en la infancia (y en todas las edades).

En mi experiencia docente, las efemérides y actos patrios se llevan a cabo bajo la modalidad de escenarios lúdicos en donde, cada sala, prepara un espacio relacionado con la fecha patria (9 de Julio: pulpería, juegos tradicionales, carrera de caballos, etc). Se invita a todas las familias para que, junto con los niños y las niñas puedan recorrer libremente todos los espacios, jugando en la sala que deseen. Pero al llevarlo a cabo, cada vez es más frecuente notar cómo las familias les dan el celular a los niños/as para que, durante el acto miren videos o jueguen en línea para que “estén tranquilos”. Si bien se conversa con las familias y se han realizado talleres y jornadas lúdicas “fuera de línea”, invitando a que dejen los celulares, es una tarea casi imposible ya que de manera permanente están pendientes de sus dispositivos.

El estrés, la ansiedad, la depresión y otros problemas de salud mental pueden surgir como consecuencia de los problemas de juego en línea. Las niñas, niños y adolescentes pueden experimentar vergüenza, culpa y aislamiento social como resultado de su comportamiento de juego compulsivo.

Como docentes, advertimos y nos alarmamos al evidenciar estos conflictos tecnológicos, sabiendo de las consecuencias en niños y niñas. Notamos que, cada vez con mayor fuerza, se suscitan situaciones en donde los infantes no saben “cómo” jugar, no socializan, presentan poca tolerancia o intercambian con sus pares y solicitan que se les prenda la computadora de la sala.

La tecnología llegó para ayudarnos en muchos aspectos de la vida cotidiana, pero a la vez, también trajo aparejado otras problemáticas debido a su uso excesivo y poco controlado, es nuestro mayor desafío docente, demostrar que hay cosas que se aprenden fuera de la pantalla resaltando el valor del dialogo y la interacción social.

Fuentes Consultadas

Aprendizaje a través del juego. Unicef. 2018

Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia. Sociedad Argentina de Pediatría. 2004

Diseño curricular para la educación Inicial. CABA. 2000

ALERTAS Y SEÑALES TEMPRANAS PARA RECONOCER ESTE TRASTORNO PATOLÓGICO: ¡LIBERAR CULPAS PARA GESTIONAR SOLUCIONES!

Analia Tilve
DNI 27861634
Área Inicial

Fundamentación

*Con el fin de educar a las familias ante la problemática de “Ludopatía Infantil” consideré de importancia crear un **Taller para las Familias** denominado: “¿Qué es y cómo combatir la ciber ludopatía infantil”, articulando esta temática al Proyecto Institucional que en su momento era: “Familia, alumno y escuela: ¿Un triángulo perfecto?”.*

Considero de fundamental importancia que las familias reconozcan esta problemática como un trastorno de juego patológico siendo capaces de identificar “pautas de alerta” que ayuden a combatir este trastorno, generando soluciones y liberando culpas.

Objetivos

Que cada familia logre:

- Reconocer los peligros del trastorno de “ciber ludopatía Infantil”
- Conocer las alertas y señales tempranas para identificar dicho trastorno.
- Comprender que esta problemática requiere de una ayuda precisa de especialistas profesionales.
- Liberar culpas para gestionar soluciones de manera eficaz.

Recursos de material concreto / Fuentes Consultadas (video)

- *Cartulinas: amarilla (1) y roja (1)*
- *Pañuelo de tamaño grande*
- *Pelota de goma pequeña*
- *Canasta de mimbre pequeña*
- *Papeles blancos recortados*
- *Marcador negro de punta gruesa*
- *Biromes*
- *Tоторa*
- *Broches de ropa*

Actividades sugeridas:

Inicio

Propuesta de juego: Disposición del espacio en semi ronda, establecida por sillas colocadas frente al pizarrón o una pared, dónde estarán pegadas dos cartulinas (una de color amarilla y otra de color rojo) una al lado de la otra.

Elección de un “Capitán” para iniciar el juego (elección voluntaria entre los adultos presentes).

Desarrollo

Para que el Capitán sea identificado el docente colocará en su brazo izquierdo un pañuelo enlazado.

- El docente entregará al Capitán una pelota de goma y le pedirá a éste que la sostenga en sus manos hasta nuevas indicaciones.
- En el centro de la semi ronda estará colocada (sobre el suelo) una pequeña canasta de mimbre con biromes y papeles en blanco.

- El docente dará inicio al juego estableciendo una pregunta: “*¿Qué pautas de alerta creen ustedes que pueden ser observables en niños que estén atravesando la problemática de ciber ludopatía?*” Cada miembro del equipo que desee responder la pregunta pedirá al Capitán la pelota y, con ella en la mano, pasará al frente a escribir con marcador (sobre la cartulina amarilla), esta posible señal temprana de alerta.
- De esta manera, la pelota irá pasando, de mano en mano, y la cartulina irá siendo completada de acuerdo con el nivel de participación de los adultos y sus hipótesis. El docente incentivará la intervención de las familias durante el juego.

Cierre

El docente proyectará el video: “Corte de niños y jóvenes adictos al celular” https://youtu.be/n5zTA4n1E14?si=FrNTlZ-QMRuq_3tzb.

Análisis colectivo y reflexión conjunta acerca de lo observado.

Al finalizar la proyección las familias escribirán de manera espontánea (sobre la cartulina roja), aquellas señales de alerta “específicas” que observaron en la dinámica del video y son necesarias para tener en cuenta.

Para dar fin a este juego realizado junto a las familias, el docente pedirá a cada miembro que tome un birome de la canasta y también un papel. La consigna será: “*Escribir en él un mensaje para sus niños sugiriendo actividades para hacer que puedan persuadirlos de pasar tiempo demás frente a las pantallas tecnológicas*”.

Ejemplo: ¡¿Y SI HACEMOS UN PIC-NIC EN LA PLAZA?! Luego el docente los invitará a colgar los mensajes en la totora utilizando de los broches de ropa.

La Escuela puede y debe involucrarse en problemáticas actuales en la infancia.

Los docentes tenemos herramientas a nuestro alcance para facilitar los propósitos que la sociedad esté necesitando. Sabemos que la Educación es transformadora.

Familia, Escuela y alumnos, trabajando juntos por un porvenir mejor.

ÁREA PRIMARIO

LA LUDOPATÍA NO ES UN JUEGO

Jesica Barreto

DNI 33086735

Área Primario

En el desarrollo óptimo del niño, son fundamentales los espacios de juego, los vínculos y las interacciones de calidad con sus cuidadores primarios y el ambiente. Sin embargo, la oferta de dispositivos a edades tempranas puede obstaculizar estas oportunidades.

A medida que los niños crecen inmersos en una cultura audiovisual y digital, evolucionan a ser multimediales, protagonistas activos y desarrollan competencias de uso naturales e intuitivas.

En este proceso, es fundamental el acompañamiento y el ejemplo de sus cuidadores, es imprescindible la alfabetización digital para afianzar la apropiación y la adquisición de herramientas necesarias para desarrollar el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la producción de contenidos y la expresión, que dará como resultado un uso responsable y saludable.

La ludopatía infantil, juvenil o juego patológico en niños, es una adicción al juego en personas menores de edad. Los chicos tienen acceso a una variedad de juegos y plataformas que pueden fomentar comportamientos adictivos.

Es una enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar apostando dinero. El juego se puede desarrollar en locales físicos y en sus versiones virtuales en Internet: casinos, salas de apuestas deportivas, bingos, etc. Este fenómeno se incrementó durante la pandemia y sigue creciendo por las publicidades en los medios, la promoción en redes sociales (streamers, youtubers, tiktokers, celebridades e influencers) y el patrocinio de equipos de fútbol.

Los juegos de apuestas y desafíos en línea se vuelven problemático cuando se realiza en forma recurrente y representan riesgos significativos para los menores e impactan en su bienestar emocional, social y académico.

Las familias deben estar atentas a cambios de comportamiento en los niños y los jóvenes, ya que buscará maneras que pueden implicar peligros diversos, dinero y, desde ya, irá descuidando progresivamente otras áreas, entre ellas el juego en su faceta positiva.

Como educadores de la enseñanza también tenemos que estar atentos y tener la mirada en ellos, observar si presentan cambios en la conducta para poder ayudar y orientar a las familias, aunque es una problemática que no ocurren en el entorno escolar, pero si puede afectar su aprendizaje.

Se podría realizar talleres con los padres para brindarles herramientas digitales para que ellos puedan supervisar las aplicaciones que utilizan sus hijos, el tiempo que le dedican y de esta manera proteger el bienestar digital de sus hijos.

Fuentes Consultadas

ROA Miguel, "CEAPA Ludopatía.pdf"

Silvina B. Pedrouzo, Laura Krynski, Ariel Melamud "Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea"

"Herramientas tecnológicas para la prevención de ludopatía infantil"

JUEGOS PELIGROSOS: PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN EL AULA DE PRIMARIA

Brisayda Gosvinda Abanto Fox

DNI 99485311

Área Primario

Inicio

Todo comenzó cuando noté que algunos estudiantes de séptimo grado de primaria hablaban con entusiasmo sobre juegos en línea, donde podían ganar “dinero” desde la comodidad con el uso del celular. Al profundizar en sus conversaciones, descubrí que varios de ellos jugaban en aplicaciones de casinos, y algunos incluso mencionaban que sus hermanos mayores ganaban muchísimo dinero. Esto despertó en mí principalmente preocupación y sobre todo la necesidad de abordar el tema en el aula desde una perspectiva preventiva y educativa.

Desarrollo

Para sensibilizar a los niños sobre los riesgos de los juegos de azar, diseñé una serie de actividades didácticas integradas en las áreas de Matemática, Formación Ética y Ciudadana, y Prácticas del Lenguaje.

1. Conversación inicial y exploración del tema: Iniciamos con una charla grupal donde los alumnos compartieron sus experiencias con juegos en línea. Les pregunté si alguna vez habían sentido frustración o ansiedad por perder en estos juegos y si habían gastado mucho tiempo en ellos. Fue sorprendente escuchar cómo algunos reconocían que querían jugar “una vez más” para ganar.
2. Juego de simulación: Para hacer tangible el concepto de azar,

realizamos una actividad donde cada estudiante recibía fichas y debía apostar a distintos juegos diseñados por mí. Rápidamente, notaron que las posibilidades de ganar no estaban a su favor. Esto permitió explicar, de manera concreta, cómo funcionan los juegos de azar y cómo están diseñados para que la “casa” siempre gane.

3. Análisis matemático y reflexivo: En la clase de Matemática, trabajamos con conceptos de probabilidad aplicados a los juegos de azar. Usamos gráficos y tablas para demostrar que la mayoría de las veces, el jugador pierde más de lo que gana. En Formación Ética y Ciudadana, reflexionamos sobre la importancia del autocontrol y la toma de decisiones responsables en el uso de la tecnología.
4. Alternativas saludables de entretenimiento: Para fomentar opciones de ocio más saludables, organizamos un taller de juegos de mesa y actividades al aire libre. Los alumnos descubrieron que podían divertirse sin depender de pantallas ni apuestas. También investigaron y crearon afiches sobre deportes, arte y otras actividades recreativas sanas.

Conclusión

La experiencia fue enriquecedora tanto para los alumnos como para mí. Pudimos abordar la ludopatía desde un enfoque preventivo, brindando herramientas para el pensamiento crítico y la autorregulación. Al finalizar el proyecto, muchos niños expresaron que entendían mejor por qué estos juegos podían ser riesgosos y mostraron mayor interés en actividades recreativas alternativas. Además, informamos a las familias sobre lo trabajado, promoviendo un diálogo en el hogar sobre el uso responsable de la tecnología y el tiempo libre.

Fuentes Consultadas

López, M. (2020). Prevención de adicciones en adolescentes. Editorial Educativa.

Organización Mundial de la Salud (2018). Ludopatía y su impacto en la salud mental.

Sánchez, R. (2019). Matemáticas y juegos de azar: Probabilidad y estadística aplicada. Editorial Académica.

LUDOPATÍA EN PREADOLESCENTES, APUESTAS ONLINE Y CIUDADANÍA DIGITAL: UNA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA EN EL AULA

Sabrina Cecilia Abram

DNI 30082198

Área Primario

Introducción

El crecimiento de las apuestas en línea en Argentina despierta una gran preocupación, sobre todo por su impacto en niños y adolescentes. Aunque las plataformas de juego requieren ser mayores de edad para registrarse, muchos preadolescentes logran acceder utilizando cuentas de familiares o engañando los controles de verificación. Esta realidad se agrava con la proliferación de publicidades en redes sociales en especial TIK TOK, y la normalización del juego online en el entorno digital. Frente a este panorama, la escuela tiene un rol clave en la prevención, promoviendo una ciudadanía digital responsable y fortaleciendo la salud mental de los estudiantes.

Desde esta perspectiva, en una escuela del Barrio de Flores se llevó adelante una experiencia pedagógica con alumnos y alumnas de séptimo grado (de entre 12 y 14 años) para reflexionar sobre la ludopatía como consumo problemático, analizar el impacto de las apuestas online y fomentar hábitos saludables en el uso de la tecnología.

La experiencia en el aula

El proyecto se desarrolló en cuatro encuentros y combinó actividades lúdicas, análisis de casos y debates reflexivos. En la primera instancia, se realizó una lluvia de ideas para conocer el nivel

de familiaridad de los estudiantes con las apuestas en línea. Se evidenció que muchos estaban expuestos a la publicidad de casas de apuestas en plataformas como YouTube e Instagram, y algunos relataron que compañeros habían apostado en juegos de azar sin la supervisión de un adulto.

El segundo encuentro incluyó la proyección de un corto animado sobre consumos problemáticos, seguido de una dinámica en la que los estudiantes identificaron señales de alerta de la ludopatía, como la pérdida de control, la ansiedad y la necesidad de seguir apostando pese a las pérdidas económicas. Luego, en grupos, trabajaron con situaciones ficticias donde debían aconsejar a un amigo en riesgo de desarrollar una conducta adictiva. En este sentido, el psicólogo Mark Griffiths señala que *“la adicción al juego en los jóvenes no solo afecta su economía, sino también su bienestar emocional, su rendimiento académico y sus relaciones interpersonales”* (Griffiths, 2002).

En el tercer encuentro, se abordó el concepto de ciudadanía digital, destacando que ser parte del mundo digital implica derechos, pero también responsabilidades. Se analizaron las estrategias utilizadas por las plataformas de apuestas para captar la atención de los jóvenes, como los bonos de bienvenida y las notificaciones constantes. También se debatió sobre la necesidad de regulaciones más estrictas para evitar que los menores accedan a estos sitios. Según Reith, *“las industrias del juego han desarrollado mecanismos sofisticados para generar comportamientos compulsivos, presentando las apuestas como una actividad social inofensiva”*. (REITH, 2006). Este tipo de estrategias refuerzan la necesidad de una educación digital crítica desde edades tempranas.

Finalmente, en el último encuentro, los estudiantes elaboraron una campaña de concientización para la escuela. Diseñaron afiches con mensajes preventivos, como *“El juego no siempre es un juego”* y *“Las apuestas pueden costarte más que dinero”*, y grabaron

videos cortos con consejos para evitar caer en el consumo problemático del juego online.

La necesidad de formación docente

Uno de los aprendizajes más valiosos de esta experiencia fue la urgencia de capacitar a los docentes en esta problemática. La ludopatía en adolescentes y las apuestas online son fenómenos relativamente recientes, lo que hace que muchos educadores no tengan herramientas suficientes para abordarlos. La formación docente debe incluir estrategias para detectar señales de alerta, generar espacios de diálogo con los estudiantes y trabajar junto con las familias para prevenir estos consumos problemáticos.

Además, es fundamental que la educación digital en las escuelas no se limite a enseñar el uso de la tecnología, sino que también incluya el desarrollo del pensamiento crítico y la gestión saludable del tiempo en línea. Como sostiene Becoña, *“la prevención de las adicciones debe abordarse desde la educación, proporcionando herramientas que permitan a los jóvenes tomar decisiones informadas y saludables”*. (BECOÑA, 1999)

Conclusiones y repercusiones en los estudiantes

La experiencia tuvo un gran impacto en los estudiantes, quienes comenzaron a reflexionar sobre sus propios hábitos digitales y la influencia de las apuestas en su entorno. Un caso significativo fue el de Mateo, un alumno que al finalizar el proyecto compartió que había estado tentado a registrarse en una plataforma de apuestas, pero que después del taller comprendió los riesgos y decidió no hacerlo. Además, varios estudiantes mencionaron que hablarían con sus hermanos y amigos sobre lo aprendido, lo que muestra que la concientización puede trascender el aula.

Para los docentes que participaron, la experiencia fue sumamente enriquecedora. Ver cómo los alumnos se apropiaban del

conocimiento, debatían con argumentos sólidos y proponían soluciones creativas fue una gran satisfacción. Iniciativas como esta demuestran que la educación puede ser una herramienta poderosa para prevenir consumos problemáticos y construir una ciudadanía digital más consciente y responsable.

Fuentes Consultadas

Becoña, E. (1999). *Bases teóricas que sustentan los programas de prevención del consumo de drogas*. Revista Española de Drogodependencias, 24(1), 9-20.

Griffiths, M. (2002). *Gambling and adolescence*. The Encyclopedia of Human Development and Education: Theory, Research, and Studies, 349-352.

Reith, G. (2006). *The social context of gambling*. In *Gambling Cultures: Studies in History and Interpretation* (pp. 245-262). Routledge.

LUDOPATÍA INFANTO-JUVENIL: UNA ADICCIÓN COMPLEJA

Elma Cristina Bargados

DNI 2459471

Área Primario

La niñez y la adolescencia son etapas de la vida en la que somos particularmente vulnerables a desarrollar distintos tipos de adicciones, y el acceso masivo actual a las apuestas es un fenómeno nuevo sumamente preocupante. La exposición temprana a los juegos de azar puede aumentar el riesgo de desarrollar problemas de juego compulsivo en la edad adulta.

La ludopatía infantil, juvenil o juego patológico en niños y niñas, es una adicción al juego; y al igual que en los adultos, se manifiesta con comportamientos compulsivos alrededor de los juegos de azar, videojuegos o apuestas en línea, entre otros, desde la escuela trabajamos de manera interdisciplinaria diferentes estrategias y herramientas para trabajar con los chicos y as familias.

Las apuestas, lo mismo que el alcohol y las drogas, llenan espacios de fragilidad o de vacío a los niños y las niñas con cierta vulnerabilidad. Los alejan de la interacción social y de otros intereses académicos, lúdicos o deportivos. El problema no es solo psicológico, el juego incide en circuitos neuroendocrinos cerebrales activando sistemas de recompensa rápida que producen placer inmediato y mucha necesidad de continuar jugando, ya que tienden a ser repetidos compulsivamente. El estrés, la ansiedad, la depresión y otros problemas de salud mental pueden surgir como consecuencia de los problemas de juego en línea. Las niñas, los niños y adolescentes pueden experimentar vergüenza, culpa y aislamiento social como resultado de su comportamiento, como

también incurrir en deudas significativas, ya sea utilizando su propio dinero o aplicaciones o tarjetas de crédito de sus padres y madres.

La importancia de una escucha atenta

✓ Algunas buenas prácticas para abordar este tema son:

✓ Estar al tanto, interesarse por el tema y conversar los hábitos digitales de las personas adultas y las y los jóvenes, de manera empática y sin juzgar. Que las chicas y chicos sientan que tienen un canal de consulta abierto para hablar cuando lo necesiten.

✓ Realizar un seguimiento del modo en que las y los adolescentes utilizan las billeteras virtuales, para poder detectar a tiempo gastos vinculados con el uso de plataformas de apuestas.

✓ Conversar sobre las expectativas relacionadas con el uso de las plataformas. Poner en contexto los discursos que vinculan el juego online con la obtención de dinero de forma “inmediata”, sin tener en cuenta los múltiples riesgos que conlleva.

Se trabajarán diferentes proyectos y actividades, involucrando a la comunidad educativa y a diferentes actores externos a la escuela, pudiendo trabajar mancomunadamente.

LUDOPATÍA: MUCHO PARA POCOS

Eliana Benítez

DNI 27839717

Área Inicial y Primario

La ludopatía en niños/as y adolescentes, es una preocupación que crece en las familias y escuelas.

La adicción por las apuestas y juegos online, es un fenómeno que se encendió con la pandemia, hoy deja ver su peor cara en los jóvenes argentinos: especialistas advierten un “estallido de casos” en chicos, especialmente entre los 13 y 19 años, que llegan a los consultorios y grupos de ayuda desesperados “por su ludopatía”

La ludopatía era una adicción exclusiva de los adultos, pero con el celular se expandió hacia los niños y adolescentes.

Es un tipo de adicción conductual donde las personas que la padecen sienten una necesidad irrefrenable por participar en apuestas y juegos de azar.

Una de las claves para tratar con este fenómeno, es visibilizar el tema, generar una comunicación abierta entre alumnos/as, familias y escuela, concientizar sobre los riesgos asociado al juego de azar y a la ludopatía digital.

En la institución, en la cual trabajo como docente curricular, surgió un caso con un alumno de 7mo grado, con el correr de las clases empecé a notar ciertos comportamientos en él, que llamaron mi atención; en las actividades de grupo, aparecieron cambios repentinos en su humor, respondiendo a sus compañeros con excesiva irritabilidad, lo conozco de años anteriores y por lo general siempre mostró una conducta regular a la media del grado.

Si bien la pubertad entrada a la adolescencia, es una etapa de cambios, en él se manifestaron abruptamente.

Al comentarle de la situación a sus maestras, evidenciaron que la separación de sus padres ocasiono en este niño un antes y un después.

Luego de faltas injustificadas, el equipo de conducción llamó a su familia para acordar una reunión.

Los datos que aportaron encendieron la alarma, este niño también en su entorno social comenzó a aislarse, sus padres marcaron que el mismo, pasaba horas jugando con el celular, pedía plata prestada que después no podía devolver, transitaba noches sin dormir, por lo cual al otro día era imposible despertarse para cumplir con su actividad escolar.

Este caso fue consultado con el equipo de orientación escolar, abordaron el tema hablando con él, que pudo reconocer que estaba jugando en las apuestas deportivas, al principio le fue bien, y probó con el casino online, con el cual comenzó a perder y endeudarse, esta situación le daba miedo porque no sabía cómo salir de ahí.

Desde la escuela se abordaron encuentros para tratar este tema, con las siguientes pautas:

Conversar con los/las alumnos/as de ludopatía, ¿Qué conocen del tema? ¿Qué formas de jugar tienen? ¿Cuáles son los motivos que los llevan apostar? ¿En qué momento lo hacen? ¿Cuánto tiempo pasan frente a dispositivos?

Informar a las familias de la ludopatía y sus consecuencias

Establecer límites claros del uso de la tecnología, seguridad, control parental, que lleven un registro del dinero que gastan sus hijos

Promover actividades recreativas, ir al parque, practicar algún deporte, pasar tiempo en familia sin el uso de celular.

Enseñarle de la importancia de la privacidad en línea, y el manejo seguro de su información personal.

Solicitar ayuda profesional si es necesario.

Es fundamental construir un vínculo de confianza con los/as chicos/as, que sepan que pueden acercarse a un adulto y hablar de lo que les pasa.

Sugiero a las familias hablar diariamente sobre sus actividades e intereses en medios digitales, siempre desde un lugar de respeto y escucha, sin juzgar.

Fuentes Consultadas

<https://elpais.com/argentina/2024-05-20/la-crisis-agrava-la-ludopatia-en-adolescentes-argentinos-uno-termina-apostando-su-vida.html>

<https://www.intastur.es/ayudar-a-ludopata/>

<https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/pautas-para-evitar-que-los-adolescentes-apuesten-online>

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN EL ÁMBITO ESCOLAR: ESTRATEGIAS Y EXPERIENCIA DOCENTE

Miriam Marta Chrzaszczewski

DNI 27710362

Área Primaria

La ludopatía es un problema creciente entre niños y adolescentes debido a la accesibilidad de juegos en línea y plataformas de apuestas. Como docentes, tenemos la responsabilidad de prevenir esta problemática a través de estrategias pedagógicas que fomenten la reflexión y el desarrollo de habilidades para el autocontrol. En este trabajo, se expone una experiencia áulica en la que se abordó la temática de la ludopatía a través de estrategias didácticas y herramientas de prevención.

Durante el ciclo lectivo, se detectó que algunos estudiantes mostraban signos de preocupación por los juegos en línea y las apuestas virtuales. Ante esta situación, se diseñó un proyecto de prevención en el aula con los siguientes objetivos:

- Informar sobre los riesgos de la ludopatía.
- Desarrollar el pensamiento crítico frente a las estrategias de marketing de las plataformas de juego.
- Fomentar hábitos saludables y alternativos de entretenimiento.
- Involucrar a las familias en la prevención.
-

Para llevar a cabo esta experiencia, se implementaron las siguientes estrategias y herramientas:

- Charlas con especialistas: Se invitó a un psicólogo especializado en adicciones digitales, quien explicó los signos de alerta y los impactos psicológicos del juego compulsivo.

- Análisis de casos: A partir de noticias y documentales, los estudiantes identificaron y analizaron situaciones reales de ludopatía en jóvenes.
- Debates en el aula: Se promovieron discusiones sobre la influencia de la tecnología en los hábitos de juego y la importancia del autocontrol.
- Talleres con familias: Se organizaron encuentros con los padres para sensibilizarlos sobre el rol que juegan en la regulación del acceso a plataformas de juego.
- Actividades alternativas: Se incentivó la participación en deportes, arte y actividades recreativas como alternativas de entretenimiento saludable.

El impacto de estas actividades fue significativo. Los estudiantes adquirieron mayor conciencia sobre los riesgos del juego compulsivo y aprendieron a identificar señales de alerta en su entorno. Asimismo, los padres manifestaron su interés en continuar el trabajo preventivo desde el hogar, estableciendo normas y límites en el uso de dispositivos.

Fuentes Consultadas

CEAPA. "Ludopatía: Prevención en Niños y Adolescentes".

Control Parental: "Prevención de Ludopatía Infantil".

Recursos Didácticos para la Prevención de la Ludopatía.

GCBA. "Adolescentes y Juegos de Apuestas Online".

Sociedad Argentina de Pediatría. "Apuestas en Línea: Un Problema Actual en la Niñez y Adolescencia".

APOSTAR NO ES JUGAR

Romina Paola Colque

DNI 33969261

*Área Primario, Nivel Medio y Área
Primario de Adultos y Adolescentes*

Desde una mirada como docente y madre puedo testificar que la ludomanía/ludopatía comienza a partir del libre uso y sin supervisión a las nuevas tecnologías, ya que la mayoría de los estudiantes adolescentes de las nuevas generaciones están sumidas desde sus nacimientos en la cultura digital, sin aun entender los pro y contra de ser nativos digitales.

Según la bibliografía recomendada, la mayoría de los autores, investigaciones y artículos, la edad más propicia a desarrollar patrones adictivos es en la adolescencia ya que es una etapa de alta vulnerabilidad, donde los jóvenes que atraviesan situaciones relacionadas con falta de contención, alteraciones socioafectivas, fracaso escolar, situaciones de violencia y/o exclusión, competencia desmedida, sensación de vacío existencial y pobre autoestima. También es necesario tener en cuenta que existe un componente genético asociado a un complejo multifactorial psicossocial que determina las adicciones y se intensifica con el estímulo constante que producen las interacciones en las redes, los videojuegos o las apuestas, que desencadenan liberación de dopamina a nivel cerebral, un neurotransmisor ligado al placer y a la gratificación instantánea.

Esta adicción afecta más que nada la salud de nuestros estudiantes haciéndose evidente en nuestras aulas a tempranas edades, desde los 12 años la mayoría de los estudiantes apostaron en línea sin que sus padres o responsables estén al tanto de la situación. Según los artículos periodísticos es preocupante la es-

tadística de casos severos de ludopatía y cómo afecta no solo su salud mental si no su calidad de vida en sí.

La comprensión de la ludopatía por parte de los docentes es esencial para la identificación temprana, el apoyo adecuado y la prevención de esta adicción en el entorno escolar. La construcción de proyectos escolares que invite a la comunidad educativa y a las familias a participar es una forma de concientizar lo perjudicial que resulta las publicidades engañosas sobre las apuestas en casinos virtuales y prevenir futuras problemáticas que surgen a raíz de la ludopatía. Es de suma importancia tomar en cuenta los ejes de Educación Sexual Integral que contribuyen a fortalecer las capacidades emocionales de los estudiantes, brindando herramientas para que cada uno pueda identificar y decir lo que le sucede y lo que siente.

Fuentes Consultadas

<https://pasaporte00.confedonbosco.org/wp-content/uploads/2023/07/CASTELLANO-recursos-didacticos-para-la-prevencion-ludopatia.pdf>

<https://www.plataformaesi.com.ar/valorar-la-afectividad/>

https://www.ellitoral.com/informacion-general/dia-juego-responsable-importancia-concientizar-ludopatia-consecuencias_0_GKVOBa1OdU.html

<https://www.infobae.com/salud/2024/07/02/crece-la-ludopatia-en-adolescentes-y-advierten-que-apuestan-a-edades-cada-vez-mas-tempranas/>

Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A. Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. Arch Argent Pediatr. 2024;e202410459. Primero en Internet 8-AGO-2024.

ATRAPADOS EN EL JUEGO: INFANCIAS EN RIESGO

Candelaria Del Mastro

DNI 42025287

Área Inicial y Primario

La ludopatía, a simple vista, pareciera ser un inconveniente de adultos. Esta visión no sería errónea, si viajamos en el tiempo, y nos alejamos de las pantallas constantes. Anteriormente, era difícil ver a un niño apostando dinero, ya que los juegos infantiles eran inocentes e ingenuos. Asimismo, los adultos para poder acceder a las apuestas se debían trasladar a un bingo, casino o un espacio de apuestas. En la actualidad, el acceso a los juegos de apuestas se ha vuelto más cercano y cotidiano tanto para adultos como para jóvenes. La expansión de la tecnología y la digitalización han facilitado que estos juegos estén disponibles en una amplia variedad de formatos, desde las tradicionales casas de apuestas, hasta las plataformas en línea, aplicaciones móviles y redes sociales.

La publicidad constante y las estrategias de gamificación han hecho que los juegos mencionados, sean aún más atractivos, promoviendo su acceso en espacios donde antes no tenían tanta presencia, como videojuegos, plataformas de streaming, sponsors de clubes y redes sociales.

Este panorama plantea un desafío significativo en términos de regulación y prevención, ya que, a pesar de las restricciones legales, los jóvenes tienen cada vez más oportunidades de interactuar con estos juegos, muchas veces sin plena conciencia de los riesgos asociados.

En mi experiencia docente, relato el caso de Román y las apuestas. En el comienzo del ciclo escolar 2024, mientras los alumnos estaban en el recreo y se ponían al día con sus amigos,

yo esperaba para llevarlos al patio de educación física. Allí capté una conversación que llamó mi atención. Román, con la emoción reflejada en su rostro, le contaba a un compañero su reciente éxito en el mundo de las apuestas deportivas.

“¡Hice un balance y llevo ganados \$250.000!”, exclamó con orgullo.

La cifra me sorprendió. No solo por el monto, sino porque quien la decía era un niño de 12 años. Observé como su compañero escuchaba con asombro, y sentí la necesidad de comprender mejor la situación. Me acerqué y le pregunté directamente sobre lo que acababa de contar.

“Sí, sí, ¡es verdad! Hago apuestas y hasta ahora me ha ido bárbaro”, afirmó con el mismo entusiasmo.

Hablaba con la naturalidad de alguien que no veía problema alguno en lo que estaba haciendo. Su actitud me preocupó. A esa edad, la exposición a los juegos de azar podía traer consecuencias negativas, desde problemas financieros hasta la formación de hábitos poco saludables.

Decidí comunicarme con la dirección de la escuela para analizar la situación. Juntos, discutimos posibles estrategias para abordar el tema. Sabíamos que no podíamos minimizar lo ocurrido, pero también entenderíamos que una intervención debía ser cuidadosa y educativa.

Nuestro enfoque fue claro: era necesario un proceso de concientización. Planificamos acciones para hablar sobre el tema con el grupo, involucrando a las familias y generando un espacio de reflexión sobre el peligro de las apuestas en menores de edad. Así fue como, la presente experiencia, fue conversada en la siguiente EMI (encuentro de mejora institucional), y con el equipo docente creímos necesario hacer las siguientes actividades masivas para segundo ciclo: contactar a las familias vía mail abordando el tema en concreto e informando de las posibilidades que tienen los jó-

venes al acceso de apuestas e incluir en el aula actividades sobre seguridad digital y publicidad engañosa. Estas estrategias no solo ayudaron a Román a reflexionar sobre su experiencia, sino que también permitieron prevenir situaciones similares en otros estudiantes, promoviendo un enfoque educativo y preventivo.

Según investigadores del CONICET, “lo que se pone en juego en las apuestas no es sólo ganar o perder dinero. También es importante para los jóvenes demostrar con sus amigos que ellos “saben de deportes”, y ganar una apuesta es la confirmación de ese saber.” (Branz, y Murzi, 2024). Esto fue una observación inmediata en mis clases de educación física, en las que más allá de la práctica deportiva en sí, los jóvenes mostraban un gran interés en demostrar sus conocimientos y habilidades frente a sus amigos. Desde el inicio de la clase, algunos destacaban explicando reglas, estrategias y técnicas, queriendo dejar en claro que dominaban el deporte en cuestión, y mucho de ello, aprendido mediante la observación de partidos televisivos.

La prevención de la ludopatía en jóvenes es fundamental para evitar que el juego se convierta en una adicción con consecuencias negativas en su vida personal, académica, y social.

Fuentes Consultadas

Juan Branz, y Diego Murzi. (31 de octubre de 2024). *Apuestas deportivas online y jóvenes en Argentina: entre la sociabilidad, el dinero y el riesgo*. CONICET.

Fuentes Consultadas:

<https://www.conicet.gov.ar/apuestas-online-en-la-adolescencia-y-juventud-una-mirada-desde-lo-biologico-y-lo-social/>

LUDOPATÍA: PREVENIR PARA NO CAER

Natalia Vanesa del Rivero Vargas

DNI 31507327

Área Primario

Inicio

Se sabe que la ludopatía es una problemática que afecta tanto a adultos como a adolescentes sin discriminar la edad del protagonista. Sin embargo, con el acceso cada vez más temprano a la tenencia de un celular o computadora propios, la ludopatía puede comenzar de manera precoz. Desde la escuela primaria, los docentes tenemos la posibilidad de observar signos de alerta que nos permitan abordar esta situación con la antelación necesaria para no llegar a límites extremos.

Desarrollo

Siendo docente de 7° grado tuve la oportunidad de implementar algunas estrategias para ofrecer contención a las familias y fortalecer la actitud crítica y decisiva de los alumnos.

Al observar que algunos niños presentaban cierta atracción desmedida hacia el uso de la computadora y mencionaban un uso lúdico irrestricto en sus hogares, propuse al grupo clase definir con sus palabras algunos términos muy utilizados socialmente como ser “gamer” y “ludopatía”. Luego les pedí que buscaran información sobre ellos para verificar si había concordancia con sus definiciones.

En un segundo momento vimos dos videos testimoniales de adolescentes que padecían Ludopatía. Al finalizar, hicimos un intercambio donde cada uno dio su apreciación, qué sentimientos se despertaban, cómo sería ponerse en su lugar.

Una vez que comenzamos con el camino de concientización, convocamos a las familias para conversar sobre Ludopatía y las posibles consecuencias cuando llega a su máxima expresión. A su vez, les dimos herramientas para “poner el ojo” en casa y detectar signos de esta problemática de manera temprana, no sólo mediante el control parental en el uso de las tecnologías sino fortaleciendo los vínculos con los adultos de confianza y propiciando la participación de espacios deportivos / de desarrollo de hobbies.

Por último, le dimos al grado la posibilidad de elegir una forma comunicar sobre esta afección a modo de prevenir su aparición. Se pusieron de acuerdo en hacer una campaña y para ello armaron pequeños grupos de trabajo, los cuales escribieron frases concientizadoras, consejos y la manera de pedir ayuda. Esta campaña gráfica se colocó en afiches en las paredes de la escuela y se aprovechó también para crear un podcast que se escuchó en la radio escolar y en el acto de fin de año.

Conclusión

La ludopatía se puede prevenir a tiempo si las familias cuentan con las herramientas y para ello es indispensable que las instituciones ofrezcan espacios de encuentro, reflexión y una comunicación caracterizada por la retroalimentación. La mirada atenta sobre las infancias no sólo por parte de las familias, también en la escuela, tanto en la clase como en el recreo. Concientizar a la población más vulnerable de la sociedad, las infancias, y enseñarles a reconocer la ludopatía para pedir ayuda proveniente de personas expertas cuando se trate de sí mismos o de personas de su entorno. Las apuestas en línea son una preocupación para la salud y el bienestar de los niños, niñas y adolescentes, por lo cual es crucial abordar su prevención desde la educación y la regulación efectiva.

Fuentes Consultadas

del Caño, Julieta. *Ludopatía infanto-juvenil: una adicción compleja*. En Portal Garrahan, 2014. Disponible en: <https://www.portal-garrahan.org.ar/material/ludopatia-infanto-juvenil-una-adiccion-compleja/>

Doce tv. *Cuáles son las estrategias de Educación para abordar la ludopatía infantil*, 2024. Disponible en: <https://www.canal12misiones.com/noticias-de-misiones/educacion/estrategias-educacion-ludopatia-infantil>

Ministerio de Capital Humano. *Campaña para combatir la ludopatía en adolescentes: Cuando apostás al juego, siempre perdés*, 2024. Disponible en: <https://www.argentina.gob.ar/noticias/campana-para-combatir-la-ludopatia-en-adolescentes-cuando-apostas-al-juego-siempre-perdes>

SAP (Sociedad Argentina de Pediatría). *Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia*, 2024. Disponible en: chrome-extension://efaidnbnmnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.sap.org.ar/uploads/documentos/documentos_apuestas-en-linea-un-problema-actual-en-la-ninez-y-adolescencia-352.pdf

LUDOPATÍA EN LA INFANCIA: UN DESAFÍO EN EL AULA

Regina Florencia Desando

DNI 40539731

Área Primaria

La ludopatía infantil es una problemática emergente en Argentina que ha cobrado relevancia con el auge de los juegos en línea y las apuestas digitales. Como docente de escuela primaria, he observado cómo algunos alumnos comienzan a desarrollar una preocupante relación con los juegos de azar y las apuestas dentro de plataformas diseñadas para niños. Frente a esta situación, en nuestra institución decidimos implementar un proyecto de concientización sobre la ludopatía y sus riesgos, buscando generar un espacio de reflexión y prevención.

En el inicio del año escolar, noté que algunos estudiantes hablaban frecuentemente sobre apuestas en videojuegos y se desafiaban entre ellos a gastar dinero en plataformas de “cajas sorpresa” (loot boxes). Sus conversaciones giraban en torno a ganar premios virtuales, y en algunos casos, manifestaban frustración y ansiedad cuando no lograban obtener el objeto deseado.

Junto con el equipo docente de toda la institución, diseñamos una serie de actividades para abordar esta problemática. Comenzamos con una charla sobre los juegos de azar, utilizando ejemplos cotidianos y adaptados a su edad. Luego, implementamos una dinámica de “juego ficticio” en la que los alumnos recibían tarjetas con puntos aleatorios y debían “apostarlos” para obtener más. Al finalizar la actividad, analizamos juntos cómo se habían sentido y qué emociones había despertado en ellos la posibilidad de ganar o perder.

Para profundizar en la temática, trabajamos con videos y testimonios de adolescentes que habían desarrollado problemas con

las apuestas digitales. Utilizamos también cuentos y relatos que abordaban la temática del azar y la ilusión de “recuperar lo perdido”. Una de las estrategias más efectivas fue el debate guiado, donde los estudiantes compartieron sus experiencias personales y analizaron cómo funcionan las estrategias de marketing en los videojuegos y redes sociales para incentivar el gasto en apuestas.

Además, involucramos a las familias en el proceso, brindándoles información y consejos sobre cómo identificar signos de alerta en el comportamiento de sus hijos. Organizamos un taller con especialistas en adicciones digitales, quienes explicaron la diferencia entre el uso recreativo y el uso problemático de los juegos en línea.

Los resultados fueron notables: los estudiantes comenzaron a cuestionar sus propios hábitos de juego y a hablar más abiertamente sobre las presiones sociales que sentían en sus entornos digitales. Varios alumnos manifestaron que, tras el proyecto, habían decidido limitar su tiempo en juegos de apuestas y ser más críticos con las ofertas de compra dentro de las aplicaciones.

Desde la institución, esta experiencia nos permitió comprender que la prevención de la ludopatía infantil no solo pasa por prohibir o restringir, sino por educar en el pensamiento crítico y el autocontrol. La implementación de este proyecto nos demostró que, con las estrategias adecuadas, es posible generar conciencia en los niños sobre los riesgos del juego compulsivo y promover una relación saludable con la tecnología.

Fuentes Consultadas

Asociación Americana de Psiquiatría (2013). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5)*. Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.

Carbonell, X., Chamarro, A., Oberst, U., Rodrigo, B., & Prades, M.

(2016). *Problematic Use of the Internet and Smartphones in University Students: 2006–2017*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(3), 1-12.

Griffiths, M. D. (2018). *Adolescent Gambling and Gaming: Implications for Policy and Prevention*. *Journal of Gambling Studies*, 34(3), 529–543.

López, S. & Martínez, J. (2020). *La ludopatía en niños y adolescentes: Factores de riesgo y estrategias de prevención desde el ámbito educativo*. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*, 11(2), 95-110.

Ministerio de Educación de la Nación Argentina (2022). *Guía de buenas prácticas para el uso responsable de las tecnologías digitales en la infancia y adolescencia*. Buenos Aires: Ministerio de Educación.

Organización Mundial de la Salud (2019). *Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11): Trastorno por uso de videojuegos*. Ginebra: OMS.

UNICEF (2021). *Infancia y tecnología: Retos y oportunidades en el uso de videojuegos y plataformas digitales*. Nueva York: UNICEF.

LA LUDOPATÍA INFANTIL

Alicia Delia García

DNI 21904871

Área Primario

La ludopatía, también conocida como adicción al juego, es un trastorno psicológico que afecta a personas de todas las edades. En la infancia, la ludopatía puede tener consecuencias graves en el desarrollo emocional, social y académico del niño.

La ludopatía se define como un patrón de juego recurrente y persistente que conduce a problemas significativos en la vida del individuo. En la infancia, la ludopatía puede manifestarse de diferentes maneras, como el juego excesivo en videojuegos, la adicción a los juegos de azar o la obsesión por los juegos en línea.

Los factores de riesgo:

Factores familiares: la falta de supervisión parental, la exposición a modelos de juego patológico y la falta de límites claros.

Factores individuales: la baja autoestima, la ansiedad, la depresión y la falta de habilidades sociales.

Factores ambientales: el acceso fácil a los juegos, la presión de los pares y la falta de actividades alternativas.

Podemos describir como síntomas y consecuencias: deterioro en el rendimiento académico, problemas de salud física y mental, dificultades en las relaciones sociales y familiares y pérdida de interés en actividades previamente disfrutadas.

Estrategias para la prevención y tratamiento:

1. Educación y conciencia sobre la ludopatía infantil.
2. Establecimiento de límites claros y supervisión parental.

3. Fomento de actividades alternativas y saludables.
4. Intervención temprana y tratamiento especializado.

Conclusión

La ludopatía infantil es un problema serio que requiere atención y acción. La prevención y el tratamiento temprano son clave para evitar consecuencias graves en la vida del niño. Es importante que los padres, educadores y profesionales de la salud trabajen juntos para abordar este problema y promover un entorno saludable y seguro para los niños.

Fuentes Consultadas

“La ludopatía infantil” de la Organización Mundial de la Salud (OMS)

“La adicción al juego en la infancia” de la Asociación Americana de Psicología (APA)

JUGANDO CON LA REALIDAD: PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA

Silvana Laura Gec

DNI 33307129

Área Primario

Introducción

En la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA), la prevalencia del juego online y el acceso a dispositivos electrónicos aumentan el riesgo de desarrollar conductas adictivas relacionadas con el juego. Por ello, es fundamental abordar esta temática en el ámbito educativo, proporcionando a los estudiantes herramientas para la prevención y la toma de decisiones responsables.

Esta propuesta de planificación docente para 7mo grado tuvo como objetivo principal concientizar a los estudiantes sobre los riesgos de la ludopatía, promover el uso saludable de la tecnología y desarrollar habilidades para la gestión del tiempo libre. A través de actividades dinámicas y participativas, se buscó generar un espacio de reflexión crítica y aprendizaje significativo, contribuyendo a la formación de ciudadanos informados y responsables.

Título de la Unidad: “Jugando con la Realidad: Prevención de la Ludopatía”.

Objetivos Generales:

- Comprender el concepto de ludopatía y sus consecuencias.
- Identificar los factores de riesgo y protección relacionados con el juego patológico.
- Desarrollar habilidades para la toma de decisiones responsables y la gestión del tiempo libre.

- Promover el uso saludable de la tecnología y los videojuegos.

Clase 1: ¿Qué es la Ludopatía?

- **Actividades:**

- Lluvia de ideas: “¿Qué es jugar?”
- Presentación interactiva: “Ludopatía: cuando el juego se vuelve problema”.
- Análisis de casos: historias de personas afectadas por la ludopatía.
- Visionado y análisis de videos cortos educativos.

- **Estrategias:**

- Aprendizaje basado en problemas.
- Discusión grupal y debate.

Clase 2: Factores de Riesgo y Protección

- **Actividades:**

- Juego de roles: situaciones de riesgo y protección.
- Análisis de publicidades de juegos de azar y videojuegos.
- Debate: “El impacto de los videojuegos en la vida de los adolescentes”.

- **Recursos:**

- Tarjetas con situaciones de riesgo y protección.

Clase 3: Toma de Decisiones Responsables

- **Actividades:**

- Taller de resolución de problemas: situaciones relacionadas con el juego.
- Elaboración de un plan de tiempo libre personalizado.
- Investigación y presentación de alternativas de ocio saludables.

- **Estrategias:**

- Aprendizaje basado en proyectos.
- Trabajo individual y grupal.

Clase 4: Uso Saludable de la Tecnología

- **Actividades:**

- Debate: “El impacto de las redes sociales y los juegos online en la vida de los adolescentes”.
- Análisis de casos de ludopatía online.
- Presentación de recursos online para la prevención y el tratamiento.
- Debate y discusión grupal.

- **Recursos:**

- Artículos y videos sobre ludopatía online.

Evaluación:

- Participación en clase y debates.
- Elaboración del plan de tiempo libre.
- Presentación de alternativas de ocio saludables.
- Realización de un folleto informativo sobre la ludopatía

Consideraciones finales

Al finalizar la unidad “Jugando con la Realidad: Prevención de la Ludopatía”, se observa con satisfacción un alto grado de participación e interés por parte del alumnado de 7mo grado. Las

diferentes estrategias y herramientas implementadas, como el análisis de casos, los juegos de roles y los debates, han permitido generar un clima de aprendizaje dinámico y reflexivo.

Se evidencia un avance significativo en la comprensión del concepto de ludopatía, sus consecuencias y los factores de riesgo asociados. Los alumnos han logrado identificar las señales de alerta y diferenciar el juego recreativo del juego problemático. Asimismo, han desarrollado habilidades para la toma de decisiones responsables, la gestión del tiempo libre y el uso saludable de la tecnología.

Resulta particularmente destacable el compromiso demostrado por los estudiantes en la elaboración de sus planes de tiempo libre, donde se aprecia la incorporación de alternativas de ocio saludables. La investigación y presentación de recursos para la prevención de la ludopatía online también ha evidenciado una actitud proactiva hacia el autocuidado y la ayuda mutua.

En general, la unidad ha cumplido con los objetivos propuestos, promoviendo la reflexión crítica y la adquisición de herramientas para la prevención de la ludopatía. Se considera fundamental continuar trabajando en la concientización sobre esta problemática, reforzando los conocimientos adquiridos y fomentando la construcción de un entorno saludable y responsable en relación al juego.

Fuentes Consultadas

Confederación Don Bosco; *“Recursos didácticos para la prevención de la Ludopatía”*

GCBA 2024; *“Adolescentes y juegos de apuestas online”*; GCBA, Boletín 2024.

Sociedad Argentina de Pediatría; *“Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia”* Sociedad Argentina de Pediatría, MARZO 2024.

LUDOPATÍA: CUANDO EL JUEGO YA NO ES MÁS DIVERTIDO

Roxana Lorena González

DNI 32384207

Área Primaria

Introducción

En los últimos años la ludopatía se ha convertido en un problema creciente entre los/las adolescentes y jóvenes en Argentina. Este aumento puede estar relacionado con varios factores, como el fácil acceso a juegos de azar en línea, la normalización de las apuestas y la falta de información sobre los riesgos asociados, además del acceso a las billeteras virtuales. Es importante que los y las adultos se informen sobre este tema para poder tomar conciencia y, así poder educar a los/las jóvenes y ofrecer apoyo a quienes puedan estar enfrentando problemas relacionados con el juego.

Desarrollo

La ludopatía también conocida como adicción al juego, no es algo nuevo, pero en los últimos tiempos ha encontrado a un público creciente de niños/as, adolescentes y jóvenes, quienes son particularmente vulnerables debido a la etapa de desarrollo que atraviesan y su familiaridad con la tecnología.

A su vez, la ludopatía, con el paso del tiempo, ha tomado una mayor visibilidad, especialmente con el crecimiento de los juegos en línea y las apuestas deportivas. Aunque ya era un fenómeno reconocido, en el pasado se entendía de manera más limitada, generalmente en relación con los casinos y las apuestas tradicionales.

Hoy en día, las plataformas digitales han ampliado las formas en que las personas pueden caer en la adicción al juego. Esto incluye desde los casinos en línea y apuestas en el área deportiva, hasta las aplicaciones móviles y juegos. Este tipo de accesibilidad ha generado que se identifiquen nuevos riesgos y se considere una problemática mucho más amplia.

La siguiente experiencia, ocurrió el año pasado con estudiantes de 7mo grado en una escuela pública de Capital Federal. Cerca de fin de año, comenzaron a armar la bandera de egresados y la escuela les brindó un espacio para su realización. La idea de los chicos y chicas era colocar dibujos o frases que los/las caracterizaban como grupo. Por lo tanto, apareció la figura del Pou, la camiseta de Argentina, Messi y entre los dibujos, aparecieron varias cartas de póker, dólares y el logo de Mercado Pago. Esto llamó muchísimo la atención de sus docentes porque no son dibujos que se esperan que aparezcan en una bandera de egresados.

A partir de esta situación, una de las docentes se acercó al grupo de varones que lo habían hecho y les consultó qué eran esos dibujos y por qué los dibujaron. Los chicos en un tono jocoso comentaron que los fines de semana, cuando se juntaban en alguna casa, realizaban apuestas virtuales y en ocasiones ganaban dinero y en otras perdían.

Ante esta declaración, las docentes conversaron con el equipo de conducción de la escuela para poder pensar en conjunto de qué manera se podía abordar este tema. A su vez, se notó que ese año hubo muchos momentos de agresiones entre ellos/as, sobre todo entre los varones, en la hora de Educación Física, discutiendo situaciones de juego en las que un grupo consideraba que debían ganar.

Ante esa situación, se decidió realizar un Consejo de grado, ya que durante todo el año se trabajó con un clima de diálogo y entendimiento, y los y las estudiantes se sentían cómodos/as en poder hablar ciertos temas. El contenido a trabajar en ese consejo

lo dispusieron las docentes: La Ludopatía. Primeramente, se preguntó si conocían esa terminología y si alguna vez, les apareció en el celular algunas propagandas de apuestas virtuales. Allí los y las chicas comenzaron a hablar y un grupo de varones comentaron que en varias oportunidades jugaron a estos juegos y apostaban gracias a la billetera virtual que disponían. En ese momento, las docentes les explicaron los efectos de los juegos en línea y las consecuencias en el uso indebido del dinero.

Luego realizar esta actividad, se conversó con las familias de estos chicos, quienes no estaban al tanto de esta situación. En segundo lugar, realizamos un taller para familias para familiarizarlos con esta temática y se invitó a un grupo extra escolar llamado Vínculos Saludables, el cual está a cargo de psicólogos y asistentes sociales, quienes más allá de explicar con detalles qué era la ludopatía, nos dieron tanto a las docentes como a las familias herramientas para poder controlar mejor esta situación y evitar que se volviera a repetir.

Conclusión

Las escuelas pueden desempeñar un papel crucial en la prevención y la educación sobre el juego responsable. Los y las docentes en varias ocasiones detectan situaciones en las que hay que trabajar de manera conjunta con la institución y las familias, lo cual puede marcar una diferencia significativa en la salud mental y el bienestar de los estudiantes, asegurando que el ambiente educativo siga siendo un espacio de aprendizaje y desarrollo positivo.

Fuentes Consultadas

GCBA. “Adolescentes y juegos de apuestas online”. Agosto 2024. Disponible en: <https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2024-08/Adolescentes%20y%20juegos%20de%20apues>

tas%20online%20.pdf

Ranzani, Oscar. 17/12/24. "Hace dos décadas que trabajo en el campo de la ludopatía y nunca escuché tanto esa palabra como en este año". *Página 12*. Disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/790800-hace-dos-decadas-que-trabajo-en-en-el-campo-de-la-ludopatia->

Roa, Miguel. *¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?* Ceapa (Confederación española de asociaciones de padres y madres del alumnado). Puerta del Sol, 4.

EL JUEGO EN NUESTRAS MANOS: PREVENCIÓN Y CONCIENCIA EN LA ERA DIGITAL

María Celeste Gorosito

DNI 28233066

Área Primario

Inicio

La propuesta pedagógica busca prevenir la ludopatía mediante la sensibilización y reflexión crítica sobre el uso de tecnologías y juegos en línea. Dado que los estudiantes de 6° y 7° grado están expuestos a dispositivos móviles, es esencial implementar una estrategia que les permita identificar los riesgos del juego patológico y desarrollar habilidades para tomar decisiones responsables. Los objetivos incluyen sensibilizar sobre los riesgos de los juegos de apuestas, fomentar el pensamiento crítico sobre el uso de tecnologías, promover el autocontrol emocional frente a la frustración y fortalecer habilidades socioemocionales como la empatía y la resolución de conflictos.

Desarrollo

La propuesta se organizó en tres actividades centrales que buscaron involucrar a los estudiantes de manera activa, reflexiva y lúdica, permitiendo la integración de las tecnologías de forma educativa. Inicialmente se realizó una charla introductoria sobre qué es la ludopatía con los y las estudiantes de 6to y 7mo grado. Se desarrollaron sus características y cómo puede afectar a los jóvenes utilizando videos de casos reales y estadísticas de la ludopatía en niños y adolescentes realizándose un análisis donde se reflexionó sobre las señales de riesgo y las consecuencias de los comportamientos adictivos. Esta actividad tuvo como objeti-

vo que los estudiantes comprendieran los aspectos emocionales y psicológicos del juego patológico. Luego se creó un Escape Room digital en el aula, inspirado en los populares juegos de escape en línea, donde los estudiantes, divididos en equipos, debían resolver acertijos, encontrar pistas y superar desafíos relacionados con el uso responsable de las tecnologías y los riesgos de la ludopatía. Los/las estudiantes debían ir descubriendo, paso a paso, cómo el uso irresponsable de los juegos de apuestas puede llevar a consecuencias negativas. El objetivo fue Integrar contenidos sobre ludopatía de manera dinámica y divertida.

La consigna consistía en que los estudiantes debían “escapar” de una situación virtual en la que un personaje está atrapado en un juego de apuestas en línea. A medida que resuelven acertijos y avanzan, deben identificar los peligros de la ludopatía y aprender maneras de prevenirla. A medida que avanzan, se desbloquean pistas sobre cómo ayudar a un amigo en una situación de ludopatía. Al terminar el Escape Room, se realizó una reflexión grupal sobre las decisiones que tomaron durante el juego, cómo se sintieron al enfrentar dilemas éticos relacionados con el juego y cómo podrían aplicar lo aprendido en su vida cotidiana.

Roa (2014) proporciona una visión integral sobre la ludopatía, enfocándose en sus consecuencias psicológicas, sociales y económicas. Nos permite comprender cómo el juego patológico puede afectar el bienestar de los jóvenes, alterando su salud emocional y sus relaciones interpersonales. En la propuesta se toma este enfoque para sensibilizar a los estudiantes sobre los riesgos del juego patológico, utilizando ejemplos prácticos y multimedia que ejemplifican estas consecuencias de manera accesible y comprensible para los niños y adolescentes. La propuesta utilizando recursos lúdicos como el “Escape Room Digital” aborda la problemática de una forma activa y participativa. Al integrar actividades que fomentan el pensamiento crítico y la reflexión, se promueve la prevención desde una perspectiva educativa que sensibiliza y

empodera a los estudiantes frente a los riesgos asociados al uso irresponsable de las tecnologías y los juegos en línea. El impacto negativo de las apuestas en línea en los jóvenes, desde las consecuencias emocionales hasta los riesgos de involucrarse en comportamientos delictivos son alarmantes. La propuesta pedagógica integró actividades para fomentar el autocontrol, la toma de decisiones informadas y la reflexión crítica sobre los efectos del juego en línea en el bienestar emocional. Además, el trabajo refuerza la importancia de educar a los estudiantes para que puedan identificar los signos de riesgo y tomar decisiones saludables, antes de caer en conductas problemáticas. esto en sintonía con lo que plantea la Asociación Argentina de Psiquiatría Infanto Juvenil (2024)

Conclusión

La propuesta pedagógica “El Juego en Nuestras Manos: Prevención y Conciencia en la Era Digital” se apoya firmemente en las investigaciones y recursos de la *Fuentes Consultadas* mencionada, que subrayan tanto los riesgos de la ludopatía en la niñez y adolescencia como la necesidad urgente de educación y prevención en este campo. Al integrar estos enfoques teóricos y recursos educativos, la propuesta busca sensibilizar y empoderar a los estudiantes para que comprendan los peligros del juego en línea y desarrollen habilidades socioemocionales que les permitan tomar decisiones responsables.

Así, se fomenta no solo el conocimiento sobre la ludopatía, sino también una actitud crítica y proactiva frente a las tecnologías, ayudando a los estudiantes a prevenir el riesgo de caer en conductas problemáticas asociadas con el juego patológico.

Fuentes Consultadas

Roa, M. (2014). *¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?* Confederación Don Bosco.

Confederación Don Bosco. (2024). *Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía.*

Martínez, P., & Durán, P. (2024). *Juegos en línea en Argentina. ¿Es necesaria una regulación?* CECE.

Asociación Argentina de Psiquiatría Infanto Juvenil. (2024). *Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia.*

DECISIONES EN JUEGO

Karina Elizabeth Gutierrez

DNI 35309522

Área Primario

Era un nuevo día de trabajo en la Escuela Secundaria, y el ambiente en el aula de 3° estaba cargado de expectativa. Junto con la profesora Ana, habíamos decidido abordar un tema que, aunque a menudo se pasaba por alto, era de vital importancia: la ludopatía. Con el apoyo del equipo directivo, se había diseñado un programa educativo para concientizar a los estudiantes sobre los riesgos del juego y fomentar una cultura de responsabilidad.

La primera estrategia que implementamos fue la realización de un taller interactivo titulado “El Juego y sus Consecuencias”. En este taller, los estudiantes participaron en una serie de actividades lúdicas que simulaban situaciones de juego. Utilizando juegos de mesa y dinámicas grupales, los alumnos experimentaron la emoción de ganar y la frustración de perder. Después de cada actividad, guiábamos una discusión sobre las emociones que habían sentido y las decisiones que habían tomado. “¿Cómo se sintieron al perder? ¿Qué decisiones los llevaron a ganar o perder?”, preguntábamos, creando un espacio seguro para que los estudiantes compartieran sus experiencias.

Una de las actividades más impactantes fue la charla con un psicólogo especializado en adicciones, el Dr. Luis. Esta visita fue un punto de inflexión en el programa. Con un enfoque cercano y empático, el Dr. Luis compartió historias reales de personas que habían enfrentado problemas de ludopatía. Los estudiantes escuchaban atentamente, y al final de la charla, se abrió un espacio para preguntas. Muchos se mostraron interesados y compartieron sus propias inquietudes sobre el juego, lo que permitió a Ana

y al Dr. Luis abordar mitos y realidades sobre la ludopatía. A lo largo de las semanas, notamos un cambio en la dinámica del aula. Los estudiantes comenzaron a hablar más abiertamente sobre el tema, y algunos incluso se ofrecieron como voluntarios para crear un mural informativo sobre la ludopatía, que se exhibiría en la entrada de la escuela. Este mural no solo serviría como un recordatorio visual, sino que también fomentaría la conversación entre compañeros y padres.

Al finalizar el programa, organizamos una sesión de reflexión donde los estudiantes compartieron lo que habían aprendido. “Ahora entiendo que el juego puede ser divertido, pero también puede ser peligroso si no tenemos cuidado”, comentó una estudiante. Otro alumno añadió: “Me di cuenta de que no se trata solo de ganar o perder, sino de cómo tomamos decisiones”.

La experiencia culminó con una evaluación del programa, donde los estudiantes expresaron su deseo de seguir aprendiendo sobre el tema y de involucrarse en actividades que promuevan el bienestar emocional. Nos sentimos satisfechas al ver cómo el esfuerzo había generado un impacto positivo en sus alumnos.

Con el apoyo del equipo directivo, se decidió continuar con el programa y expandirlo a otros cursos. La Escuela Secundaria se comprometió a ser un espacio donde se hablará abiertamente sobre la ludopatía y se promoviera una cultura de juego responsable. Con Ana sabemos que, aunque el camino es largo, cada pequeño paso contaba en la formación de jóvenes más conscientes y responsables.

Fuentes Consultadas

Roa Miguel, ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias *tiene?*, CE-APA.

GCBA Adolescentes y juegos de apuestas online

Recursos didácticos para la prevención ludopatía

EDUCACIÓN INCLUSIVA: PARA PRÁCTICAS DE AULA

Nilda Yaneth Herrera Meregildo

DNI 93990953

Área Primario

Plan Nacional de Educación Obligatoria y Formación Docente el objetivo es “poner a disposición de los educadores diversos criterios para orientar la intervención educativa institucional ante sucesos puntuales que se precipitan en la escuela” (...) “entendiendo que la convivencia en la escuela debe ser abordada con programas que promuevan la inclusión en términos de ingreso, permanencia y egreso (...)”, concluyendo que “(...) una mirada atenta de las personas adultas posibilita la intervención temprana y evita la escalada de los conflictos y su agravamiento. La negación del conflicto es tan perjudicial como su no resolución”.

Fundamentación Teórica del Informe sobre Ludopatía Infantil

La ludopatía infantil es una inquietud en aumento en los últimos años, que se ha intensificado con el avance de las tecnologías, afectando a niños/as/es y adolescentes, manifestándose como una adicción patológica al juego. Este fenómeno puede tener serias repercusiones en su desarrollo emocional y bienestar general. Este informe proporciona un minucioso análisis de las causas y consecuencias de la ludopatía durante la infancia, además de sugerir estrategias eficaces para su prevención y tratamiento en el sector y ámbito educativo.

Ley ESI 26150 y Lineamientos Curriculares:

La Ley de Educación Sexual Integral (ESI) 26.150 garantiza a todos los estudiantes el derecho a recibir una educación com-

pleta en todos los niveles. Aunque no aborda específicamente la ludopatía, resalta la importancia de incluir elementos psicológicos y sociales en la enseñanza. Esta perspectiva es crucial para la prevención y tratamiento de adicciones, incluyendo la ludopatía. En particular, los Lineamientos Curriculares de la ESI subrayan la necesidad de fomentar habilidades para la vida, tales como la toma de decisiones responsables y el manejo emocional, que son esenciales para prevenir la ludopatía.

- En su obra *Contra-Pedagogías de la Crueldad*, Rita Segato critica y pone en duda las prácticas y tácticas educativas que continúan encubriendo la violencia y la crueldad. La autora apoya una educación que promueva la empatía, el respeto y la justicia social; para aplicar estos principios a la ludopatía en niños, resulta crucial poner en marcha estrategias pedagógicas que no solo alerten acerca de los riesgos del juego obsesivo, sino que se haga énfasis de suma importancia en establecer entornos educativos que valoren el bienestar emocional de los alumnos, un elemento esencial para abordar retos como la adicción al juego entre otras problemáticas que son de suma importancia hoy día.

- Respecto a Byung-Chul Han, el filósofo subcoreano crítica y describe cómo la cultura actual, marcada por la hiperactividad y la búsqueda incesante de satisfacción inmediata, fomenta el surgimiento de conductas adictivas. En una sociedad basada en la transparencia, la ausencia de privacidad y la constante exposición pueden impulsar a los niños a buscar refugio en los juegos online. La sociedad del Cansancio enfatiza que la cultura de la hiperactividad puede conducir al desgaste mental y emocional, y a la búsqueda de gratificaciones rápidas en los juegos, fomentando de esta manera la adicción al juego. Estas ideas son fundamentales para comprender cómo el

ambiente digital y la presión social pueden afectar el progreso de la ludopatía en los niños.

- Tal como vimos en el texto de “Varones y Masculinidades - Se Nos Mueve el Piso: Construyendo Masculinidades” donde se habla sobre las construcciones de masculinidad y cómo influyen en el comportamiento de los jóvenes. La ludopatía infantil puede estar relacionada con ciertas construcciones de masculinidad que promueve la competitividad y el riesgo como la apología de naturalizar ciertos escenarios utilizando escenas y actos que los niños consumen simulando escenarios realistas de violencia o actos de estimulaciones crueles, copiando estos patrones e incitando a otros a copiar estos comportamientos, la naturalización del horror en la vida real, los cuales Segato menciona en su texto, como también en estas plataformas de videojuegos. Integrar estos conocimientos en la formación docente y en la intervención educativa puede ayudar a desarrollar programas que desafíen estas normas de género y promuevan comportamientos más saludables y responsables en los niños y adolescentes.

- La fundamentación teórica de este informe se apoya en diversos marcos conceptuales que abordan la ludopatía infantil desde una perspectiva integral. La Ley ESI y los lineamientos curriculares proporcionan el marco normativo para la educación integral. Las críticas de Rita Segato en las pedagogías de la crueldad y las reflexiones de Byung-Chul Han sobre la cultura de la transparencia y la hiperactividad nos permite comprender las raíces, y las problemáticas en sí de la ludopatía. Finalmente, los estudios sobre masculinidades destacan la importancia de cuestionar y reconstruir las normas de género para prevenir estos malos comportamientos y conductas adictivas. **Es esencial incorporar estos métodos en la práctica edu-**

cativa para elaborar estrategias eficaces de prevención y tratamiento de la ludopatía infantil por el bien de todos los estudiantes y la comunidad que lo rodea.

Objetivos del proyecto

El objetivo principal de este proyecto es concientizar a la comunidad educativa sobre los riesgos de la ludopatía infantil y desarrollar estrategias de intervención para ayudar a los estudiantes afectados o allegados a ellos, dándoles herramientas donde ellos puedan saber y tener conciencia sobre sus consecuencias a esta adicción.

1- Informar a los docentes, padres y alumnos sobre los riesgos asociados con la ludopatía.

2- Implementar medidas educativas que reduzcan la incidencia de ludopatía entre los alumnos.

3- Ofrecer recursos y apoyo psicológico en los estudiantes que ya muestran signos de adicción al juego.

Causas de ludopatía infantil

Existen diversas causas que pueden contribuir al desarrollo de la ludopatía infantil:

Factores genéticos y ambientales: la predisposición genética y el entorno familiar juegan un papel significativo. Niños/as/es con antecedentes familiares de adicciones tienen un mayor riesgo de desarrollar ludopatía.

1-Entorno familiar: el entorno familiar influye significativamente en el comportamiento de los niños/as/es, un ambiente donde el juego de azar es común puede aumentar la probabilidad de que ellos, desarrollen ludopatía.

Modelado y Aprendizaje Social: los niños/as/es aprenden comportamientos observando a sus padres y a otros adultos sig-

nificativos. Si ven el juego como una forma aceptada de entretenimiento o manejo de estrés, es más probable que adopten estos hábitos.

Problemas familiares: familias con disfunciones, conflictos o altos niveles de estrés pueden propiciar que los niños busquen consuelo en el juego.

2-Influencias sociales y culturales:

Amigos y compañeros: la presión de grupo y la influencia de los amigos pueden desempeñar un papel en el inicio y mantenimiento del comportamiento de juego.

Cultura y Medios de comunicación: la representación del juego en los medios de comunicación y la sociedad puede influir en las actitudes y comportamientos de los niños.

Juegos en línea: muchos juegos de videos incluyen elementos de apuestas o cajas de botín que pueden incentivar comportamientos adictivos de juego. La falta de regulación en estos juegos puede aumentar el riesgo a esta adicción.

Al tener el acceso a juegos en línea, la disponibilidad de ellos y la falta de regulación de la misma, hacen que aumente la exposición de los niños a estos comportamientos adictivos, teniendo así varias implicaciones:

a)- Accesibilidad inmediata:

Plataformas abiertas: los juegos en línea están disponibles las 24hs del día en diversas plataformas como pc, smartphones, consolas de juegos, lo que permiten un acceso continuo y sin restricciones.

Atractivos Visuales y sonoros: estos juegos cada vez son más realistas, con gráficos llamativos y sonidos que capturan y retienen la atención de los jóvenes, fomentando así un mayor tiempo de juego.

2.Gratificación instantánea:

Recompensas inmediatas: muchos juegos en línea ofrecen re-

compensas rápidas y constantes que puedan inducir una sensación de euforia y placer inmediato, similar a las respuestas químicas en el cerebro que se ven en otras formas de adicción.

Refuerzo Intermitente: la entrega aleatoria de recompensas, como en la caja de botín, puede ser particularmente adictiva, manteniendo a los jugadores enganchados en la expectativa de una posible recompensa.

La disponibilidad de juegos en línea:

La tecnología va evolucionando constantemente, el acceso a los juegos de azar, permitiendo que los niños/as/es y adolescentes participen en juegos en línea con facilidad. Esta disponibilidad tiene varias implicaciones:

1- Accesibilidad inmediata: las Plataformas Abiertas donde los juegos en línea están disponibles las 24 horas del día en diversas plataformas como computadoras, smartphones y consolas de juegos, lo que permite un acceso continuo y sin restricciones.

Atractivos Visuales y Sonoros: los juegos en línea suelen estar diseñados con gráficos llamativos y sonidos que capturan y retienen la atención de los jóvenes, fomentando así un mayor tiempo de juego.

Gratificación Instantánea:

Las recompensas Inmediatas: muchos juegos en línea ofrecen recompensas rápidas y constantes que pueden inducir una sensación de euforia y placer inmediato, similar a las respuestas químicas en el cerebro que se ven en otras formas de adicción.

Refuerzo Intermitente: la entrega aleatoria de recompensas, como en el caso de las cajas de botín, puede ser particularmente adictiva, manteniendo a los jugadores enganchados en la expectativa de una posible recompensa.

Falta de Regulación:

La falta de regulación efectiva aumenta significativamente el riesgo de comportamientos adictivos entre los jóvenes.

Lagunas Legales: en muchos lugares, la legislación sobre juegos en línea no está suficientemente desarrollada o implementada, dejando a los menores vulnerables a los riesgos asociados.

Falta de Control Parental: la ausencia de herramientas efectivas de control de los padres y la falta de supervisión adulta, pueden permitir que los niños accedan a juegos inapropiados para su edad.

Publicidad y Marketing Agresivo:

Dirigido a Jóvenes: las campañas de marketing de los juegos en línea a menudo están dirigidas a los jóvenes, utilizando plataformas populares entre ellas como redes sociales y aplicaciones móviles.

Promociones y Bonificaciones: ofertas especiales, descuentos y bonificaciones de bienvenida pueden atraer a los jóvenes a registrarse y participar más activamente en juegos de azar.

Consecuencias del Acceso a Tecnología sin Regulación:

Aislamiento Social y Problemas de Salud Mental:

Aislamiento: la participación excesiva en juegos en línea puede llevar al aislamiento social, donde los niños/as/es prefieren interactuar en el mundo virtual en lugar de en el mundo real.

Problemas Psicológicos: la ludopatía puede causar ansiedad, depresión y otros problemas de salud mental debido a la presión y la frustración asociadas con el juego compulsivo.

2-Rendimiento Académico:

Distracción: el tiempo dedicado al juego en línea puede interferir con las responsabilidades académicas, disminuyendo el rendimiento escolar y la participación en actividades extracurriculares.

Alteración del Sueño: el juego excesivo, especialmente duran-

te la noche, puede alterar los patrones de sueño, afectando negativamente la concentración y el rendimiento académico y a la larga efectos secundarios como insomnio, apnea infantil, trastorno por pesadillas, sonambulismo, terrores nocturnos entre otros.

Estrategias para Abordar el Problema:

Implementación de Regulaciones: Regulación Gubernamental:

Leyes y Normativas: establecer y aplicar leyes que regulen el acceso de menores a los juegos en línea y que promuevan la transparencia en los mecanismos de juego.

Supervisión de Contenido: imponer regulaciones estrictas sobre el contenido de los juegos y las prácticas de marketing para proteger a los jóvenes.

2-Herramientas de Control Parental:

Software de Monitoreo: promover el uso de software de control parental que permita a los padres supervisar y limitar el acceso de sus hijos a juegos específicos.

Educación para Padres: capacitar a los padres sobre la importancia de establecer límites y monitorear las actividades en línea de sus hijos.

Promoción de Actividades Saludables:

1 -Alternativas Recreativas:

Deportes y Artes: fomentar la participación en actividades deportivas y artísticas que ofrezcan una gratificación similar sin los riesgos asociados con la ludopatía.

Programas Comunitarios: desarrollar programas comunitarios que ofrezcan actividades recreativas seguras y atractivas para los jóvenes.

1-Educación y Concienciación:

Talleres Educativos: realizar talleres en escuelas para educar a los estudiantes sobre los riesgos del juego en línea y promover un uso responsable de la tecnología.

Campañas de concienciación: implementar campañas de concienciación dirigidas a los alumnos y padres para informar sobre los peligros de la ludopatía y las medidas preventivas.

Estrategias para Trabajar con Alumnos y Padres:

Talleres Informativos: realizar talleres educativos para alumnos, padres y docentes sobre los riesgos de la ludopatía.

Material Didáctico: desarrollar y distribuir material informativo que explique las señales de advertencia y las consecuencias del juego patológico.

1. Establecer Límites y Control Parental

Regulación del Tiempo de Juego: implementar límites claros sobre el tiempo que los niños pueden dedicar a los juegos, especialmente los juegos en línea.

Herramientas de Monitoreo: utilizar aplicaciones y software de control parental para supervisar y regular el acceso a juegos.

2. Fomentar Actividades Alternativas

Deportes y Pasatiempos: promover la participación en deportes, actividades artísticas y otros pasatiempos que no involucren tecnología.

Proyectos Comunitarios: involucrar a los alumnos en proyectos comunitarios que fomenten la interacción social y el desarrollo de habilidades.

3. Apoyo Emocional y Terapia

Intervención Psicológica: proveer apoyo psicológico y emocional a los alumnos que ya muestran signos de ludopatía. Esto puede incluir terapia individual o grupal.

Espacios de Diálogo: crear espacios seguros donde los alumnos puedan hablar abiertamente sobre sus problemas y recibir orientación.

4. Colaboración con Padres

Charlas y Reuniones: organizar charlas informativas y reuniones regulares con los padres para discutir estrategias de prevención y tratamiento.

Guías para Padres: distribuir guías prácticas que ayuden a los padres a identificar signos de ludopatía y a actuar de manera preventiva.

En conclusión: trabajar con la ludopatía infantil desde una perspectiva educativa integral es esencial para garantizar el bienestar y desarrollo saludable de nuestros alumnos. Como señala Byung-Chul Han, “la sociedad del cansancio exige nuevas formas de vida y trabajo, más allá de la hiperactividad y la gratificación instantánea” (Han, 2010). Aplicando estas ideas, debemos construir entornos educativos que promuevan la reflexión, la autoevaluación y el apoyo emocional, permitiendo a los niños desarrollar habilidades críticas y saludables frente a las adicciones y el apoyo de la comunidad educativa y social, juntas en una unión en común hará un cambio significativo para ellos.

Fuentes Consultadas

Petry, N. M, & Weinstock, J. (2007) “Internet gambling and addiction”

Griffins, M.D (2003). Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations.

Scholes-Balog, K. E, Hemphill, S.A, & Dowling, N.A. (2014) “Problem gambling and internalizing symptoms: A longitudinal study of the bi- directional relationships”.

Downing, N.A, et al (2015). Problem gambling and internalizing symptoms: A systematic review and meta-analysis.

Stinchfield, R (2011). "Gambling among Minnesota public school students".

Delfabbro, P, & Trupp, L. (2003) The social determinants of youth gambling in South Australian adolescents.

Gupta, R& Derensky, J.L.(1998) "Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with excessive gambling.

La Sociedad de la Transparencia: Han, B.-C. (2014). La sociedad de la transparencia. Barcelona: Herder 1.

La Sociedad del Cansancio: Han, B.-C. (2010). La sociedad del cansancio. Barcelona: Herder 2.

Contra-Pedagogías de la Crueldad: Segato, R. (2017). Contra-pedagogías de la crueldad. Buenos Aires: Ediciones Luxemburg.

Se Nos Mueve el Piso: Construyendo Masculinidades: Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2020). Se nos mueve el piso: construyendo masculinidades libres y diversas. Buenos Aires: Ministerio de Educación.

LUDOPATÍA: COMO EFECTO DOMINÓ

Daniela Beatriz Jolibois

DNI 33435555

Área Primario

Inicio

Actualmente vivimos con la omnipresencia de las pantallas, donde la vida gira en torno a un dispositivo tecnológico vinculado con Internet. En este sentido, los estudiantes tienen desde muy pequeños el acceso a ese mundo; que al principio es utilizado para jugar y, luego, para comunicarse con otros.

El problema no es el uso de los dispositivos tecnológicos en sí, sino de la situación de que se abuse de ellos. En otras palabras, cuando el uso del dispositivo tecnológico se convierta en una adicción, es decir, cuando se vuelva problemático, patológico y/o compulsivo.

A lo largo del último año, entró en escena un concepto que no es nuevo, sino que existió siempre llamado *ludopatía*. Dicho concepto está vinculado con la adicción patológica a los juegos electrónicos o de azar, que al tener dispositivos tecnológicos tan cerca, afecta al ser humano de manera integral. Es por ello por lo que es menester abordar esta problemática en la escuela, ya que allí los estudiantes van a poder encontrar un espacio seguro de acompañamiento.

Desarrollo

La ludopatía es definida por la Real Academia Española como una adicción patológica a los juegos electrónicos o de azar³. Esta palabra se origina del latín: *ludus* que significa yo juego y de la

³Recuperado de: <https://dle.rae.es/ludopat%C3%ADa>

palabra griega *pathos*, que significa afección, enfermedad o pasión por el juego⁴.

Al ser definida como patológica, quien la padece siente un impulso irreprimible de jugar y/o apostar, impulso muy alejado de ser un comportamiento recreativo, que le permita a la persona disfrutar, sino todo lo contrario, se convierte en un problema de salud. La ludopatía ha sido declarada enfermedad por la Organización Mundial de la Salud en el año 1992 y por la Asociación Americana de Psiquiatría en el año 1980. Al ser una adicción, afecta a la salud mental y física de la persona que la padece, pero además crea un efecto dominó hacia todos los vínculos que tiene la persona (ámbito intrafamiliar y extrafamiliar).

Si llevamos esto a la escuela, la ludopatía, afectará el desarrollo de todas las actividades educativas. Por esto, es pertinente y necesario abordar este tema en las escuelas, abordando esta problemática social a partir de la comprensión de que la ludopatía es una adicción, conociendo cuáles son sus consecuencias (ya que afecta a la persona de forma integral) y sabiendo que existe un tratamiento de recuperación que se puede llevar adelante para superarla.

En consecuencia, considerando a la ludopatía como un proceso complejo y difícil de caminar en solitario, es necesario brindar estrategias y espacios de conversación con un diálogo abierto y sincero, a partir de reglas y límites claros.

Esos espacios se vinculan con las *asambleas de grado o consejos de aula y/o de la escuela*, centradas en situaciones donde los videojuegos estén vinculados con la vida real y en actividades donde se puedan “ver” las situaciones desde diferentes puntos de vista, así como también aquellas relacionadas con el mejoramiento de las habilidades sociales (entre ellas la comunicación y la resolución asertiva de los conflictos). Luego, de acuerdo con lo trabajado se podría construir un dominó que permita compartir con otros lo

⁴ Recuperado de: http://www.juegosysorteos.gob.mx/es/Juegos_y_Sorteos/Estudios_Acerca_del_Tema

aprendido sobre la ludopatía a través de acciones que tiendan a combatirla.

Para lograr lo expuesto en el párrafo anterior, es preciso tener presente que es necesario que los estudiantes se sientan realmente interesados y motivados a partir de las situaciones propiciadas por el docente, así como también, que puedan socializar y aprender con otros.

Cierre

Entonces, para finalizar, será necesario propiciar que los estudiantes puedan incorporar los conocimientos necesarios sobre esta problemática, que comprendan la complejidad que la enmarca y que no solo afecta a la persona que la padece sino también a todo su entorno, y, por último, que tiene recuperación para lo cual deben saber que para poder recuperarse la persona “enferma”, necesita reconocer que hay un problema y aceptar que necesita implementar cambios en su vida.

Fuentes Consultadas

Pasaporte 0,0: Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía. Confederación de Centros Juveniles de Don Bosco. España. Recuperado de: <https://pasaporte00.confedonbosco.org/wp-content/uploads/2023/07/CASTELLANO-recursos-didacticos-para-la-prevencion-ludopatia.pdf>

Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A. Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. Arch Argent Pediatr. 2024; e202410459. Primero en Internet 8-AGO-2024.

Roa, M. (2019). ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene? Madrid: confederación española de asociaciones de padres y madres del alumnado. Recuperado de: https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2019_Actualidadpublica/pdf/2019_CEAPA_Ludopatia.pdf

¿CON CUANTAS HERRAMIENTAS Y/O AYUDA CONTAMOS LOS DOCENTES?

Lila Liceaga
DNI 39558718
Área Primario

Si bien entiendo y comparto la conclusión del Artículo Especial, en donde *“las familias deben estar atentas a cambios de comportamiento en los niños y los jóvenes, patrones compulsivos al jugar y/o interactuar en línea, interferencia con otras actividades”*. Considero que es muy difícil poder llegar a eso, no hablo en su totalidad, pero me pasa en la escuela en la que trabajo que son familias muy trabajadoras, que tal vez no están tan presentes en la casa y con sus hijos/as y mi pregunta es ¿qué tanto puede hacer la escuela? Porque podemos generar conciencia, podemos hacer actividades, hablar del tema, citar familias pero con lo que pase puertas afuera del aula no podemos hacer nada, y ya tengo alumnos de primaria, donde es muy común escuchar mientras dibujan en mi clase de ed. Plástica que hablan de juegos, de progresos, de nombres, de llegar a casa y ni bien llegan se conectan y se buscan; juegan y se quedan despiertos hasta tarde y en el aula se quedan dormidos, de jugar con gente que no saben quiénes son, competencias entre ellos/as. Si es verdad que pasó o no de nivel. “Medirse” en cierto punto que tan real es que el compañero/a pasó. Y él o la que no juega es un “bicho raro” y se lo incita a que se descargue el juego.

Entonces mi pregunta es ¿qué podemos hacer los docentes? Porque, como planteé antes, nosotros sacamos todas nuestras herramientas para frenar o para generar conciencia, pero a veces sin la ayuda de las familias se hace difícil.

Donde además los niños/as tienen más alcance a los aparatos electrónicos, sea celular, computadora, etc.

Por otro lado, además de la competencia que se genera se observa mucho, en mi área al menos, como hay algo en los/as niños/as de la inmediatez, de la frustración, del estrés.

Me pasó un día un 5° grado, en donde nunca habían utilizado las acuarelas, así que decido hacer una actividad con las mismas, les doy a acuarelas a cada uno/a, un pincel y vaso. Les pido que saquen una hoja y la idea era hacer un trabajo de un paisaje, les expliqué que cuanto más agua usen el color iba a hacer más claro y si usan menos agua el color iba a hacer oscuro, que el pincel se limpia, etc., en fin, expliqué cómo usar las acuarelas.

Observo que un alumno pone el pincel (sin mojarse) en un color de la acuarela y de ahí a la hoja, y se indigna y se pone nervioso porque no le pinta y me pregunta qué pasa. El niño lo que estaba haciendo era colorear como lo hace con las pantallas, le expliqué y le enseñé a utilizar las acuarelas. Pero me fui muy sorprendida ese día porque ese niño estaba viviendo una realidad como la de su pantalla y si bien no estaba apostando, se podía notar que era un niño que se la pasaba mucho con los aparatos electrónicos jugando y ya con 10 años.

Pero a su vez la familia no es muy presente entonces se hace difícil porque es necesaria la colaboración de las familias en estos casos.

La solución que se me ocurre es generar talleres e invitar a las familias para hablar sobre estos temas con los/as niños/as también participantes.

Fuentes Consultadas

Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A. Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. Arch Argent Pediatr. 2024; e202410459. Primero en Internet 8-AGO-2024.

EXPERIENCIA ÁULICA PARA TRABAJAR LA LUDOPATÍA EN ESCUELA PRIMARIA

Natacha Grisel Llanes

DNI 32832083

Área Primaria

Inicio

Como docente de escuela primaria, he tenido la oportunidad de trabajar con estudiantes de diferentes edades y contextos. Sin embargo, en los últimos años, he notado un aumento en la preocupación por la ludopatía entre mis alumnos y alumnas. La ludopatía, también conocida como adicción al juego, es un trastorno que puede tener graves consecuencias en la salud mental y emocional de los niños y niñas. Por lo tanto, decidí diseñar una experiencia áulica para trabajar la ludopatía con mis estudiantes de 4to grado.

Desarrollo

La experiencia áulica se llevó a cabo en el marco de la asignatura de Educación para la Salud. El objetivo principal era sensibilizar a los estudiantes sobre los riesgos y consecuencias de la ludopatía, así como promover habilidades para prevenir y manejar esta adicción.

La experiencia se dividió en tres sesiones. En la primera sesión, se presentó una introducción a la ludopatía, sus causas y consecuencias. Los estudiantes participaron en un juego de roles para entender mejor cómo la ludopatía puede afectar la vida diaria.

En la segunda sesión, se implementó una estrategia de aprendizaje basada en la resolución de problemas. Los estudiantes se dividieron en grupos y recibieron un caso hipotético de un niño

que sufría de ludopatía. Deberían analizar el caso y proponer soluciones para ayudar al niño a superar su adicción.

En la tercera sesión, se invitó a un experto en salud mental para que hablara con los estudiantes sobre la ludopatía y cómo buscar ayuda si se sienten afectados por esta adicción.

Conclusión

La experiencia áulica fue un éxito en términos de sensibilizar a los estudiantes sobre la ludopatía y promover habilidades para prevenir y manejar esta adicción. Los niños y las niñas demostraron una mayor conciencia sobre los riesgos y consecuencias de la ludopatía y mostraron interés en aprender más sobre cómo mantener un uso saludable de los juegos electrónicos.

La implementación de estrategias de aprendizaje basadas en la resolución de problemas y la invitación a un experto en salud mental fueron clave para el éxito de la experiencia. Estas estrategias permitieron a los estudiantes desarrollar habilidades críticas y reflexivas, así como acceder a información precisa y actualizada sobre la ludopatía.

Fuentes Consultadas

Alvarado, M. (2017). La ludopatía en la infancia y la adolescencia. *Revista de Psicología Clínica*, 4(2), 123-135.

Ferrari, M. (2015). La adicción al juego en la escuela primaria. *Revista de Educación*, 31(1), 45-55.

Ministerio de Educación de la Nación. (2018). *Guía para la prevención y atención de la ludopatía en la escuela*. Buenos Aires: Autor.

LUDOPATÍA EN LA ESCUELA: INTERVENCIÓN DOCENTE DESDE LA ESI

Rosa Virginia López Escobar

DNI 34435600

Área Primario

Inicio

La ludopatía en una escuela primaria es un problema preocupante, ya que el juego compulsivo puede afectar el desarrollo emocional, social y académico de los niños. Aunque tradicionalmente se asocia con los adultos, en la actualidad se observa que niños y niñas pueden desarrollar comportamientos problemáticos relacionados con juegos de azar, videojuegos con mecánicas de apuestas (loot boxes), o dinámicas de recompensa en línea.

El siguiente caso ha tenido lugar en un séptimo grado, de una escuela primaria de la Ciudad de Buenos Aires. La docente del grado junto con la MACTE (Maestra Coordinadora de Trayectorias Escolares), abordaron la problemática desde el espacio de la Educación Sexual Integral (ESI).

Desarrollo

Se presentó una situación en la que un grupo de alumnos de séptimo grado, habían bajado notablemente su rendimiento escolar, tras pasar horas frente a internet, y ser descubierto uno de los niños al usar sin permiso la tarjeta de crédito de su abuelo, para gastarla en juegos on line. Ante la creciente preocupación de las familias, las docentes decidieron enfrentar la temática con toda la clase y así prevenir desde la escuela.

A partir de la detección de la problemática, la docente y la MACTE implementaron un plan de acción basado en la preven-

ción y la educación sobre la ludopatía. Para ello, organizaron una serie de actividades dentro del marco de la Educación Sexual Integral (ESI), considerando que esta abarca no solo aspectos vinculados a la sexualidad, sino también el desarrollo de habilidades socioemocionales y la toma de decisiones responsables (Confederación Don Bosco, 2024).

Inicialmente, se llevó a cabo una charla informativa con los estudiantes para sensibilizarlos sobre los riesgos del juego problemático y su impacto en la vida diaria. Se abordaron temas como la manipulación de la industria del juego, el refuerzo de la dopamina en el cerebro y las tácticas psicológicas utilizadas para fomentar la adicción (Sociedad Argentina de Pediatría, 2024). Además, se trabajó en la desmitificación de las apuestas como una actividad inofensiva, destacando que, al igual que otras adicciones sin sustancia, puede generar consecuencias emocionales, económicas y sociales (Roa, 2024).

Posteriormente, se realizaron actividades dinámicas con el objetivo de fomentar la reflexión y el pensamiento crítico. Una de ellas fue “El ejercicio de los 5 abogados”, donde los estudiantes adoptaron diferentes perspectivas para analizar situaciones relacionadas con el juego problemático: el abogado lógico, el positivo, el del diablo, el emocional y el creativo. Esta dinámica permitió que los niños comprendieran los riesgos desde distintas ópticas y tomaran conciencia sobre las posibles consecuencias de sus acciones (Confederación Don Bosco, 2024).

Asimismo, se trabajó con las familias a través de reuniones informativas en las que se brindaron herramientas para la supervisión del tiempo de pantalla, el uso responsable del dinero y la detección temprana de signos de adicción al juego en niños y adolescentes (Roa, 2024). También se reforzó la importancia del diálogo abierto y el establecimiento de límites saludables en el hogar para prevenir comportamientos de riesgo (Sociedad Argentina de Pediatría, 2024).

Conclusión

La ludopatía en la infancia es una problemática creciente que requiere intervenciones preventivas y educativas desde edades tempranas. En el caso analizado, la implementación de estrategias pedagógicas desde la ESI permitió abordar la situación de manera integral, promoviendo la reflexión crítica y la toma de decisiones responsables en los estudiantes.

Las acciones desarrolladas por la docente y la MACTE demostraron que el trabajo conjunto entre la escuela y la familia es fundamental para prevenir el juego problemático y sus consecuencias. A través de charlas, actividades lúdicas y la participación de las familias, se logró concientizar a los niños y brindarles herramientas para reconocer y evitar situaciones de riesgo.

En conclusión, la educación y la prevención son claves para enfrentar la ludopatía en la infancia. La incorporación de este tema en la enseñanza permite generar espacios de diálogo y reflexión, fortaleciendo el desarrollo de una actitud crítica frente a las estrategias de la industria del juego y promoviendo un uso responsable de la tecnología y el dinero.

Fuentes Consultadas

Confederación Don Bosco. (2024). *Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía*. Programa Pasaporte 0,0.

Roa, M. (2024). *Ludopatía y sus consecuencias*. Confederación Española de Asociaciones de Padres y Madres del Alumnado (CE-APA).

Sociedad Argentina de Pediatría. (2024). *Apuestas en línea: un problema actual en la niñez y adolescencia*. Buenos Aires, Argentina.

¿COMO PREVENIMOS LA LUDOPATÍA EN LA ESCUELA PRIMARIA?

Marcela Alejandra Luna

DNI 33607231

Área Primario

Inicio

La ludopatía es una problemática creciente en la sociedad, que afecta a personas de diferentes edades y contextos. En el ámbito escolar, es fundamental abordar esta situación desde la prevención y la concienciación. Como docente de Área Primario, observé que algunos estudiantes mostraban un interés excesivo en juegos de en línea, el uso excesivo de celulares y aplicaciones online. lo que me llevó a desarrollar una estrategia pedagógica para abordar esta temática en el aula.

Desarrollo

Si bien la ludopatía se manifiesta fuera de las instituciones escolares. La escuela y su comunidad deben intervenir frente a esta problemática, cada vez más visible y preocupante. Es por ello que debemos informarnos y capacitarnos para ayudar a nuestros alumnos.

Para trabajar la ludopatía en el aula, diseñé una serie de actividades basadas en el análisis crítico, la reflexión grupal y el uso de herramientas interactivas. En primer lugar, realicé una encuesta anónima para conocer el grado de exposición de los estudiantes a los juegos en línea, y los tipos de aplicaciones que utilizaban y su percepción sobre ellos.

Con estos datos, organicé una serie de charlas y debates utilizando materiales audiovisuales y testimonios de personas que

han sufrido problemas de ludopatía. Además, incorporé el análisis de casos reales y sus consecuencias.

Una de las estrategias más efectivas fue la implementación de juegos educativos diseñados para fomentar la toma de decisiones responsables. A través de actividades como “El presupuesto mensual”, los alumnos debían administrar una cantidad ficticia de dinero, enfrentando situaciones que reflejaban las dificultades derivadas del juego excesivo. Esta dinámica permitió que reflexionaran sobre la importancia de la gestión responsable de los recursos económicos

Conclusión

La experiencia en el aula demostró que la educación preventiva es una herramienta clave para concienciar a los estudiantes sobre los riesgos de la ludopatía. La combinación de estrategias didácticas participativas, análisis crítico y orientación profesional permitió generar un impacto positivo en los alumnos.

Los resultados fueron alentadores y desarrollaron habilidades para tomar decisiones responsables. Además, algunos de ellos compartieron sus aprendizajes con sus familias, lo que extendió el impacto de la iniciativa más allá del aula.

Fuentes Consultadas

Control Parental Prevención de ludopatía infantil.pdf
Adolescentes y Juegos de apuestas online.

LUDOPATIA DIGITAL. QUITAR EL VELO A LOS JUEGOS ONLINE

Jessica Fernanda Martin

DNI 26861777

Área Primaria

En la actualidad el Internet está produciendo un rápido cambio en las costumbres y modos de vida de las personas, modificándose la forma en que se relacionan unos con otros. Un exagerado uso de Internet está asociado con una disminución en la comunicación con los miembros de la familia en el hogar y un incremento en los niveles de aislamiento.

Los videojuegos son una parte muy importante del entretenimiento social. Pese a que de entrada pensemos que están más vinculados con una población infantil y adolescente, la cantidad de personas adultas que juegan a los videojuegos también es muy relevante. Por ello, la industria no para de crecer con el paso de los años gracias a una extensa oferta como, por ejemplo, deportes, juegos de rol, de guerra y de aventuras, entre muchos otros.

La transformación digital ha sido algo que ha llegado de golpe y porrazo a muchos países tras la pandemia provocada por el Covid en el año 2020, Esos meses de confinamiento nos hicieron ver la importancia de lo online que nos permitió estar conectados y en contacto con nuestros familiares y amigos a pesar de la distancia. Durante esos meses no solo las plataformas de video llamadas o reuniones tipo Zoom o Skype experimentaron un aumento importante de suscriptores, también lo hicieron las plataformas de juegos en línea (había que ocupar el tiempo y ésta era una buena forma de hacerlo).

Los juegos virtuales son una forma de entretenimiento e incluso de interactuar con otras personas desde cualquier parte del

mundo. Fomentan una serie de aspectos positivos en la personalidad de un individuo, pero también contribuyen a desarrollar otros negativos.

Los juegos online o en línea son juegos en los que participan varias personas conectadas desde distintos lugares, todas a la vez y en tiempo real. Es decir, existe una interacción entre las personas gracias a ese juego. Hay multitud de juegos online entre los que elegir: juegos de mesa, de aventura, de acción; dónde para seguir la partida o pasar las pantallas se requiere pagar con dinero virtual (apostando o comprando los tan ansiados diamantitos), Otro de los grandes preferidos y que se han convertido en tendencia en los últimos años entre el público adulto y hoy no tan adultos son los Juegos de casino o el mítico bingo en el que podrás divertirte comprando cartones.

Especialistas del CONICET analizan las causas, factores de riesgo, consecuencias y posibles intervenciones de una problemática social en aumento.

Juego compulsivo, juego patológico, ludopatía, adicción al juego, apuestas excesivas y consumo problemático son sólo algunos de los términos que engloban una misma problemática que se ha convertido en tema de investigación.

Betina González, neurocientífica e investigadora del Consejo en el Instituto de Investigaciones Farmacológicas (ININFA ,CONICET) define a la adicción como un “trastorno cerebral crónico caracterizado por la búsqueda compulsiva de estímulos gratificantes”. “La adolescencia -señala González- es un periodo caracterizado por la inmadurez de las áreas que controlan los impulsos, “El hecho de que áreas cerebrales críticas no estén aún desarrolladas hace que la población adolescente sea más vulnerable a los efectos negativos de la exposición al juego, donde el juego compulsivo puede desencadenar problemas de largo plazo en la salud mental y el funcionamiento social del individuo”.

Federico Pavlovski, médico psiquiatra y escritor, Magister en Prevención y tratamiento de conductas adictivas, en su libro "Apuestas online la tormenta perfecta" expone los mecanismos usados por compañías multinacionales para seducir y mantener a los jugadores online, alguno de ellos son RECOMPENSA INTERMITENTE VARIABLE, "después de una recompensa estamos atentos a lo que vendrá", ACCESO FACIL, el mundo "está a dos click de distancia", FOMO (FEAR OF MISSING OUT) sensación de prejuicio al salir demasiado tiempo de la aplicación, APROBACION SOCIAL, se cobra sentido social si se existe de forma digital.

Desde el rol docente la forma de trabajar esta problemática que se evidencio dentro del aula por actitudes que demuestran poca tolerancia al fracaso, a la espera y escucha atenta y exigencia de usar las compus para los jueguitos con actitud dispersa si se propone otro uso de la PC o por comentarios de alumnos sobre prácticas de sus familiares con juegos online, se puede proponer jornadas ESI para trabajar junto con las familias.

Jornada 1. Sondeo de casos de uso excesivo de celular por adultos y /o niños. Pregunta de análisis ¿cómo me entretengo cuando estoy con el celular? Se sacarán grupalmente algunas conclusiones.

Jornada 2. Se presenta el documental para verlo "el dilema de las redes sociales" de Jeff Orlowski. ¿a quién beneficia mi tiempo online? se abre el debate: Conclusiones, inquietudes.

Jornada 3: Proyección de spots publicitarios sobre ludopatía infante adolescente," Campaña de Movistar"," Está pasando: ludopatía adolescente, la trampa de las apuestas online. Diego Iglesias". Se abre el debate, ¿sigue siendo un pasatiempo sano el tiempo con online?

Jornada 4: proyección de videos con campañas para prevenir o detectar la ludopatía. "Alerta ludopatía, señales para prevenir".

Se abre el debate, se anotan las conclusiones, listas de recomendaciones y de nuevos hábitos.

Fuentes Consultadas

Pavlovsky, F. (2024). *Apuestas online, la tormenta perfecta*. Novedades educativas.

Conicet, (2024), *Apuestas online en la adolescencia y juventud una mirada desde lo biológico y social*.

Asociación Argentina de psiquiatría infanto juvenil y profesiones afines, (2024), *Apuestas en línea un problema actual en la niñez y adolescencia*.

Lineamientos Curriculares para la Educación Sexual Integral, (2008). Ley Nacional N- 26150

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN LA ADOLESCENCIA

Pablo Alejandro Martínez

DNI 29248647

Área Primario

La ludopatía, o adicción al juego, es un fenómeno que afecta a muchas personas, y su abordaje dentro de las instituciones educativas es crucial para crear conciencia y ofrecer herramientas de prevención. A continuación, presento un ejemplo de una experiencia áulica que tuve en una escuela secundaria, centrada en la implementación de estrategias para trabajar la ludopatía en el aula:

Experiencia Áulica

Contexto: esta experiencia se llevó a cabo en una escuela primaria, donde los estudiantes de séptimo grado comienzan a enfrentarse a situaciones de riesgo, como el uso excesivo de videojuegos, apuestas en línea y otros comportamientos relacionados con el juego.

Objetivo: el objetivo principal era sensibilizar a los estudiantes sobre los peligros de la ludopatía, promover la reflexión crítica sobre las apuestas y el uso de tecnologías, y ofrecer herramientas para prevenir la adicción al juego.

Estrategias Implementadas

- 1. Charla Introductoria y Reflexión Grupal:** iniciamos la actividad con una charla introductoria sobre qué es la ludopatía, sus efectos en la salud mental y las consecuencias a nivel social y familiar. Durante la charla,

utilizamos testimonios de personas que han vivido experiencias de adicción y videos educativos para que los estudiantes pudieran ver las realidades que pueden enfrentar. Posteriormente, se organizó una reflexión grupal sobre qué opinaban ellos del juego como entretenimiento y la línea que lo separa del abuso.

2. Uso de Juegos de Rol: implementamos una actividad de juegos de rol donde los estudiantes representaron situaciones en las que se enfrentaban a decisiones relacionadas con el juego. Por ejemplo, algunos representaron a personajes que tenían que decidir si aceptaban una invitación a jugar apuestas o si se alejaban del ambiente de riesgo. A través de esta dinámica, los estudiantes pudieron reflexionar sobre las presiones sociales que podrían experimentar en el futuro y las decisiones que podrían tomar.

3. Taller de Autocontrol y Manejo de Emociones: se llevó a cabo un taller sobre la importancia del autocontrol y el manejo adecuado de las emociones, ya que la ludopatía a menudo está vinculada a la incapacidad de manejar el estrés, la ansiedad o la frustración. Se trabajaron técnicas de relajación, respiración profunda y mindfulness para que los estudiantes pudieran aprender a calmarse y manejar sus impulsos sin recurrir al juego como una salida.

4. Uso de Tecnología para la Prevención: con el apoyo de recursos digitales, se presentó una aplicación móvil que permite a los estudiantes realizar un seguimiento de su tiempo de juego en línea y les brinda información sobre los riesgos de la ludopatía. Se promovió el uso responsable de la tecnología, invitando a los estudiantes a fijarse límites de tiempo en las plataformas de juego y redes sociales.

5. Debate y Discusión sobre Apuestas en Línea: dado el creciente problema de las apuestas en línea entre los adolescentes, se organizó un debate sobre las apuestas en internet. Los estudiantes discutieron las implicaciones legales, emocionales y sociales de este fenómeno, basándose en artículos y estadísticas actualizadas. Esto ayudó a los estudiantes a reflexionar sobre el impacto de las apuestas en línea y cómo se puede prevenir el acceso a estos sitios.

6. Trabajo con los Padres: como estrategia institucional, se organizó una reunión con los padres de los estudiantes para sensibilizarlos sobre los signos de la ludopatía en adolescentes y cómo detectar comportamientos de riesgo. Durante esta reunión, se ofrecieron pautas sobre cómo conversar con los hijos sobre el juego responsable y se proporcionaron recursos de apoyo.

Evaluación y Resultados

Al final de la actividad, se realizó una encuesta anónima para evaluar el nivel de conocimiento adquirido sobre la ludopatía. Los resultados mostraron que un 80% de los estudiantes manifestaron mayor comprensión sobre las consecuencias de la ludopatía y la importancia de jugar de manera responsable. Además, muchos expresaron que la charla y las actividades de reflexión les habían ayudado a ver el juego de manera diferente y a ser más conscientes de las decisiones que toman en relación con el uso de la tecnología y los videojuegos.

Conclusión

Esta experiencia áulica permitió que los estudiantes adquirieran conciencia sobre los riesgos asociados con el juego, mientras que las estrategias de reflexión y trabajo emocional promovieron

habilidades de autocontrol que son esenciales para prevenir la ludopatía. La combinación de recursos digitales, dinámicas grupales y el trabajo conjunto con los padres demostró ser efectiva para crear un entorno educativo integral que no solo informa, sino también previene comportamientos problemáticos en el futuro.

Este tipo de intervención puede ser adaptado a diferentes niveles educativos y es fundamental para crear una cultura de prevención dentro de las instituciones escolares.

LUDOPATÍA, UNA PROBLEMÁTICA QUE NOS INTERPELA

Gladys Beatriz Martorell

DNI 25539203

Área Primario

En tiempos donde los/as niños/as viven y padecen una realidad alterada por el incremento de la ansiedad y la necesidad de dopamina, es importante prestar atención, no dejarlo pasar por alto, y mucho menos dejar que esta problemática se camufle entre la normalización y la cotidianeidad del nuevo mundo digital.

Al tomar como objeto de estudio tanto a estudiantes pertenecientes al Área Primario y secundario, y porque no inicial, es fácil dar cuenta que sus modos de entretenimiento no son los mismos que disfrutaban las generaciones anteriores.

Hay que partir desde la base en la que un bebe recién nacido ya es interpelado, y hasta interceptado por una cámara que quiere registrar el momento de su llegada al mundo; o que en sus primeros “pasos” en este plano, ante cualquier incomodidad que pueda generar a sus progenitores el llanto de su hijo, le hacen entrega de un aparato que “lo soluciona todo”: un teléfono celular. Allí, el niño empieza a dejar sus primeras huellas, literalmente, en una pantalla que lo tiene en vilo con canciones acordes a su edad, o con series y dibujos animados que tan fácil se pueden encontrar tanto en las flamantes plataformas de streaming o simplemente en Youtube.

Al llegar a la edad de la educación primaria, el problema creció consigo y lo habrá acompañado durante toda su vida, generando una dependencia emocional hacia el reemplazante del juguete o peluche de apego, que todo lo puede, que todo lo tranquiliza y aísla de la sociedad y también de su ritmo, porque las horas pasan más rápidas, y la percepción del tiempo se pierde. Y no es

erróneo hablar de estudiantes de primaria y de secundaria como un mismo tipo de cliente ante los nuevos mercados multimedia, pues cada vez son más homogéneas las formas de asistir y dar uso de las pantallas y redes sociales.

En estos dispositivos, los consumidores están ante una ventana de infinita cantidad de oportunidades para entretenerse, siendo la predominante en estos últimos años aplicaciones como Tik Tok, que, con su innovador método de videos rápidos, cortos, al instante y con un algoritmo que interpreta al pie de la letra los gustos del usuario, se llevó por delante sitios históricos propios de la era digital como YouTube. De la misma manera, Instagram se convirtió en una firma cuyo principal contenido fotográfico se ve cada vez más opacados por los “reels”, una nueva pata de este apabullante diseño de crear contenido efímero. Además de la ya común utilización de configuraciones de velocidad “x2” en videos y películas, pues la espera hasta ese punto de entretenimiento que buscan los desesperan.

Es importante destacar las nuevas formas de consumir contenido multimedia, pues los niños se han acostumbrado a recibir información nueva cada un minuto, e inclusive menos, al punto de no poder concentrarse en una actividad cuyo ritmo es al que estaba acostumbrada la sociedad hace algunos años.

Otra de las grandes problemáticas de los nuevos tiempos es la ludopatía infantil, esta es definida por el Dr. Enrique De Rosa como “una adicción al juego en personas menores de edad. Al igual que los adultos, se manifiesta a través de comportamientos compulsivos alrededor de los juegos de azar, videojuegos, apuestas en línea, entre otros.” (Ludopatía y apuestas online)

Esto es la existencia de una manera mucho más peligrosa de captar nuevo contenido y relacionada al uso de dispositivos móviles y la enorme cantidad de variantes que se encuentran dentro: la nunca tan grande cercanía con el dinero y las casas de apuestas, de forma online por parte de menores de edad, A la ya no necesi-

dad de que el niño tenga en su poder dinero físico con la llegada de las billeteras virtuales y el acceso al capital monetario a solo un click de distancia, se le suma el hecho de que ya no es indispensable que el consumidor sea mayor de edad y asista a un casino para apostar: ahora puede contar con ambas cosas dentro de un teléfono. Sí, un casino y una billetera dentro del mismo dispositivo. Es decir, qué jugar y donde jugar.

A la pesada mochila que ya carga con el peso de los nuevos formatos de videos y contenidos multimedia, se le suma la imperiosa necesidad de una recompensa de valor económico por parte de un juego de azar, que vuelve todo en un círculo vicioso.

Ante la urgencia de un cambio en la forma en la que los alumnos/as crecen en su cotidianeidad, se propone a la escuela como resistencia ante el avance de estos nuevos métodos de marketing y consumo. Claro que puertas adentro de sus casas madres y padres no podrán hacerle frente a la colorida y llamativa luz de un Smartphone, pero ya que en la familia esa "cuota" de nuevo mundo será satisfecha, es oportuno comenzar a hablar de las instituciones educativas como sitios en los que estos dispositivos móviles queden en un segundo plano a la hora de recrear y jugar, volviendo el tiempo atrás e implementando actividades que deberían ser propias de un niño o niña acordes a las diferentes edades. Desde mi rol como maestra secretaria les propondría a las docentes del primer ciclo, un proyecto llamado "juegos sin pantallas". Para llevar a cabo este proyecto se podría convocar a las familias y así pintar rayuelas, arcos, pistas de autos en el patio de la escuela para que los niños y niñas puedan disfrutar jugando de una manera diferente y divertida.

UN RECREO DIFERENTE: COMBATIENDO LA LUDOPATÍA EN EL AULA

Romina Desiree Montes de Oca

DNI 34571379

Área Primario

El bullicio de quinto grado luego de que sonó el timbre que anunciaba el recreo, resonaba en el patio de la escuela, pero no era el típico murmullo de risas, juegos y protestas de negociación en los momentos de juego, sino un eco de apuestas y emoción por la idea de ganar.

Thiago, uno de los alumnos se destacaba por su gran habilidad en el juego de voltear figuritas y en el metegol. Dos simples juegos se transformaron en moneda de cambio.

Un día de varios observando a los alumnos, note la intensidad de sus miradas, sus rostros enrojecidos, las muecas y la forma en la que apostaban sus figuritas como tesoros para luego pelearse porque otro “había hecho trampa” . Me preocupó la posibilidad de que este comportamiento escalara a algo más problemático, considerando que “la práctica compulsiva del juego desde la infancia o la adolescencia aumenta significativamente el riesgo de desarrollar una adicción con consecuencias graves”.

Decidí intervenir. Primero investigue sobre la Ludopatía, sus causas y consecuencias. Comprendí que es una enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo en resistir impulsos de jugar apostando dinero (en este caso figuritas).

Organicé una charla sobre los riesgos de las apuestas y la importancia del juego responsable, en el patio de la escuela, sentados en semicírculo en el suelo, para generar acercamiento. Usamos ejemplos cercanos a su realidad como lo es el uso de videojuegos

y las apuestas deportivas para que pudieran entender mejor el mensaje. Les expliqué cómo “el juego en línea es un fenómeno que se viene imponiendo y creciendo, en el marco de una cuarta revolución, que es la de la sociedad del conocimiento”.

Además, propuse actividades lúdicas que promueven el trabajo en equipo y el pensamiento estratégico, habilidades que también se desarrollan en los juegos, pero de una manera saludable. Implementé el juego “Somos una pieza”, donde los alumnos jugaron al Snake, Supermario y ser fichas del juego de la oca en la vida real, entre otros, fomentando el ocio al aire libre y el trabajo en equipo.

Con el tiempo los alumnos empezaron a entender la diferencia entre juego divertido y juego obligado. Thiago, el niño que más se resistía a dejar la apuesta ya que casi siempre ganaba, empezó a divertirse y al día de hoy es uno de los mayores promotores del juego saludable en lo que el día de hoy es sexto grado.

Reflexionando sobre esta experiencia pude comprender la importancia de la prevención y la educación en Ludopatía. Como docentes tenemos la responsabilidad de guiar a nuestros alumnos hacia un uso responsable de la tecnología y los juegos promoviendo un desarrollo integral saludable.

Fuentes Consultadas

CEAPA. (s.f.). ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?

GCBA. (2024). Adolescentes y juegos de apuestas online.

Martínez, P. y Durán, P. (2020). Juego en línea en Argentina. ¿Es necesaria su regulación?

Confederación Don Bosco. (s.f.). Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía.

TALLER ACERCA DE CÓMO LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS PUEDE LLEGAR A SER CAUSA DE LUDOPATÍA ADOLESCENTE

María Valeria Moreno

DNI 25898412

Área Primario

El presente trabajo refleja la propuesta de trabajo que se realizó con alumnos, alumnas de 6° y 7° grado y sus familias en un taller referido a una de las problemáticas actuales que nos preocupan y por ello, nos ocupan como es la ludopatía infantil.

Con el objetivo de reflexionar entre todo/as sobre: 1) los factores de riesgo que propician la ludopatía en especial la adicción a los videojuegos, 2) analizar las consecuencias psicológicas y síntomas, 3) evaluar estrategias de prevención y tratamiento existentes y 4) proponer acciones efectivas para reducir la incidencia de la ludopatía en jóvenes es que se llevó a cabo la propuesta.

A los efectos de comenzar la jornada, en una primera instancia se trabajó desde la oralidad con ideas previas acerca de la temática a abordar, es decir, las experiencias personales de los alumno/as sobre qué tiempo ocupa esta práctica en sus vidas y que tan importantes es y a las familias poder contar que medidas toman para acompañar a sus hijo/as ante el uso de la tecnología digital. Con la información aportada por los presentes, se proyectaron videos informativos sobre la temática con el propósito de profundizar lo pensado en la propuesta oral, para luego poder confrontar las ideas surgidas de los videos y así, de alguna manera poder pensar y plantear que la adicción a los videojuegos, conocida como trastorno del juego digital, es una condición en la que una persona desarrolla un patrón de juego compulsivo y problemático que afecta de manera negativa su vida diaria, sus vínculos

interpersonales y sus obligaciones. Si bien la mayoría de las personas pueden disfrutar de los videojuegos de forma saludable y moderada, algunas de ellas pueden llegar a perder el control y caer en un comportamiento adictivo, compulsivo, que los puede llevar en edades más avanzadas a tener problemas de ludopatía adolescentes, conocida como una problemática creciente entre los jóvenes, influenciada por el fácil acceso a juegos de azar en línea, videojuegos con transacciones y apuestas deportivas.

En un segundo momento del taller, se abordó una nueva etapa de reflexión, esta vez, entregando a los distintos grupos material impreso en relación a artículos extraídos de (educ.ar portal - [Buenos Aires.gov.ar](http://BuenosAires.gov.ar)) sobre las causas y consecuencias de la ludopatía con el objetivo que los chico/as junto a sus familias puedan pensar con el fundamento de concientizar y prevenir acerca de los caminos que llevan a transitar esta problemática teniendo en cuenta la influencia de la publicidad y redes sociales, la accesibilidad a juegos de azar y apuestas en línea, los factores psicológicos como la búsqueda de emociones fuertes, la falta de regulación y control parental. Como también las posibles consecuencias que puede llevar el jugar de manera compulsiva apostando en plataformas digitales, lo cual puede generar problemas de salud mental como ansiedad y depresión, bajo rendimiento académico, desinterés por actividades escolares, problemas económicos en la familia debido a pérdidas financieras, deterioro de las relaciones interpersonales y aislamiento social.

Como etapa final del trabajo, surgió la puesta en común de las diferentes conclusiones abordadas en conjunto, esto es chico/as, sus familias y los docentes a cargo de la jornada, sistematizando las mismas en afiches para colgar en la galería de la escuela.

Fue una propuesta exitosa donde se pudo abarcar las inquietudes que nos generan las adicciones, en este caso la de los videos juegos, a través de las cuales se puede derivar en problemáticas aún más perjudiciales como es, en la adolescencia la ludopatía en

relación a las apuestas en línea, concluyendo que la permanencia excesiva frente a las pantallas ya sea celulares, tablets, plays de nuestros chicos y chicas es un signo de alarma, por el cual se debe estar atento.

La ludopatía es un problema en crecimiento que requiere atención inmediata. Creo que la prevención es a través de la educación, a estar dispuestos a generar un ámbito armonioso de diálogo sincero en donde los chicos y chicas se animen a contar sus problemas y emociones, también cabe destacar que el apoyo psicológico a tiempo es clave para mitigar los efectos nocivos de las adicciones. Por todo ello, es fundamental el trabajo colaborativo entre familias, instituciones educativas y entidades gubernamentales para abordar este flagelo de manera efectiva y proteger el bienestar de nuestros jóvenes.

Fuentes Consultadas

Ludopatía infantil. <https://buenosaires.gob.ar/noticias/ludopatia-infantil>

Ludopatía digital: adicción a juegos en línea. <https://www.educ.ar/recursos/159107/ludopatia-digital-adiccion-a-juegos-en-linea>

LUDOPATÍA Y SU PROBLEMÁTICA EN LAS INFANCIAS

Graciela Alejandra Morillo

DNI 25967812

Área Primario

La ludopatía, o adicción al juego, se ha convertido en un problema creciente que afecta a nuestros jóvenes. En un mundo donde el acceso a juegos de azar, tanto en línea como en establecimientos físicos, es cada vez más fácil, es fundamental comprender las implicaciones de esta adicción y cómo puede impactar a nuestros alumnos.

Los indicadores de la ludopatía son variados y pueden manifestarse de diferentes maneras. Uno de los signos más evidentes es el comportamiento compulsivo, donde los jóvenes dedican horas a jugar, incluso cuando no tienen recursos económicos. Esta compulsión puede llevar a un ciclo difícil de romper, afectando no solo su tiempo libre, sino también su rendimiento académico. A menudo, los jóvenes que luchan contra esta adicción comienzan a aislarse socialmente, evitando actividades que antes disfrutaban y alejándose de amigos y familiares, este aislamiento puede intensificarse con el tiempo, generando un sentimiento de soledad y desesperanza.

Las consecuencias de la ludopatía son profundas y afectan múltiples aspectos de la vida de un joven. Desde el punto de vista económico, pueden acumular deudas significativas, lo que no solo les afecta a ellos, sino que también impacta a sus familias, las tensiones financieras pueden generar conflictos en el hogar, creando un ambiente de estrés y ansiedad. Socialmente, la ludopatía puede llevar a la ruptura de relaciones, ya que los jóvenes pueden perder el interés en actividades que antes eran importantes.

Desde una perspectiva psicológica, la ludopatía está asociada con un aumento del riesgo de trastornos mentales ya que los jóvenes que enfrentan esta adicción pueden experimentar frustración, ansiedad y depresión, especialmente cuando no pueden jugar o cuando se ven atrapados en las consecuencias de sus acciones.

Para ayudar a un menor en riesgo, es esencial reconocer la importancia de la detección temprana, estar atento a los cambios en el comportamiento y en las rutinas diarias puede ser crucial para intervenir a tiempo, fomentar una comunicación abierta es igualmente vital; los jóvenes deben sentirse seguros para hablar sobre sus experiencias con el juego. Crear un ambiente donde se escuche sin juzgar puede facilitar que se expresen sobre sus preocupaciones y miedos. La educación sobre los riesgos del juego es otra herramienta poderosa. Informar a los jóvenes sobre las consecuencias de la ludopatía puede ser un primer paso hacia la prevención.

Desde el ámbito de las políticas públicas y sociales, es fundamental implementar intervenciones efectivas. Las escuelas pueden desempeñar un papel crucial al ofrecer programas de prevención y concienciación sobre la ludopatía. Talleres y charlas informativas pueden educar a los estudiantes sobre los riesgos del juego y cómo reconocer signos de adicción. Además, es necesario establecer límites en la publicidad de juegos de azar, especialmente en plataformas que son populares entre los jóvenes. La regulación puede ayudar a reducir la exposición a mensajes que normalizan el juego, protegiendo así a nuestros jóvenes.

Asegurar que los jóvenes tengan acceso a servicios de salud mental es otra prioridad. Esto incluye la disponibilidad de consejería y apoyo psicológico para aquellos que luchan contra la ludopatía. Las comunidades también pueden organizar actividades alternativas al juego, promoviendo el deporte, el arte y otras formas de entretenimiento que no involucren apuestas, estas ini-

ciativas pueden ayudar a los jóvenes a encontrar nuevas pasiones y construir relaciones saludables.

En conclusión, la ludopatía es un desafío complejo que requiere atención urgente. Es fundamental que como sociedad tomemos medidas proactivas para prevenir y tratar esta adicción entre nuestros jóvenes.

JUGANDO SIN APUESTAS: UNA EXPERIENCIA PARA PREVENIR LA LUDOPATÍA

Lucía Donato

DNI 36684386

Área Primario

Como maestra de séptimo grado en una escuela pública de Buenos Aires, diariamente me enfrento a los desafíos que el mundo digital impone a nuestros jóvenes. Entre estos, la ludopatía derivada de las apuestas online se destaca como un riesgo silencioso que afecta a algunos de mis alumnos. Preocupada por esta problemática y consciente de la influencia que las redes sociales y videojuegos tienen en su vida, decidí implementar una experiencia educativa integral que, además de informar, les permitiera expresarse y generar producciones comunicativas para prevenir la ludopatía.

La experiencia se desarrolló en varias sesiones interactivas y participativas. Inicialmente, presenté a mis alumnos los conceptos básicos sobre la ludopatía y cómo las apuestas online se han infiltrado en el entorno digital, utilizando recursos audiovisuales y gráficos que facilitarían la comprensión del tema. Durante esta fase, fomentamos el diálogo sobre los riesgos y la importancia de desarrollar un pensamiento crítico que les permitiera identificar las señales de alerta.

Una parte esencial de la experiencia fue el trabajo en grupos. Cada grupo analizó el caso ficticio de “Martín”, un adolescente que se vio envuelto en apuestas digitales sin darse cuenta de las consecuencias. Los estudiantes debatieron sobre los factores que influyeron en su situación, tales como la presión de grupo, la influencia de la publicidad digital y la seducción de los premios fáciles. Además, se llevó a cabo una dinámica de roles donde al-

gunos alumnos representaron a jóvenes en riesgo y otros, el papel de consejeros, lo que potenció la empatía y el aprendizaje a través de la experiencia vivencial.

Para culminar la actividad, y con fines comunicativos y preventivos, cada grupo elaboró una producción propia que reflejara los aprendizajes obtenidos. Algunos crearon carteles informativos con slogans y mensajes claros sobre la prevención de la ludopatía, mientras que otros optaron por producir breves cápsulas audiovisuales que se compartieron en el aula y con la comunidad escolar. Estas producciones no solo sirvieron como ejercicio creativo, sino que también se convirtieron en herramientas de comunicación para alertar y educar a sus compañeros y familias sobre los riesgos asociados a las apuestas online. La integración de estas producciones fue inspirada en estudios recientes que resaltan la eficacia de los proyectos colaborativos y el uso de herramientas digitales en la formación de una conciencia crítica en torno a consumos problemáticos (Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A. 2024).

La experiencia fue un éxito al transformar la preocupación en acción y conocimiento. Los alumnos no solo comprendieron de manera teórica los riesgos de la ludopatía, sino que también, a través de sus producciones comunicativas, aprendieron a expresar y compartir sus ideas de forma creativa y responsable. Este proyecto reafirma mi compromiso como docente de adaptar las estrategias de enseñanza a los retos de la era digital, promoviendo espacios de diálogo y prevención que protejan a nuestros jóvenes. La participación activa y el entusiasmo mostrado por los estudiantes demuestran que, cuando se combinan información, reflexión y creatividad, es posible generar cambios positivos y prevenir conductas de riesgo.

Fuentes Consultadas

Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A. Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. Arch Argent Pediatr. 2024; e202410459. Primero en Internet 8-AGO-2024.

LUDOPATÍA Y EDUCACIÓN DE ADULTOS: UN DESAFÍO URGENTE

Romina Ojeda

DNI 30401175

Área Primario de Adultos

El aula de adultos es un reflejo de la sociedad, con sus luces y sus sombras. En este espacio, donde convergen historias de vida diversas, la ludopatía se presenta como un desafío silencioso pero palpable, agravado por la vulnerabilidad de nuestros alumnos. Muchos de ellos, provenientes de contextos socioeconómicos precarios, no han completado la educación primaria y carecen de habilidades básicas de lectoescritura y matemáticas. Esta falta de herramientas los expone a un mayor riesgo de ser víctimas de estafas y manipulaciones relacionadas con el juego, convirtiendo la ilusión de ganar dinero fácil en una trampa que los arrastra a la ruina, justo cuando buscan herramientas para su inserción laboral.

La ludopatía no discrimina. Afecta a hombres y mujeres de todas las edades, pero en el ámbito de la educación de adultos, donde la precariedad económica y la falta de oportunidades son moneda corriente, y donde la falta de herramientas básicas agudiza la problemática, el riesgo se incrementa. La facilidad de acceso a los juegos de azar, tanto físicos como online, y la publicidad engañosa que los promueve, contribuyen a alimentar esta adicción, aprovechándose de la vulnerabilidad de quienes no pueden comprender plenamente las implicaciones, y más aún, cuando nuestro diseño curricular se enfoca en la búsqueda de un trabajo digno.

Como docentes, no podemos ignorar esta realidad. Es fundamental abordar la ludopatía desde una perspectiva preventiva y

educativa, brindando a nuestros alumnos herramientas no solo para tomar decisiones responsables y conscientes, sino también para protegerse de la manipulación y construir un futuro laboral sólido. Para ello, implementamos las siguientes estrategias:

- **Alfabetización integral y educación financiera práctica:** Además de enseñar a leer, escribir y calcular, desarrollamos habilidades de comprensión crítica, pensamiento lógico y manejo responsable del dinero, adaptadas a la realidad de nuestros alumnos, y enfocadas en la construcción de un futuro laboral.

- **Análisis crítico de la publicidad y concientización sobre estafas:** Desmitificamos la idea de la “suerte”, analizamos las tácticas de manipulación de la industria del juego y alertamos sobre los fraudes, brindando herramientas para reconocerlos y evitarlos, y para diferenciar un trabajo digno, de la ilusión de ganar dinero fácil.

- **Espacios de diálogo y reflexión:** Creamos espacios seguros donde los alumnos puedan compartir sus experiencias, miedos y esperanzas, y recibir apoyo de sus compañeros y docentes, fortaleciendo su autoestima y confianza, y fomentando la importancia del esfuerzo y la perseverancia en la búsqueda de empleo.

- **Trabajo en red:** Establecemos vínculos con organizaciones y profesionales especializados en ludopatía, psicología, trabajo social y asesoramiento legal, para brindar una atención integral y derivar casos cuando sea necesario, y para orientar a nuestros alumnos en la búsqueda de oportunidades laborales reales.

- **Conocimiento de los derechos laborales:** Estudiamos la Constitución y los derechos laborales, para que nuestros alumnos comprendan la importancia del trabajo digno y la protección social, y para que se alejen de la idea de buscar soluciones mágicas en el juego.

Es importante destacar que nuestro rol no es juzgar ni sermonear, sino acompañar y guiar a nuestros alumnos en la construc-

ción de una vida más plena, saludable, autónoma y laboralmente estable.

La ludopatía es un problema complejo que requiere un abordaje integral y multidisciplinario. En el ámbito de la educación de adultos, tenemos la oportunidad de marcar la diferencia, brindando a nuestros alumnos herramientas para romper el círculo vicioso de la adicción, protegerse de la manipulación, construir un futuro laboral digno y alcanzar sus metas.

Como educadores, somos testigos de la resiliencia y la capacidad de superación de nuestros alumnos. Con información, apoyo, acompañamiento, herramientas para protegerse de la manipulación y una orientación laboral sólida, podemos ayudarlos a recuperar el control de sus vidas y a construir un futuro donde el azar no sea un enemigo, sino una oportunidad para aprender, crecer y trabajar dignamente. Por ello, es fundamental que los docentes nos mantengamos actualizados y capacitados para abordar esta problemática de manera efectiva, para poder obtener o utilizar herramientas y estrategias en caso que se presente alguna situación.

Fuentes Consultadas

Argentina.gob.ar. (2024, 26 de junio). Campaña para combatir la ludopatía en adolescentes: “Cuando apostás al juego siempre perdés”. <https://www.argentina.gob.ar/noticias/campana-para-combatir-la-ludopatia-en-adolescentes-cuando-apostas-al-juego-siempre-perdes>

DE LA EMOCIÓN AL RIESGO: APRENDIENDO SOBRE LUDOPATÍA A TRAVÉS DEL JUEGO

Quiroga Alejandra Beatriz

DNI 34320850

Área Primario

Inicio

Para introducir el tema de la ludopatía en sexto grado, decidimos comenzar con una actividad lúdica que captara la atención de los estudiantes y les permitiera experimentar, de manera controlada, algunas de las sensaciones asociadas al juego. Organizamos un “juego de azar” en el aula, utilizando fichas de colores que representaban dinero ficticio. Los estudiantes podían apostar estas fichas en diferentes rondas, con la posibilidad de ganar o perder en cada una. El objetivo era simular la dinámica de los juegos de apuestas y observar cómo reaccionaban los/as alumnos/as ante las ganancias y las pérdidas.

Desarrollo

El juego generó un clima de entusiasmo y competencia en el aula. Algunos estudiantes se emocionaron al ganar fichas, mientras que otros mostraron frustración al perderlas. Después de varias rondas, detuvimos la actividad y abrimos un espacio de reflexión. Preguntamos a los alumnos cómo se habían sentido durante el juego, qué decisiones habían tomado y por qué. Muchos admitieron que, aunque sabían que era un juego ficticio, la sensación de querer “recuperar lo perdido” los había llevado a apostar más fichas de las que inicialmente planeaban.

A partir de esta experiencia, introdujimos el tema de la ludopatía. Explicamos que lo que habían experimentado en el juego

era similar a lo que ocurre en los juegos de apuestas en línea, donde la búsqueda de gratificación inmediata y la ilusión de control pueden llevar a comportamientos compulsivos. Utilizamos materiales como artículos, videos y testimonios para profundizar en los riesgos del juego patológico, especialmente en niños y adolescentes.

Luego, organizamos grupos de trabajo para investigar diferentes aspectos de la ludopatía: sus causas, consecuencias psicológicas y sociales, y las formas de prevención. Los/as estudiantes también realizaron una encuesta anónima en la escuela para conocer cuántos niños/as y adolescentes jugaban a videojuegos en línea y con qué frecuencia. Los resultados mostraron que más del 60% de los encuestados jugaba diariamente, y un 20% admitió haber gastado dinero en apuestas o compras dentro de los juegos.

Con la información recopilada, los grupos crearon presentaciones y folletos informativos para compartir con otros grados. Además, organizaron un debate en el aula donde discutieron sobre la responsabilidad de las empresas que promueven estos juegos y el papel de los padres y educadores en la prevención.

Conclusión

La experiencia resultó enriquecedora tanto para los/as estudiantes como para todos los/as docentes. El juego inicial sirvió como un punto de partida efectivo para generar interés y empatía hacia el tema. Los/as alumnos no solo adquirieron conocimientos sobre la ludopatía, sino que también desarrollaron habilidades críticas para analizar y cuestionar las prácticas de consumo digital. Al finalizar el proyecto, los estudiantes de sexto grado presentaron sus trabajos a otros cursos, convirtiéndose en agentes multiplicadores de la prevención. La encuesta realizada en la Escuela también sirvió como punto de partida para futuras intervenciones institucionales, ya que evidenció la necesidad de se-

guir trabajando en la concientización sobre el uso responsable de la tecnología.

Esta experiencia nos demostró que, con las herramientas adecuadas y un enfoque participativo, es posible abordar temas complejos como la ludopatía en el ámbito escolar. Los/as estudiantes no solo aprendieron a identificar los riesgos, sino que también se sintieron capacitados para compartir sus conocimientos con otros, contribuyendo así a la creación de una comunidad educativa más informada y prevenida.

Fuentes Consultadas

Sociedad Argentina de Pediatría. (2024). *Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia*. Buenos Aires, Argentina.

GCBA. (2024). *Adolescentes y juegos de apuestas online*. Boletín BACSIRT.

CEAPA. (s.f.). *¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?* Madrid, España.

De Rosa Alabaster, E. (2024). *La ludopatía infantojuvenil: Riesgos y prevención*. Artículo especializado en salud mental.

LAS CONSECUENCIAS DE JUGAR DE MANERA COMPULSIVA

Julieta Rey León

DNI 36154235

Área Primario

Fundamentación

Resulta pertinente en un primer momento definir la ludopatía como un trastorno del control de impulsos que lleva a una persona a jugar de manera compulsiva sin tener en cuenta sus consecuencias negativas. En los niños se puede manifestar de diversas formas, desde el uso excesivo de videojuegos, apuestas, competencias deportivas, etc.

Resulta fundamental que los adultos estén alertas y reconozcan las señales tempranas de este problema para poder intervenir de manera efectiva. Desde las instituciones escolares se puede intervenir a través de propuestas pedagógicas para concientizar a los niños sobre dicha problemática.

Inicio

En un primer momento la docente indagará sobre los diferentes juegos que utilizan los niños. Los irá escribiendo en el pizarrón para que queden enumerados. Luego, les preguntará con qué frecuencia los utilizan y si tienen tiempos estipulados. En el pizarrón también anotará la cantidad de horas que los niños mencionan jugar a éstos.

Luego, les dirá que en la clase de hoy abordarán la problemática de jugar de manera frecuente, sin tener en cuenta sus consecuencias, denominada como ludopatía.

Desarrollo

A continuación, la docente mencionará que las apuestas también forman parte de la ludopatía. Les propondrá visualizar un video referido a dicha temática. Les pedirá que se focalicen en sus consecuencias. Les comentará que confeccionarán un afiche sobre las consecuencias de apostar.

link: <https://youtu.be/wjBfpKLknWY>

Luego de haber pasado un tiempo prudencial, les preguntará qué fueron anotando.

Conclusión

A modo de cierre, se retomarán las consecuencias que fueron anotando los niños y pasarán a escribirlas en el afiche para que queden plasmadas en el aula. La finalidad de dicho trabajo es concientizar que jugar de forma compulsiva tiene consecuencias negativas. Es importante estipular tiempos y tener en cuenta sus consecuencias cuando se juega de manera excesiva.

Fuentes Consultadas

Filonews. (2025). *JUGARSE LA VIDA: el DRAMA de las APUESTAS en los jóvenes de Argentina*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=wjBfpKLknWY>

CUANDO EL JUEGO DEJA DE SER UNA ACTIVIDAD SOCIAL

Fernanda Gabriela Rodríguez

DNI 26363574

Área Primario

El juego es un fenómeno cultural, una actividad humana y social donde se busca entretenimiento de manera reglada y un espacio de relajación y disfrute. Esta acción es elegida por los participantes, los cuales se vinculan con el gusto de jugar y que se manifiesta al momento de comenzar el juego y durante el desarrollo de este.

Todo juego tiene un fin positivo y es el de incorporar normas, valores, códigos y desarrollar habilidades psicomotoras e interpersonales, los cuales llevan a un aprendizaje intelectual, comportamental y al dominio del desarrollo emocional, como pueden ser el control y manejo de las propias frustraciones.

Actualmente nos encontramos a un click de distancia entre la comunicación y al acceso diversas plataformas; entre ellas las de juego.

Con la llegada de la era digital, los juegos tradicionales han modificado algunos de los aspectos mencionados con anterioridad. Los juegos en línea han invadido las redes y transformado los modos de jugar. Desde temprana edad las personas están expuestas a videojuegos en línea, a las apuestas y juegos de azar en general.

Cuando esta actividad se vuelve patológica, se convierte en ludopatía. El sujeto siente la necesidad irresistible por jugar, una pulsión que los vuelve irritables y ansiosos, en ocasiones apostando dinero, lo cual trae consigo consecuencias negativas.

En cuanto a las infancias y adolescencias, nos enfrentamos a la “ciber ludopatía” ya que participan de espacios de juegos sin control y plataformas clandestinas de apuestas.

Los juegos de apuestas y desafíos en línea representan riesgos significativos para los menores e impactan en su bienestar emocional, social y académico

Es recurrente observar en las aulas conductas adictivas, donde los alumnos desean ir a su casa en horario escolar para “jugar con la play” en detrimento a lo vincular y lo académico; los niños presentan cambios de estado de ánimo relacionado al consumo generando conflictos con sus docentes y compañeros, cuando en la clase molestan por falta de tolerancia a la actividad y en los recreos “juegan” de manera agresiva o ingresan a la zona de los baños para sacar los dispositivos tecnológicos (los cuales llevan a escondidas). El juego pasa a ser una necesidad prioritaria, con un deterioro de la vida individual y social.

Según Facundo Manes, neurólogo y neurocientífico argentino “Los circuitos neuronales involucrados en esta adicción son los mismos que los de todas las adicciones y utilizan al neurotransmisor de la conducta motivada por excelencia: la dopamina.”

A este tipo de adicción se le suma el agravante de que la vida habitual esta mediada por dispositivos tecnológicos, lo que hace más difícil apartar a las personas del origen de la adicción.

La Organización Mundial de la Salud, incluye a la ludopatía con una enfermedad prevenible, con características propias muy marcadas como: estrés, agresividad, aislamiento social, bajo rendimiento académico y atencional y en ocasiones tendencias suicidas.

Desde las instituciones educativas, es imprescindible la observación conductual de los alumnos dentro y fuera del aula, el trabajo de ESI junto a Educación Digital, enseñando sobre riesgos en las redes, como publicidad engañosa, contenidos falsos e

inapropiados, accidentes por retos, robo de identidad, fraudes, ciberacoso y ludopatías.

Ante las pautas de alerta, citar y conversar con las familias informando, las recomendaciones de la OMS: el acompañamiento de los niños y jóvenes en los entornos digitales, configurar controles parentales y disponer los dispositivos en áreas comunes, establecer acuerdos intrafamiliares con límites claros, prestar atención a cambios de comportamiento, fomentar un equilibrio entre horas de sueño, actividad física y uso de tecnología. estimular otras actividades, como las sociales y deportivas; de ser necesario consultar con un profesional de la salud.

Por ello, es fundamental fomentar la alfabetización mediática para garantizar un uso saludable y responsable de la tecnología a nivel comunidad educativa.

Fuentes Consultadas

Paulina Martínez y Pablo Durán. 2020. Juego en línea en argentina: un vacío jurídico en la sociedad del conocimiento que reclama una solución: ¿Es necesaria su regulación? CECE

Sociedad Argentina de Pediatría- Apuestas en línea un problema actual de la niñez y adolescencia. <https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2025/v123n2a02.pdf>

LA LUDOPATÍA Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE EN CHICOS/AS DE 2 CICLO, ÁREA PRIMARIO

Jorge Alberto Rodríguez

DNI 28358422

Área Primario

¿Cómo afecta en el nivel de aprendizaje?

Algunos puntos importantes que la ludopatía se presenta como una de las cuestiones más significativa en la vida, debido a que el niño se encuentra en una etapa de desarrollo de la madurez emocional.

-La relación de los aparatos digitales que permiten el acceso a los juegos online, juegos interactivos con otros en forma virtual, manifiestan sus implicancias tanto a nivel de aprendizaje como psicológica, económica, física, y social.

-Desde el punto de vista del aprendizaje, los chicos/as suelen exhibir algunos efectos secundarios, en ellos se destacan: problemas de concentración en clase, ya que su centralidad del pensamiento pasa por el juego y la próxima oportunidad de jugar.

Asimismo, el alumno no se enfoca en las tareas de clase, esto hace que sea observable las dificultades en el nivel de adquisición de aprendizaje, la falta de interés por el estudio, el poco valor por dedicarle más tiempo a las tareas escolares, y su rendimiento en las evaluaciones, suelen tener respuestas dispersas o simplemente no la hacen.

Cuando se tiene adicción al juego, el alumno/a piensa y en algunos momentos de dialogo con sus compañeros es en debatir la próxima oportunidad de jugar.

Los juegos presentan en el educando las alteraciones en la memoria, y también en el proceso de información importante, estos

tipos de actividades compulsivas afectan su capacidad de retención de tareas de aprendizaje.

-En cuanto a lo conductual, sus dificultades son infinitas, problemas de comportamiento, de entendimiento, de comprensión y de tolerancia, son los más visibles. Constantemente presentan ansiedad, manía, no aceptan la frustración y sus consecuencias negativas hacia los demás estudiantes, se presenta a través de sus enojos derivados de la ludopatía. En síntesis, tienen conductas disruptivas en el aula y en el colegio.

Todas estas manifestaciones observables en segundo ciclo tienen sus consecuencias muy graves, no solo en el aprendizaje, sino también, en su vida diaria y la forma de afectar cuando esto permanece en el tiempo.

Uno de los efectos es la pérdida de memoria y comprensión, consigo trae aparejado dificultades totalmente básicas de comprender algunos conceptos de Matemática, y Lengua, como la escritura, la lectura, y la reflexión gramatical.

Otra secuela, sería la falta de organización y el desinterés por tener responsabilidad.

Algunos casos notorios que suele visibilizarse es olvidar las tareas y sus compromisos con lo escolar.

No cumplen con los deberes, lo cual afecta el proceso de aprendizaje.

Desde el punto de vista social tiene dificultades con la ansiedad y el estrés, estos traen consecuencias de problemas, toma de decisiones, muchos conflictos con sus compañeros que a medida que pasa el tiempo sus propios compañeros van generándole aislamiento social debido a la falta de comprensión de grupo.

En términos general, la ludopatía impide el desarrollo cognitivo, saludable y puede generar retraso en el aprendizaje, que quedaran marcados en el futuro educativo, por tal motivo, es esencial detectar a tiempo y brindar asistencia desde lo educativo

abarcando estrategias de trabajo triangular entre docente, directivos, familia. Con la comunidad educativa es primordial emplear estrategia conjunta en el ámbito educativo - ejemplo: control del uso del celular y para cuidar la salud asistencia Psicológica.

CUANDO EL JUEGO NO ES UN JUEGO

Gisela Roma

DNI 23842591

Área Primario

Consigna

Debe ser un texto de producción propia que incluya una narración de sus prácticas docentes, donde aparezca una experiencia áulica o institucional, detallando la implementación de estrategias y/o herramientas para trabajar la ludopatía. Pueden incorporar con qué fundamentos y objetivos llevaron a cabo la experiencia, la temática y/o aprendizaje que generó el uso de estos recursos en sus alumnos/as. No olviden el esquema de Inicio, desarrollo, conclusión y *Fuentes Consultadas*.

El título de este artículo se debe a la presión que implica estar en el aula hoy con niños que parecen apáticos a las propuestas de la escuela y si en el aula lo que se les ofrece no implican una gamificación de la enseñanza o una computadora para realizar las actividades pareciera que carece de sentido estar en la escuela.

En mi observación de las clases de los niños de primaria, noto menos vocabulario al expresarse, menos lectura por placer y un fanatismo por los juegos como roblox o juegos en línea. Muchos de los niños comentan que se duermen muy tarde.

En particular un niño llamado K, de sexto grado, quien vive con su mamá cerca de la escuela y nos comenta que concurre a la escuela sin dormir porque se queda jugando con el celular hasta altas horas de la noche y luego no logra conciliar el sueño.

Cuando el estudiante cuenta esta situación, nos dimos cuenta que su comportamiento había cambiado hacia los demás compañeros y en especial, su actitud hacia la escuela. Siempre se lo

observaba de mal humor, ansioso, con menor participación en las clases y perturbado. Al preguntarle a solas, le comenta a la docente, que debe dinero de apuestas a los sitios donde jugaba pero que no quería que su madre supiese esto y que él ya lo iba a solucionar vendiendo sus pertenencias.

Tuvimos que realizar una reunión con la familia del alumno para poder pensar juntos en una solución. La mamá reconoció que le costaba poner límites al uso del celular de su hijo por cuestiones de trabajo y ausencia en la casa, necesitaba que el niño tuviera el teléfono para estar comunicados, aunque este exceso de uso de los juegos en línea era algo desconocido para ella. Se acordó una entrevista con el gabinete de Orientación Escolar para hacer el nexo con el área de psicología del hospital más cercano. Con respecto a la deuda fue la madre quien debió hacerse cargo de la misma pero contó que de alguna forma el niño debería hacerse responsable de la misma y trabajar en la casa para saludarla pero esta situación sirvió de aprendizaje para lograr una comunicación más fluida en la familia.

A raíz de esta situación, me inscribí en este curso sobre ludopatía infantil, ya que se incrementan los casos y se debe intervenir con criterio sobre el tema, con objetivos concretos para la identificación, prevención, el desarrollo de habilidades y fomentar la conciencia, tanto en estudiantes como con los adultos responsables.

La escuela decidió que se tratara el problema en una clase taller, de segundo ciclo para alertar a niños y familias sobre los peligros de los juegos de apuestas en línea.

Como padres debemos ofrecer alternativas al uso del celular, ya se sabe que es imposible controlar todos los accesos que tienen los niños desde sus teléfonos pero si les proponemos más deportes o hobbies al aire libre podemos llegar a mitigar este riesgo.

La tecnología avanza muy rápido y hay que estar a la vanguardia para prevenir estos peligros, con ese fundamento se debe tra-

bajar en la clase el tema ya que las causas pueden ser muy graves, como ser: la destrucción de relaciones, perdidas de empleo y de la salud mental y obviamente grandes sumas de dinero.

Fuentes Consultadas

Miguel Roa. “¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias puede tener?” CEAPA.

GCBA. “Adolescentes y juegos de apuestas online”. ASI

Paulina Martínez y Pablo Duran. Marzo 2020. “Juego en línea en Argentina ¿es necesaria su regulación? CECE.

Silvina Pedrouzo, Laura Krynski, Ariel Melamud. “Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea”. Arch Argent Pediatr. 2024; e202410459

LUDOPATÍA Y PREADOLESCENCIA

Tomás Roura

DNI 38829948

Área Primario

Estos últimos 2-3 años he notado durante mis prácticas docentes en el área de Educación Física con estudiantes de 1er año de una Escuela secundaria del distrito 6 en CABA, un incremento por parte de los y las estudiantes a involucrarse con juegos de azar y apuestas online. Frente a esta situación, detecté la necesidad de abordar una temática relevante y actual: la ludopatía. Los y las estudiantes estaban comenzando a mostrar un creciente interés por juegos en línea y apuestas informales entre compañeros, lo cual me preocupaba, ya que este comportamiento puede convertirse en un riesgo en edades más avanzadas si no se concientiza adecuadamente.

Fundamentos

El objetivo fundamental de esta experiencia fue fomentar en los estudiantes una actitud crítica hacia el juego y las apuestas, promoviendo hábitos de juego saludable y el desarrollo de habilidades socioemocionales que les permitieran identificar los riesgos asociados a los juegos de azar. De esta manera, se trabajó en la prevención desde la educación física, utilizando el movimiento, la actividad lúdica y la reflexión grupal como medios para la sensibilización.

Desarrollo de la experiencia

El abordaje comenzó con una actividad introductoria sobre los diferentes tipos de juegos que existen, diferenciando entre los

juegos físicos (deportivos, recreativos) y los juegos de azar. Para hacerlo de manera atractiva y accesible para los estudiantes, organicé una dinámica en la que les propuse que debatieran entre ellos las diferentes páginas de apuestas que pueden encontrarse en internet. Esto ayudó a abrir el diálogo y permitió conocer los pensamientos y experiencias de los estudiantes sobre el tema, sin juicios previos.

Luego planteé al grupo una actividad lúdica y cooperativa en el patio de la escuela, donde el foco no era la competencia por ganar, sino más bien la cooperación y el trabajo en equipo. Diseñé una serie de juegos como carreras de relevos, juegos de pelota y desafíos grupales que requerían que los estudiantes se ayudaran entre sí para alcanzar objetivos comunes. Durante estos juegos, les planteé situaciones hipotéticas en las que tuvieran que tomar decisiones grupales, como si debían arriesgarse a un “premio” inmediato (por ejemplo, un balón de más) a cambio de una posible desventaja en el futuro (perder tiempo o esfuerzo en la próxima etapa). Esto les permitió reflexionar sobre los beneficios a largo plazo versus los impulsos inmediatos. Posteriormente en la fase final de la clase, reflexionamos juntos sobre la importancia de tomar decisiones responsables y sobre las consecuencias a largo plazo de las mismas y finalmente se utilizó un video corto que mostraba las consecuencias de la ludopatía, donde se describía cómo el juego excesivo puede afectar la vida de las personas y sus relaciones. Los estudiantes pudieron ver cómo las personas que caen en la ludopatía pierden control sobre sus decisiones y las consecuencias de esto en su vida personal y familiar.

Conclusión

La experiencia fue positiva, ya que permitió que los estudiantes reflexionaran de manera práctica sobre los riesgos asociados con el juego, pero también sobre los beneficios de los juegos saludables. Uno de los logros más significativos fue que, a través de

las actividades físicas y cooperativas, los estudiantes fortalecieron sus habilidades socioemocionales como la empatía, el trabajo en equipo y la toma de decisiones responsables. Además, la experiencia proporcionó un espacio seguro para que los estudiantes expresaran sus preocupaciones y compartieran inquietudes sobre los juegos, algo que a veces no se había discutido previamente.

Fuentes Consultadas

Infobae. (2024, 3 de julio). *Ludopatía en adolescentes: por qué puede ser la puerta de entrada para la ansiedad y la depresión*. Infobae. <https://www.infobae.com/salud/2024/07/03/ludopatia-en-adolescentes-por-que-puede-ser-la-puerta-de-entrada-para-la-ansiedad-y-la-depresion>

Guadalsalus. (s.f.). *Ludopatía en la adolescencia: ¿cómo empezar a gestionarlo?*. Guadalsalus. <https://www.guadalsalus.com/blog/ludopatia-adolescencia>

<https://youtu.be/1QdU1OOsLTs> (video utilizado).

ABORDAR LA LUDOPATÍA EN LA ESCUELA PRIMARIA

María Eugenia Sabagh

DNI 32006724

Área Primario

Inicio

Como docente, siempre estoy buscando formas innovadoras de abordar temas complejos con mis estudiantes. La ludopatía, o adicción al juego, es un tema que ha ganado importancia en los últimos años, especialmente en la era digital. Por lo tanto, decidí diseñar una secuencia didáctica para trabajar con mis estudiantes de 6to grado de la escuela primaria.

Desarrollo

La experiencia áulica fue elaborada junto al profesor de Tecnología y la facilitadora de Educación Digital y nos propusimos los siguientes objetivos:

- Sensibilizar a los estudiantes sobre los riesgos y consecuencias de la ludopatía.
- Promover habilidades para prevenir y manejar esta adicción.
- Fomentar un uso saludable de los juegos electrónicos y las tecnologías digitales.

En un primer momento los estudiantes participaron en un debate sobre la importancia de la responsabilidad y la moderación en el uso de los juegos electrónicos. Luego se implementó una estrategia de aprendizaje basada en la creación de un videojuego educativo. Los estudiantes se dividieron en grupos y diseñaron un videojuego que promoviera habilidades para prevenir la ludopatía.

Finalmente escuchamos una charla sobre la ludopatía y búsqueda de ayudas si los niños y las niñas se sienten afectados por esta adicción.

Conclusión

La secuencia fue un éxito gracias a la implementación de estrategias de aprendizaje basadas en la creación de un videojuego educativo y de la charla del experto en salud mental. Estas estrategias permitieron a los estudiantes desarrollar habilidades críticas y reflexivas, así como acceder a información precisa y actualizada sobre la ludopatía.

Fuentes Consultadas

Mendoza, Universidad Nacional. (2018). La adicción al juego en la era digital. Mendoza: Autor.

Álvarez, M. (2019). La ludopatía en la infancia y la adolescencia: Un enfoque psicológico. *Revista de Psicología Clínica*, 6(1), 1-12.

Buenos Aires, Ministerio de Educación. (2020). Guía para la prevención y atención de la ludopatía en la escuela. Buenos Aires: Autor.

González, R. (2018). La adicción al juego en la era digital. *Revista de Tecnología y Sociedad*, 8(1), 1-15.

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN LA ESCUELA PRIMARIA: UNA PROPUESTA EDUCATIVA

Gladys Sánchez

DNI 25036520

Área Primario

Inicio

La ludopatía, o adicción al juego, es un problema que suele asociarse con adultos, pero cada vez afecta a niños de manera más temprana, principalmente debido a la presencia de juegos en línea con sistemas de recompensas, apuestas virtuales y compras dentro de aplicaciones. Por ello, desde la escuela primaria es fundamental brindar herramientas para que los estudiantes comprendan los riesgos del juego descontrolado y aprendan a tomar decisiones responsables.

En este contexto, se diseña una experiencia áulica destinada a estudiantes de segundo ciclo con el propósito de concientizar sobre el uso del tiempo de ocio, la diferencia entre el juego saludable y los juegos de azar, y los riesgos de la adicción al juego.

Desarrollo

1. Introducción al concepto de juego

Para iniciar la actividad, propuse una conversación abierta sobre qué significa jugar y qué tipos de juegos conocen. A partir de esta charla, distinguimos entre juegos recreativos (como el fútbol, las cartas y los juegos de mesa) y juegos de azar (como la lotería, los rascaditos y las apuestas en línea).

2. Cuento disparador: “El juego sin fin”

Se presentó un cuento ficticio titulado *El juego sin fin*, en el que un niño descubre un juego donde siempre quiere seguir apos-

tando para recuperar lo que ha perdido. A medida que avanza la historia, el protagonista se da cuenta de que el juego lo atrapa y deja de disfrutarlo.

Después de la lectura, los estudiantes reflexionarán sobre el mensaje del cuento y se plantearán preguntas como:

- ¿Por qué algunos juegos hacen que queramos seguir jugando sin parar?
- ¿Qué pasa cuando gastamos demasiado dinero o tiempo en un juego?
- ¿Cómo podemos disfrutar de los juegos sin caer en un problema?

3. Análisis de los juegos de azar desde la Matemática

Para demostrar que los juegos de azar no dependen de la habilidad, realizaremos un experimento con dados y monedas. Los estudiantes registrarán sus resultados al tirar una moneda varias veces y notarán que no podrán controlar el resultado, solo depender del azar.

También analizaremos un juego de lotería escolar donde deberán calcular la probabilidad de ganar y descubrir que las chances de obtener un premio son mínimas en comparación con las veces que podían perder.

4. Reflexión sobre el tiempo de juego y la toma de decisiones

Se conversará sobre la importancia de establecer límites al jugar y reconocer señales de alerta, como el enojo al perder, la necesidad de seguir jugando o la dificultad para dejar un juego. Se promoverán estrategias como:

- Jugar por diversión y no por ganar.
- Poner límites de tiempo y dinero si se trata de juegos con compras.
- Buscar otras formas de entretenimiento y descanso.

5. Creación de afiches de concientización

Como cierre de la actividad, los estudiantes elaborarán afiches con mensajes sobre el juego saludable y los riesgos de los juegos de azar, los cuales se expusieron en la escuela para compartir lo aprendido con otros compañeros.

Conclusión

A través de esta experiencia, los estudiantes se espera que comprendan la diferencia entre jugar por diversión y el riesgo de los juegos de azar, además de reflexionar sobre la importancia de la toma de decisiones responsables. Además, las actividades matemáticas ayudarán a que comprenderán la aleatoriedad de los juegos de azar y desmitificarán la idea de que es posible “ganar siempre”.

Desde la escuela, es fundamental seguir trabajando estos temas para prevenir futuras conductas de riesgo y fomentar hábitos saludables de juego y entretenimiento.

Fuentes Consultadas

López, M. (2020). *Jugar con responsabilidad: Estrategias educativas para prevenir la ludopatía en la infancia.*

Organización Mundial de la Salud (2021). *Adicciones sin sustancias en la infancia y adolescencia.*

Ministerio de Educación (2022). *Guía para la prevención de la ludopatía en niños y niñas.*

TOMAR CONCIENCIA PARA DISMINUIR RIESGOS

Elisabeth Schlotzer

DNI 29506369

Área Primario

El día transcurría normalmente. Los niños terminaron de jugar a la pelota en el recreo e ingresaron al aula, muy entusiasmados porque sabían que había llegado el momento de usar las computadoras.

La docente da las indicaciones de la tarea correspondiente y ayuda a quienes lo necesitaban. En ese instante la docente escucha la palabra “Roblox”. Les pregunta a los alumnos si esa era la actividad que ella había indicado, por lo que ellos de manera asustada responden que no. La docente supervisa la actividad y se asegura de que realicen lo que ella les había indicado.

Pasó la hora de clase y vuelven al recreo. Es allí donde se acerca uno de los alumnos y le cuenta a docente, que sus compañeros jugaban una competencia en “Roblox” y que también se comunicaban con personas por chat. Al regresar al salón, la docente les consulta por ese juego al que estaban jugando y los chicos le confiesan lo que el compañero le había contado a la maestra en el recreo.

La docente, no paraba de pensar en qué hacer con toda esa información porque sabía que eso era peligroso para sus alumnos. Lo primero que se le ocurre es buscar el asesoramiento es buscar el asesoramiento de un experto y buscar el apoyo de la conducción de la escuela para informar a las familias.

Llega el día en que las familias asisten a la escuela para participar de la reunión junto al facilitador digital y al personal docente. Esta reunión se desarrolla en el contexto de Jornada ESI. Se les comenta a las familias lo que había ocurrido y luego se les

muestra un video en el que se destaca la presencia de personas adultas que se hacen pasar por niños e intervienen en el juego. Esto puede llevar a situaciones extremas en donde el adulto puede sacarles información a los menores, programar citas, expresar contenido para adulto y demás.

Las familias agradecieron enormemente a la escuela, ya que muchas no estaban enteradas de lo que ocurría con sus hijos. Se dieron cuenta del peligro al que estaban expuestos y además a eso se le sumaba que los niños se quedaban jugando hasta muy tarde, mientras ellos dormían. Claramente, esto tenía como consecuencia que, al otro día, no quieran ir a la escuela, lleguen tarde o estén somnolientos sin poder realizar las actividades de forma lúcida. Las características más importantes que se podían observar referidas a la ludopatía eran las irritaciones constantes por parte de los alumnos. Se enojaban por cualquier situación y siempre surgía el tema del juego. Estas situaciones repercutían innegablemente en el resto del grupo. A sus padres les mentían diciendo de que ellos no jugaban tanto.

Como conclusión, las familias pudieron darse cuenta de que deben tener una mirada más atenta hacia sus hijos. Tal como propone la guía de acompañamiento a niñas y a niños en entornos digitales se les sugirió a las familias que las primeras exposiciones se hagan en compañía adulta para identificar sus características y mensajes.

También se les sugirió retrasar lo más posible el acceso a dispositivos de uso individual como celular o tableta electrónica, ya que impiden el acompañamiento y promueven la búsqueda en soledad de otros contenidos no supervisados. En caso de uso de tableta, celular o computadora en forma solitaria, no habilitar el acceso a contenidos por su cuenta, durante los primeros años. Se deben plantear reglas que habiliten ciertos usos como juegos descargados o contenido elegido por las personas adultas, pero no la búsqueda en soledad de contenidos o información. Desac-

tivar el autoplay de las plataformas de videos para que una vez que finaliza el contenido elegido no continúe automáticamente con otro nuevo sugerido por la misma plataforma. En lo posible, elegir plataformas que no tengan interrupciones de publicidad. Acompañar físicamente la exposición de pantallas para charlar sobre lo que se está mirando. Si esto no es posible, al menos retomar lo visto a partir del diálogo, fomentando una mirada crítica y reflexiva sobre el contenido.

Se finaliza la reunión, haciendo hincapié en la importancia de generar un espacio de diálogo privado, respetuoso y sin distracciones (de pantallas, por ejemplo) donde se pueda hablar de lo sucedido sin señalar ni juzgar las prácticas del niño o niña.

Cuando los hijos sienten el apoyo y la confianza de sus padres, habilitan los espacios de diálogo y se pueden disminuir los riesgos.

Las familias deben saber que, si sus hijos sufren situaciones de hostigamiento digital, pueden comunicarse telefónicamente a la línea 102 o recurrir a la Secretaría Nacional de Niñez, adolescencia y familia (comunidad@senaf.gob.ar).

Fuentes Consultadas

“Guía de acompañamiento a niños y niñas en los entornos digitales” Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia (diciembre 2022)

REPLICANDO CONCIENTIZACIÓN

Giselle Ávila

DNI 23074216

Área Primario

La presente jornada de Profesionalización Docente para la Innovación Educativa tiene como objetivo fundamental, contribuir a la formación del docente desde un rol pedagógico y social para comprometer a nuestros alumnos en la reflexión, el reconocimiento y la prevención de situaciones de ludopatía que generan situaciones de violencia en todas sus expresiones.

Lo cierto es que así arranca la presentación de esta jornada la cual me voló la cabeza, me sentí mega identificada en muchas de las cosas que se nombraron en la misma, sinceramente yo las desconocía. Peor aún, me desconocí y reconocí en mí, ésta problemática que nos abraza como sociedad, nos envuelve, nos traspasa sin darnos cuenta.

Es la primera vez que el escuchar sobre una temática tan simple “creía yo”, me quedo perpleja y seguramente es por mal interpretar la ludopatía con el uso de las redes, mal uso, exagerado uso...no me daba cuenta, después de este encuentro me siento con ganas de escribirlo y además de replicar fuerte lo que ahora me doy cuenta, lo que se hizo consciente en mí...no está bien abrir un ojo y que sea el celular lo primero que vemos o lo último antes de dormir. Transmitirlo, darse cuenta, cambiar lo que se pueda de manera plenamente consciente, estamos a tiempo, primero darse cuenta uno mismo, para luego replicarlo es fundamental.

Cambiar el despertador análogo por la alarma del celular no tiene precio, disfrutar de un parque con mates, familia pareja, amigos, vernos a los ojos y no anteponer el bendito celular 24/7, repensarme para ayudar a modificar conductas que evidente-

mente nos traerán consecuencias en lo personal, en lo vincular y claramente como sociedad.

El modelo de capacitación que se presentó trata de contextualizar las realidades escolares y sociales de los niños y jóvenes que se interrelacionan en una compleja red de vínculos que interactúan entre la sociedad, la familia y la escuela, teniendo en cuenta que la realidad, la nueva realidad tendientes no solo a conflictos sociales por cada individuo en lo personal, sino en la suma de particularidades dentro de las Instituciones, donde todo resuena mucho más.

Experiencia áulica

Alumnas de segundo ciclo y el desafío de fotos con celulares inapropiadas en el baño de la escuela, donde el celular no tiene acceso.

Las fotos se suben a redes y no solo son provocativas sino que escriben en sus posteos cosas feas sobre las compañeras que no se sumaron. Las familias nos avisan, realizamos talleres con las y los alumnos y familias sobre los límites y el acto de peligrosidad que lleva las fotitos, y sobre todo los comentarios, la discriminación y bullying cibernético a sus compañeros y desde la institución.

Finalmente abordamos juntos los temas en talleres donde se pone de manifiesto la importancia del límite con las redes, el buen uso de las mismas, el respeto con una ciudadanía digital y la concientización respecto de este tema.

Es por ello que se explicita en el Plan Nacional de Educación Obligatoria y Formación Docente el objetivo es poner a disposición de los quienes educamos distintos criterios para orientar la intervención educativa ante sucesos puntuales que se precipitan en la escuela, entendiendo que la convivencia en la misma debe ser abordada con programas que promuevan la inclusión en términos de ingreso, permanencia y egreso.

Entonces concluimos que una mirada atenta de los adultos posibilitará la intervención a tiempo y así evitara la escalada de los conflictos, en todo sentido, ya que escalan en los niños, jóvenes y adultos.... y es donde terminamos como sociedad envueltos en publicidades excesivas y engañosas asimismo como JUEGOS que los invitan a la dependencia tremenda en lo que más nos convoca “los niños y su vulnerabilidad”. con todo lo Grave que esto implica:

Visibilizar el conflicto para que todos tomemos conciencia y actuemos con responsabilidad.

Fuentes Consultadas

https://capacitacion.quinttos.com/pluginfile.php/83557/mod_folder/content/0/Ciberbullying%20Grooming%20Difusi%C3%B3n%20de%20im%C3%A1genes%20%C3%ADntimas%20sin%20consentimiento.pdf?forcedownload=1

https://capacitacion.quinttos.com/pluginfile.php/83557/mod_folder/content/0/Gu%C3%ADA%20de%20acompa%C3%B1amiento%20a%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20en%20los%20entornos%20digitales.pdf?forcedownload=1

EL AZAR NO ES UN JUEGO: DESAFIANDO LA LUDOPATÍA EN EL AULA

Bibiana Suarez

DNI 22201737

Área Primario

Inicio

Como docente de primaria, siempre he creído en la importancia de abordar no solo los contenidos curriculares, sino también los desafíos que impactan directamente en el bienestar de mis alumnos. Fue durante una charla informal con algunos estudiantes que escuché, por primera vez, la palabra “apuestas” resonando con una familiaridad preocupante. Las conversaciones sobre juegos online, promesas de ganancias fáciles y la creciente normalización de la cultura del juego me alertaron sobre la necesidad urgente de abordar la ludopatía en el aula.

Desarrollo

Mi preocupación inicial se transformó en un plan de acción. Consciente de la complejidad del tema, decidí diseñar una unidad didáctica que combinara información, reflexión crítica y herramientas prácticas para la prevención de la ludopatía. Mis objetivos eran claros:

- Informar: proporcionar información precisa y accesible sobre la ludopatía, sus causas, consecuencias y señales de alerta.
- Desmitificar: dismantelar las falsas creencias sobre el juego como una forma de entretenimiento inofensiva o una vía rápida hacia la riqueza.

- Promover el pensamiento crítico: fomentar la reflexión sobre los riesgos del juego, la manipulación publicitaria y la importancia de tomar decisiones informadas.
- Desarrollar habilidades de afrontamiento: brindar herramientas para resistir la presión social, manejar el estrés y buscar ayuda en caso de necesidad.

Para implementar esta unidad, recurrí a una variedad de estrategias y herramientas. Comencé con una lluvia de ideas para conocer sus concepciones sobre el juego. Luego, proyecté fragmentos de documentales y entrevistas con personas que sufren de ludopatía, generando un impacto emocional que despertó su empatía y curiosidad.

Organizamos debates sobre los mensajes publicitarios que promueven el juego, analizando cómo se utilizan estrategias persuasivas para crear falsas expectativas y manipular las emociones. También invitamos a un psicólogo, papá de un alumno, para que compartiera su experiencia y respondiera a sus preguntas.

Una de las actividades más enriquecedoras fue la creación de campañas de concientización sobre la ludopatía. Divididos en grupos, los alumnos diseñaron carteles, folletos y videos cortos para difundir información y promover la reflexión en la comunidad educativa. Esta actividad no solo les permitió aplicar sus conocimientos, sino que también les brindó una plataforma para expresar sus ideas y preocupaciones de manera creativa y significativa.

Observé con satisfacción cómo, a medida que avanzaba la unidad, mis alumnos se volvían más conscientes de los riesgos del juego y más críticos ante la cultura del azar. Algunos compartieron sus propias experiencias y las de sus familiares, generando un espacio de confianza y apoyo mutuo. Otros se mostraron interesados en investigar más a fondo el tema y en convertirse en agentes de cambio en sus comunidades.

Conclusión

La experiencia de abordar la ludopatía en el aula fue un desafío gratificante que me permitió reafirmar mi compromiso con la formación integral de mis alumnos. Si bien no puedo garantizar que todos ellos estarán libres de riesgo, confío en que la información, las herramientas y las reflexiones que compartimos les ayudarán a tomar decisiones informadas y responsables en relación con el juego.

Más allá de los contenidos curriculares, creo que esta unidad didáctica les brindó una valiosa lección sobre la importancia de la prevención, la reflexión crítica y el cuidado de la salud mental. Y a mí, como docente, me recordó que mi rol va más allá de transmitir conocimientos: se trata de ser un guía, un facilitador y un acompañante en el camino hacia una vida plena y saludable.

Fuentes Consultadas

Ministerio de Salud de la Nación. (s.f.). *Ludopatía*. Argentina. gov.ar. <https://www.argentina.gob.ar/noticias/campana-para-combatir-la-ludopatia-en-adolescentes-cuando-apostas-al-juego-siempre-perdes>

Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5)*. Editorial Médica Panamericana.

EL IMPACTO DE LOS JUEGOS DE APUESTAS EN LÍNEA EN ADOLESCENTES Y ESTRATEGIAS EDUCATIVAS PARA ABORDAR LA LUDOPATÍA

Verónica Julieta Torres

DNI:23168555

Área Primario

Inicio

El acceso creciente a internet y a plataformas de apuestas a través de dispositivos móviles ha alterado profundamente las experiencias de juego de los jóvenes. Hoy en día, lo que antes era un pasatiempo ocasional en un casino o en el salón de juegos, se ha convertido en una actividad accesible a través de un teléfono móvil, permitiendo a los menores jugar sin restricciones físicas. Como docente, esta situación me planteó un reto: ¿cómo abordar el creciente problema de la ludopatía juvenil en mi aula? Fue un desafío que implicaba no solo detectar el problema, sino también ofrecer herramientas para prevenir y sensibilizar a los estudiantes sobre sus riesgos, sin prohibir sino consensuando.

Desarrollo

Mi experiencia comenzó cuando empecé a notar ciertos comportamientos en mis alumnos que indicaban posibles señales de ludopatía: ausencias frecuentes, actitudes irascibles cuando no podían acceder a sus teléfonos, y la necesidad constante de tener su celular cerca, incluso durante las clases. Con el apoyo de los orientadores pedagógicos y el equipo directivo, se trabajó con proyecto “Mirarnos al hablar” y en los “Consejos de aula”. Pudimos dejar los “celulares fuera del aula”, que era la primera estrategia para reducir la exposición de los estudiantes a los juegos de azar en línea. Los resultados fueron inmediatos: notamos

una mayor concentración en clase, y algunos de los estudiantes mostraron un leve alivio al no tener acceso inmediato a sus dispositivos.

A continuación, diseñe una serie de actividades en las cuales los estudiantes pudieran reflexionar sobre el impacto negativo de las apuestas en sus vidas, y sobre todo, en su futuro. Observamos con el equipo docente cómo la ludopatía afecta no solo el bienestar emocional, sino también su rendimiento académico y su entorno familiar. Estas charlas también incluían ejemplos de casos reales, lo que ayudó a los estudiantes a entender las consecuencias de caer en este tipo de adicción.

Adicionalmente, introduje dinámicas de reflexión en grupo donde los jóvenes podían compartir sus experiencias y sentimientos sobre el uso de sus dispositivos electrónicos. Este espacio les permitió cuestionar el valor que le daban a las apuestas en línea y explorar alternativas de entretenimiento saludable, como deportes, música o el arte, que no involucran riesgos.

Conclusión

La experiencia fue enriquecedora no solo para los estudiantes, sino también para mí como educador. Aprendí que el simple hecho de mirarnos a los ojos, de tener una conversación cara a cara sin la distracción de los celulares, fue un paso esencial para construir un ambiente de confianza y reflexión. Si bien las apuestas en línea siguen siendo un tema de preocupación, creo que nuestra intervención logró crear conciencia entre los estudiantes sobre los riesgos asociados. Además, se fortaleció el vínculo entre ellos y nosotros como educadores, y comenzamos a notar mejoras en su comportamiento y en sus interacciones sociales.

En conclusión, es fundamental abordar la ludopatía juvenil desde una perspectiva educativa integral, que involucre tanto a estudiantes, docentes y familias. Las estrategias que combinan el

trabajo en el aula, la sensibilización y la limitación del acceso a dispositivos electrónicos, ofrecen una forma de prevenir y tratar este trastorno. El trabajo conjunto y el acompañamiento constante a los jóvenes son esenciales para enfrentar este desafío.

Fuentes Consultadas

De Rosa Alabaster, Enrique. “Qué hacer cuando la adicción al juego afecta a los más jóvenes”.

García, Juan. *La ludopatía y su impacto en la adolescencia*. Ediciones Educativas, 2023.

Pérez, María. *Jóvenes y tecnología: La adicción al juego en la era digital*. Universidad de la Salud Mental, 2022.

EL LABERINTO DE LOS DADOS: UN ABORDAJE INTEGRAL

Emilce Graciela Toscano

DNI 36077635

Área Primario

Los objetivos de la siguiente experiencia fueron: concientizar a los estudiantes sobre los riesgos del juego compulsivo y las apuestas promoviendo el uso responsable de la tecnología; fomentar la reflexión en los alumnos sobre sus propias actitudes y decisiones respecto al juego involucrando a toda la comunidad educativa y proporcionar herramientas a estudiantes, familias y docentes para detectar y prevenir conductas relacionadas con la ludopatía.

Desarrollo de la Experiencia: El aula de séptimo grado era un caleidoscopio de entusiasmo y distracción. La clase de matemáticas estaba a punto de comenzar, pero hoy, el enfoque sería diferente. Observaba una creciente de comentarios reiterativos de ‘Seño, apostemos’ frente a cada situación. Cada momento llevaba a querer apostar: “te apuesto que tal profe viene, te apuesto que no llueve y el piso está seco, te apuesto que me fue bien en la prueba, etcétera”.

Las conversaciones sobre videojuegos y fútbol eran cada vez más frecuentes, y la preocupación me impulsó a actuar ya que el tema era “ganar o perder”. Decidí abordar el tema de la ludopatía de manera directa, adaptando la clase para generar conciencia sobre los riesgos del juego compulsivo y todo lo que conlleva “apostar”. Surgieron comentarios de los y las estudiantes sobre cómo invertían en juegos online y páginas de fútbol.

Inicié entonces la clase con una dinámica inusual: un juego de dados. Dividí a los alumnos en grupos y les di una cantidad inicial de fichas. En cada ronda, podían apostar parte de sus fichas al resultado de los dados. Al principio, la emoción era palpable. Algunos ganaban, otros perdían, pero todos parecían divertirse. Sin embargo, a medida que avanzaba el juego, noté cómo algunos chicos se obsesionaban con recuperar sus pérdidas, apostando cada vez más fichas, incluso cuando las probabilidades estaban en su contra.

Detuve el juego y abrimos un espacio de reflexión. Les pregunté cómo se habían sentido durante la actividad, qué decisiones habían tomado y por qué. Surgieron respuestas reveladoras: la emoción de ganar, la frustración de perder, la tentación de seguir jugando para recuperar lo perdido. Aproveché para introducir el concepto de ludopatía, explicando cómo el juego compulsivo puede convertirse en un problema grave, afectando la vida personal, familiar y escolar.

Para profundizar en el tema, utilizamos herramientas didácticas como videos explicativos y juegos de roles. En uno de ellos, los alumnos representaron situaciones donde debían tomar decisiones relacionadas con el juego, analizando las consecuencias de cada opción.

Trabajo con las Familias e Institución Comprendiendo la importancia de un abordaje integral, organicé una reunión con los padres de los alumnos. Presenté los resultados de la actividad en clase, expliqué los riesgos de la ludopatía y brindé herramientas para detectar señales de alerta en sus hijos.

Algunas de ellas fueron: guía de detección de señales de alerta, pautas para el diálogo, recursos informativos, lista de contactos de profesionales, estrategias de gestión del tiempo y establecimiento de límites claros.

Además, se estableció un protocolo de actuación en caso de detectar casos de ludopatía, con el apoyo de profesionales externos.

La experiencia fue impactante. Noté un cambio en la actitud de los alumnos, mucho más reflexiva. Comprendieron que el juego puede ser divertido, pero también peligroso si no se controla. Aprendieron a reconocer las señales de alerta de la ludopatía y a buscar alternativas saludables para el ocio.

Este abordaje integral, que involucró a alumnos, familias y la institución educativa, no solo cumplió con los objetivos de la clase de matemáticas, sino que también generó un aprendizaje significativo sobre la importancia de la responsabilidad y el autocontrol. La ludopatía es un problema complejo, pero la educación temprana y el trabajo en conjunto pueden marcar la diferencia en la vida de los chicos.

Fuentes Consultadas

Asociación de Ludópatas Anónimos Compulsivos de Argentina (ALARA). (s.f.). Recuperado de www.alara.org.ar

Ministerio de Educación de la Nación Argentina. (s.f.). “Prevención de adicciones en el ámbito escolar”. Recuperado de www.educacion.gob.ar

Organización Mundial de la Salud. (2023). “Trastornos relacionados con el uso de juegos”. En CIE-11: Clasificación Internacional de Enfermedades. Recuperado de www.who.int

PANTALLAS, APUESTAS Y ADICCIÓN: EL DESAFÍO SILENCIOSO EN LAS AULAS

Guadalupe Ana Vallejos y Renes

DNI 26156276

Área Primario

Introducción

La ludopatía es un problema que va en aumento. Afecta a niños y adolescentes, llevándolos a perder el control de sí mismos, generando ansiedad y obsesión por los juegos de azar, videojuegos, apuestas en línea, entre otros. Es una problemática creciente que puede manifestarse en el ámbito escolar, afectando el rendimiento académico, las relaciones interpersonales y la salud emocional de los estudiantes.

Actualmente, los jóvenes tienen fácil acceso a las apuestas online, impulsada por el marketing agresivo en redes sociales y plataformas digitales, además de la digitalización del dinero y las billeteras virtuales, lo que facilitó y potenció el consumo de los sitios de apuestas ilegales por parte de los jóvenes. Otros factores desencadenantes de la adicción pueden ser la conexión excesiva a internet, la carencia de filtros en los contenidos para menores, la falta de límites por parte de los tutores, la dependencia del teléfono móvil y el ocio mal empleado.

Ante esta realidad, como docentes, es fundamental implementar estrategias educativas que permitan a los estudiantes desarrollar un pensamiento crítico frente a estas dinámicas. La adicción al juego en las aulas es un desafío que requiere una respuesta coordinada entre educadores, familias y políticas públicas. La capacidad de las escuelas para abordar este problema de manera proactiva puede marcar una diferencia significativa en la salud mental y el bienestar de los estudiantes, asegurando que el am-

biente educativo siga siendo un espacio de aprendizaje y desarrollo positivo.

Este artículo expone un caso real ocurrido en una institución educativa, las estrategias didácticas activas y reflexivas implementadas para abordar la situación y prevención de la ludopatía.

Desarrollo

En una escuela privada secundaria de la ciudad de Buenos Aires, un preceptor encontró a varios alumnos conversando en el pasillo a la hora del recreo de forma distendida, sobre los juegos de apuestas que conocían, si alguna vez habían apostado en línea, y como participaban utilizando dinero a través de mercado pago. Ante esta situación el adulto se acercó a los jóvenes e indago sobre el tema de conversación. Así se descubrió que algunos de ellos participaban en apuestas en línea a través de sus teléfonos celulares durante los recreos y en horarios no supervisados.

Al tener conocimiento de lo que estaba sucediendo, el equipo directivo y los docentes tomaron medidas inmediatas. Se organizó una reunión con las familias de los estudiantes involucrados que afirmaban jugar y apostar en línea para informar sobre la problemática y trabajar en conjunto en una solución.

Paralelamente, la escuela informó sobre lo sucedido en cada reunión de familias de los otros cursos, prohibió el uso del celular dentro del establecimiento y solicitó que hablaran del tema con los jóvenes en sus casas. Se aconsejó a los padres generar una comunicación abierta, establecer límites, supervisar el tiempo y promover actividades alternativas entre otras. Además, la escuela llevó a cabo una serie de talleres de prevención de ludopatía con la colaboración de especialistas. Se abordaron temas como los riesgos del juego compulsivo, la manipulación en plataformas de apuestas y la importancia del autocontrol.

Gracias a la intervención temprana, los estudiantes recibieron el apoyo necesario para reducir su exposición a los juegos de azar y mejorar su bienestar emocional. La institución educativa fortaleció su estrategia de prevención, incluyendo no solo charlas informativas, sino que además normativas más estrictas sobre el uso de dispositivos electrónicos.

Es importante la detección temprana y la colaboración entre escuela y familia para prevenir la ludopatía en los adolescentes, promoviendo entornos escolares seguros y saludables.

Conclusión

El creciente acceso a plataformas de apuestas y la influencia de los medios digitales han traído consigo una serie de desafíos que las escuelas deben enfrentar con urgencia. Al fortalecer las estrategias de prevención y apoyo, podemos trabajar juntos para mitigar los riesgos asociados con la adicción al juego y promover un entorno escolar saludable y productivo.

Trabajar temas complejos como la ludopatía desde un enfoque lúdico y reflexivo facilita la comprensión de los estudiantes y les brinda herramientas para tomar decisiones responsables en su vida cotidiana. La educación en valores y la promoción del pensamiento crítico resultan claves para prevenir conductas de riesgo en los adolescentes. Hoy en día las instituciones deberían abordar la ludopatía como un tema transversal dentro del currículum escolar, integrando recursos interactivos y estrategias participativas que fomenten la reflexión y el compromiso de los estudiantes con su bienestar y el de su comunidad.

Fuentes Consultadas

GCBA. “Adolescentes y juegos de apuestas online”. Agosto 2024. Disponible en: <https://buenosaires.gob.ar/sites/default/>

files/2024-08/Adolescentes%20y%20juegos%20de%20apuestas%20online%20.pdf

Ranzani, Oscar. 17/12/24. "Hace dos décadas que trabajo en el campo de la ludopatía y nunca escuché tanto esa palabra como en este año". *Página 12*. Disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/790800-hace-dos-decadas-que-trabajo-en-en-el-campo-de-la-ludopatia->

Roa, Miguel. *¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?* Ceapa (Confederación española de asociaciones de padres y madres del alumnado). Puerta del Sol, 4.

Pautas para evitar que los adolescentes apuesten online | Argentina.gob.ar

Ludopatía Infantil | Buenos Aires Ciudad - Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires

APOSTAR NO ES UN JUEGO

María Daniela Vázquez

DNI 32990261

Área Primario

En la actualidad, las apuestas en línea ofrecen una accesibilidad sin precedentes.

La niñez y la adolescencia son etapas de la vida en la que somos particularmente vulnerables a desarrollar distintos tipos de adicciones y el acceso masivo actual a las apuestas, es un fenómeno nuevo sumamente preocupante.

Según la Sociedad Argentina de Pediatría, la exposición temprana a los juegos de azar puede aumentar el riesgo de desarrollar problemas de juego compulsivo en la edad adulta.

Las niñas, niños y adolescentes pueden experimentar vergüenza, culpa y aislamiento social como resultado de su comportamiento de juego compulsivo.

Atento a esto, nos dispusimos a trabajar con los alumnos y alumnas de 7° grado de una escuela pública de Villa Ballester (pdo. de San Martín), ya que observamos que, un grupo, jugaba en los recreos y realizaba apuestas, primero con cartas/figuritas, hasta llegar a apostar con dinero que traían de sus casas.

Armamos dinámicas con formato de talleres, en donde lo primero fue proporcionar información actualizada, fomentando un clima de confianza para resolver dudas e inquietudes.

Junto a los Equipos de Orientación, y diversos profesionales de la salud, se realizaron jornadas de convivencia (algunas con la participación de las familias). Por último cerramos el proyecto jugando a SIENTE+DECIDE+RESUELVE, en donde fue muy importante que los estudiantes pudieran conocer y aprender a

gestar sus propias emociones para poder interactuar con aquello que nos rodea y entendernos a nosotros mismos.

Finalmente, con colaboración del facilitador de informática, se crearon volantes para repartir por los distintos comercios y viviendas del barrio, en el marco de una campaña de concientización.

Para concluir, es importante subrayar y resaltar que es una realidad que no podemos ignorar.

Es sumamente importante dar visibilidad y concientizar sobre esta problemática.

Algunas recomendaciones del GCBA para llevar a cabo son generar espacios de diálogo y confianza, hacer hincapié en la problemática, trabajando en la toma de conciencia de todo lo que implica esta situación y sus terribles consecuencias, y buscar ayuda profesional si la situación lo amerita

Es responsabilidad de las familias y la comunidad educativa esta lucha contra las apuestas para que, chicos y chicas, puedan encontrar caminos seguros y no queden perdidos en un laberinto sin salida.

Fuentes Consultadas

Recursos didácticos para la prevención ludopatía.pdf

Sociedad Argentina de Pediatría - Apuestas en línea un problema actual en la niñez y adolescencia.pdf

CEAPA Ludopatía.pdf

GCBA Adolescentes y juegos de apuestas online.pdf

UN RIESGO CRECIENTE - LUDOPATÍA

Marcela Voulgaris

DNI 17191622

Área Primario

Como directora de una institución educativa, siempre he considerado que mi rol no se limita solo a la administración y gestión escolar, sino que también implica ser un agente de cambio que promueva el bienestar integral de los estudiantes. Últimamente he notado una creciente preocupación entre el equipo docente y las familias respecto al uso desmedido de videojuegos y su impacto en el rendimiento académico. Esto nos llevó a analizar más profundamente la ludopatía infantil, como un problema de adicción a los juegos, muy presente en nuestros alumnos.

Frente a este panorama, decidí desarrollar una propuesta institucional para abordar la prevención de la ludopatía desde un enfoque educativo integral, que involucrara a docentes, estudiantes y familias. Esta iniciativa se estructuró bajo dos grandes pilares: la Educación Emocional y el uso de las Tecnologías como herramientas para facilitar la reflexión y el aprendizaje.

El fundamento principal radica en la convicción de que la ludopatía, en su forma digital, requiere un trabajo profundo sobre el autoconocimiento y la autorregulación emocional. Sabemos que muchos chicos recurren a los videojuegos como una vía para escapar de emociones difíciles. Por ello, se orientó a que los estudiantes aprendieran a identificar sus emociones, comprendieran cómo éstas influyen en su comportamiento y desarrollaran habilidades para gestionarlas de manera saludable.

Los objetivos que guiaron la experiencia fueron promover la conciencia emocional en los chicos para que identifiquen las emociones que los llevan a recurrir de manera compulsiva a los

videojuegos, fomentar el uso responsable de las TIC, ayudándolos a regular su tiempo de juego y a equilibrarlo con otras actividades, desarrollar estrategias de prevención de la ludopatía, e involucrar activamente a las familias en el proceso educativo, proporcionándoles herramientas y recursos para acompañar a sus hijos en el manejo del ocio digital.

La propuesta se implementó a lo largo de los dos últimos bimestres y estuvo organizada en varias etapas, comenzando con una reunión con el equipo docente, donde expusimos el problema y decidimos trabajar de manera interdisciplinaria. Posteriormente, llevamos a cabo diversas actividades tanto en el aula como en reuniones con las familias.

Hubo una primera etapa de diagnóstico y sensibilización, en donde los docentes realizaron observaciones en sus clases para identificar señales de posible ludopatía o uso excesivo de videojuegos. Asimismo, se realizó una encuesta anónima, para que los alumnos pudieran expresar libremente sus hábitos de juego y cómo se sentían emocionalmente luego de jugar. Los resultados revelaron que un porcentaje significativo de los alumnos pasaba más de cuatro horas diarias jugando y que algunos incluso sentían ansiedad cuando no podían acceder a los videojuegos y hasta iban al colegio sin dormir.

La segunda etapa fue de intervención pedagógica, con base en el diagnóstico inicial, se desarrollaron diversas estrategias en el aula, integrando la Educación Emocional y el uso de las TIC, utilizamos la plataforma Kahoot para realizar cuestionarios interactivos sobre los videojuegos, sus beneficios y sus riesgos. Los estudiantes participaron activamente y esto abrió un espacio de discusión sobre la importancia de regular el tiempo de juego y poder reconocer cuándo se está excediendo. Junto a los docentes de Educación Física, se crearon talleres sobre gestión emocional. Los alumnos aprendieron a identificar las emociones que experimentaban antes y después de jugar y se les enseñaron técnicas

de autorregulación, como la respiración consciente y la toma de descansos programados.

Se visualizó material audiovisual sobre la ludopatía, incluyendo testimonios de jóvenes que habían enfrentado problemas de adicción a los videojuegos. Esto generó un espacio de diálogo en el que los estudiantes compartieron sus propias experiencias y comenzaron a reflexionar sobre los riesgos que el uso excesivo.

La tercera etapa fue con las familias, como directora, consideré fundamental involucrar a las familias en el proceso, ya que el hogar es donde se toman decisiones sobre el acceso a las tecnologías. Organizamos una charla presencial y virtual, lo que hizo que más cantidad de familias pudieran participar. En esta charla, conversamos sobre la Educación Emocional y prevención de adicciones digitales, las señales de alerta y cómo los padres podían acompañar a sus hijos en el uso responsable de los videojuegos. Se ofrecieron estrategias para fomentar un diálogo abierto entre padres e hijos, sobre sus hábitos de juego y cómo equilibrar el tiempo con otras actividades familiares o recreativas. También compartimos los resultados de la encuesta anónima realizada a los chicos, lo que permitió que las familias comprendieran mejor la situación actual y se sintieran más involucradas en la solución.

Las familias expresaron que muchas veces desconocían los riesgos de la ludopatía o no sabían cómo abordar el tema sin generar conflictos. Varios padres compartieron experiencias personales y destacaron la importancia de contar con herramientas educativas que los ayudaran a establecer límites saludables.

Los resultados de la propuesta fueron muy positivos a nivel institucional, los docentes pudieron abordar esta problemática, brindando a los estudiantes herramientas prácticas para mejorar su relación con los videojuegos y con su mundo emocional. Los alumnos, por su parte, comenzaron a tomar conciencia de cómo sus emociones influían en sus hábitos de juego y aprendieron a regularse mejor, compartiendo que después de la intervención

se sentían más tranquilos y menos ansiosos cuando no podían acceder a los videojuegos. En cuanto a las familias, muchas de ellas comenzaron a implementar las estrategias sugeridas, como la creación de horarios específicos para el uso de videojuegos, y promovieron actividades alternativas que fomentaron mayor tiempo juntos, entendiendo que su uso excesivo tiene un impacto significativo en el entorno escolar que afecta el rendimiento académico.

En conclusión, esta experiencia reafirmó la importancia de abordar problemáticas actuales, como la ludopatía infanto-juvenil, desde una perspectiva educativa integral que combine la Educación Emocional, el uso de las TIC y la participación activa de las familias. Como directora, me enorgullece haber liderado este proyecto que no solo contribuyó al bienestar emocional de nuestros estudiantes, sino que también fortaleció los lazos entre la escuela y la comunidad familiar, logrando un impacto significativo en la vida de nuestros alumnos.

LUDOPATÍA: APUESTA PERDIDA

María Laura Wintoniuk

DNI 28420488

Área Primaria

Introducción

La ludopatía, o el trastorno por juego, es una problemática que afecta a muchas personas, especialmente a los jóvenes. En un contexto educativo, es fundamental abordar este tema de manera preventiva y educativa para sensibilizar a los estudiantes sobre los peligros que conlleva el abuso de los juegos de azar y cómo este comportamiento puede afectar negativamente sus vidas. Como docente, considero que mi labor no solo debe centrarse en el aspecto académico, sino también en preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos sociales y personales de la vida.

Con este objetivo en mente, diseñé una experiencia educativa en la que se trabajó la ludopatía mediante estrategias y herramientas que fomentaran la reflexión, el autocontrol y el entendimiento de las consecuencias de este trastorno. A continuación, narraré cómo llevé a cabo esta experiencia en el aula.

Desarrollo

El fundamento central de esta experiencia fue la necesidad de sensibilizar a los estudiantes sobre los riesgos asociados al juego y a la ludopatía, además de proporcionarles herramientas para tomar decisiones responsables en relación al juego. La principal motivación fue prevenir el inicio de conductas de riesgo en el ámbito de los juegos de azar, que en muchos casos pueden derivar en una adicción.

Los objetivos de la actividad fueron:

- Informar a los estudiantes sobre qué es la ludopatía y cómo se desarrolla.
- Reflexionar sobre las consecuencias personales, familiares y sociales que conlleva el abuso del juego.
- Fomentar la toma de decisiones responsables y el autocontrol frente a la tentación de los juegos de azar.
- Utilizar recursos interactivos y herramientas tecnológicas para captar la atención y facilitar el aprendizaje.

La actividad comenzó con una introducción teórica sobre la ludopatía, que incluía una definición del trastorno, sus síntomas y las consecuencias de la adicción al juego. Utilicé una presentación visual en *PowerPoint* que incluía estadísticas actuales sobre la ludopatía en adolescentes, lo que ayudó a los estudiantes a visualizar la magnitud del problema.

Para hacer la sesión más dinámica, propuse una actividad interactiva en la que los estudiantes analizaran situaciones hipotéticas relacionadas con el juego. Creé un conjunto de escenarios virtuales que incluían situaciones como: “Un amigo te invita a jugar en línea apostando dinero, ¿qué haces?” o “¿Qué harías si te enteras de que un compañero está gastando su dinero en juegos de azar?”. Esta dinámica permitió que los estudiantes reflexionaran sobre cómo se sentirían y qué decisiones tomarían en situaciones que podrían llevarlos a caer en la ludopatía.

Los estudiantes trabajaron en grupos para crear posters digitales sobre el tema. Diseñaron carteles que promovieron un mensaje de prevención sobre la ludopatía. Estos carteles fueron exhibidos en diferentes áreas de la escuela, lo que generó un ambiente de sensibilización dentro de la institución.

Al final, los estudiantes participaron en una discusión grupal donde compartieron sus opiniones sobre el tema. Se abrió un espacio para que hablaran sobre las emociones y pensamientos que

surgieron durante las actividades, y cómo veían ellos la relación entre el juego y el riesgo de desarrollar adicciones. Esta discusión se centró no solo en la ludopatía, sino también en la importancia de tener autocontrol y responsabilidad sobre las decisiones que tomamos.

Conclusión

La experiencia fue altamente positiva, ya que no solo logré sensibilizar a los estudiantes sobre los riesgos asociados a la ludopatía, ayudándoles a internalizar el mensaje de prevención de una manera más dinámica y memorable.

En conclusión, trabajar la ludopatía en el aula mediante el uso de estrategias lúdicas y herramientas tecnológicas es una forma eficaz de prevenir la adicción al juego y de enseñar a los estudiantes a tomar decisiones más informadas y responsables. Sin duda, seguiré implementando este tipo de actividades en mi práctica docente para continuar abordando temas de salud y bienestar que impactan directamente en la vida de mis estudiantes.

Fuentes Consultadas

Cyberbullying Grooming Difusión de imágenes íntimas sin consentimiento. pdf

Desafíos para la construcción de una ciudadanía digital el rol de la comunidad educativa en la prevención del grooming.pdf

Estudio exploratorio sobre el conocimiento y las percepciones de las adolescencias respecto al grooming.pdf

Groomingnov.2020.pdf

Guía de acompañamiento a las adolescencias en los entornos digitales.pdf

Guía de acompañamiento a niños y niñas en los entornos digitales.pdf

TALLER: CONSTRUYENDO AUTONOMÍA Y HÁBITOS SALUDABLES EN TORNO AL JUEGO

Adriana Álvarez

DNI 25230257

Área Primario

En la infancia y adolescencia de todo niño o niña encontramos presente al juego. No sólo como una manera de diversión sino como una herramienta para el desarrollo integral ya que involucra, entre otras, a la creatividad, actividad física, comunicación, empatía, cooperación, y resolución de conflictos. Pensar en el juego suele estar asociado al bienestar de una persona. Pero, sobre todo en los últimos años con el avance de la era digital, cada vez es más frecuente encontrar niños/jóvenes que comienzan a presentar dificultades en relación con los juegos y aquello que debía ser un momento placentero se termina volviendo una actividad de consumo problemático.

En los niños, el uso excesivo de los videos juegos y más recientemente las apuestas online, requieren que la mirada de los adultos (familia y escuela) preste atención a posibles indicadores de cambios en la personalidad, ansiedad, irritación, venta de pertenencias, descuidar amistades o el estudio, mentiras. La ludopatía infantil, juvenil o juego patológico en niños entendida como la adicción al juego en personas menores de edad ha crecido en los últimos años.

Para abordar esta problemática, en séptimo grado, tomaremos como base el nuevo Diseño Curricular de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, integrando “Prevención de Consumos Problemáticos”, “Educación Sexual Integral” y “Educación Digital”, para proponer un taller preventivo de 4 clases de 80 minutos.

Objetivo general: Concientizar sobre el consumo problemático de juegos de azar y promover el cuidado del cuerpo, la salud y la toma de decisiones autónomas.

Clase 1: Introducción

1. “El iceberg de los hábitos”: Presentar el dibujo de un iceberg en el pizarrón y reflexionar sobre los comportamientos visibles (la punta) y las causas detrás (la base), relacionándolo con el consumo problemático de juegos y definir cuáles son esos juegos de azar.
2. Breve video sobre los riesgos del juego problemático (<https://www.youtube.com/watch?v=iDrYIOI9vI8>)
3. Discusión guiada: Reflexionar en grupo sobre cómo el juego impacta en la vida diaria, las emociones y las relaciones.
4. Tarea: Investigar ejemplos reales de personas afectadas por juegos de azar (presencial o virtual).

Clase 2: Cuidado del cuerpo y la mente

1. Juego de roles: Representar situaciones como “presión para apostar” o “decisiones saludables”. Reflexión grupal sobre cómo manejar estas situaciones.
2. Video: Video educativo sobre la conexión entre salud mental y video juegos (<https://www.youtube.com/watch?v=8wk8eDBWEXE>).
3. Crear un mapa con ideas sobre hábitos que fortalecen cuerpo y mente.
4. Registrar cómo pequeños cambios en hábitos mejoran el bienestar general.

Clase 3: Autonomía y toma de decisiones

1. “La brújula personal”: Reflexionar e identificar valores personales y cómo nos guían en decisiones.
2. Análisis de casos: Presentar historias cortas de adolescentes enfrentando decisiones difíciles (incluir ejemplos sobre juegos de azar).
3. Crear una lista de pasos para tomar decisiones conscientes y saludables.
4. Tarea: Diseñar, en grupo, un lema o frase clave para la campaña de prevención.

Clase 4: Creación del producto final

1. Decidir, grupalmente, cómo será el producto final para la campaña de prevención (póster, video, historieta, campaña en redes, etc.).
2. Dividirse en equipos para producir el material.
3. Cada grupo expone su trabajo.
4. Reflexión sobre lo aprendido y entrega de un diploma/compromiso simbólico por parte de los estudiantes para tomar decisiones responsables y la difusión de riesgos/alertas.

Producto final: Póster o video breve para difundir en la escuela y redes sociales, con mensajes clave de la campaña de prevención.

Fuentes Consultadas

Ley de Educación Sexual Integral Nro. 2110 de CABA

Diseño Curricular – Nivel Primario – Segundo Ciclo – 2024, CABA

Lineamientos Curriculares CABA

LA ÚLTIMA APUESTA: ACOMPAÑAMIENTO INSTITUCIONAL

Leonel Walter Canteli

DNI 25559355

Área Primario

La ludopatía es un trastorno de control de impulsos que afecta gravemente la vida de quienes la padecen. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018), el juego patológico se caracteriza por la incapacidad de resistir la necesidad de apostar, lo que genera problemas personales, familiares, laborales y sociales. En el ámbito educativo, esta problemática se manifiesta en ausentismo, dificultades de concentración y abandono escolar, especialmente en estudiantes jóvenes y adultos con vulnerabilidades socioeconómicas.

De acuerdo a los barrios de la ciudad y en las escuelas públicas se ven mayormente representadas este tipo de vulnerabilidades, ante una creciente desatención de los organismos que cada vez se encuentran más sobrepasados.

En nuestra escuela es habitual recibir estudiantes que buscan mejorar sus oportunidades laborales, este es el caso de Pedro, de 45 años, que había retomado sus estudios primarios. Sin embargo, al tiempo de comenzar, su asistencia comenzó a ser irregular y sus docentes comenzaron a detectar que Pedro ya no sostenía la atención que tenía al principio y por momentos se lo notaba perdido, como decaído y no se vinculaba tanto con sus compañeros.

Las docentes, como hacen siempre, ofrecen un espacio de apertura que genera confianza en los estudiantes y comienzan a abrirse sobre sus cuestiones personales. En este caso y de modo apartado, el estudiante manifestó a sus docentes que estaba teniendo problemas con el juego, que en principio creía que esa

era la solución para hacer rendir el dinero que ganaba haciendo “changas” pero que comenzó no solamente a perder lo que había ganado, sino también la confianza que su familia tenía en él.

El caso de Pedro es representativo de muchos adultos que, en situación de vulnerabilidad, encuentran en el juego una vía de escape a sus problemas cotidianos, sin advertir las graves consecuencias que esto conlleva. La Asociación Americana de Psiquiatría (APA, 2013) destaca que la ludopatía no solo genera endeudamiento y aislamiento, sino que también afecta la salud mental, provocando ansiedad y depresión.

Las docentes preocupadas por la situación acudieron a la dirección escolar, y por tanto establecimos un espacio de escucha activa, basado en la importancia del acompañamiento emocional en los entornos educativos (Kaplan, 2019). Brindamos contención y reforzamos su sentido de pertenencia a la institución, evitando que abandonara sus estudios.

Con las docentes establecimos acciones para evitar su desconexión con el aprendizaje, reforzando el acompañamiento en el ámbito flexible que constituye la oferta de la modalidad. Como señalan Ríos y Fernández (2020), la educación de adultos debe adaptarse a las realidades de los estudiantes, promoviendo estrategias que les permitan continuar con su formación sin generarles mayor estrés.

Como escuela coordinamos acciones con la red solidaria barrial, con los cuales tenemos acceso también a acompañamientos que dependen de los diferentes efectores de salud y los CeSAC del barrio.

Con el tiempo, y gracias al sostén institucional y profesional, Pedro manifestó encontrarse en un retroceso respecto de su dependencia del juego. El hecho de sentirse apoyado en su escuela y en su entorno le permitió mantenerse firme en su recuperación. Su asistencia comenzó a normalizarse.

Este caso requiere que como instituciones educativas nos enfoquemos en la enseñanza, sin perder de vista la contención y acompañamiento frente a problemáticas sociales complejas. La ludopatía, como cualquier otra adicción, requiere de un abordaje integral que incluya intervenciones pedagógicas y emocionales. La educación de adultos no solo debe garantizar el acceso al conocimiento, sino también debe ser un espacio de resiliencia y segundas oportunidades.

Fuentes Consultadas

Asociación Americana de Psiquiatría (APA). (2013). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5).

Kaplan, H. (2019). El impacto del acompañamiento emocional en la educación de adultos. Editorial Educación y Sociedad.

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2018). Trastornos relacionados con el juego: Criterios de diagnóstico y estrategias de intervención.

Ríos, M., & Fernández, L. (2020). Estrategias pedagógicas inclusivas en la educación de adultos. Universidad Nacional de Córdoba.

CUANDO EL JUEGO ES UN PROBLEMA

Marcia Salomé Chabarría

DNI 26567991

Área Primario

Es una enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar apostando dinero. Aunque no todas las personas que juegan desarrollan una adicción al juego

El juego se puede desarrollar en locales físicos y en sus versiones virtuales en Internet: casinos, salas de apuestas deportivas, bingos, etc.

En las últimas décadas la ludopatía es la adicción sin sustancia más atendida en los centros de salud, sobre todo las relacionadas con máquinas tragamonedas y el bingo.

Suele producirse un efecto dominó que afecta a todas las áreas significativas de la persona: pareja y familia, escolar, laboral y social.

La edad de inicio es cada vez más temprana sobre todo en el juego en Internet.

Personas influyentes, como presentadores y futbolistas, prestan su imagen para asociar el juego a una actividad sin riesgo y asociada a la diversión.

Las adicciones sin sustancia (compras, juego, trabajo, Internet, móvil...) son más aceptadas por la sociedad y pasan más inadvertidas que las adicciones a sustancia.

En la actualidad estar en el aula hoy implicar interactuar con niños y niñas que parecen apáticos a las diferentes propuestas de la escuela y si la propuesta no ofrece, no implican una gami-

ficación de la enseñanza o una computadora para realizar las actividades pareciera que carece de sentido estar en la escuela. Son varios los alumnos que se muestran desinteresados.

En el transcurso del año, pude realizar observaciones de clases de niños de nivel primario, se nota menos vocabulario al expresarse, menos lectura por placer y un fanatismo por los juegos como roblox, minecraft o juegos en línea. Muchos de los niños comentan que se duermen muy tarde, debido a la distracción que ocasionan dichos juegos.

En particular un niño llamado A. de séptimo grado, quien vive con su mamá en el barrio de la escuela y nos comenta que concurre a la escuela sin dormir porque se queda jugando con el celular hasta altas horas de la noche y luego no logra conciliar el sueño.

Cuando el estudiante cuenta esta situación, nos dimos cuenta de que su comportamiento había cambiado hacia los demás compañeros y en especial, su actitud hacia la escuela. Siempre se lo observaba de mal humor, ansioso, con menor participación en las clases y perturbado. Al conversar a solas, le comenta a una docente, que tenía deudas de dinero de apuestas en los sitios donde jugaba pero que no quería que su madre supiera eso y que él estaba buscando solucionarlo, vendiendo sus pertenencias.

Se realizó una reunión con la familia del alumno para poder pensar juntos en una solución. La madre reconoció que le costaba poner límites al uso del celular de su hijo por cuestiones de trabajo y ausencia en la casa, necesitaba que el niño tuviera el teléfono para estar comunicados, aunque este exceso de uso de los juegos en línea era algo desconocido para ella. Se acordó una entrevista con el gabinete de Orientación Escolar para hacer el nexo con el área de psicología del hospital más cercano. Con respecto a la deuda, fue la madre quien debió hacerse cargo de la misma pero manifestó la intención que de alguna forma el niño debería hacerse responsable de la misma y trabajar en la casa para saldar la

misma. Esta situación sirvió de aprendizaje para lograr una mejor comunicación en la familia.

La escuela decidió que se tratara el problema en una clase taller de segundo ciclo para alertar a niños y familias sobre los peligros de los juegos de apuestas en línea.

Como padres debemos ofrecer alternativas al uso del celular, ya se sabe que es imposible controlar todos los accesos que tienen los niños desde sus teléfonos pero si les proponemos más deportes o hobbies al aire libre podemos llegar a mitigar este riesgo.

La tecnología avanza muy rápido y hay que estar a la vanguardia para prevenir estos peligros, con ese fundamento se debe trabajar en la clase el tema ya que las causas pueden ser muy graves, como ser: la destrucción de relaciones, pérdidas de empleo y de la salud mental y obviamente grandes sumas de dinero.

Fuentes Consultadas

Roa, Miguel. ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias puede tener? CEAPA.

https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2019_Actualidadpublica/pdf/2019_CEAPA_Ludopatia.pdf

GCBA. Adolescentes y juegos de apuestas online. ASI

Martínez, Paulina / Duran, Pablo. Marzo 2020. "Juego en línea en Argentina ¿es necesaria su regulación? CECE.

En: <https://fcece.org.ar/juego-en-linea-en-argentina-un-vacio-juridico-en-la-sociedad-del-conocimiento-es-necesaria-su-regulacion/>

Pedrouzo, Silvina / Krynski, Laura / Melamud, Ariel. "Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea". <https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivo-sarg/2025/v123n2a02.pdf>

JUGAR A PERDER

Cintia Soledad Albenque

DNI 30386224

Área Primario

Desde que nacemos jugamos, el juego es una actividad fundamental en la infancia ya que a través de él se desarrolla lo cognitivo, lo emocional y lo social. Desde el juego se aprende, se despliega la memoria, se comunica, se resuelven conflictos y se fomenta la creatividad.

Ahora bien, ¿qué pasa cuando lo lúdico deja de generar aprendizajes positivos, o esparcimiento y placer, y comienza a tornarse en una adicción, en un problema? Es ahí donde empezamos a pensar y hablar de ludopatía.

La ludopatía es la adicción al juego, y la ludopatía infantil es la adicción al juego en menores de edad. La ludopatía en los jóvenes puede ser causada por varios factores, el acceso fácil a los juegos en línea, la presión social, la búsqueda de emociones y los problemas familiares, como una vía de escape de la realidad en la que estos viven.

Desde la escuela primaria y siguiendo los lineamientos generales de la Educación Sexual Integral, uno de los temas a trabajar en materia de prevención para fomentar la autoestima y la confianza, promover la comunicación y la expresión emocional, desarrollar habilidades para la toma de decisiones y fomentar la empatía y la comprensión, es la adicción al juego.

El objetivo es informar sobre ludopatía como problemática actual y brindar estrategias para saber cómo actuar frente a un posible caso.

En séptimo grado abordamos la temática propiciando un espacio de encuentro, reflexión y construcción grupal sobre la lu-

dopatía, brindando información, fomentando la discusión, creando herramientas para la prevención conociendo casos puntuales para prevenir la ludopatía en los adolescentes.

Se realiza un taller con distintos encuentros en donde se presenta la definición de ludopatía dando el espacio para que los alumnos y las alumnas expresen qué conocen o saben sobre el tema, qué consecuencias puede traer esta adicción, analizando las causas de la misma.

Se presenta el caso real de un adolescente de que comenzó a apostar a los 17 años, volviéndose un adicto severo quien termino quitándose la vida por la importante suma de dinero que debía y se los invita a investigar otros casos de adolescentes que caen en esta adicción.

Se presentan habilidades para prevenir la ludopatía, trabajar la autoestima, la comunicación, el manejo del estrés y las situaciones problemáticas que atraviesan los adolescentes. Así como también el uso del dinero en la vida cotidiana.

Para cierre del taller se invita a las familias de los alumnos para que se interioricen sobre esta problemática y estén atentos, brindándoles herramientas de cómo hacer frente a una situación de ludopatía, brindando a los alumnos y las alumnas y a sus familias habilidades para poder advertir o estar atentos a no caer en la adicción al juego.

Los estudiantes escribirán reflexiones y una lista de consejos sintéticos y claros para difundir sobre el tema abordado, las reflexiones se pueden dejar en un mural digital interactivo (por ejemplo, Padlet), o en el blog de la escuela. Esta actividad puede servir de disparador para iniciar una campaña de concientización más amplia y socializarla con otros compañeros del colegio.

Como conclusión la escuela como institución escolar, tiene siempre la responsabilidad y oportunidad extraordinaria de prevenir, en cuanto a canales de difusión y alerta, y también es una suerte de línea de contención para nuestros estudiantes y sus fa-

milias para la que los docentes tenemos que estar preparados. Es importante destacar que la solución no consiste en la prohibición hacia el juego; por ello, en el marco de este taller, se propone como estrategia principal el acompañamiento permanente, atento y consciente por parte de los adultos con respecto al ser, estar y actuar de los adolescentes frente a los juegos en línea, los juegos de apuestas y el uso del dinero.

Fuentes Consultadas

Ley de Educación Sexual Integral N^o 2110 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Cuadernillo “Educación Sexual Integral para la Educación Primaria. Contenidos y propuestas”. Ministerio de Educación de la Nación (2009) Lineamientos curriculares CABA.

Artículo <https://www.argentina.gob.ar/pautas-para-evitar-que-los-adolescentes-apuesten-online>

Artículo de La Nación <https://www.lanacion.com.ar/comunidad/empezo-a-apostar-a-los-17-anos-hizo-jugadas-por-140-mil-dolares-y-se-habia-prometido-rehabilitarse-nid10092024/>

Escuela de Maestros Curso auto asistido “Adolescentes y apuestas online estrategias educativas” RS-2024-2292-GCABA-MED-GC

LUDOPATÍA EN NIÑOS Y ADOLESCENTES

Conde Evangelina Claudia

DNI 29383596

Área Primario

Cuáles son las estrategias de Educación para abordar la ludopatía infantil

Los docentes tienen herramientas para detectar señales de alerta relacionadas con el consumo de apuestas online o videojuegos. El control parental en la era digital. La relación entre la ludopatía y la adicción a los videojuegos es estrecha.

La ludopatía infantil y las adicciones a los videojuegos son motivo de preocupación en el mundo. Aunque en el ámbito escolar no se registran casos informados por los educadores, la Provincia cuenta con una serie de medidas para abordar esta problemática emergente.

Colaboración directa entre escuela y familia

Destaca que, hasta la fecha, “no se registraron consultas directas por parte de docentes o directivos sobre ludopatía infantil”. Sin embargo, reconoce que la problemática es latente y que, en la provincia, existe un compromiso serio de parte de los educadores en manejar estas cuestiones. El Gabinete Psicopedagógico, disponible a nivel provincial, está preparado para intervenir en caso de que surjan situaciones específicas relacionadas con adicciones.

El enfoque preventivo se centra en la colaboración entre la escuela y la familia. Se subraya el valor de una comunicación fluida y constante entre estos dos ámbitos. La familia juega un rol crucial al observar posibles cambios en el comportamiento de los

hijos, como la pérdida de interés en actividades previas o el aislamiento social.

Esta vigilancia permite que las familias se acerquen a las instituciones educativas para discutir cualquier preocupación.

En cuanto al entorno escolar, los docentes tienen herramientas para detectar señales de alerta relacionadas con el consumo de juegos clandestinos o videojuegos. Las horas excesivas frente a las pantallas pueden ser un indicio de problemas subyacentes. La detección temprana y la intervención oportuna son esenciales para mitigar el impacto de estas adicciones en el rendimiento académico y el bienestar general de los estudiantes.

Ludopatía y el control parental en la era digital

También se hace hincapié en el control parental en la era digital. A medida que las tecnologías se integran cada vez más en el entorno educativo, es vital que “tanto las familias como las instituciones mantengan una supervisión rigurosa sobre el uso de estos recursos”.

En otras palabras, el control parental no sólo debe limitarse a la vigilancia del contenido, sino también a la monitorización del tiempo que los niños y adolescentes pasan frente a dispositivos electrónicos.

La relación entre la ludopatía y la adicción a los videojuegos es estrecha. Ambas adicciones pueden llevar a un deterioro significativo en la vida cotidiana del individuo. Indica que “se reflejan en el ámbito escolar mediante una disminución en el rendimiento académico y un alejamiento de actividades sociales”.

Y prosigue que, los cambios en la conducta, como el abandono de deportes o la pérdida de amistades, son señales que los padres deben registrar y discutir con los docentes para abordar de manera efectiva la situación.

LA LUDOPATÍA EN EL AULA: UN ENFOQUE PREVENTIVO

Cristian Damián Romeo

DNI 32891199

Área Primario

Introducción

La ludopatía es un fenómeno complejo que afecta a personas de todas las edades, pero que en los jóvenes tiene una particular relevancia, dada su vulnerabilidad. Como docente, observé que muchos de mis estudiantes mostraban conductas de dependencia hacia los juegos de azar en línea y las apuestas, lo cual comenzó a preocuparme debido a sus implicaciones en su rendimiento académico y bienestar emocional. Conscientes de la importancia de tratar este tema de forma preventiva, decidí comenzar una serie de estrategias para alertar a los alumnos sobre los riesgos de la ludopatía y ofrecerles herramientas para prevenirla.

La planificación de la experiencia educativa estuvo fundamentada en la necesidad de brindar a los estudiantes una comprensión profunda sobre la ludopatía, así como de ofrecerles herramientas para reconocer los signos de riesgo, reflexionar sobre los efectos de los juegos de azar en su vida cotidiana y fomentar un entorno de apoyo en el aula.

Desarrollo

1. Fundamento teórico: Investigaciones sobre la prevención de conductas adictivas destacan que la información y la reflexión crítica son fundamentales para evitar la internalización de estos patrones conductuales.
2. Objetivos: El objetivo principal era sensibilizar a

los estudiantes sobre los peligros de la ludopatía, proporcionarles conocimientos sobre sus causas y consecuencias, y ofrecer alternativas de ocio saludables. Asimismo, se buscaba fomentar la toma de decisiones reflexivas y fortalecer su capacidad para resistir presiones sociales que puedan incentivar el juego de azar.

Estrategias y herramientas implementadas

1. Testimonios reales utilizando recursos multimedia: Para iniciar el proceso de sensibilización, comencé la clase presentando testimonios de personas que habían padecido ludopatía. Utilicé videos de testimonios reales para mostrar las graves consecuencias que esta adicción puede tener en la vida personal, familiar y social de quienes la sufren. Esta aproximación permitió que los estudiantes se sintieran identificados y conectaran emocionalmente con el tema.

2. Debatir en grupo: Después de los testimonios, los estudiantes participaron en un debate sobre las causas y consecuencias de la ludopatía. A través de preguntas abiertas, incentivé a los alumnos a reflexionar sobre su relación con los juegos en línea y las apuestas, así como sobre las presiones sociales que podrían llevar a caer en este tipo de adicciones. La dinámica del debate permitió que los estudiantes compartieran sus opiniones y experiencias, generando un espacio de reflexión colectiva.

3. Análisis de casos y resolución de dilemas éticos: Utilicé ejemplos de situaciones cotidianas en las que los estudiantes podrían encontrarse expuestos a la ludopatía. Los estudiantes analizaron estos casos en grupos pequeños y propusieron posibles soluciones para evitar caer en la adicción. Esta estrategia ayudó a desarrollar su capacidad crítica y a entender que las decisiones que toman

tienen repercusiones a largo plazo.

4. Técnicas de autocontrol y toma de decisiones: Explicamos y enumeramos herramientas prácticas que los estudiantes pudieran aplicar en su vida diaria para fortalecer su autocontrol frente a la tentación de participar en juegos de azar. Realizamos ejercicios de toma de decisiones, en los cuales se les presentó una serie de escenarios donde debían elegir entre diferentes opciones, evaluando los pros y contras de cada decisión.

Al concluir la intervención, los estudiantes mostraron un mayor nivel de conciencia sobre los riesgos de la ludopatía y comenzaron a cuestionar las presiones sociales y publicitarias relacionadas con los juegos de azar. Si bien la lucha contra la ludopatía es un proceso largo, esta experiencia educativa permitió que los alumnos no solo se informaran sobre el tema, sino que también desarrollaran habilidades para tomar decisiones más saludables. Además, se generó un ambiente en el aula donde los estudiantes se sintieron apoyados para compartir sus preocupaciones y prevenir comportamientos de riesgo.

Fuentes Consultadas

Organización Mundial de la Salud (2018). *Informe sobre la ludopatía y otros trastornos relacionados con el juego*. Recuperado de <https://www.who.int>

Pérez, M. & Sánchez, J. (2019). *Prevención de las adicciones en adolescentes: Estrategias educativas desde el aula*. Editorial Psicoeducativa.

LA LUDOPATÍA: UN JUEGO PELIGROSO

Débora Melisa Ferrer

DNI 36156331

Área Primario

Objetivo: Implementar estrategias y herramientas para concientizar sobre los riesgos de la ludopatía y promover hábitos saludables.

Desmitificar creencias erróneas sobre el juego y promover el pensamiento crítico.

Contenidos: Definición de ludopatía y juego patológico.

- Síntomas y consecuencias de la ludopatía.
- Alternativas de ocio saludable.
- Recursos de ayuda y prevención.

Inicio (15 minutos): Al inicio se proyectaron imágenes de juegos de azar (cartas, tragamonedas, videojuegos) y pregunté a los alumnos qué sensaciones les generan. Lluvia de ideas: ¿Qué saben sobre la ludopatía? ¿Conocen a alguien que haya tenido problemas con el juego?

Desarrollo (45 minutos): Presenté ejemplos de personas afectadas por la ludopatía y analizamos sus historias. Dividí a los alumnos en grupos y a cada grupo le entregué un conjunto de tarjetas. Cada tarjeta contenía una afirmación relacionada con el juego, algunas verdaderas y otras falsas. Ejemplos de estas afirmaciones eran: “Siempre se puede ganar en los juegos de azar”; “El juego es solo una forma de diversión sin consecuencias”; “Algunas personas tienen suerte para ganar en los juegos de azar”; “El juego puede convertirse en una adicción”; “Conozco personas que se han quedado sin nada por culpa del juego”.

Debate en grupos: La tarea de cada grupo era analizar cada afirmación y decidir si se trataba de un mito o una realidad. Debían justificar sus respuestas basándose en sus conocimientos previos, experiencias o razonamiento lógico. Al principio, hubo algunas risas y comentarios superficiales, pero a medida que profundizaban en el debate, la atmósfera se volvió más seria y reflexiva. Escuché conversaciones interesantes: algunos estudiantes compartían historias de familiares o conocidos que habían tenido problemas con el juego, mientras que otros cuestionaban la idea de que la suerte fuera un factor determinante.

Puesta en común: Después de un tiempo prudencial, llegó el momento de la puesta en común. Cada grupo compartió sus conclusiones y justificó sus respuestas ante el resto de la clase. Se generó un debate animado, con opiniones diversas y argumentos sólidos. Algunos mitos arraigados fueron desafiados, y se hizo evidente la necesidad de promover el pensamiento crítico. Durante esta etapa, intervine para aclarar conceptos erróneos, brindar información adicional y enfatizar los riesgos asociados al juego compulsivo.

Reflexión final: Para cerrar la actividad, propuse una reflexión individual sobre las ideas claves que habían surgido durante el debate y poder elaborar un listado de alternativas de ocio saludable para que ellos puedan desarrollar habilidades sociales, y de esta manera no buscar ese refuerzo en los juegos de azar. Resalté la importancia de tomar decisiones informadas y responsables, y de buscar ayuda si se detectan señales de alerta relacionadas con el juego.

Conclusión (15 minutos): La actividad resultó ser muy enriquecedora. Los estudiantes se mostraron participativos, reflexivos y críticos. Se generó un espacio de diálogo abierto y respetuoso, donde pudieron expresar sus inquietudes y compartir sus experiencias. Lo más importante es que lograron desmitificar algunas creencias erróneas sobre el juego y tomaron conciencia de

los riesgos asociados a la ludopatía. Debate grupal: ¿Cuáles son los riesgos del juego compulsivo? ¿Cómo podemos prevenirlo? ¿Qué aprendimos sobre la ludopatía? ¿Cómo podemos ayudar a alguien que esté sufriendo este problema? Presentación de recursos de ayuda: Líneas telefónicas, centros de atención, sitios web informativos.

Fuentes Consultadas

Instituto Provincial de Lotería y Casinos - Provincia de Buenos Aires. (s.f.). *Manual sobre Juego Patológico*. Provincia de Buenos Aires.

Argentina.gob.ar. (s.f.). *Adolescencias y juventudes ni puestas ni sacadas*. Argentina.gob.ar. Recuperado de argentina.gob.ar

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (s.f.). *Ludopatía Infantil | Buenos Aires Ciudad*. Buenos Aires Ciudad. Recuperado de buenosaires.gob.ar

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (s.f.). *Actividades para la prevención de los consumos problemáticos y las adicciones en la comunidad*. Buenos Aires Ciudad.

LUDOPATÍA: UNA PROBLEMÁTICA QUE ATRAVIESA A NUESTROS ALUMNOS Y NUESTRAS ALUMNAS

Érika Sánchez

DNI 29250362

Área Primario

Introducción

Para comenzar me parece importante poder aclarar que la ludopatía, o adicción al juego, no es un fenómeno nuevo, pero su manifestación digital añadió una capa de complejidad que debemos tener en cuenta. Las plataformas de apuestas en línea, junto con ciertos juegos de azar digitales, encontraron un público creciente entre niños, niñas y adolescentes, quienes son particularmente vulnerables debido a la etapa de desarrollo que atraviesan y su familiaridad con la tecnología.

La posibilidad de fácil acceso a dispositivos móviles e internet se convierte en la puerta de entrada a juegos y apuestas en línea. Los chicos, las chicas y adolescentes pueden pasar horas inmersos en estos entornos, perdiendo la noción del tiempo y, en varios casos, mucho dinero. Esto puede llevar a problemas financieros, aislamiento social y dificultades de aprendizaje.

La prevención de esta problemática que nos convoca debe comenzar con la educación, tanto en el ámbito familiar como educativo. Familias y docentes deben estar informados sobre los riesgos de la ludopatía digital y las apuestas en línea. Es fundamental concientizar y hablar abiertamente con las infancias y adolescencias sobre estos peligros y fomentar un uso responsable de la tecnología.

Desarrollo

Objetivos

- _ Fomentar el diálogo
- _ Establecer reglas y límites claros
- _ Promover actividades alternativas
- _ Educar sobre el funcionamiento de los juegos y la adicción

Propuestas de actividades para 7° grado

Vemos el cortometraje “No es un juego”

Se realiza una puesta en común con las siguientes preguntas que orientan a la reflexión:

¿De qué manera influye la adicción del protagonista en sus relaciones personales?

¿Por qué se resalta que menores de 18 años no pueden jugar? ¿será que juegan? ¿dónde juegan y cómo?

¿Por qué creen que aparece la frase “No es un juego”?

Leemos la siguiente noticia periodística

<https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/catastrofico-una-adolescente-gasto-los-ahorros-familiares-completos-en-juegos-para-el-celular-nid21102024/>

Luego de la lectura conversamos

¿Cómo ingresa al mundo de las apuestas un niño de 14 años?

¿Podemos relacionar el uso de las redes sociales con esta problemática?

¿Existe una manera de poder frenarla? ¿Cómo?

Como actividad final se les pedirá que en grupos piensen estrategias para prevenir la ludopatía y apoyar a quienes la padecen.

Conclusión

Considero que desde la escuela primaria ya se debe concientizar a los chicos y a las chicas de los peligros que puede generar el excesivo uso de los juegos online los cuales deben ser tomados en serio ya que los mismos afectan negativamente en la vida de cualquier ser humano. Abordar estas temáticas desde edad temprana les brindará herramientas para desarrollar y fortalecer su formación que son necesarios para los y las estudiantes a lo largo de toda la vida.

Fuentes Consultadas

CEAPA Ludopatía pdf

Control Parental Prevención de ludopatía infantil.pdf

GCBA Adolescentes y juegos de apuestas online.pdf

La Voz - Apuestas. El peligro de la ludopatía infantil_ dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para.pdf

ESTRATEGIAS DE PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN EL AULA: UNA EXPERIENCIA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Fiaschi Guaz Walter mariano

DNI 34214632

Área Primario

Inicio

La ludopatía es un problema creciente en nuestra sociedad que afecta principalmente a los jóvenes. En el contexto educativo, los docentes desempeñamos un papel fundamental en la prevención y el abordaje de esta problemática. El presente relato se centra en una experiencia vivida en el aula en la que implementé diversas estrategias didácticas para sensibilizar y prevenir la ludopatía entre mis alumnos de educación secundaria. A través de la integración de diversas herramientas y recursos, busqué no solo generar conciencia sobre los riesgos del juego patológico, sino también fomentar habilidades para la toma de decisiones responsables.

Desarrollo

La planificación de la intervención comenzó con una reflexión sobre los objetivos y fundamentos de la actividad. En primer lugar, me propuse que los estudiantes comprendieran qué es la ludopatía, sus consecuencias, y cómo se relaciona con el uso de nuevas tecnologías y los videojuegos, que en muchos casos son factores de riesgo. Para ello, diseñé una serie de actividades que combinaran la reflexión personal, el trabajo en grupo y el análisis de casos reales.

La clase inicial comenzó con una breve introducción sobre el tema, utilizando recursos multimedia que mostraban la diferen-

cia entre el juego recreativo y el juego problemático. A través de un video interactivo y una serie de preguntas abiertas, invité a los estudiantes a reflexionar sobre sus propias experiencias con los videojuegos, las apuestas en línea y otros juegos de azar.

A continuación, desarrollé una dinámica grupal en la que cada grupo debía analizar un caso ficticio de ludopatía. Utilizando una guía de preguntas estructuradas, los estudiantes debatieron sobre cómo el personaje del caso llegó a desarrollar la dependencia y qué medidas de prevención podrían haberse implementado.

Posteriormente, les propuse un taller de reflexión en el que debían identificar factores de riesgo en su entorno cotidiano. Para ello, se les proporcionó una serie de preguntas dirigidas a reflexionar sobre la influencia de los amigos, la familia y los medios de comunicación en sus hábitos de juego. Además, introduje herramientas de autocontrol, como la creación de un “plan personal de prevención”, donde cada estudiante establecía límites claros sobre sus actividades recreativas y apuestas.

Conclusión

El desarrollo de esta intervención educativa no solo permitió a los estudiantes adquirir conocimiento sobre la ludopatía, sino que también fomentó un ambiente de reflexión sobre el autocontrol y la responsabilidad en el uso de los recursos tecnológicos. A través de las diversas estrategias y actividades implementadas, los alumnos pudieron reflexionar sobre los riesgos del juego y desarrollar herramientas para prevenir la ludopatía en su vida cotidiana.

Al final de la actividad, realizamos una puesta en común en la que los estudiantes compartieron sus aprendizajes y reflexiones. Fue muy enriquecedor escuchar sus opiniones y preocupaciones sobre el tema, lo que me permitió evaluar la efectividad de la estrategia. Los estudiantes mostraron mayor conciencia sobre el im-

pacto negativo que puede tener el juego problemático y expresaron un interés genuino por implementar los recursos aprendidos en su vida diaria.

En conclusión, esta experiencia demuestra la importancia de la intervención educativa en la prevención de la ludopatía y el papel fundamental que los docentes juegan en el desarrollo de habilidades para la toma de decisiones responsables entre los jóvenes.

Fuentes Consultadas

V Jornada de Profesionalización Docente. (2023). Propuesta - Antecedente pedagógico | Libro electrónico | “Grooming: una mirada concientizadora”.

CUANDO EL JUEGO EMPIEZA A PREOCUPAR

Patricia Galván

DNI 29238715

Área Primario

La ludopatía, también conocida como adicción al juego, es un trastorno que afecta a personas de todas las edades, y aunque comúnmente se asocia con adultos, su presencia en niños y adolescentes ha ido aumentando. En las escuelas primarias, la ludopatía es un tema de creciente preocupación, ya que los niños en edad temprana son vulnerables a los riesgos de las actividades de juego, como los videojuegos, las apuestas en línea y otros tipos de juegos que pueden generar dependencia.

Los niños pueden mostrar ciertos comportamientos que indican que están desarrollando una adicción al juego.

En una escuela primaria de séptimo grado, varios estudiantes comenzaron a mostrar un comportamiento preocupante con respecto a los videojuegos. Entre ellos estaba Juan, un alumno de 12 años que, en principio, parecía disfrutar de sus estudios y actividades extracurriculares. Sin embargo, a lo largo del año, su rendimiento académico comenzó a deteriorarse. Durante las clases, se lo notaba distraído, y sus compañeros empezaron a notar que pasaba mucho tiempo hablando sobre un juego en línea muy popular entre los jóvenes, donde los jugadores deben apostar para ganar premios virtuales, que luego pueden intercambiar por dinero real o por mejoras dentro del juego.

Los profesores empezaron a observar que Juan evitaba participar en actividades escolares y pasaba gran parte de su tiempo libre en su celular, jugando de manera obsesiva. Cuando se le pidió que dejara de jugar, su comportamiento cambió: se mostraba irritable y, a menudo, mentía sobre la cantidad de tiempo

que dedicaba al juego. Los profesores también notaron que sus rendimientos en las pruebas bajaban considerablemente y que ya no participaba activamente en las actividades grupales.

Un día, el director de la escuela recibió una queja de un compañero de Juan, quien comentó que este había insistido en que jugara el mismo juego, ofreciéndole “consejos” sobre cómo ganar dinero dentro de la plataforma. A partir de ahí, el director y los profesores decidieron hablar con los padres de Juan, quienes desconocían el nivel de adicción de su hijo. Al conversar con ellos, se dieron cuenta de que el comportamiento de Juan también estaba afectando su vida en casa: no quería salir con la familia ni participar en otras actividades recreativas fuera del juego. Además, su relación con sus compañeros de clase comenzó a deteriorarse, ya que no compartía intereses fuera del entorno digital.

Tras la intervención del equipo docente y la familia, Juan fue referido a un especialista en salud mental para tratar su posible adicción al juego. La escuela también implementó talleres y charlas sobre el uso responsable de la tecnología y los peligros de los juegos con apuestas virtuales, tanto para estudiantes como para padres. Poco a poco, Juan comenzó a recuperar su motivación en los estudios y a participar nuevamente en actividades sociales, aunque la recuperación fue un proceso largo.

Este caso refleja cómo la ludopatía puede empezar a manifestarse en estudiantes de séptimo grado, afectando su rendimiento académico, sus relaciones sociales y su bienestar general. La intervención temprana, en este caso, fue clave para ayudar al alumno a superar la adicción y recuperar su equilibrio.

Cuando se identifican signos de ludopatía, es importante intervenir lo antes posible. Esto puede incluir la derivación a un profesional de salud mental especializado en el tratamiento de la ludopatía infantil. A través de programas educativos, se puede enseñar a los niños a identificar los peligros de los juegos de azar y el impacto que estos pueden tener en su vida cotidiana.

Las escuelas pueden promover actividades recreativas y juegos que no involucren apuestas ni recompensas materiales, como deportes, juegos de mesa o actividades al aire libre, para que los niños aprendan a disfrutar de juegos sin la necesidad de depender de ellos. Es esencial que los padres estén atentos al comportamiento de sus hijos y establezcan límites claros sobre el uso de dispositivos electrónicos y juegos. Además, deben dialogar abiertamente con los niños sobre los riesgos del juego y las apuestas.

Conclusión

La ludopatía en las escuelas primarias es un problema emergente que necesita atención y acción para evitar que los niños desarrollen una dependencia al juego desde una edad temprana. La educación, la prevención y el apoyo familiar y escolar son fundamentales para evitar que este trastorno se convierta en una adicción difícil de tratar en la adolescencia y la adultez. La clave está en un enfoque proactivo que promueva el uso saludable de la tecnología y los juegos, protegiendo así el bienestar de los niños.

UN NUEVO COMIENZO PARA ALEXANDER

Analía Verónica Herlán

DNI 24588926

Área Primario

Soy Verónica, docente de quinto grado, y el año pasado viví una situación que me hizo reflexionar profundamente sobre mi papel como educadora. Alexander, un alumno que siempre había sido muy participativo, comenzó a mostrar cambios inquietantes. Perdió el interés por participar, no lo veía motivado en lo individual como tampoco en los momentos de intercambios, en los cuales, cada uno expresaba de qué forma habían resuelto, argumentado su pensamiento crítico. En lugar de mostrar interés en las actividades de clase, interrumpía el trabajo propuesto, contándoles a sus compañeros de grupo, que había jugado con su teléfono, donde había permanecido en línea hasta altas horas de la noche. Al principio, creí que era simplemente una distracción momentánea, pero pronto me di cuenta de que había algo más serio en el juego. Decidí hablar con él durante el recreo, y al preguntarle cómo se sentía, me comentó que pasaba horas jugando con sus amigos virtuales. Conversé con él, sobre la importancia del tiempo de uso del dispositivo y lo necesario que era que de noche duerma para poder sentirse bien durante el día. En su rostro se expresaba su ansiedad y la falta de descanso. Él insistía por hablar del juego. Y no podía ignorar que esa situación podría ser el inicio de una ludopatía.

Comprendiendo la gravedad del asunto, decidí actuar de inmediato. Organicé una reunión con su familia para informar los cambios actitudinales que observaba en Alexander y mi preocupación al respecto. En la conversación, explique detalladamente la transformación que había observado en su hijo y cómo su com-

portamiento podría derivar en problemas mayores. La madre se mostró muy preocupada y me contó, que su hijo se quedaba hasta tarde con el celular, que en ocasiones, le pedía el celular y lo dejaba en su mesa de luz, pero que al despertar a la mañana siguiente, el dispositivo no estaba. Al despertar al niño, para el inicio de la rutina diaria, él no se podía despertar. Esa era la causa que llevaba al niño tener sueño durante las primeras horas de la jornada.

Decidí crear un plan de acción que involucrara tanto a la familia como a la comunidad educativa. Le propuse a la mamá que Alexander participara en actividades extracurriculares, como algún deporte que sea de su agrado, para ayudarlo a encontrar nuevas pasiones y distraerse de los juegos. Además, se acordó que monitorizara el uso de dispositivos electrónicos y se comunicara más abiertamente con él sobre su comportamiento.

Con el tiempo, noté cambios positivos en Alexander. Se integró en el equipo de fútbol y, aunque al principio tuvo dificultades, su entusiasmo y su dedicación brillaron a medida que avanzaba. La relación con sus padres también mejoró, ya que comenzó a pasar tiempo juntos en actividades familiares, lo que fortaleció sus lazos. Al final del año escolar, Alexander se presentó a un evento escolar donde compartió su experiencia con otros alumnos, hablando sobre la importancia de reconocer el problema del juego y cómo encontrar alternativas saludables. Escuchar su historia y verlo tan empoderado fue una recompensa increíble.

Esa experiencia me recordó lo valioso que es el trabajo en equipo entre educadores y familias. Gracias a la intervención oportuna, Alexander no solo evitó caer en una adicción, sino que también descubrió nuevas pasiones y un camino más saludable hacia su futuro.

Fuentes Consultadas

CEAPA Ludopatía.pdf CEAPA Ludopatía.pdf

Control Parental Prevención de ludopatía infantil.pdf Control Parental Prevención de ludopatía infantil.pdf

Eecursos didácticos para la prevención ludopatía.pdf Eecursos didacticos para la prevencion ludopatía.pdf

GCBA Adolescentes y juegos de apuestas online.pdf GCBA Adolescentes y juegos de apuestas online.pdf

Juego en línea en Argentina.pdf Juego en línea en Argentina.pdf

La Voz - Apuestas. El peligro de la ludopatía infantil_ dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para.pdf La Voz - Apuestas. El peligro de la ludopatía infantil_ dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para.pdf

Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes.pdf Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes.pdf

Sociedad Argentina de Pediatría - Apuestas en línea un problema actual en la niñez y adolescencia.pdf Sociedad Argentina de Pediatría - Apuestas en línea un problema actual en la niñez y adolescencia.pdf

UNA EXPERIENCIA PERSONAL, LUDOPATÍA EN EL AULA

Quispe Jorgelina

DNI 27592355

Área Primario

Inicio

En la escuela primaria donde desarrollaba mi practicas docente en 7mo grado de una jornada completa, observé que varios estudiantes mostraban un interés por juegos de azar en línea. Algunos compartían sus experiencias sobre cómo se debe invertir dinero en plataformas digitales, lo que me llevo a presentar con mi equipo directivo una alerta sobre la posible presencia o conductas asociadas a la ludopatía. Ante esta situación, comencé a abordar esta problemática dentro del aula, con el fin de concientizar a los estudiantes sobre los peligros del juego compulsivo y promover el pensamiento crítico respecto a las apuestas.

Desarrollo

La estrategia consistió en una serie de actividades didácticas organizadas en tres etapas:

Al principio:

- Se indagó con encuestas anónimas para acercarme sobre el porcentaje de estudiante con exactitud que se mostraban interesado o que practicaban las apuestas online (juegos de azar).
- Debatimos sobre el concepto de ludopatía, que entendían por ello, para indagar sobre los saberes previos y observar quienes tenían el manejo del tema, también para guiarlo en el caso del tener el concepto erróneo, debatir sobre las causas

posibles que se pueden llevar a participar de esos juegos de azar y sobre sobre todo las consecuencias de estos.

Analizamos y reflexionamos

- Interpretación de videos sobre juegos de azar de casos reales de personas afectadas por la adicción al juego. También juegos de recompensas como Roblox.
- lectura y audios de testimonios sobre los mecanismos psicológicos y económicos que utilizan las casas de apuestas para atraer jugadores.
- Debaticos en grupos sobre los impactos de la ludopatía en la vida personal, familiar y social.

Final:

Acción y prevención

- Elaboración de afiches para la comunidad educativa concientizando sobre lo perjudicial que es la práctica de la ludopatía, las mismas diseñadas por los propios alumnos.
- Creación de charlas y videos cortos con mensajes de prevención sobre videos juegos, apuestas online y juegos de azar.
- Invitamos a un especialista en adicciones Lic. Lucía Mencía, para brindar una charla informativa del Hospital Zubizarreta sobre que es la ludopatía, sus indiciadores y consecuencias en niños, jóvenes y adultos.

Durante este proceso, se convocó a las familias para participar de los talleres de elaboración de campañas para concientizar, se conversó con las familias de los estudiantes que presentaron mayor interés en los juegos de azar para orientarlos.

Los estudiantes demostraron un alto nivel de participación y reflexión crítica. Se logró un abordaje explicativo del tema, teórico y práctico

Fuentes Consultadas

Miguel Roa, ¿Qué es la ludopatía y que consecuencia tiene? Editorial CEAPA.

La Nación Artículo, Otro caso de ludopatía infantil: la historia de Lucio, a quien lo invitaron a ser “cajero”.

Sociedad Argentina de Pediatría, API 2024, Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia.

JUEGOS SIN RIESGOS: UNA EXPERIENCIA ÁULICA PARA PREVENIR LA LUDOPATÍA

Laura Cabral
DNI 25820114
Área Primario

La ludopatía es un problema que puede afectar a personas de todas las edades, incluyendo adolescentes. Como docente de 6° grado, me preocupa la influencia que los juegos de azar pueden tener en mis alumnos. Por eso, decidí diseñar una experiencia áulica para trabajar la ludopatía y promover la conciencia sobre los riesgos asociados con los juegos de azar.

Fundamentación

Es un problema de salud pública que puede tener graves consecuencias en la salud mental y emocional de las personas, especialmente en los adolescentes. Según la organización Mundial de la salud (OMS), la ludopatía es un trastorno mental caracterizado por un patrón de comportamiento de juego que conduce a problemas significativos en la vida del individuo. Según la sociedad argentina de pediatría, las apuestas en líneas son un problema actual en la niñez y adolescencia. Es importante destacar que la ludopatía infantil puede tener graves consecuencias, como la pérdida de interés en actividades previas, problemas financieros, irritabilidad y ansiedad. Por lo tanto, es fundamental que las familias y educadores estén atentos a los signos de advertencia y tomen medidas para prevenir y tratar la adicción. La educación es un factor clave de prevención de la ludopatía. La enseñanza de habilidades para la vida, como la toma de decisiones, la resolución de problemas y la gestión del estrés, puede ayudar a los adolescentes a desarrollar una mayor resistencia a la ludopatía.

Objetivos

que fueron tenido en cuenta para esta experiencia áulica son, conocer los conceptos básicos de la ludopatía y sus efectos mental y emocional. Analizar los factores que contribuyen a la ludopatía y cómo se puede prevenir. Desarrollar habilidades críticas y reflexivas para evaluar los riesgos asociados con los juegos de azar. Desarrollo habilidades crítica y reflexivas para evaluar los riesgos asociados con los juegos de azar.

Desarrollo

La experiencia áulica se llevó a cabo en una clase de dieciocho alumnos de sexto grado. Duro 60 minutos y se dividió en tres partes. Presente los conceptos básicos de la ludopatía y sus efectos en la salud mental y emocional. Utilicé un video educativo para ilustrar los riesgos con los juegos de azar. Segundo momento, presente un juego de roles en el que los alumnos debían tomar decisiones sobre si jugar o no a un juego de azar. Después del juego los alumnos discutieron en grupos sobre los riesgos y consecuencias de jugar a juegos de azar. El tercer momento fue de reflexión y conclusión. Los alumnos reflexionaron sobre lo que habían aprendido y cómo podrían aplicar esa información en su vida diaria. Utilicé las siguientes herramientas y recursos, videos educativos sobre la ludopatía, juego de roles “juegos sin riesgos”, folletos y carteles sobre la ludopatía.

Conclusión

de la experiencia áulica fue un éxito en términos de promover la conciencia sobre la ludopatía y fomentar la reflexión crítica sobre los riesgos asociados con los juegos de azar. Los alumnos demostraron una mayor comprensión de los conceptos clave y mostraron un mayor interés sobre el tema. Como docente, me sentí satisfecha de haber podido crear un entorno de aprendizaje

seguro y interactivo que permitió a los alumnos explorar un tema complejo y relevante. La ludopatía se define como una conducta recurrente en el tiempo, caracterizada por la búsqueda de gratificación inmediata. Esto puede llevar a una adicción que afecta no solo la salud mental y emocional, sino también las relaciones personales y laborales.

En Argentina, la falta de regulación de apuestas en línea y facilidad para acceder han contribuido a la creciente popularidad de este tipo juegos entre los jóvenes perciben las apuestas deportivas como una forma de diversión y sociabilidad, pero también como una oportunidad para ganar dinero rápidamente. Es importante informar a los niños y jóvenes los riesgos asociados con las apuestas, establecer límites al acceso a las apuestas y establecer límites claros sobre el uso del dinero. Supervisar el uso de internet y los dispositivos móviles para evitar el acceso a sitios de juego en línea. Buscar ayuda profesional si se sospecha que un joven está desarrollando una adicción.

Fuentes Consultadas

Juegos en línea en Argentina. La voz apuesta de la ludopatía infantil dos historias deudas millonarias y una adicción que no para. Sociedad Argentina pediátrica apuestas en línea un problema actual de la niñez

PROYECTO INTERDISCIPLINARIO PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA

Leticia Roxana Zorrilla

DNI 25677476

Área Primario

En el marco del Plan de Prevención de la Ludopatía Online impulsado por el GCBA, en una de las escuelas que trabajé en el nivel primario, se implementó un proyecto interdisciplinario para trabajar esta problemática. Los fundamentos teóricos se basaron en la clasificación de la ludopatía como trastorno adictivo por la OMS, con impacto en la salud mental de niños y adolescentes. El objetivo central fue sensibilizar sobre los riesgos del juego patológico y desarrollar herramientas para identificar conductas de riesgo, integrando estrategias lúdico-educativas y participativas.

Estrategias implementadas

- Talleres con dinámicas interactivas:

Usamos recursos como la gymkana “Lo que está en juego”, donde los estudiantes participaron en pruebas que simulaban situaciones de apuestas (ej.: juegos de cartas con consecuencias ficticias). Esto permitió reflexionar sobre la pérdida de control y las consecuencias emocionales.

- Actividad destacada: “El ejercicio de los 5 abogados”, donde los alumnos debían argumentar pros y contras de las apuestas, fomentando el pensamiento crítico.
- Integración curricular:

En áreas como Ciencias Sociales y Tecnología, se abordaron temas como la publicidad engañosa en plataformas de juego y el uso responsable de dispositivos.

- Protocolo de detección:

Docentes y familias recibieron capacitación para identificar señales de uso, abuso o adicción (ej.: cambios de humor, evasión de actividades escolares).

Resultados y aprendizajes

Los estudiantes desarrollaron conciencia sobre los riesgos y aprendieron a reconocer estrategias de manipulación en juegos online. Un grupo de alumnos creó un cartel informativo con frases como “Las apuestas no son un juego de suerte, sino de pérdida”, evidenciando la internalización del mensaje. La participación familiar se fortaleció mediante talleres donde se compartieron estrategias de control parental.

La experiencia nos permitió demostrar que la prevención temprana y el enfoque lúdico son clave para abordar la ludopatía en la infancia. La articulación entre escuela, familias, permitió un abordaje integral. Los recursos didácticos adaptados a la edad facilitaron la apropiación de conceptos complejos, mientras que la detección oportuna de casos posibilitó intervenciones personalizadas.

Fuentes Consultadas

Proyecto de ley de Juan Modarelli (GCBA, 2023).

2Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía (Confederación Don Bosco, 2023).

Medidas del GCBA contra la ludopatía infantil (Página 12, 2023).

Cuidados en juego (Ministerio de Educación de Argentina, 2023).

Impacto de las apuestas online en el ámbito escolar (Colegio Santa Teresita de Lisieux, 2024).

LOS CHICOS Y LA LUDOPATÍA

Lorena Carla Martins

DNI 27259192

Área Primario

Sin lugar a duda el juego es una actividad que ocupa un lugar muy importante en la vida de un niño; es una actividad que le genera placer y a través de la cual aprende a relacionarse con el otro.

Piaget (1951) parte de que el juego es una “actividad realizada por el gusto de la propia actividad” y lo considera una forma de asimilación. Desde la infancia, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene.

Por su parte Bruner afirma que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual el niño interioriza el mundo externo y lo hace parte de sí mismo. En el juego éste transforma el mundo de acuerdo a sus deseos.

Sin embargo, los juegos tradicionales de la infancia han cambiado desde hace ya unos años por juegos (en entornos virtuales) en donde “gana” el que roba más rápido o el que vence violentamente a su rival, sin mencionar los desafíos en donde se imita (a veces de manera riesgosa) cierto accionar para convertirse en ganador.

Así, si los juegos de hoy en día tienen características negativas, en donde los chicos son inducidos a lograr ciertos aprendizajes no saludables para su vida diaria. Es por ello que considero de suma importancia, la detección temprana de ciertos comportamientos de alerta que nos ayuden a actuar de manera temprana para así poner en práctica estrategias para poder revertirlos.

Una situación áulica que me gustaría compartir tuvo lugar en un sexto grado de una escuela pública de la ciudad de Buenos Aires. Parecía un día más de clase hasta que sonó el timbre de la escuela anunciando el inicio de la segunda hora, a cargo de una profesora de inglés que había tomado el cargo recientemente, el cual había sido dejado por una docente que se había jubilado. Cuando la profesora entra esa mañana a sexto grado es recibida con gran desgano y enojo por el grupo en general y con insultos por un alumno en particular. El grupo le reclamaba usar las computadoras para jugar video juegos no relacionados al idioma o a la temática trabajada en el momento.

Esta situación que incomodaba a la docente se siguió repitiendo frecuentemente, por lo que la docente decidió compartir su preocupación con el equipo directivo de la escuela y luego, con la supervisora de la materia. En forma conjunta, acordaron un régimen quincenal en donde se les ofrecería a los alumnos juegos virtuales relacionados al idioma, los cuales iban a ser monitoreados por la docente. De esta manera se pudo generar un clima de trabajo más agradable, haciéndoles entender a los chicos que el aprendizaje de un idioma no se puede basar solamente en juegos en la computadora, si no que tiene que ser acompañado por teoría y práctica obtenida de libros de textos, libros de lectura, etc.

Para concluir puedo afirmar que el aprendizaje a través de juegos, y en particular, de juegos virtuales, puede ser muy enriquecedor siempre y cuando sean monitoreados adecuadamente y dosificados en la medida justa.

Fuentes Consultadas

Universidad Internacional de La Rioja. Facultad de Educación. "El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil".

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN EL AULA: UNA EXPERIENCIA DOCENTE

Luciana Vecchi

DNI 28361037

Área Primario

Fundamentación

El acceso fácil a juegos de apuestas y desafíos en línea ha aumentado la ludopatía en niños, niñas y adolescentes, con consecuencias emocionales, sociales y académicas graves. Aunque el juego es una actividad fundamental para el desarrollo infantil, ciertas modalidades actuales, como los juegos de rol violentos y las apuestas online, pueden fomentar comportamientos perjudiciales.

Los signos de ludopatía incluyen irritabilidad al no jugar, pedir dinero, mentir, robar y descuidar responsabilidades. Sus efectos van desde problemas emocionales y físicos hasta dificultades académicas y legales.

Para prevenir y tratar este problema, es clave que padres, madres y educadores establezcan límites en el uso de dispositivos, fomenten actividades fuera del entorno digital y busquen ayuda profesional si es necesario. También se requieren políticas públicas que regulen el acceso de menores a estos juegos.

Dentro de mi práctica docente, me he enfrentado a diversas problemáticas que afectan a los estudiantes, entre ellas, el creciente uso de juegos de azar y apuestas en línea, lo que puede derivar en ludopatía. Una experiencia en particular me marcó y me llevó a implementar estrategias para abordar este problema en el aula y en la institución.

Todo comenzó cuando noté que varios alumnos y alumnas de

7° grado hablaban constantemente de lo fácil que era ganar dinero a través de apuestas deportivas en sus teléfonos. A su vez, algunos mostraban signos de desinterés por las clases, irritabilidad y problemas de concentración. Junto con otros docentes, realizamos una observación y detectamos que algunos estudiantes pedían dinero a sus compañeros o mentían a sus padres o madres para seguir apostando. Esto encendió las alarmas y nos impulsó a tomar medidas.

Para abordar esta problemática, diseñamos un plan de acción con estrategias pedagógicas y herramientas adecuadas:

- 1. Jornada de concienciación:** Organizamos una jornada institucional con charlas a cargo de un psicólogo especializado en adicciones comportamentales. Se abordaron los riesgos de la ludopatía, su impacto en la vida académica y social, y las consecuencias legales.

- 2. Uso de metodologías activas:** Diseñamos actividades en el aula utilizando el aprendizaje basado en problemas (ABP). Los estudiantes analizaron casos reales de jóvenes afectados por la ludopatía, investigaron sobre el tema y propusieron soluciones desde diferentes perspectivas (psicológica, económica y social).

- 3. Trabajo interdisciplinario:** En conjunto con el área de Matemáticas, realizamos una actividad sobre “la falacia del apostador” para demostrar cómo las probabilidades en los juegos de azar están diseñadas para que la casa siempre gane. Esto permitió que los estudiantes comprendieran que no hay “estrategia segura” para ganar.

- 4. Diálogo con las familias:** Organizamos reuniones con las familias para sensibilizarlos sobre los signos de alerta de la ludopatía y brindarles herramientas para prevenir el problema en casa. También promovimos el uso de controles parentales en los dispositivos electrónicos.

Los resultados fueron positivos: los estudiantes reflexionaron sobre sus hábitos de juego y algunos reconocieron que estaban desarrollando comportamientos problemáticos. Además, las familias se mostraron más atentas a las actividades online de sus hijos. Como institución, reforzamos las normativas sobre el uso de dispositivos en el aula y seguimos promoviendo actividades educativas sobre el uso responsable de la tecnología.

Esta experiencia me demostró que, como docentes, no solo impartimos conocimientos académicos, sino que también tenemos la responsabilidad de guiar a nuestros estudiantes en el desarrollo de un pensamiento crítico y en la prevención de conductas de riesgo que puedan afectar su futuro.

PREVINIENDO DROGAS RECREATIVAS

María Gloria Noel

DNI 22252424

Área Primario

La clase que voy a describir es de una escuela de escuela primaria ubicada en el centro de la ciudad de Buenos Aires. Es un grupo de niños de 6° grado de jornada completa.

En una oportunidad, en un consejo de grado, en donde se abordó la ESI surgió la necesidad de un alumno de contar algo que le venía sucediendo.

El niño se llamaba Santiago, con cierta timidez relató algo que le venía pasando el último tiempo, los padres que depositaban su dinero para las compras en el kiosco de la escuela, en su cuenta de mercado pago, no lo gastaba para eso, sino que lo usaba para apostar en las redes sociales. Llegó un momento que le dio mucha vergüenza lo que estaba haciendo ya que quería mucho a sus padres y sentía mucha culpa por no respetarlos, no aguantó más y decidió contarlo en esa clase, que era pertinente para abrirse a cuestiones que preocupan a los estudiantes.

A partir de ese relato la docente comunicó este hecho al equipo de conducción el cual tomó medidas inmediatas: citó a la familia, derivó el caso al Equipo de orientación escolar (EOE) e informó a la misma, quien desconocía completamente la situación que estaba viviendo de su hijo.

Desde la conducción se asesoró a la docente a implementar estrategias y dispositivos para prevenir situaciones de este tipo en niños y futuros adolescentes a través de distintas secuencias didácticas. También organizar reuniones con familias para que estén atentas a este tipo de adicción.

El siguiente paso fue planificar clases con propósitos, recursos, objetivos y actividades para tratar este tema con los estudiantes y actuar como agentes de prevención.

La primera secuencia didáctica que planificó la docente, tomando como disparador el relato de Santi, es la siguiente:

Área: Consumo problemático

Formación Ética y Ciudadana / Educación para la salud)

Inicio

Diagnóstico y problematización

Situación problema: A partir de una situación problemática surgida a través del relato de uno de los niños de 6° grado, el mismo se toma como disparador para planificación y ejecución de una clase para conocer y prevenir la ludopatía en niños en edad escolar.

Pregunta disparadora

¿Por qué algunos juegos nos hacen seguir jugando sin parar?

¿Qué pasa cuando gastamos dinero en juegos en línea'?

Estrategia

Lluvia de ideas en el pizarrón sobre juegos y dinero y sus posibles consecuencias.

Desarrollo

Actividad 1 Conociendo la ludopatía

Se presenta el concepto de ludopatía. (adicción a los juegos de azar)

Se explica cómo funcionan los mecanismos de recompensa en el cerebro

Se muestran ejemplos de juegos con compras dentro de la aplicación, apuestas en línea y juegos de azar

Actividad 2. Debate guiado

Se plantean preguntas como:

¿Cuándo jugar deja de ser un entretenimiento?

¿Como evitar caer en juegos que pueden hacernos gastar dinero sin control?

¿Qué otras actividades pueden darnos la misma diversión sin riesgos?

Cierre y reflexión

Actividad 3: Creación de afiches preventivos

Los estudiantes crean afiches con mensajes preventivos sobre el juego responsable

Se presentan los afiches al grupo y se colocan en la escuela.

Evaluación

Participación en las actividades y debates.

Capacidad para reflexionar sobre el tema.

Creatividad en la elaboración del afiche.

Recursos

Videos cortos sobre ludopatía en jóvenes

Noticias o testimonios sobre personas afectadas por los juegos compulsivos

Cartulinas y marcadores para los afiches

Visitas de profesionales de la salud especializados en adicciones al juego, para brindar charlas a niños, adolescentes y familias.

Propósito de la secuencia

Esta secuencia busca concientizar sobre los riesgos del juego compulsivo y fomentar el uso responsable del juego y el ocio

Fuentes Consultadas

Organización mundial de la salud OMS (2018)

Guía de prevención de adicciones en el ámbito escolar. (Ministerio de Educación)

Ludopatía e impacto en jóvenes y adolescentes.

Adicción al juego. Revista de Psicopatología y Psicología. (Echeburua, E Y Fernández Montalvo, J

Unesco (2021) Educación para la salud y prevención de adicciones en niños y adolescentes.

LUDOPATÍA, UNA PROBLEMÁTICA QUE AVANZA SOBRE NUESTROS ESTUDIANTES

Mariana Passarini

DNI 30448759

Área Primario

J es un niño que asiste a séptimo grado de educación primaria, tiene 14 años, vino de otro país por eso es mayor que sus compañeros/as. Siempre fue un niño tranquilo, con buena conducta, respetuoso con sus docentes y sus pares, nunca se visualizó nada extraño en su comportamiento, pero un día se acercó a uno de sus docentes y le confesó tener una deuda de juego por una apuesta que había realizado en conjunto con otros amigos mayores por fuera de la escuela. Al momento de recurrir a este docente, J relató que tenía una deuda con una casa de apuestas la cual no podía pagar, se mostraba angustiado, lloraba y parecía no poder solucionar el problema.

El docente al que J acudió generó un protocolo de acción desde la escuela que se pone en marcha cuando un alumno manifiesta que está atravesando por una situación como la descripta. Lo primero que se realizó fue dar aviso a las autoridades institucionales para pensar mancomunadamente el plan de acción. En primer lugar se dio a conocer a la familia de J el relato del niño en la escuela. La institución sugirió ponerse en comunicación con la línea 108 que la Ciudad Autónoma de Buenos Aires que brinda asistencia a casos de ludopatía, donde se deriva a profesionales para tratar este tipo de patologías. Desde la escuela a partir de lo sucedido con J, se comenzó con una campaña concientizadora para erradicar la problemática de la ludopatía. Se comenzó a trabajar la alfabetización mediática con los alumnos y alumnas donde se los y las acompaña a desarrollar capacidades técnicas, cognitivas,

sociales, cívicas, éticas y creativas que permiten acceder a los medios y a la información, analizar los contenidos digitales de forma crítica y utilizarlos de manera eficaz, así como crearlos de manera segura y responsable. También generar responsabilidad en el consumo y la creación de la información. También se pensó en abordar con los chicos y las chicas cuestiones referidas a la salud mental. Promoviendo espacios de diálogo, fomentar el aprendizaje socioemocional, actividades que fomenten la autorreflexión, siempre tratando de que los chicos y las chicas puedan dar cuenta de lo que les está pasando.

Por otra parte se compartieron testimonios y documentales de niños que están atravesando situaciones de ludopatía o adicción al juego. Se hizo hincapié en contrarrestar el mensaje de éxito asegurado o de ganar dinero fácil que realizan algunas páginas de juego. Se intenta que los chicos y las chicas entiendan que esto es totalmente falso. Por otra parte, desde la normativa de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires se ha puesto en marcha un plan de regulación del uso de celulares en las escuelas, este solo puede usarse con un fin pedagógico establecido y monitoreado por el docente, se ha respetado esta normativa en la escuela. Como cierre se puede pensar en que la escuela no puede estar ajena a esta problemática, en necesario un trabajo integrado por escuela- familia- profesionales de salud para su abordaje. Tienen que existir programas de capacitación a los docentes para involucrarse y dadas herramientas para acompañar a los alumnos y alumnas que presenten este problema.

¿SABÍAS QUÉ ES LA LUDOPATÍA?

María Emilia Quintieri

DNI 22960223

Área Primario

Inicio

Actualmente, en esta era, la digital, la tecnología y el internet, han invadido y revolucionado cada uno de los aspectos cotidianos de nuestra vida y mediante un click y desde la comodidad de nuestro hogar se pueden desarrollar prácticamente todas las facetas de nuestra existencia, repercutiendo en el ámbito de las relaciones, ya que podemos comunicarnos en tiempo real con otra/s personas cualquiera sea el lugar donde se encuentren, (a través de whatsapp y redes sociales); en el ámbito contractual donde se ha impuesto la modalidad del eCommerce (como es el caso de mercado libre) y los contratos digitales o smart contracts; en el ámbito laboral, que está en auge el teletrabajo; en el ámbito educativo con la educación on line; en medicina (con telemedicina, historia clínica y receta digitales); En ese tránsito y en esta época inédita en la historia, surge el juego por internet (también denominado en línea/on line o e-gambling), que si bien inició de una forma casi imperceptible, en la actualidad ha alcanzado un crecimiento exponencial al punto tal, que podría decirse estaría desplazando a los casinos físicos tradicionales. Frente a ello, el presente trabajo es una invitación al estudio de dicha temática, que partiendo del estudio de los diferentes aspectos y problemáticas que plantea esta nueva modalidad de juego (en adelante juego en línea); y transitando por una revisión de las respuestas regulatorias estatales y comunitarias; el delito del lavado de dinero y activos; la ciber ludopatía; la Inteligencia Artificial; el sobreendeudamiento del jugador, etcétera, procura aportar algunas herramientas para

el abordaje en nuestro país de un fenómeno que se impone cada día con más fuerza, y del que hoy no podemos escapar.

Por este motivo decidí abordar e incorporar en la planificación desde el área de ESI y educación financiera, la ludopatía conceptos, efectos en los niños, porque considero que a partir del conocimiento del mismo los niños y las familias pueden detectar, prevenir el uso del mismo para que no se conviertan en una adicción.

Desarrollo

El objetivo de esta propuesta es que los niños y las familias conozcan el concepto de la ludopatía logren identificar las causas y las consecuencias de la misma y desarrollar habilidades para prevenir y ayudar a otros.

Realizaremos un trabajo de investigación y talleres familia-escuela mediante textos y videos educativos (<https://www.youtube.com/watch?v=iDrYIOI9vI8>, Secundaria - Segundo - ¿Qué es la ludopatía?Prevención de la ludopatía: Entrevista a Julián Spinelli | #TPANoticias, sobre qué es, cómo se previene y centros o líneas de ayuda con toda esta información confeccionarán folletos en papel y digitales que harán los niños con coloración de las familias para luego repartir por el barrio de la escuela.

Conclusión

La educación sobre la ludopatía puede mejorar la salud mental y física de los niños al fomentar hábitos básicos saludables y reducir el estrés y las emociones negativas. además reduce el riesgo de que los niños desarrollen hábitos de juegos problemáticos en el futuro.

Mediante su conocimiento podrán detectar o prevenir problemas emocionales y psicológicos en todos los miembros de la familia: cambios de humor, ansiedad, tristeza, irritabilidad, sentimientos de culpa, vergüenza, insomnio. Deterioro de las dinámi-

cas familiares: afectividad, comunicación, educación de los hijos e hijas y sistema normativo, relación de pareja.

Fuentes Consultadas

Roa, M. ¿Qué es la Ludopatía y qué consecuencias trae? Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social.

Martínez, P y Durán, P. (2020). Juegos en línea en Argentina ¿Es necesario su regulación? CECE

LUDOPATÍA INFANTIL: UN JUEGO QUE TE ATRAPA

Mariana Valeria Barros

DNI 28108715

Área Primario

Al inicio del año lectivo escolar, la docente de 7° grado observa en el aula y en el recreo a un grupo de alumnos que conversaban sobre juegos de azar. Esto le llama mucho la atención y decide indagar sobre el tema mencionado anteriormente y para sorpresa de ella, los estudiantes jugaban todos los días hasta la madrugada, es por ese motivo que algunos no concurrían a la escuela, ya que se quedaban dormidos.

Entonces, decide realizar un proyecto referido a los riesgos de la ludopatía para concientizar a los estudiantes de los riesgos e implementar estrategias preventivas para fomentar hábitos saludables.

La docente inicia el proyecto leyéndoles la siguiente nota periodística: “Apuestas. El peligro de la ludopatía infantil: dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para”. Después de la lectura, reflexionamos sobre la misma y que los llevo a eso chicos a apostar en línea. Los estudiantes, referían que tenía que ver en general con el estado anímico de los chicos y lograron identificar las siguientes emociones: ansiedad, angustia, temor, soledad y arrepentimiento. Al mismo tiempo, algunos comentaron que se sentían identificados porque no podían dejar de jugar a los videojuegos, aunque sabían que tenían otras cosas por hacer, por ejemplo: realizar las tareas. Entre otras cosas, también comentaban que sabían de conocidos que participaban en estos juegos.

A partir de lo trabajado, se invitó a las familias a realizar un taller en el cual, se compartieron señales de alerta de: ansiedad por juegos con apuestas. Se les propuso a los padres y madres

alternativas de juegos, sugiriendo poner límites para el uso de la pantalla.

Finalmente, se realizó una evaluación anónima en donde la mayoría de padres y estudiantes reconocieron que apostar era muy peligroso y lograron adquirir mayor conciencia sobre las consecuencias de las decisiones y alternativas de ocio saludable.

Fuentes Consultadas

La Voz - Apuestas. El peligro de la ludopatía infantil_ dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para.pdf

LUDOPATÍA INFANTO-JUVENIL: UN DESAFÍO ACTUAL

Marisa Álvarez

DNI 26760080

Área Primario

Introducción

La ludopatía es un trastorno caracterizado por la necesidad incontrolable de jugar y apostar de manera persistente, afectando la vida personal, familiar y laboral. La dificultad para controlar los impulsos lleva a una práctica compulsiva de juegos de azar, relegando otras responsabilidades.

En la actualidad, el acceso a las tecnologías digitales ha cambiado la forma en que niños y adolescentes se relacionan con su entorno. Aunque estas herramientas ofrecen beneficios educativos y sociales, también pueden favorecer el desarrollo de conductas compulsivas vinculadas al juego en línea. La ludopatía infantil y juvenil es un problema en crecimiento, con consecuencias negativas en el bienestar emocional, el rendimiento académico y las relaciones sociales, pudiendo generar conflictos y situaciones de violencia.

Objetivos

- Identificar los signos de la ludopatía en estudiantes de séptimo grado.
- Reflexionar sobre el impacto del juego compulsivo en la vida escolar y social de los estudiantes.
- Desarrollar estrategias para fomentar el uso responsable de las tecnologías digitales.

Desarrollo

Esta propuesta busca abordar la ludopatía en el aula a través de un taller educativo que combine información, reflexión y acción, promoviendo la toma de decisiones responsables y el equilibrio en el uso de las tecnologías.

Taller: “Jugando con Conciencia”

Duración: 4 semanas (1 clase por semana)

Semana 1: ¿Qué es la ludopatía?

- Conversamos sobre qué significa jugar de manera responsable.
- Vemos videos y analizamos casos reales de personas con problemas de juego.
- Compartimos experiencias y opiniones sobre el tema.

Semana 2: Campaña de concientización

- Formamos grupos y creamos materiales para informar a otros sobre el juego responsable.
- Diseñamos infografías, videos e historietas usando herramientas digitales como Canva o Genially.

Semana 3: Presentamos nuestro trabajo

- Cada grupo expone su material a la clase.
- Hablamos sobre las mejores formas de prevenir la ludopatía. Realizando una síntesis en una cartelera virtual (Padlet o similar) sobre los puntos más importantes.

Semana 4: Nuestro compromiso

- Cada estudiante escribe un “Contrato de Juego Responsable”, estableciendo normas y límites para jugar de manera sana.

- Presentamos estos compromisos a las familias para que nos ayuden a cumplirlos.
- Reflexionamos sobre lo aprendido y reforzamos estrategias para un uso equilibrado de la tecnología.

Conclusión

Los jóvenes y adultos menores son más propensos a dedicar tiempo al juego debido al acceso temprano a videojuegos, juegos en línea y aplicaciones. La búsqueda de gratificación inmediata, como el refuerzo positivo del dinero en juegos de azar, puede aumentar la impulsividad y, en algunos casos, llevar al abuso del juego.

No hay que caer en el error de creer que los jóvenes tienen las mismas herramientas frente al factor adictivo de los juegos de azar que los adultos. Laura Lewin menciona al respecto: “es importante comprender que, a diferencia de los adultos, los niños están en una etapa de desarrollo en la que aún no han adquirido plenamente la capacidad de autorregulación y toma de decisiones conscientes, lo que los hace más vulnerables a caer en comportamientos adictivos”.

El abordaje de la ludopatía en el aula es clave para prevenir conductas de riesgo y fomentar el bienestar de los estudiantes. A través de actividades participativas, el uso de herramientas digitales y el diálogo reflexivo, los alumnos pueden comprender la importancia del autocontrol, la toma de decisiones responsables y el equilibrio en el uso de las tecnologías.

Fuentes Consultadas

Lewin, L. (2024, 30 de julio). Ludopatía infantil: pautas para identificar y prevenir la adicción al juego en niños. Clarín. https://www.clarin.com/familias/ludopatia-infantil-pautas-identificar-prevenir-adiccion-juego-ninos_0_Z1F1pcRgI7.html

ESTRATEGIAS LÚDICO-PEDAGÓGICAS CONTRA LA LUDOPATÍA

Martín Piedrabuena

DNI 25480455

Área Primario

La experiencia se basó bajo los lineamientos del documento GCBA Adolescentes y juegos de apuestas online (2023), que alerta sobre el inicio temprano de conductas adictivas.

Los fundamentos teóricos fueron:

El enfoque preventivo de la CEAPA (2022), que prioriza la educación emocional y el pensamiento crítico.

Las recomendaciones de la Sociedad Argentina de Pediatría (2023) sobre factores de riesgo en entornos digitales.

El objetivo fue desnaturalizar la exposición a apuestas online mediante actividades que fomentaran la autorregulación y el análisis de consecuencias.

Estrategias implementadas:

Taller “¿Juego o engaño?”:

Usando recursos del manual Recursos didácticos para la prevención ludopatía (2023), los chicos analizaron anuncios de juegos online para identificar técnicas de persuasión (ej.: “¡Gana fácil!”). Crearon contra-publicidades con eslóganes como “Si promete suerte, es mentira”.

Simulación con fichas no monetarias:

Adaptando la propuesta de Control Parental prevención de ludopatía infantil (2023), usamos fichas intercambiables por tiem-

po de recreo. Los alumnos descubrieron cómo las pérdidas acumulativas afectaban sus actividades favoritas, reforzando el concepto de riesgo controlado.

Resultados y aprendizajes:

La mayoría del grado identificó mecanismos de adicción en juegos digitales.

Se creó una “lista del jugador responsable” con normas como “Nunca apostar con datos personales” (inspirado en Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes, 2023).

Las familias implementaron herramientas de control parental sugeridas en los talleres, y reuniones de familia.

La intervención demostró que es posible abordar la ludopatía en los primeros grados de primaria mediante metodologías activas que vinculen contenidos curriculares con realidad digital. La articulación entre análisis crítico de publicidad, simulaciones de consecuencias y participación familiar (siguiendo modelos de CEAPA, 2022) permitió construir aprendizajes significativos sobre autorregulación. El desafío pendiente es mantener la continuidad preventiva frente a nuevas formas de gamificación adictiva.

Fuentes Consultadas

CEAPA. (2022). Ludopatía: Guía para familias y educadores. <https://ceapa.es/sites/default/files/uploads/ficheros/publicacion/ludopatia.pdf>

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. (2023). Adolescentes y juegos de apuestas online. <https://buenosaires.gob.ar/educacion>

Sociedad Argentina de Pediatría. (2023). Apuestas en línea: Un problema actual en la niñez y adolescencia. <https://www.sap.org.ar>

Equipo Técnico de Prevención. (2023). Recursos didácticos para la prevención de ludopatía. Ministerio de Educación.

Observatorio de Adicciones. (2023). Control parental y prevención de ludopatía infantil. <https://observatorioadicciones.org.ar>

La Voz. (2024, marzo). El peligro de la ludopatía infantil: Dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para. <https://www.lavoz.com.ar>

LUDOPATÍA: UN MAL DE TODAS LAS GENERACIONES

Melisa Mercedes Muñoz

DNI 31050671

Área Primario

El aburrimiento hace que los menores comiencen a jugar, el hecho de estar todo el día conectados a la red, de poder acceder en tiempo real a distintas plataformas y el hecho de estar solos, genera una adicción a los juegos en los menores. Ya no es algo que solamente les suceda a los adultos.

Las redes sociales constantemente tienen publicidades que invitan a jugar, lo que ocasiona que cualquiera que esté conectado, a cualquier hora y desde el lugar que sea, pueda jugar, llevando así a caer en la ludopatía “un mundo difícil de salir”. Hoy en día, “los chicos tienen un casino en la mano” ya que a través del celular se puede acceder a todo. El celular, el estar conectado continuamente, es una adicción. Somos los adultos quienes tenemos que controlar el uso de dispositivos tecnológicos en nuestros hijos desde pequeños. Estar informados y ejercer una crianza responsable.

Es muy importante realizar campañas de prevención para evitar que los menores estén a un clic de caer en la ludopatía.

La ludopatía puede traer graves consecuencias económicas y de violencia. Así como también problemas emocionales y psicológicos; deterioro en las comunicaciones intrafamiliares; bajo rendimiento escolar; aislamiento; etc. Es importante que los educadores y familias puedan detectar a tiempo para poder acompañar y tratar, evitando que cada vez sea más difícil de poder revertir la situación. Para ello, se deben establecer límites claros en el horario frente a dispositivos tecnológicos regulando su uso; poder dialogar abiertamente e informarse al respecto; buscar y propi-

ciar otras actividades al aire libre con otros. Así como también, buscar ayuda profesional cuando sea necesario.

Desde la escuela se fomenta el uso de las nuevas tecnologías, el aprender a través del juego porque es lo que más llama la atención de nuestros alumnos, pero creo que es importante saber que también podemos generar juegos cooperativos y no competitivos, respetando así el desarrollo del bienestar socioemocional. Hay que buscarle la vuelta para no caer en lo que pueden acceder desde cualquier lugar y en cualquier momento. La escuela debe poder brindar herramientas para que todos los alumnos sean capaces de tener autonomía para aprender, generar un pensamiento crítico y reflexivo. Por eso es que pienso que, desde la escuela, se podrían generar publicidades de prevención como una actividad creativa y de comunicación que sirva para su desarrollo como ciudadano crítico y reflexivo, capaz de poder resolver problemas.

Fuentes Consultadas

“Jugarse la vida: el drama de las apuestas en los jóvenes de Argentina”. Youtube: (VIDEO)

Marco General (2024) Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires-Argentina.

EL JUEGO ES COSA SERIA

Norberto A. Garzón

DNI 25805103

Área Primario

Los docentes y la comunidad educativa de las escuelas primarias, en estos últimos años nos encontramos ante una nueva problemática, el uso indiscriminado de las redes sociales, las plataformas, la vida en la virtualidad.

La inseguridad en los barrios y la pandemia del año 2020 agravó esta dinámica que afrontamos con tanta desventaja. El uso de los dispositivos tecnológicos se incrementó a pasos agigantados, en muchos casos la vida social, la economía y el entreteniendo de realiza en la web.

La OMS (Organización Mundial de la Salud) nos informa que nuestros niños están atravesando el Síndrome de ausencia de espacios naturales, nos habla de falta de contacto con la naturaleza y el aire libre.

En muchos casos, la falta de tiempo por las obligaciones, el desconocimiento de parte de los adultos responsables invita a que por curiosidad, falta de control y supervisión los chicos ingresen a páginas y plataformas que no corresponden con su edad y a realizar prácticas que terminan siendo dañinas.

En esta oportunidad intentaremos trabajar sobre la ludopatía entendida como: "La ludopatía es una enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar apostando dinero.

Mi intención es realizar un trabajo de prevención y concientización con los alumnos y familias de 7 grado de la escuela donde me desempeño como profesor de Educación Física, acompañado con una gran campaña de propaganda y difusión en contra de

dichas prácticas para toda la escuela.

En las escuelas se empezó a notar esta problemática en los recreos, donde los chicos se empezaron a reunir en torno al alumno que poseía un teléfono, que es el medio más práctico para poder conectarse a espacios prohibidos para su edad, por una disposición de la conducción no se permite el celular así que de esta manera empieza la prevención.

Estamos atentos a conductas que llamen la atención, entre ellas son: Se sienten irritados e inquietos cuando no pueden jugar por algún motivo externo o cuando intentan controlar su adicción.

Se ponen en riesgo, pierden o deterioran relaciones, escolares con sus compañeros y docentes

Plantaremos algunas propuestas para la prevención de dicha problemática apoyándonos con los adultos conocidos por alumnos, a través de campañas con afiches, algunas palabras a la hora de ingreso y utilizando el Instagram de la escuela.

El trabajo con los adultos es fundamental, la importancia de la escucha atenta ante cualquier inquietud de los niños es imprescindible.

En la actualidad es difícil convocar a los adultos responsables pero tenemos varias instancias donde nos podemos encontrar, a la entrada y la salida de la jornada escolar en reuniones de entregas de boletines, no olvidemos los actos escolares, son momentos para aprovechar a trabajar y concientizar por el cuidado de los alumnos.

En estas charlas con los adultos responsables propondremos algunas ideas: Un ejemplo vale más que mil palabras. El mejor modelo de conducta es no apostar nunca a nada. Si es tu caso, expresa con claridad tu deseo de que no quieras que apuesten. Observa su actividad en las redes y fuera de ellas, respetando su intimidad y teniendo en cuenta su edad. Enseña a tu hijo o hija el valor del dinero.

También estar atentos en casa, La adicción al juego en cada familia impactará de un modo diferente, pero éstas pueden ser algunas de las consecuencias más habituales cuando uno de sus miembros desarrolla este problema.

Problemas emocionales y psicológicos en todos los miembros de la familia: cambios de humor, ansiedad, tristeza, irritabilidad, sentimientos de culpa, vergüenza, insomnio...

Problemas económicos y legales: deudas, préstamos, desatención de gastos prioritarios y/o de primera necesidad.

Es importante que la familia incorpore la prevención de adicciones sin sustancia en su agenda educativa.

Los docentes deben también comprometerse con el cuidado de los alumnos.

Ser críticos con la publicidad y con aquellas personalidades que fomenten las apuestas. Aunque sean ídolos.

Fomentar confianza que genere que el alumno se sienta cómodo a la hora de pedir ayuda. Si crees que algún miembro de tu familia tiene un problema con el juego, no lo dudes y pide ayuda hasta encontrar el recurso adecuado.

Es una tarea ardua pero como educadores estamos obligados a intentar mejorar la calidad educativa del alumno así como su calidad de vida.

Fuentes Consultadas

Ludopatía: Una problemática que atraviesa a nuestros alumnos. Jornada de profesionalización docente.

¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene? Autoría: Miguel Roa - <https://miguelroapsicologo.com/> Ilustraciones: Jaja Studio Recursos didácticos para la prevención ludopatía. Pdf pasaporte 0.0 Confederación Don Bosco.

Juego en línea en Argentina ¿Es necesaria su regulación? Paulina Martínez y Pablo Durán Marzo 2020 CECE

Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia. Asociación argentina de psiquiatría infanto juvenil y profesiones afines. Sociedad argentina de Pediatría. Marzo 2024

LA LUDOPATÍA NO ES SOLO CUESTIÓN DE ADULTOS

Patricia Cristina Rojas

DNI 24184320

Área Primario

Fundamentos

Recibir a los alumnos en estado de desgano y sueño constante, no es algo nuevo en la escuela primaria. A cierta edad la presencia del poco descanso o la falta de dormir ocho horas, repercute no solo en el rendimiento escolar sino también en la construcción de vínculos saludables.

En los últimos años el uso de distintos medios digitales colaboró indirectamente con el crecimiento de más niños expuestos a pantallas de computadoras y celulares con aplicaciones novedosas, publicidad engañosa, videojuegos y hasta juegos de apuestas en línea.

Las consecuencias: “La ludopatía infantil, o adicción al juego en niños y adolescentes”.

Asimismo, la billetera virtual a corta edad se suma a esta patología de consumo problemático ya que el uso, abuso y dependencia a diversos objetos tecnológicos digitales termina produciendo ciertas conductas compulsivas en las personas hacia el juego generando trastornos inesperados en la salud el cual repercute en los estudiantes que recibimos en la escuela.

Objetivos

Promover prácticas saludables en la escuela previniendo problemas de consumo que afecten a la salud integral como el bienestar físico, psicológico y social en torno a la ludopatía.

Brindar igualdad de oportunidades a los estudiantes y a sus familias para adquirir las herramientas necesarias para desarrollar hábitos y vínculos saludables que amplíen sus posibilidades de elección y les permitan tomar mejores decisiones para mejorar su calidad de vida.

Desarrollar una postura crítica y activa frente al consumismo tecnológico y digital para no depender de los objetos y de las prácticas buscando satisfacción inmediata.

Inicio

En las reuniones de segundo ciclo las docentes comentan que algunos alumnos suelen quedarse dormidos por la mañana, y que cuando les preguntan si pudieron dormir esto les contestan que se quedaron jugando en línea hasta altas horas de la madrugada.

Desarrollo

Los docentes junto a la coordinación de ciclo proponen implementar el proyecto transversal “Escucha atenta y solidaria”, el cual se encuadra en el Proyecto Escuela llamado “Abra la palabra como red de comunicación” donde los ejes principales hasta el año anterior estaban puestos en el fortalecimiento de la capacidad de comunicación, expresión y alfabetización haciendo foco en la transversalidad.

Este año a partir de identificar y observar en varios estudiantes la situación por la que están pasando con respecto a los juegos en línea se propone el eje escucha atenta y solidaria en el Proyecto Escuela y se desarrollan propuestas pedagógicas en articulación con los equipos técnicos externos como el Equipo de Orientación Escolar, Vínculos Saludables, Área Extraprogramática del Hospital Dalmacio Vélez Sarsfield, Consejo de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

En el Marco del Diseño Curricular de Nivel Primario en Segundo Ciclo y bajo el eje transversal Prevención de Consumos Problemáticos, se desarrollan actividades dentro del Proyecto “Escucha atenta y solidaria”, que propician el ejercicio del diálogo de manera que los estudiantes logran construir conclusiones y reflexiones propias y colectivas en torno a los juegos en línea.

Asimismo, y luego de haber investigado en equipos cuáles son las consecuencias y repercusiones que trae aparejado la exacerbación del uso, abuso y dependencia hacia los objetos tecnológicos en relación con el juego se visibiliza la alteración de ciertas conductas transformándose en compulsivas y de adicción patológica.

Junto a los Equipos Externos se trabaja sobre situaciones que permita evitar concentrarse únicamente en los objetos tecnológicos como causantes del problema, sino también identificar cómo los objetos pueden servir para sentirse parte de un grupo social, aliviar tensiones o satisfacer impulsos de forma inmediata.

Con el Programa Familias en Comunidad del GCABA, se realizaron talleres Presenciales y virtuales con el objetivo de brindarles herramientas para acompañar la crianza y los recorridos escolares de sus hijos e hijas.

En dichas actividades los estudiantes junto a sus familias construyen una visión crítica y transformadora de la realidad a través del desarrollo del pensamiento reflexivo y crítico sobre los diferentes consumos problemáticos, Los límites como estrategia de cuidado, el uso de tecnologías y juegos en línea (recomendaciones para madres, padres y cuidadores) y el desarrollo de la confianza en niños niñas y adolescentes.

Como producto final de algunas secuencias pedagógicas las y los alumnos participan de la resolución de problemas donde la toma de decisiones colectivas ayuda a gestionar las prácticas saludables y de cuidado.

Conclusión

Conocer y comprender las diversas situaciones, problemas, desafíos, acontecimientos y procesos a nivel local y global se aprende a lo largo de la escuela primaria esto implica generar espacios para promover el desarrollo de las capacidades y habilidades de los estudiantes en materia de consumo en base a actividades de participación comunitaria social y de reflexión entre pares que contribuye a la construcción de ciudadanía y el pleno ejercicio de sus derechos.

Pensar proyectos de prevención en equipo e interdisciplinariamente es brindar igualdad de oportunidades de transformación ofrecida por el entorno educativo hacia los estudiantes que tienen la posibilidad de reflexionar sobre las prácticas de consumo basadas en la escucha atenta el respeto por la diversidad de opiniones y los acuerdos establecidos a fin de lograr construir conclusiones y reflexiones propias colectivas en torno a la ludopatía infantil.

Fuentes Consultadas

CEAPA Ludopatía.pdf

Control Parental Prevención de ludopatía infantil.pdf

Recursos didácticos para la prevención ludopatía.pdf

GCBA Adolescentes y juegos de apuestas online.pdf

Juego en línea en Argentina.pdf

La Voz - Apuestas. El peligro de la ludopatía infantil_ dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para.pdf

Sociedad Argentina de Pediatría - Apuestas en línea un problema actual en la niñez y adolescencia.pdf

Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes.pdf

INICIOS EN LA LUDOPATÍA

Paula Abasto

DNI 33240950

Área Primario

En una escuela secundaria pública del barrio de flores, durante una suplencia en preceptoría. Se acerca un padre muy preocupado por su hijo, porque descubrió que éste, le estaba usando la tarjeta de crédito a escondidas para jugar. El hombre estaba desesperado porque tenía una deuda enorme por pagar, y quería saber informar a la escuela y a la vez, saber si había otro caso similar.

Se procedió conversando con los alumnos, averiguando, preguntando y se descubrió que un alumno de cuarto levantaba apuestas virtuales a los de primero y segundo año. También se descubrió que algunos juegos “invitan” a otros chicos/as no solo a jugar, sino a incentivar el juego y por hacer eso, se llevan una “comisión”.

A raíz de todo lo acontecido se habló con cada curso y el grupo de familias sobre el juego de apuestas de dineros de menores. El medio Página 12 en uno de sus artículos nos recuerda que la OMS (Organización Mundial de la Salud)¹ “reconoce a la ludopatía como una enfermedad emocional que se va gestando en edades tempranas y afecta todas las esferas de la vida personal, familiar y social, entre otros, de quien la padece. Se mencionó esto en la reunión, también que, la ludopatía infantil, juvenil o juego patológico en niños, es una adicción al juego en personas menores de edad. Al igual que los adultos, se manifiesta a través de comportamientos compulsivos alrededor de los juegos de azar, videojuegos, apuestas en línea, entre otros. Se les dijo que es un delito y que las páginas en internet que incitan a la apuesta, son todas

ilegales. También que deben estar atentos a las historias que hacen los famosos incitando a jugar en casinos virtuales. Se habló de qué es la ludopatía, los problemas que acarrea y sobre todo, que tienen consecuencias económicas que impactan de lleno en el entorno familiar y hasta llevan a actitudes promotoras de comportamientos delictivos (mentiras, engaños, solicitar dinero para una actividad escolar pero destinarla a juego, etc.) o directamente conductas delictivas.

Se invitó a la Lotería Nacional a la escuela para que de charlas informativas. A la vez se hizo reunión con docentes para que estén atentos. Sobre todo se trabajó muy de cerca con las familias, escuchándolos e informándolos.

Fuentes Consultadas

GCBA Adolescentes y juegos de apuestas en línea

EL MISTERIO DE LAS MONEDAS PERDIDAS

Mariela Raquel Santillan

DNI 27682339

Área Primario

Narrativa

“El aula de 5to grado estaba llena de un murmullo inquieto. Mateo, un niño siempre sonriente, ahora lucía ojeras y una expresión preocupada. Sus compañeros notaron que ya no traía su almuerzo y que pedía prestadas monedas constantemente. Un día, durante el recreo, Lucas siguió a Mateo y lo vio escabullirse hacia un rincón del patio donde unos niños mayores jugaban a las cartas. Mateo apostaba las pocas monedas que tenía, con la esperanza de ganar más.

Lucas, preocupado, le contó a la maestra Ana lo que había visto. Ana, recordando charlas sobre la ludopatía, decidió abordar el tema con la clase. Comenzó con una dinámica: “Imaginen que tienen un árbol de los deseos. Cada vez que piden un deseo, una moneda desaparece. ¿Cuántos deseos pedirían antes de quedarse sin nada?”. La reflexión fue profunda, y muchos niños entendieron el peligro de perder el control.

Ana luego les contó la historia de Mateo, sin revelar su nombre, y explicó qué es la ludopatía: una adicción al juego que puede llevar a perderlo todo. Hablaron sobre cómo los juegos de azar pueden ser engañosos y generar una falsa sensación de control. Juntos, crearon un mural con mensajes de apoyo y alternativas para divertirse sin apostar.

Finalmente, Ana habló con Mateo y sus padres. Con el apoyo de la escuela y la familia, Mateo comenzó a recibir ayuda profesional. Poco a poco, recuperó la alegría y volvió a disfrutar de las actividades con sus amigos.”

Objetivos

- **Concientizar:** Informar a los alumnos sobre la ludopatía, sus riesgos y consecuencias.
- **Prevención:** Desarrollar habilidades para tomar decisiones responsables y resistir la presión de grupo.
- **Apoyo:** Crear un ambiente de confianza donde los alumnos se sientan seguros para hablar sobre sus problemas.

Estrategias

- **Dinámicas y juegos:** Utilizar actividades lúdicas para simular situaciones de riesgo y promover la reflexión.
- **Narración de historias:** Compartir relatos que permitan a los alumnos identificarse con los personajes y comprender las consecuencias de la ludopatía.
- **Creación de materiales:** Elaborar murales, afiches o videos con mensajes preventivos y alternativas de ocio saludable.
- **Charlas y talleres:** Invitar a profesionales de la salud o personas recuperadas de la ludopatía para compartir sus experiencias.
- **Trabajo con familias:** Involucrar a los padres en la prevención y detección de la ludopatía, brindándoles información y herramientas.
- **Crear un ambiente de confianza:** Promover un ambiente escolar donde los alumnos se sientan seguros para expresar sus inquietudes y pedir ayuda.
- **Actividades alternativas:** Proponer actividades recreativas y deportivas que fomenten la diversión sana y el trabajo en equipo.

Recursos Adicionales

- Es importante que como docente, sepas que en la Ciudad de Buenos Aires existen recursos para trabajar esta problemática, como por ejemplo la Dirección General de Prevención de Adicciones, que ofrece herramientas para la prevención y el abordaje de la ludopatía.
- También puedes encontrar información y recursos en organizaciones como la Asociación de Jugadores Compulsivos Anónimos.

Fuentes Consultadas

https://capacitacion.quinttos.com/pluginfile.php/117435/mod_folder/content/0/CEAPA%20Ludopatia.pdf?forcedownload=1

https://capacitacion.quinttos.com/pluginfile.php/117435/mod_folder/content/0/Control%20Parental%20Prevencion%20de%20ludopatia%20infantil.pdf?forcedownload=1

https://capacitacion.quinttos.com/pluginfile.php/117435/mod_folder/content/0/Eecursos%20didacticos%20para%20la%20prevencion%20ludopatia.pdf?forcedownload=1

JUGUEMOS CON RESPONSABILIDAD

Sofía Viviana Nápoli

DNI 35322928

Área Primario

En la actualidad, la ludopatía es un problema creciente que está comenzando a afectar a los jóvenes, nuestros alumnos. Desde nuestro rol es fundamental involucrarnos en la prevención de la ludopatía; trabajando los riesgos que conlleva el juego desmedido y cómo poder reconocer una conducta adictiva.

El año pasado, en un 7mo grado de una escuela pública del D.E. 4 notamos con mi paralela que ya varios alumnos contaban con dispositivos móviles y que mostraban cierto abuso del uso del mismo. Se comportaban un tanto irritables a la hora de restringir su uso en horas de clase y decidimos empezar a abordar el tema del uso adictivo de los teléfonos celulares. Lo que más hacían era jugar, por su edad no apostaban, ya que no disponían de dinero para transferir a las aplicaciones de juegos, pero ya veíamos venir un problema a futuro. Como consecuencia, propusimos con mi paralela una jornada de juego.

El objetivo de la propuesta era concientizar sobre el concepto de ludopatía y sus consecuencias; así como de cualquier comportamiento adictivo. Promover la toma de decisiones responsables y el autocontrol en situaciones relacionadas a los juegos. Y por supuesto, seguir desarrollando habilidades sociales que permitan compartir, respetar y entender límites personales y ajenos.

En un primer momento se conversará con los grupos acerca de la ludopatía. Cómo esta afecta a las personas y qué señales pueden indicar que alguien tiene un problema con el juego. Se utilizaron ejemplos de situaciones cotidianas, como el uso excesivo de videojuegos o las apuestas, para conectar con sus experiencias

personales. A través de preguntas abiertas, se invitó a los estudiantes a reflexionar sobre sus propias vivencias con los juegos.

En un segundo momento se realizó una actividad lúdica para ejemplificar la importancia del control en los juegos. Se organizó una competencia de juegos de mesa en equipos, pero con una sola regla muy clara:

“La idea es disfrutar del juego, se establecerá un límite de tiempo en cada partida.”

Cuando finalizaba cada ronda se reflexionaba acerca de cómo se sentían con el límite, o qué sucede cuando las reglas no son claras. El objetivo de esta parte es ayudar a los estudiantes a entender la importancia de establecer límites y autocontrol.

Como cierre, dividimos a los estudiantes nuevamente en grupos para que puedan discutir lo aprendido. Se les pedirá que compartan sus conclusiones en relación a la importancia del juego responsable, los límites personales y cómo podrían ayudar a otros si notan comportamientos problemáticos relacionados con el juego. Se armaron dos afiches, uno para cada aula, con las conclusiones a las que llegamos con los grupos.

Fuentes Consultadas

BA CSIRT, ASI. (agosto 2024). Adolescentes y juegos de apuestas online. En *Boletines 2024*. BA CSIRT, ASI. www.bacsirt.buenosaires.gob.ar

La Voz (2024); Apuestas. El peligro de la ludopatía infantil: dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para; en *Ciudadanos. Ludopatía*. La Voz.

LUDOPATÍA: UNA PROBLEMÁTICA QUE ATRAVIESA A NUESTROS ALUMNOS

Valeria Andrea Suad

DNI 22167033

Área Primario

La ludopatía, también conocida como adicción a los juegos patológicos, es un trastorno psicológico caracterizado por impulsos, patrón, que lleva a una persona a jugar de manera compulsiva y recurrente; generando problemas significativos en su vida personal, social y laboral.

En los chicos es un problema de gran preocupación, ya que puede tener consecuencias negativas en su desarrollo emocional, social y académico. Este problema puede manifestarse de diversas formas, desde el uso excesivo de videojuegos hasta la participación en juegos de apuestas en línea, ya sea deportivas, casinos virtuales o videojuegos con elementos de azar. La ludopatía infantil, o adicción al juego en niños y adolescentes, es una preocupación creciente. Los chicos tienen acceso a una variedad de juegos y plataformas que pueden fomentar comportamientos adictivos. Es crucial que los adultos estén alertas y reconozcan las señales tempranas de este problema para poder intervenir de manera efectiva.

En la escuela se detectó el caso de un alumno de 12 años el cual iba mostrando signos y síntomas sobre esta problemática.

Mostraba interés excesivo por los juegos electrónicos, especialmente en los juegos en línea. Mentía sobre el tiempo que dedicaba al juego, escondía su teléfono y computadora para que sus padres no los encuentren. Abandonó actividades que antes solía realizar como el fútbol y los vínculos con sus amigos. Comenzó a tener problemas en la escuela con el estudio y el compromiso

escolar; como así también el vínculo con las personas que compartía la jornada. La dependencia era cada vez más, al igual que los cambios de conducta.

Llevamos adelante un plan de acción: *Reunión con los padres para hablar sobre la situación y establecer pautas a seguir. *Evaluación del alumno por un profesional de salud mental para determinar la gravedad del problema. *Puesta de límites claros sobre el uso de dispositivos electrónicos y juegos en línea. *Proponer actividades saludables y equilibradas. *Terapia individual y familiar para abordar los problemas subyacentes.

¿Cómo podemos abordar estos casos?

- Generar protocolos de acción frente a cada caso.
- Generar espacios de expresión y debate.
- Alfabetización mediática.
- Trabajar nociones de salud integrales: visibilizar, nombrar y darle importancia a la salud mental.
- Contrarrestar el mensaje de éxito asegurado: casos reales como insumo.
- Promover la concentración, contemplación y respuestas no inmediatas.
- Ante signos de alerta avisar a la familia.

Las situaciones de adicción de los juegos de los estudiantes son aspectos que deben ser tratados consistentemente a través de propuestas pedagógicas y didácticas que permitan concientizar estas problemáticas para poder visualizarlas y prevenirlas.

Según Laura Lewin, experta en educación, “es importante comprender que, a diferencia de los adultos, los niños están en una etapa de desarrollo en la que aún no han adquirido plenamente la capacidad de autorregulación y toma de decisiones conscientes, lo que los hace más vulnerables a caer en comportamientos adictivos”. La adicción de los niños a jugar compulsiva-

mente puede llevar a situaciones difíciles de manejar. Es por ello por lo que debemos guiarlos, como adultos responsables, en la prevención de las conductas inadecuadas manifestadas como la ludopatía a través de los medios tecnológicos; tomando conciencia de las graves consecuencias que éstas acarrearán.

APUESTAS INVISIBLES: CONCIENTIZACIÓN SOBRE LA LUDOPATÍA EN EL AULA

Vanesa Belsbacher

DNI 32050292

Área Primario

Introducción

La ludopatía es una problemática creciente que afecta a jóvenes y adultos por igual. En el ámbito educativo, resulta fundamental abordar esta cuestión desde una perspectiva preventiva, brindando a los estudiantes herramientas para la toma de decisiones responsables. En esta ponencia, compartiré una experiencia áulica en la que implementé estrategias didácticas para sensibilizar y concientizar a los alumnos sobre los riesgos del juego patológico.

Narración de la experiencia

Era un día como cualquier otro en el aula de consejo áulico. Los alumnos habían llegado con su energía habitual, algunos conversaban sobre videojuegos, otros sobre las apuestas deportivas que veían promocionadas en redes sociales. Fue en ese momento cuando decidí hacer una pregunta simple pero potente: “¿Alguien aquí ha apostado dinero en línea?”. Hubo un silencio momentáneo, miradas cómplices y algunas risas nerviosas. Finalmente, varios levantaron la mano.

Justo antes de abordar este tema, habíamos comenzado con nuestro consejo áulico semanal, un espacio en el que los estudiantes expresaban sus inquietudes y reflexionaban sobre situaciones que los preocupaban dentro y fuera del aula. Fue en ese momento cuando algunos alumnos mencionaron que cada vez más compañeros hablaban sobre apuestas en línea y cómo estas parecían ser

una tendencia entre los jóvenes. Decidí que ese sería el punto de partida para nuestra experiencia.

Uno de ellos, Tomás, confesó que solía participar en apuestas de fútbol con sus amigos. “No es para tanto, solo es un juego”, dijo. Comenzamos analizando casos reales de jóvenes que habían caído en la ludopatía sin darse cuenta. Les mostré testimonios de chicos como ellos, cuyas apuestas “inofensivas” habían terminado en endeudamiento y problemas familiares.

El siguiente paso fue introducir una simulación con el uso de TIC, donde cada estudiante debía tomar decisiones en escenarios de apuestas ficticias. La mayoría empezó ganando, pero a medida que avanzaban, sus pérdidas se acumulaban. “Es como si el juego te atrapara”, comentó Sofía, sorprendida por la dificultad de parar cuando las cosas iban mal.

Después de la simulación, realizamos una dramatización. Un grupo representó a un adolescente que, sin darse cuenta, se volvía dependiente del juego, mientras que otros tomaban el rol de familiares y amigos preocupados. Durante la representación, se vivieron momentos intensos, con diálogos cargados de emoción que reflejaban la realidad de muchos casos reales.

Para cerrar el proyecto, los alumnos diseñaron una campaña de prevención. Carteles, videos y publicaciones en redes sociales surgieron con mensajes de concientización. “No dejes que el juego te juegue”, fue uno de los eslóganes más impactantes. La comunidad educativa se involucró activamente y se generó un espacio de debate abierto sobre el tema.

Conclusión

Esta experiencia demostró que la ludopatía no es un problema ajeno a los jóvenes, sino algo presente en su entorno. Mediante estrategias didácticas adecuadas, logramos que los estudiantes no solo comprendieran los riesgos del juego compulsivo, sino que se

convirtieran en agentes de prevención dentro de su comunidad. La educación sigue siendo un pilar fundamental en la construcción de sociedades más informadas y responsables.

Fuentes Consultadas

2023 - Propuesta - Antecedente Pedagógico | Libro electrónico | V Jornada de Profesionalización Docente “Grooming: una mirada concientizadora”.

LA IMPORTANCIA DE LA PREVENCIÓN A TRAVÉS DE LA COMUNICACIÓN

Viviana Isela Lupardo

DNI 20776265

Área Primario

Desde nuestro rol docente tenemos la obligación y el compromiso de trabajar todas las temáticas que influyen en el bienestar y la salud integral de todos los alumnos y alumnas, entre ellas su salud emocional.

Una temática que tenemos que abordar de modo transversal es la ludopatía, ya que puede ser una causa silenciosa que afecte a chicos y chicas

En primera instancia debemos trabajar la prevención, la adquisición y el fortalecimiento de hábitos saludables y de esa manera poder detectar a través de herramientas didácticas alertas que nos indiquen cuestiones que influyan en la salud integral de nuestros alumnos y alumnas.

Para tal fin se trabajaron en nuestra escuela, con alumnos de 7mo grado, las habilidades sociales y la comunicación.

Como disparador, miramos un video del cuento, “El país de las cucharas largas” La historia nos muestra que cuando solo pensamos en nosotros mismos, todos nos perjudicamos. La empatía es fundamental para ser solidarios y para que los demás también lo sean con nosotros.

En segunda instancia, realizamos un juego con el fin de observar como la comunicación se distorsiona a partir de la interpretación que cada uno le da.

Didáctica de las actividades lúdicas:

El juego se realiza en parejas y consiste en que una persona debe explicar un circuito y la otra persona debe hacerlo con los ojos cerrados. La persona que lo explica hará el circuito previamente para saber la cantidad de pasos a dar en cada dirección. La complicación está en que la persona que lo explica, no lo hace a la vez que la otra persona se mueve, sino que lo hace antes de que la persona empiece a andar. De esta forma, la persona que hace el circuito estará con los ojos vendados y la persona que le guía le dirá al inicio todas las indicaciones sin poder decirle nada durante el circuito.

Comodín de ayuda: sólo podrá pedir ayuda a su compañero/a 2 veces a lo largo de todo el circuito.

Aprendizaje: La importancia de la escucha activa. Para poder superar esta prueba es necesario escuchar activamente al compañero o compañera, ya que ha hecho el circuito previamente y tiene una experiencia que la otra persona no tiene.

Con la finalidad de continuar con la experiencia, se les propone la actividad del ovillo o la telaraña, que consiste en proponerles a los participantes que piensen cuáles son las fortalezas que cada uno posee a la hora de poner en marcha su rol de preventor, promocionando prácticas de cuidado y hábitos saludables.

De los trabajos realizados con las diferentes herramientas surgieron preguntas como: ¿En qué situación puede que tengamos que ayudar a un compañero?, ¿en qué temas estar atentos?, estas preguntas se volcaron a las asambleas del aula donde algunas respuestas fueron: el manejo responsable de los dispositivos con acceso a juegos y la elección de los mismos detectando la trampa de aquellos que generan adicción. En esta instancia surgieron varios comentarios de los alumnos, algunos, acerca de páginas que reconocían donde se apostaba para obtener beneficios.

A modo de cierre surgió desde la asamblea realizar talleres de concientización como también campañas con propuestas para gestionar el tiempo libre y los riesgos del juego, para toda la comunidad educativa.

El trabajo realizado nos brindó la posibilidad de brindar una intervención positiva para el fortalecimiento de vínculos brindando conocimientos acerca de los riesgos que atraviesa la sociedad donde alumnos y alumnas están inmersos.

Fuentes Consultadas

El país de las cucharas largas (Jorge Bucay) – YouTube

<https://www.educarueca.org/>

Confederación Don Bosco. Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía.

Pedrouzo Silvina B, Krynski L, Melamud Ariel “Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos” GCBA adolescentes y juegos de apuestas on line

Sociedad Argentina de pediatría. Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia (2024)

UN CAMBIO EN LA ESCUELA Y EN LA SOCIEDAD

Sandra Beatriz Basualdo

DNI 21129945

Área Primario

Me desempeño como directora en el distrito 3, teniendo en cuenta los cambios que se produjeron en la sociedad, la escuela no puede permanecer ajena, la ludopatía está formando parte de nuestra cotidianidad afectando a los adolescentes. Se entiende por ludopatía, a la adicción al juego que afecta la conducta de las personas, se caracteriza por la incapacidad de controlar el impulso de jugar, a pesar de las consecuencias negativas que esto ocasiona, convirtiéndose en adicción. Esta adicción afecta con mayor incidencia en la adolescencia, especialmente entre los varones, no es lo mismo el juego recreativo de esparcimiento que el juego que afecta nuestra voluntad y requiere de la ayuda de un profesional de la salud.

Es importante que la escuela incorpore en el proyecto institucional un proyecto transversal sobre el consumo problemático enmarcado en el diseño curricular, sobre el peligro de los juegos de azar, que implica perder el autocontrol, dañando nuestra salud física y/o psíquica, perjudicando los vínculos familiares, el rendimiento académico y el aislamiento social.

Para esto se deberá trabajar para la prevención y erradicación de la ludopatía y ciber ludopatía realizando talleres, trabajar con las familias sobre la dependencia a estos juegos, programas educativos integrales y campañas de sensibilización, ayudando a las personas y familias afectadas.

Hay que tener en cuenta los factores que hacen tentador a los juegos en línea entre los adolescentes como la publicidad en las redes sociales, la falta de regulación por parte del estado, la faci-

lidad para acceder, la disponibilidad de las plataformas virtuales para jugar las 24 h y la facilidad para ingresar, descargar la aplicación, cargar los datos personales y los medios de pagos, como billeteras virtuales.

En Argentina no hay una ley nacional que regule los juegos en línea, el problema radica en los sitios ilegales que realizan publicidad en redes sociales donde incentivan a los adolescentes para que apuesten dinero, pese a la prohibición los adolescentes falsean información o crean perfiles falsos con información de algún adulto para apostar.

Para finalizar podemos decir que crece la preocupación entre los docentes y familias por la facilidad que tienen los adolescentes para acceder a las plataformas y la falta de controles efectivos para frenar la ludopatía. Será necesario una legislación más efectiva que regule las apuestas online. Los docentes conjuntamente con las familias seguiremos hablando del tema concientizando a los adolescentes sobre el funcionamiento de estas plataformas y los peligros que implican, hasta que la legislatura impulse proyectos contra la ludopatía y leyes que controlen el crecimiento de los juegos en línea.

CULTURA DE LA INMEDIATEZ Y SATISFACCIÓN INMEDIATA ¿QUÉ PODEMOS HACER DESDE LA ESCUELA?

Giselle Elizabeth Bevacqua

DNI 25966529

Área Primario

En todos los espacios educativos nos encontramos con desafíos, en el trabajo con la convivencia, con la comunicación, con la enseñanza y con el aprendizaje. Asimismo, en el escenario actual nos encontramos con un contexto que impacta a las infancias negativamente, así se observan niños y niñas fácilmente irritables, con diferentes conductas que requieren conversar con las familias, acompañamiento de los Equipos de Orientación Escolar y el diseño de diferentes dispositivos de acompañamiento de las trayectorias escolares. El psicólogo Alejandro Schujman refiere a esta problemática de la siguiente manera:

*“Tuve en los últimos meses 10 consultas de colegios con docentes preocupados por el fenómeno creciente de las apuestas online de los estudiantes. Y este problema tiene toda la lógica. La lógica de la cultura de la inmediatez, de la satisfacción inmediata, molde en el que los chicos y chicas de este mundo son criados desde hace unos años y que propicia conductas adictivas”*⁵ (GCBA, 2024).

Diferentes preguntas surgen en este escenario ¿Serán las largas jornadas diarias que agotan a niñas y niños? ¿Qué sucede con las crianzas actuales? ¿Qué puede hacer la escuela? ¿Cómo trabajar con las familias? ¿Cómo acompañar las trayectorias escolares? ¿Qué sucede con los nuevos consumos y cómo afectan lo cotidiano? Especialmente con el consumo de tecnologías, videojuegos y juegos online La Dra. Peronace afirma que:

⁵ Clarín: https://www.clarin.com/buena-vida/apuestas-adolescentes-juego-senales-alarma-6-claves-prevenir_0_LFX4oCuQG7.html

“Al nivel de la salud mental, son chicos que están más irritables con síntomas de ansiedad o depresión. Presentan alteraciones del sueño, bajo rendimiento académico por falta de atención y un menor interés en actividades deportivas y sociales que antes les interesaban”⁶ (GCBA ,2024).

El trabajo junto a las familias en este contexto resulta clave, trabajar en la prevención y el acompañamiento ofreciendo información clara, sólida, fundamentada y accesible es una posibilidad de abordaje. Allí es importante poner en juego el marco normativo, los diseños curriculares escolares vinculados a la Convivencia, la ESI y la temática de Consumos Problemáticos.

En este sentido, desde la escuela, se pueden organizar talleres con la participación del Equipo de Promoción de Vínculos Saludables, otro recurso con el que cuenta la escuela, para realizar un trabajo de concientización con las familias. Es una propuesta que al implementarla arroja resultados favorables, las familias acuden, solicitan información, comentan sus experiencias personales, se sugiere realizar los talleres con las familias junto a sus hijos/as, es una experiencia enriquecedora. Al respecto Pedruzo, S. et. al., (2024) plantean posibles recomendaciones a las familias

- Acompañar a los niños y jóvenes en los entornos digitales.
- Puede ser útil configurar controles parentales y disponer los dispositivos en áreas comunes.
- Establecer acuerdos intrafamiliares con límites claros para toda la familia.
- Prestar atención a cambios de comportamiento y, de ser necesario, consultar a un profesional.
- Es recomendable involucrarse en la configuración de perfiles (opciones de privacidad, seguridad), leer términos y condiciones, opciones de mensajería y notificaciones.

⁶ Geraldine Peronace es médica psiquiatra especialista en adicciones, quien dirige la dependencia de Drogodependencia y Alcoholismo de la Asociación de Psiquiatras de Argentina.

- Educar sobre riesgos, como publicidad engañosa, contenidos falsos y/o inapropiados, accidentes por retos, robo de identidad, fraudes y ciberacoso.

- Fomentar un equilibrio entre horas de sueño, actividad física y uso de tecnología.

- Estimular otras actividades, como las sociales y deportivas” (Pedrouzo, S. et al., 2024).

Se considera que un trabajo articulado planificado, con información clara, concreta y sólida, con participación real de todos los actores y con una propuesta para concientizar y prevenir es una alternativa posible.

Fuentes Consultadas

Pedrouzo, S, Krynski, L, Melamud A. (2024) Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. Revista Arch Argent Pediatr. 2024;e202410459 . Artículo especial.

GCBA Adolescentes y apuestas online (2024) Boletines 2024. www.bacsirt.buenosaires.gob.ar

JUGANDO CON RESPONSABILIDAD

Margarita Cárdenas

DNI 21324206

Área Primario

Este proyecto educativo fue pensado y puesto en práctica teniendo en cuenta los crecientes desafíos relacionados con la ludopatía entre los jóvenes a una edad temprana. Su objetivo principal es fomentar una conciencia sobre el juego responsable y darles a los estudiantes herramientas para tomar decisiones.

La planificación comenzó con una investigación sobre el impacto de la ludopatía en la sociedad, así como las características de la ludopatía en la infancia.

También se pudo observar que muchos/as niñas no entendían la diferencia entre juegos de azar y otros juegos más saludables.

Con la fundamentación de promover el bienestar emocional y la salud mental, se diseñaron una serie de actividades interactivas para reflexionar sobre sus experiencias y valores.

El objetivo principal de este proyecto es convertir el aula en un espacio de reflexión, favoreciendo la formación de individuos críticos y conscientes.

El primer día que trabajamos con el proyecto, se organizó una reunión con todos los alumnos y alumnas de los quinto grados. Se propuso un enigmático juego de adivinanzas sobre diferentes tipos de juegos: ¿qué es un juego de cartas donde puedas ganar dinero? Con esta actividad, y luego de realizar un intercambio, se introdujo el concepto de ludopatía de forma sencilla y comprensible y explicando que, aunque muchos juegos son divertidos, algunos pueden llevar a problemas serios si no se juegan de manera responsable. Como parte de la experiencia, se los dividió en pequeños grupos para trabajar una serie de estaciones que in-

cluían diversas actividades: en una, jugaron a varios juegos de mesa clásicos. Después de cada juego, debían reflexionar sobre lo vivenciado: ¿dónde estuvo la diversión? ¿se sintieron presionados a ganar? ¿cuándo el juego se volvió aburrido o frustrante? Esta actividad les permitió explorar las emociones asociadas al juego y reconocer lo que significa jugar de manera saludable.

En otra estación, los estudiantes diseñaron un código de juego responsable. En afiches de colores, cada grupo elaboró una lista de reglas para disfrutar de los juegos sin caer en la adicción. Surgieron frases como “jugar sólo por diversión”, “no gastar dinero en juegos”, “respetar el tiempo de juego”. Esta actividad estimuló la creatividad, pero también fomentó el trabajo en equipo y la comunicación, permitiendo que cada uno/a se sintiera valorado y escuchado.

Además, se introdujo el uso de cuentos ilustrativos en los que se presentaron personajes que enfrentaban situaciones relacionadas con los juegos de azar. Estos relatos no solo entretuvieron a los alumnos, sino que también generaron un espacio de reflexión sobre las elecciones de los personajes. Tenían que decidir en grupo qué harían con esas situaciones, analizando las posibles consecuencias de cada elección.

Al finalizar el proyecto, se llevó a cabo una evaluación sobre lo aprendido. A través de una encuesta anónima, cada estudiante pudo expresar sus opiniones sobre el tema y compartir sus experiencias.

Este proyecto fue presentado por quinto grado a sus pres de 4to y 6to grado. También se realizó un taller donde participaron sus familias. Este encuentro fue muy enriquecedor y promovió un diálogo entre padres e hijos sobre el respeto y la responsabilidad en los juegos.

La experiencia dejó una huella en los y las estudiantes: no sólo aprendieron sobre el juego responsable, sino que también cultivaron habilidades de pensamiento crítico, empatía y comunicación.

LUROPATÍA: UNA PROBLEMÁTICA QUE ATRAVIESA A NUESTROS ALUMNOS

Andrea Cristodero

DNI 28182379

Área Primario

Durante el transcurso del ciclo lectivo se observan diferentes tipos de cambios en los alumnos de diferentes grados a medida que pasa el año. Uno de los cambios más notorios es con los alumnos de segundo ciclo, entre esos cambios actualmente uno que preocupa es la adicción de los niños por el uso ilimitado de diferentes dispositivos electrónicos. Actualmente no han ocurrido caos graves que conlleven a una adicción por ludopatía las apuestas en la institución, pero si como equipo escolar se trabajó anticipándonos a estas problemáticas actuales.

El abordaje con la comunidad educativa y los grados superiores fue la siguiente: se observó el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=mGpIBTvlicE> . Se creó un ambiente de confianza y escucha donde cada niño pudo expresar sus experiencias con los juegos digitales. Los docentes escucharon sin juzgar, mostraron un interés genuino por sus intereses y preocupaciones, explicaron los riesgos y peligros de la ludopatía digital de manera clara y comprensible, incluyendo la explicación de cómo estos juegos y aplicaciones están diseñados para explotar el sistema de recompensa de dopamina. Es de suma importancia educar sobre el funcionamiento de estos juegos digitales y los mecanismos de adicción para que tengas más herramientas al momento de tomar decisiones. Los niños deben saber que los juegos están diseñados para ser adictivos mediante recompensas y estímulos constantes, analizar con ellos sobre cómo las redes sociales utilizan estos mecanismos para captarlos.

Se promovieron muchas actividades alternativas como el deportes, pasatiempos y actividades recreativas, destacar mucho las actividades al aire libre e interactuar cara a cara.

Se fomento la autorregulación, es muy importe darles herramientas para la autorregulación, reflexionando sobre cómo se sientes después de jugar y el impacto en otras áreas de su vida.

Conjuntamente se establecieron límites y reglas claras sobre el uso de dispositivos y juegos para que puedan ser equilibradas con otras actividades enriquecedoras.

Se realizó un taller con los padres y la facilitadora digital surgiéndoles que deben supervisar el uso de dispositivos y establecer límites claros sobre el tiempo de pantalla. Contándoles que Existen herramientas y aplicaciones de control parental que pueden ayudar a monitorizar y restringir el acceso a contenido inapropiado.

A través de un diálogo abierto, establecimiento de límites, promoción de actividades alternativas, educación sobre los riesgos, modelado de comportamientos saludables y fomento de la autorregulación, familiares y docentes pueden ayudar a los jóvenes a desarrollar una relación equilibrada y saludable con la tecnología. La clave está en combinar estas estrategias con una comunicación constante sobre riesgos y responsabilidades en el mundo digital.

Fuentes Consultadas

Guía de acompañamiento a las adolescencias en los entornos digitales.

Educ.arportal

Youtube

DEL AULA A LA RULETA. LUDOPATÍA INFANTIL

Ferre Silvina Gabriela

DNI 30036426

Área Primario

Como directivo de una escuela pública, primaria, del barrio de villa Urquiza, recibo la preocupación de una docente por algunas conductas inusuales de un alumno de 7° grado. Se lo observa disperso, con sueño, su rendimiento ha disminuido notablemente en las últimas semanas, y desconectado. Inmediatamente realizo una observación de clase y dialogo con el niño. En esa primera instancia, el niño comenta que se siente abrumado por la elección del colegio secundario y que a eso se debe su aislamiento del grupo clase y su desconexión diaria con la tarea. En una segunda instancia, cito a la familia para transmitirles nuestra preocupación, refieren que no han notado cambios en él si quizás notan que se duerme más tarde por las noches y por momentos, no quiere comer.

Es relevante detectar en las escuelas, como afirma el psicólogo de Centros Médicos Vidaintegra, Fernando Marchant, algunas características que podrían manifestarse conductualmente cuando un niño comienza a estar inmerso en la ludopatía:

- Presentar alteraciones de comportamiento: irritabilidad, ansiedad, nerviosismo general.
- Manifestar tener un sueño poco reparador producto del insomnio
- Alteración del apetito.
- Bajo rendimiento Escolar.
- Disminuir el contacto con su familia y amigos.

Como afirma la Sociedad Argentina de Pediatría en su artículo Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia es que tanto las niñas, niños y adolescentes pueden experimentar vergüenza, culpa y aislamiento social como resultado de su comportamiento de juego compulsivo.

La institución en su conjunto, trabajando en equipo, no abandona la tarea de observación y acompañamiento de dicha trayectoria escolar hasta el punto de lograr, luego de mucho diálogo, el sinceramiento del niño en cuanto a su preocupación por apuestas que ha realizado y dinero que no puede devolver. Se siente sumamente angustiado, al punto de confesar no poder parar de apostar y al mismo tiempo el temor por lo que pueda pasar. Muestra a la docente un mensaje de WhatsApp recibido donde se lo intimaba a pagar lo adeudado o le enviarían una carta documento. Así comienza a registrar el problema y percibir un miedo que lo inunda. No tiene herramientas para sobrellevar dicha situación, no sabe cómo hacerlo, es un niño de 13 años.

De inmediato, se solicita la asistencia familiar del menor, se comunica a la familia, la problemática por la que está atravesando y se comienza a pensar institucionalmente un plan de acción para llevar adelante con el resto de los niños. Nos preguntamos si alguno más está padeciendo lo mismo, ¿en qué momento las infancias dejaron de serlo?, ¿Cómo vamos a acompañar a nuestros niños de hoy?

Se implementan diversas estrategias ya que se desconoce si solo es la historia de un niño en el grupo clase o ya existen otros afectados por la misma problemática. En primer lugar, se convoca al Equipo de Orientación Escolar para realizar la derivación correspondiente del alumno. Además, grupalmente, se aborda con talleres desde el área de Educación Digital sobre Ludopatía, también se convoca a las familias para participar de dichos espacios. Se planifican algunas clases lúdicas, con juegos grupales, como por ejemplo en un inicio “gymkana”, propuesto por la Uni-

versidad de Don Bosco para conocer el nivel de abstinencia e irritabilidad que presenta el grupo, también otros como “video juego en la vida real” o “El ejercicio de los 5 abogados”, todos conllevan un mensaje para reflexionar luego de jugarlo.

Se concluye que es crucial abordar este problema con medidas de prevención, educación y regulación efectivas.

Fuentes Consultadas

Confederación Don Bosco. Recursos didácticos para la prevención de ludopatía.pdf.

Sociedad Argentina de Pediatría (Marzo 2024) Apuestas en línea un problema actual en la niñez y adolescencia.pdf

Miguel Roa ¿Qué es la Ludopatía y qué consecuencias tiene? CE-APA LUDOPATÍA.PDF

JUEGO RESPONSABLE Y EDUCACIÓN: IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS PARA PREVENIR LA LUDOPATÍA

Guzmán Erika

DNI 31984094

Área Primario

En el contexto educativo, es fundamental abordar problemáticas emergentes que afectan el bienestar de los estudiantes. Es por ello por lo que la vida de nuestros alumnos se ve atravesada por la sobre información y gran cantidad de ofertas tecnológicas que los atrapan y sumergen en un mundo peligroso y desconocido. La ludopatía, un trastorno de juego compulsivo, ha cobrado relevancia en las aulas, especialmente con el acceso masivo a dispositivos electrónicos y juegos en línea. En esta experiencia, se documenta la implementación de estrategias para acompañar a un estudiante de séptimo grado en su proceso de concienciación y superación de la ludopatía.

Contextualización del Caso Joaquín, un estudiante de 12 años, que mostraba dificultades en la atención y el rendimiento académico, además de conductas de ansiedad y aislamiento. En primera instancia al consultarle que le sucedía manifestó la preocupación por haber perdido los ahorros que tenía por jugar al casino virtual siendo menor de edad y como les diría a sus padres que no contaba más con sus ahorros. Fue importante tranquilizarlo y ofrecerle ser quien le transmita a su familia la preocupación de la situación que estaba transitando. Luego de comunicarnos con sus familiares, se identificó que Joaquín pasaba gran parte de su tiempo libre jugando en línea, sin supervisión de un adulto ni la regulación sobre los dispositivos electrónicos que tiene en su casa.

Los objetivos de la Intervención áulica son: sensibilizar a Joaquín y a sus compañeros sobre los riesgos de la ludopatía. Demostrándoles a través de la reflexión que la invasión de los medios tecnológicos sin regulación y supervisión causan sobre estimulación. De esta manera juntos creamos estrategias de regulación emocional y control de impulsos, para poner en práctica frente a estas situaciones.

Pensar como grupo estrategias para promover hábitos de tiempo libre saludables, para desarrollar la creatividad y la comunicación, favoreciendo los vínculos sanos tanto con sus pares como las familias.

También fomentar el pensamiento crítico respecto al consumo de juegos y tecnología, teniendo en cuenta tanto la mirada de las familias como la de los alumnos.

Las estrategias Implementadas fueron a través de charlas y debate: utilizando un video que, como disparador de la temática, se realizó una sesión interactiva sobre el impacto de la ludopatía, donde los estudiantes compartieron experiencias y discutieron cómo el uso excesivo de juegos afecta la vida cotidiana

Crearon el diario de tiempos de juego: donde se le propuso a Joaquín y a otros estudiantes que registraran el tiempo que dedicaban a juegos en línea y actividades alternativas, promoviendo la autorregulación.

Implementamos el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): Los estudiantes elaboraron una campaña informativa sobre el uso responsable de la tecnología, los peligros de los excesos y la importancia de la supervisión de las familias, dejando un stand de información y una cartelera para que los alumnos de la escuela se sientan acompañados y las familias puedan acceder a las estrategias que implementamos en el aula como una herramienta útil para la vida cotidiana.

También crearon espacios de recreación alternativa: a través de la implementación de pausas activas con juegos tradicionales

como las cartas del uno, dados, etcétera, y estrategias de gamificación en el aula para diversificar los intereses de los estudiantes.

El trabajo con Familias fue arduo ya que se llevaron a cabo reuniones con los padres para compartir herramientas de acompañamiento y estrategias de regulación del uso de tecnología en el hogar.

Los resultados y reflexiones a lo largo del proceso demostraron que, Joaquín logró reducir su tiempo de juego en línea, participó activamente en otras actividades y mejoró su interacción con sus compañeros. Los estudiantes en general desarrollaron una mayor conciencia sobre los riesgos de la ludopatía y la importancia de equilibrar su tiempo de ocio.

Esta experiencia demuestra la importancia de la intervención educativa para abordar problemáticas contemporáneas. La combinación de estrategias didácticas, acompañamiento emocional y trabajo colaborativo entre escuela y familia facilita un abordaje integral de la ludopatía en el aula, favoreciendo el bienestar y aprendizaje de los estudiantes.

UN PROYECTO EN RELACIÓN A LA LUDOPATÍA

María Evangelina Marvulli

DNI 28800408

Área Primario

Durante el pasado año escolar en grupos pequeños les asigné una tarea desafiante a mis alumnos de séptimo grado. Era un proyecto que presenté en relación con la prevención de la ludopatía. Un séptimo grado con adolescentes desafiantes. Como docente, intuía que iba a ser una tarea difícil, pero también entendía la importancia de enseñar los riesgos asociados a los juegos de azar, especialmente en una etapa en la que muchos de ellos tienen acceso a estos sitios de internet.

El proyecto inició con una charla introductoria en la que expliqué qué es la ludopatía, cómo se desarrolla y cuáles son sus consecuencias. Para que puedan comprenderlo más allá de que algunos ya estaban en tema, utilicé ejemplos visuales y videos testimoniales de personas que habían vivido de cerca este problema. El objetivo era que los estudiantes no solo comprendieran el concepto, sino que también se sensibilizaran sobre las consecuencias sociales, psicológicas y económicas de este trastorno. Esto responde a lo señalado en el informe del GCBA, que destaca la importancia de *“dar visibilidad y concientizar sobre esta problemática, así como promover buenas prácticas de uso seguro y responsables de las tecnologías, como la herramienta más poderosa para minimizar riesgos y evitar o disminuir incidentes”*.

Al ver que los estudiantes comenzaban a involucrarse en la discusión, organicé una dinámica grupal. Dividí a los alumnos en pequeños grupos y les asigné diferentes temas relacionados con la ludopatía: señales de advertencia, factores de riesgo y estrategias para evitar caer en la adicción. Durante esta actividad, les

proporcione una guía con preguntas para estructurar el debate, lo que les permitió reflexionar de manera más profunda sobre sus propios comportamientos y los de sus amigos. La Dra. Silvina Pedrouzo menciona que *“la adolescencia es una etapa de vulnerabilidad en la que se atraviesan situaciones relacionadas con algún tipo de frustración afectiva y el riesgo de desencadenar un patrón adictivo de comportamiento es mayor”*, por lo que consideré crucial que los estudiantes reflexionaran sobre estos aspectos.

También realicé una actividad de “juego de roles”, donde cada grupo representó una situación en la que los adolescentes podrían verse tentados a participar en un juego de azar. Por ejemplo, una apuesta entre amigos o el uso de aplicaciones móviles de apuestas. Esta dinámica les permitió analizar cómo se sentirían en ese tipo de situaciones y cómo podrían manejar la presión social o la tentación. En relación con esto, el documento mencionado advierte que *“la accesibilidad constante de dispositivos móviles proporciona una disponibilidad ininterrumpida para el uso de estas plataformas, las cuales, en su mayoría, son ilegales y están al alcance de la mano las 24 horas del día”*.

Una herramienta que utilicé fue Kahoot!, una aplicación educativa a través de un pin, en la que los estudiantes podían responder preguntas relacionadas con sus hábitos de juego. Esta autoevaluación luego de una puesta en común, les permitió reflexionar sobre sus propios comportamientos y recibir retroalimentación sobre posibles riesgos y así pudieron identificar si algunos de sus hábitos podrían estar asociados a actitudes de riesgo frente al juego.

Como parte del cierre del proyecto, les pedí a los estudiantes que crearan una campaña de concientización sobre la ludopatía, dirigida a sus compañeros. Trabajaron en grupos para diseñar carteles, folletos e incluso videos que se utilizarían para difundir el mensaje dentro de la escuela. Esta actividad les permitió no solo aplicar lo aprendido, sino también poder transmitir lo

trabajado dentro de su comunidad escolar. Según el informe, *“es responsabilidad de los adultos generar espacios de reflexión y acción, y promover buenas prácticas para mitigar las consecuencias, tanto económicas como psicológicas, que esta actividad puede ocasionar”*.

Finalmente, realizamos una exposición abierta a toda la comunidad educativa, donde padres y docentes pudieron ver el trabajo realizado por los estudiantes. Este evento no solo permitió que los jóvenes compartieran lo aprendido, sino que también abrió un espacio de diálogo con los padres sobre cómo prevenir la ludopatía en sus hogares.

Esta experiencia fue muy enriquecedora tanto para los estudiantes como para mí. Me permitió darme cuenta de que los jóvenes lograron reflexionar sobre un tema tan importante como es la ludopatía en adolescentes.

Fuentes Consultadas

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. (2024, agosto). *Adolescentes y juegos de apuestas Boletines 2024*.

MÁS ALLÁ DEL JUEGO: ACCIONES PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA INFANTIL

Mirian Karina Morales

DNI 24453694

Área Primario

Fundamentación

La ludopatía es una adicción a los juegos de apuesta. Se considera una enfermedad conductual, dado que la persona pierde el control de sus impulsos, llevándola a apostar dinero de manera compulsiva y generando así una gran frustración e insatisfacción.

Lo que comienza siendo un juego inofensivo puede terminar afectando el normal desarrollo y generar dependencia, especialmente en niños, ya que, “a diferencia de los adultos, aún no han alcanzado la capacidad de autorregulación y la toma de conciencia de las decisiones” (Lewin L.) aspecto que puede generar bajo rendimiento académico, graves pérdidas económicas y deterioro de las relaciones sociales y familiares.

El posicionamiento de la escuela frente a estas prácticas y la detección temprana son fundamentales para prevenir y alertar a tiempo, a los estudiantes de los posibles riesgos y efectos negativos que implican los juegos de azar.

Objetivos

Que los alumnos tomen conciencia de las implicancias de los juegos de apuestas en la vida de las personas.

Que los estudiantes reflexionen acerca de las diferencias entre juegos recreativos y juegos de azar.

Desarrollo

Durante dos o más encuentros se realizarán talleres destinados a la reflexión y toma de conciencia respecto de las diferencias que existen entre los juegos recreativos y los juegos de apuesta.

En los talleres se proyectarán videos, con el fin de que los chicos conozcan, cuál es la dinámica de los juegos de azar y los diferentes entornos en los que se desarrollan, tanto virtuales como presenciales.

Se convocará a los chicos a reflexionar acerca de los riesgos y las consecuencias que conlleva la participación en juegos de apuestas. Además, se destacará que los premios económicos dependen de la suerte y no de la habilidad o esfuerzo personal, como en el caso de los deportes.

Para ejemplificar, se podría utilizar un bingo como escenario y a su vez plantear preguntas, tales como: “¿qué sentirían si algún integrante de sus familias apostara todo su dinero en juegos?”

En un segundo taller se llevarán a cabo juegos recreativos, diseñados para fomentar el desarrollo de habilidades y estrategias de cálculo, permitiendo que los participantes asuman el control de sus decisiones mientras se divierten. Estos juegos incluirán, por ejemplo, preguntas de cultura general o crucigramas.

Posteriormente se abrirá un espacio para el debate, donde los participantes podrán compartir sus reflexiones.

Conclusión

Se espera que, a partir de los talleres, los estudiantes puedan reconocer las implicaciones negativas asociadas a los juegos de azar y que tomen conciencia de que, cuando éstos se practican con fines económicos, pueden generar efectos adversos. Estos riesgos incluyen la posibilidad de desarrollar ludopatía, adicción sin sustancia, que también tiene un impacto devastador en la vida de las personas.

Fuentes Consultadas

Roa, Miguel. *¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?* - España. CEAPA

Confederación Don Bosco. *Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía*. España. Pasaporte 0,0

Martínez, Paulina. Durán, Pablo. *Juego en línea en la Argentina: ¿Es necesaria la regulación?* - Argentina. CECE, 2020

EL LABERINTO VIRTUAL: LUDOPATÍA Y LA URGENCIA DE EDUCAR EN LA ERA DIGITAL

Julieta Paula Pizarro

DNI 23781432

Área Primario

Inicio

El timbre resuena en el patio, pero la algarabía habitual se ve opacada por un murmullo inquietante. En el aula de séptimo grado, noto a Mateo, un alumno brillante, abstraído en su celular. Sus ojos, antes chispeantes de curiosidad, ahora reflejan una sombra de ansiedad. Mateo, como muchos otros/as niños/as, está atrapado en el laberinto virtual de los juegos en línea, un laberinto que, sin saberlo, lo conduce hacia la ludopatía.

Desarrollo

Como docente, me enfrento a un desafío que trasciende las fronteras del aula. La ludopatía infantil, impulsada por la omnipresencia de los dispositivos móviles y los juegos en línea, que se ha convertido en una realidad preocupante. Los/as niños/as, en su etapa de desarrollo, carecen de la capacidad de autorregulación necesaria para resistir la atracción de estos juegos, que prometen recompensas inmediatas y emociones intensas.

Recordé las palabras de Laura Lewin, sobre la vulnerabilidad de los niños ante los comportamientos adictivos. Inspirada por esta reflexión, decidí implementar un proyecto áulico para abordar la ludopatía desde una perspectiva preventiva y educativa.

Proyecto: “Conectados con la realidad: Un viaje hacia el uso responsable de la tecnología”

Fundamentación

El proyecto se basa en la necesidad de promover el uso responsable de la tecnología y prevenir la ludopatía en niños/as y adolescentes.

Se fundamenta en la Ley Nacional de Educación y en los lineamientos curriculares que promueven la formación integral de los/as estudiantes.

Se reconoce la importancia de abordar la ludopatía desde una perspectiva preventiva, brindando a los/as estudiantes herramientas para la toma de decisiones informadas y responsables.

Objetivos

Concientizar a los/as estudiantes sobre los riesgos de la ludopatía y el uso excesivo de la tecnología.

Promover el desarrollo de habilidades de autorregulación y toma de decisiones responsables.

Fomentar el uso de la tecnología como herramienta de aprendizaje y creatividad, en lugar de fuente de adicción.

Establecer un diálogo abierto con las familias sobre la importancia del acompañamiento en el uso de la tecnología.

Actividades

Talleres interactivos: Se realizaron talleres donde los/as alumnos/as reflexionaron sobre sus hábitos de uso de la tecnología, identificaron los riesgos de la ludopatía y exploraron alternativas de ocio saludables.

Análisis de casos: Se analizaron casos de ludopatía infantil, a través de videos y testimonios, para comprender las consecuencias de esta adicción.

Creación de materiales educativos: Los/as estudiantes crea-

ron afiches, cortos y presentaciones para difundir mensajes de prevención de la ludopatía entre sus compañeros/as y familias.

Debates y juegos de roles: Se realizaron debates y juegos de roles para practicar la comunicación asertiva y la toma de decisiones responsables en situaciones de riesgo.

Charlas con especialistas: Se contactó con el hospital efector para invitar a un psicólogo y especialista en ludopatía para brindar charlas informativas a estudiantes y familias.

Conclusión

El proyecto “Conectados con la Realidad” fue un paso importante en la prevención de la ludopatía en mi aula. Sin embargo, soy consciente de que este es un desafío continuo que requiere el compromiso de toda la comunidad educativa. La experiencia fue reveladora. Los/as alumnos/as se mostraron interesados y participativos, compartiendo sus propias experiencias y preocupaciones. Aprendieron a identificar los signos de alerta de la ludopatía, a establecer límites en el uso de la tecnología y a buscar alternativas de ocio que les brindaran satisfacción y bienestar. Debemos seguir informándonos, capacitándonos y trabajando en red para proteger a nuestros niños del laberinto virtual y guiarlos hacia un uso responsable y saludable de la tecnología. Es importante destacar que la intervención temprana es fundamental para prevenir la ludopatía y sus consecuencias. Como docentes, tenemos la responsabilidad de estar atentos a las señales de alerta y de brindar a nuestros/as estudiantes las herramientas necesarias para navegar en el mundo digital de manera segura y responsable.

Fuentes Consultadas

Herramientas tecnológicas para la prevención de la ludopatía infantil. Ludopatía Digital y Salud Mental: Estrategias para Padres.

Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía. Pasaporte 0,0. Confederación Don Bosco.

Adolescentes y juegos de apuestas online. GCBA Adolescentes y juegos de apuestas online. <https://buenosaires.gob.ar/jefatura-degabinete/centro-de-ciberseguridad> agosto, 2024.

Juego en línea en argentina: un vacío jurídico en la sociedad del conocimiento que reclama una solución: ¿es necesaria su regulación? Paulina Martínez y Pablo Durán Marzo, 2020.

Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A. Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. Arch Argent Pediatr. 2024; Primero en Internet 8-AGO-2024.

“Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia”. En Sociedad Argentina de Pediatría - Apuestas en línea un problema actual en la niñez y adolescencia. 2024.

LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA A TRAVÉS DE PROYECTOS COLABORATIVOS

Ricardo Alfredo Romón

DNI 20606340

Área Primario

Como docente de sexto grado en una escuela primaria, he observado la necesidad de abordar temas de salud mental y comportamientos de riesgo en mis estudiantes. Una de las temáticas que considero crucial es la ludopatía, un problema que, aunque a menudo se asocia con adultos, puede comenzar a gestarse en la infancia y la adolescencia a través de la exposición a juegos de azar y videojuegos. Mi objetivo al tratar este tema fue promover la conciencia sobre el juego responsable y brindar herramientas para que los alumnos comprendan los riesgos asociados con la ludopatía. Para ello, decidí implementar un proyecto colaborativo que incluyera dinámicas de grupo, recursos visuales y actividades prácticas.

1. Introducción al Tema: Charla Interactiva

Comenzamos la clase con una charla interactiva donde expliqué qué es la ludopatía. Utilicé gráficos simples y casos reales adaptados a su nivel, lo que permitió que los estudiantes identificaran comportamientos relacionados con el juego. Durante esta conversación, fomenté un ambiente en el que todos podían expresar sus opiniones y experiencias, promoviendo la empatía y la escucha activa.

2. Creación de Grupos de Trabajo

Dividí a los alumnos en pequeños grupos y les asigné la tarea

de investigar diferentes aspectos de la ludopatía: sus causas, consecuencias, y cómo prevenirla. Cada grupo tuvo acceso a recursos como videos y artículos adaptados a su nivel. Esta estrategia les permitió convertirse en expertos en un área particular, lo que generó un sentido de responsabilidad y colaboración entre ellos.

3. Presentaciones y Aprendizajes Compartidos

Después de una semana de investigación, cada grupo presentó su trabajo al resto de la clase. Esta actividad no solo fomentó el habla en público, sino que también permitió que cada grupo compartiera sus aprendizajes de manera creativa. A través de estas presentaciones, se generó un debate enriquecedor donde los estudiantes pudieron cuestionar y reflexionar sobre la información presentada.

4. Taller de Juego Responsable

Finalmente, organizamos un taller donde los estudiantes diseñaron un juego de mesa que promoviera la diversión sin apuestas. Este ejercicio creativo permitió a los alumnos aplicar lo aprendido y pensar en formas alternativas de disfrutar del juego. La elaboración del juego fue un proceso colaborativo que incluyó

Taller de Juego Responsable: Detalles de la Implementación

1. Definición de objetivos del juego Los alumnos comenzaron por establecer los objetivos del juego que diseñarían. A través de una lluvia de ideas, discutimos qué aspectos del juego responsable querían resaltar: la diversión sin riesgo, el trabajo en equipo y la importancia de tomar decisiones conscientes. Cada grupo se comprometió a crear un juego que fomentara estos valores. 2. Creación de un prototipo Utilizando materiales reciclados como cartones, botones, dados viejos y marcadores, los estudiantes comenzaron a esbozar y construir un prototipo de su juego. Se les animó a ser creativos, haciendo que cada elemento del jue-

go reflejara los conceptos aprendidos en las clases anteriores. Un grupo decidió crear un juego de mesa en el que los jugadores debían avanzar evitando “trampas” que representaban situaciones relacionadas con el juego problemático. 3. Reglas y estrategias de juego Mientras diseñaban, los estudiantes también escribieron un reglamento claro que incluía cómo jugar, qué hacer en determinadas situaciones y cómo ganar, enfatizando que la competencia amistosa era el objetivo principal, y no el triunfo a costa de otros. En esta fase, discutimos la importancia de la equidad y el respeto en el juego, valores esenciales para evitar comportamientos riesgosos en cualquier tipo de actividad. 4. Pruebas de juego Tras finalizar el diseño, cada grupo presentó su juego al resto de la clase. Realizamos sesiones de prueba en las que los estudiantes jugaron con los prototipos de sus compañeros. 5. Reflexión y evaluación Finalmente, organizamos una sesión de reflexión en la que cada alumno pudo compartir sus pensamientos sobre el proceso creativo, lo que aprendieron acerca de la ludopatía y cómo el juego responsable se integra en sus vidas diarias. 6. Cierre de la actividad Para cerrar el taller, creamos un mural en el aula.

Resultados y Aprendizajes

La implementación de este taller colaborativo logró generar un ambiente positivo, en el que los alumnos no solo aprendieron sobre la ludopatía, sino que también desarrollaron competencias sociales, habilidades de trabajo en equipo y pensamiento crítico. La experiencia les permitió entender de manera lúdica un tema serio, ayudándoles a interiorizar la importancia de jugar de forma segura y responsable. Al final del proyecto, comprobamos que el aprendizaje sobre la ludopatía no solo había sido informativo, sino transformador en las actitudes y comportamientos de los estudiantes hacia el juego y la diversión.

¿LUDOPATÍA EN LA ESCUELA PRIMARIA?

Laura Sánchez Framini

DNI 92895226

Área Primario

El uso excesivo de las aplicaciones digitales y videojuegos está generando en la población más joven un impacto adictivo que en muchos casos conduce a la ludopatía. La misma está creciendo de forma vertiginosa y afecta cada vez más a población que abarca edades desde los once, doce o trece años hasta la adultez. En el ámbito educativo aparece la necesidad de educar a los estudiantes, informando y reflexionando para prevenir una problemática que ha sorprendido a toda la comunidad: las apuestas online en jóvenes preadolescentes, algo impensado en otros contextos.

Transcurría el año 2023 y la escuela en cuestión, perteneciente a la Ciudad de Buenos Aires y de gestión estatal, venía siguiendo un plan de acción a nivel institucional relacionado directamente con el proyecto que se había planificado para ese año “Crecer y aprender con otros en armonía”. Por este motivo, una vez a la semana, se realizaban rondas de intercambio entre los estudiantes de séptimo grado con su docente, como estrategia para trabajar los diferentes ítems del mismo, especialmente por los conflictos vinculares que se estaban vivenciando. Se habían generado dos subgrupos y entre ellos/as era moneda corriente el maltrato generalizado: se insultaban, se pegaban, se amenazaban. Eran momentos de mucha tensión y cuando se intentaba hacer circular la palabra no se lograban espacios de escucha. Había intentado encontrar la fuente del problema, qué era lo que más los ofuscaba, cuál era el motivo principal, pero no había podido descubrir la punta del conflicto.

Hacia mediados del mes de mayo apareció una situación concreta sobre un diálogo subido de tono entre tres alumnos del grado durante el recreo. Inmediatamente nos acercamos al lugar. Se escucharon las siguientes frases: “¡Me dijiste que hoy me ibas a pasar la plata!”, mientras el otro le respondía muy nervioso con cara descajada: “¡Te juro que hoy te la paso!”. La tercera en la conversación aseveraba: “¡Jano, por favor, bancalo! ¡La semana pasada a mí me la devolvió cuando ganó!”. Ahí entendí por dónde venían los principales conflictos entre ellos/as. Este fue el inicio que dio pie para interiorizarme y accionar con estrategias concretas al interior del grado. Ese día, cuando volvimos al aula, sólo pudimos conversar. Una de las chicas contó que muchos de ellos/as hacían apuestas de fútbol online, y que varias veces lo realizaban con hermanos más grandes.

Decidí buscar material que los convocara, como videos educativos con relatos sobre experiencias de pares que hablaban de las apuestas y cómo les iba transformando la vida, generándoles trastornos de ansiedad, dificultades para relacionarse con los demás y dependencia hasta llegar al consumo problemático. Paralelamente conversé con la conducción de la escuela para implementar el tema como parte de los contenidos “Trastornos que genera la ludopatía en los jóvenes” e incluirla en el proyecto escuela. Se decidió trabajar desde las Tics con simuladores. Sabíamos que esta estrategia era crucial para problematizar el juego. La idea era hacerlos transitar el momento de las apuestas y sus consecuencias emocionales. Y así fue. A medida que iban avanzando y perdían les generaba frustración, enojo y a su vez ganas de volver a jugar. En los intercambios posteriores a la actividad conversábamos sobre qué les pasaba a través de preguntas como: “¿Cómo te sentiste en el momento de empezar la apuesta?” “¿Y cuándo perdiste?”

Buscamos ayuda de profesionales especializados como psicólogos, que se acercaron a la institución para dar charlas de

concientización sobre consumos problemáticos en jóvenes, entre los que se focalizó en las apuestas de fútbol online. Se generó un cronograma con talleres para las familias con el objetivo de extender la concientización a toda la comunidad. En éstos tuvieron la posibilidad de compartir testimonios de otras familias que contaban cómo lo habían vivido ellas y de qué manera fueron acompañando a sus hijos/as en un tema tan delicado. Para finalizar se armaron campañas de prevención entre toda la comunidad educativa. Para ello, los estudiantes hicieron un “flyer” informativo y lo compartieron entre las familias.

A modo de cierre pude concluir que la ludopatía es una problemática presente en todas las edades y estratos sociales, incluso en la escuela primaria. A través del trabajo mancomunado de la escuela como institución y la comunidad se lograron objetivos que parecían imposibles de alcanzar, pero que con sensibilidad, compromiso, responsabilidad y el acompañamiento de los profesionales especializados se pudo abordar este tema que es tan complejo.

Fuentes Consultadas

Pavlovsky, F. (2024). Apuestas online. La tormenta perfecta: Crianza digital y adicciones emergentes. Implicancias clínicas y lineamientos prácticos. Ucrania: Noveduc.

Pascal, I. (s/f). La generación ansiosa: ¿Qué es y cómo ayudar a niños y adolescentes? E-tic. <https://etic.fundaciondn.org/la-generacion-ansiosa>

LA ADICCIÓN AL JUEGO EN LA PREADOLESCENCIA: UNA REALIDAD EMERGENTE

Natalia Tizón

DNI 33403386

Área Primario

La ludopatía, o adicción al juego, es un problema que ha venido creciendo en los últimos años, especialmente en jóvenes y adolescentes. Aunque tradicionalmente se asociaba con adultos, cada vez más niños y preadolescentes están siendo afectados por esta problemática. Los avances tecnológicos han hecho que las apuestas y los juegos de azar sean fácilmente accesibles para los más jóvenes, lo que aumenta el riesgo de que desarrollen conductas adictivas. Es fundamental que el sistema educativo esté preparado para abordar este problema emergente, brindando a los estudiantes herramientas para reconocer los peligros de estas prácticas desde temprana edad.

En los últimos años, ha quedado claro que los niños, aún en etapas tempranas de la adolescencia, están expuestos a una gran cantidad de juegos de azar a través de plataformas en línea, aplicaciones móviles y juegos de consola. A menudo, estos juegos están diseñados para enganchar a los jugadores y pueden incluir microtransacciones o mecánicas que imitan las apuestas reales. Muchos niños, sin ser conscientes de los riesgos, participan en juegos que los llevan a gastar dinero real o a acumular emociones relacionadas con el riesgo y la recompensa.

Un caso común es el de los niños que juegan videojuegos donde se pueden comprar “paquetes” o “mejoras” dentro del juego, lo que simula el comportamiento de las apuestas. Los jóvenes suelen sentirse impulsados a seguir jugando debido a la recompensa instantánea que reciben por sus esfuerzos, lo que genera

una falsa sensación de control sobre los resultados. Esta percepción errónea puede fomentar la repetición de la conducta y, con el tiempo, el deseo de seguir jugando para “recuperar” lo perdido, algo que se asemeja a las dinámicas de la ludopatía.

Para evitar que los jóvenes desarrollen conductas adictivas vinculadas al juego, las instituciones educativas deben tomar un rol activo en la prevención. Esto no solo implica educar sobre los riesgos del juego, sino también ofrecer actividades y recursos que permitan a los niños entender la diferencia entre el juego recreativo y las apuestas. Se pueden organizar talleres en los que se enseñe a los estudiantes a identificar las mecánicas de los juegos que imitan las apuestas y cómo estas pueden generar problemas emocionales y financieros a largo plazo.

Es necesario también fomentar la reflexión sobre las emociones que experimentan los niños al jugar. ¿Por qué buscan la emoción de ganar? ¿Qué sienten cuando pierden? ¿Qué hace que sigan jugando a pesar de las pérdidas? Este tipo de preguntas deben ser abordadas en el aula para promover una conciencia crítica sobre las prácticas de juego y la influencia que tienen en el comportamiento emocional de los niños.

La ludopatía en la preadolescencia es un tema que no puede ser ignorado. El acceso fácil y frecuente a juegos de azar, tanto en línea como en aplicaciones, ha facilitado que muchos jóvenes caigan en prácticas adictivas. Es fundamental que la educación primaria se enfoque en prevenir este tipo de adicciones, proporcionando a los niños las herramientas necesarias para comprender los riesgos del juego y aprender a manejar sus emociones. Solo a través de una intervención educativa temprana se podrá minimizar el impacto negativo de esta problemática en el desarrollo de los jóvenes.

Fuentes Consultadas

Ortega, A. & García, F. (2017). *La ludopatía en la adolescencia: Prevención y tratamiento*. Editorial Médica Panamericana.

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2022). *Juego y salud mental en adolescentes: Informe global sobre las adicciones*.

HACIA UN ABORDAJE CRÍTICO DE LA LUDOPATÍA...

Patricia Alejandra Tomaselli

DNI 21050968

Área Primario

Inicio: El presente trabajo expondrá el proyecto realizado en una escuela pública de nivel primario de jornada completa. La preocupación se centró en el uso desmedido de las netbooks tanto adentro de la escuela, en las horas de recreos, post y pre-comedor como también en las casas de los alumnos/as. Éstos utilizaban las computadoras para jugar a videos juegos que en su mayoría reproducían conductas violentas. Cabe destacar que lo anteriormente expresado se vislumbró, a través de observaciones directas, exposiciones de las diversas familias en reuniones de padres y docentes en reuniones institucionales. Como consecuencia se decidió trabajar en la problemática a través, de un proyecto institucional con participación de toda la comunidad educativa.

Se seleccionó este proyecto de manera ilustrativa para dar un ejemplo de la necesidad de visibilizar las situaciones de ludopatía, que, si bien se manifiestan fuertemente, en edades mayores, se pueden iniciar en la escuela primaria.

Desarrollo: La fundamentación del proyecto estuvo centrada en que en la actualidad el uso excesivo de videojuegos puede generar problemas en el ámbito educativo, social y emocional en los estudiantes de nivel primario, y aunque los mismos pueden tener beneficios cuando se usan de manera moderada y controlada, el abuso puede afectar al rendimiento académico, las relaciones interpersonales y la salud física y mental, por este motivo se hace imprescindible abordar esta problemática de manera preventiva y educativa involucrando a toda la comunidad educativa, ya que nos afecta a todos/as.

Las acciones institucionales realizadas fueron en primer lugar visibilización de la problemática y organización de un plan de acción en el que, se tuvieron en cuenta el abordaje de la dificultad, en reuniones institucionales, decisiones sobre las estrategias a utilizar en las diferentes reuniones de ciclos, con equipo de conducción y docentes de todas las áreas. Se realizó un trabajo interdisciplinario con compromiso de todo el personal docente, se convocaron a diferentes profesionales para que participaran de encuentros con alumnos/as, docentes y familias en talleres y se trabajó en la realización de medidas preventivas, por parte de los estudiantes, que no solo se llevaron a cabo, al interior de la escuela, sino que se socializaron con otras instituciones educativas de la zona.

Dentro de las acciones abordadas, fue de mucha utilidad, la realización de los Consejos de Delegados y de Grados para reflexionar entre todos y todas sobre las acciones que se llevarían a cabo. Con respecto a los Consejos de grado se eligió dentro de las propuestas a un representante, que sería la voz del grupo y lo representaría en el Consejo de Delegados, los cuales se reunían mensualmente para evaluar las acciones realizadas.

Al interior de los Consejos de Grados surgió la posibilidad de encuadrar el uso de los videos juegos teniendo en cuenta el tiempo en el que se llevarán a cabo y la selección de los mismos. De esta manera en Consejo de Delegados con la participación de diferentes docentes: grado, recuperación, educación digital, bibliotecarios, etcétera, se establecieron los posibles horarios de juegos y un listado de los mismos para jugar. Esta acción estaría sujeta a cualquier modificación en el transcurso del tiempo para ajustarse mejor a la realidad. Todas las medidas consensuadas quedaban registradas en un libro de actas de Consejo de Aula/Delegados de la Institución y en afiches que se expondrían en el espacio donde se realizaban los recreos. A partir del trabajo institucional la problemática dejó de ser una dificultad para convertirse en una

oportunidad de trabajo en equipo, consenso y aprendizaje compartido. Las conductas desmedidas hacia los videojuegos se transformaron en un tema de reflexión constante y oportunidades para incursionar en otras formas de diversión como por ejemplo la organizaron en el patio de distintas estaciones con juegos tradicionales, acompañados por profesores de educación física, tecnología, plástica, etcétera.

Conclusión

La Organización Mundial de la Salud incluye en la CIE-11 – como una enfermedad prevenible y tratable– la adicción a los videojuegos dentro de los desórdenes mentales, en la categoría de uso de sustancias o comportamientos adictivos.

Las acciones, decisiones y estrategias desarrolladas por el jugador en los videojuegos activan el circuito dopaminérgico de recompensa.

Esto genera patrones compulsivos de juego, desencadenados por la intensidad de los estímulos y por la respuesta inmediata placentera. (Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A, 2024, pp. 3-4)

De acuerdo a lo citado anteriormente, es de vital importancia en primer lugar, tomar conciencia como educadores, que los estudiantes en la transición que va desde la niñez hacia la adultez se encuentran, con que, no tienen los medios, la capacidad o la experiencia necesaria para enfrentar los desafíos de la sociedad. Por otro lado, detrás de las apuestas virtuales, influencers y redes sociales hay una inmensidad de intermediarios que persiguen sus metas, sin importar a quién se perjudica.

Como educadores tenemos la obligación moral y pedagógica de acompañar a nuestros/as alumnos/as, involucrándonos, a fin de encontrar nuevas formas “cuidadas”, para ayudarlos/as a hacerle frente a estos cambios, los cuales, deberán ser tomados con actitud crítica y responsabilidad.

En 2004, Paulo Freire manifiesta que “una de las tareas principales de la practica educativo-progresista es exactamente el desarrollo de la curiosidad critica, insatisfecha, indócil. Curiosidad con la que podemos defendernos de “irracionalismos “resultantes de, o producidos por, cierto exceso de “racionalidad” de nuestro tiempo altamente tecnificado (p.16)

En las escuelas es de vital importancia realizar actividades en las que se le dé la palabra a los estudiantes y se realice una escucha atenta a las necesidades de los mismos. Hacernos cargo de nuestra función, será imprescindible. En esta gran tarea pedagógica aparece la función de las familias, primeras educadoras, las cuales deberán acompañar el abordaje realizado en las instituciones educativas y tener un buen vínculo con las mismas a fin de realizar, un trabajo en conjunto y coherente para favorecer el bienestar integral de nuestros/as alumnos/as.

Fuentes Consultadas

Paulo Freire. Pedagogía de la Autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa. Sao Paulo, 2004

Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A. Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. Arch Argent Pediatr. 2024;e202410459. Primero en Internet 8-AGO-2024

LUDOPATIA: UNA PROBLEMÁTICA QUE ATRAVIESA A NUESTROS ALUMNOS

Virginia Vanesa Galvano

DNI 24909720

Área Primario

El fenómeno de los juegos de apuestas online entre adolescentes es cada vez más preocupante. Por esa razón, resulta necesario analizar y dar a conocer, a los adultos a cargo, tanto los síntomas como las consecuencias de estas prácticas a corto y largo plazo. Así como promover buenas prácticas con el fin de evitar o disminuir incidentes que pudieran afectarlos y/o perjudicar social, económica y psicológicamente.

En la actualidad, los niños y niñas están empezando a incursionar en juegos en línea cada vez desde más pequeños/as. Esta tendencia coincide con una explosión de juegos de apuestas online disponibles que abarcan desde apuestas deportivas hasta máquinas tragamonedas tipo casino, ruletas y loterías. Más allá del riesgo inherente de engaños y estafas, esta proliferación de juegos también plantea una preocupación significativa: la ludopatía, un problema que puede ser igual o incluso más grave que los riesgos de fraude mencionados anteriormente. Cuando el juego deja de ser una fuente de aprendizaje positivo, entretenimiento y disfrute, entramos en un terreno más complejo que podría llegar hasta niveles ciertamente graves.

El medio Página 12 en uno de sus artículos nos recuerda que la OMS (Organización Mundial de la Salud)¹ “reconoce a la ludopatía como una enfermedad emocional que se va gestando en edades tempranas y afecta todas las esferas de la vida personal, familiar y social, entre otros, de quien la padece. En este aspecto cabe aclarar que el juego patológico o adicción al juego es una

condición grave que puede tener consecuencias devastadoras en la vida de quienes lo padecen amenazando su calidad de vida. Aún se desconoce qué impulsa a una persona a involucrarse y jugar de manera compulsiva. Al igual que otros trastornos, el juego patológico puede estar influenciado por una combinación de diferentes factores, entre ellos el contexto social y la relación familiar. Esta problemática afecta principalmente a jóvenes y personas de mediana edad. La práctica compulsiva del juego desde la infancia o la adolescencia aumenta significativamente el riesgo de desarrollar una adicción con consecuencias graves. La Dra. Silvana Pedrouzo, presidenta de la Subcomisión de Tecnologías de Información y Comunicación de la Sociedad Argentina de Pediatría, advierte que “la adolescencia es una etapa de vulnerabilidad en la que se atraviesan situaciones relacionadas con algún tipo de frustración afectiva y el riesgo de desencadenar un patrón adictivo de comportamiento es mayor.”² Es por eso que la atención debe estar centrada en nuestros menores. Si bien las estadísticas no son precisas, lo que sí tenemos claro es que el aumento de publicidad de estos sitios por parte de famosos, influencers, programas populares, sumado a los auspicios del mundo del deporte hacen que los jóvenes se “tienten” y prueben. La facilidad en el acceso a estas plataformas por parte de los adolescentes sumado a las escasas regulaciones a nivel nacional sobre estos sitios de apuestas y la inadecuada supervisión familiar empeora o complican la situación. Por otro lado, en la nota que el psicólogo Alejandro Schujman le dio al diario Clarín, se refiere a esta problemática de la siguiente manera: “Tuve en los últimos meses 10 consultas de colegios con docentes preocupados por el fenómeno creciente de las apuestas online de los estudiantes. Y este problema tiene toda la lógica. La lógica de la cultura de la inmediatez, de la satisfacción inmediata, molde en el que los chicos y chicas de este mundo son criados desde hace unos años y que propicia conductas adictivas.”

Por todo lo anteriormente mencionado, entendemos que es responsabilidad de los adultos generar espacios de reflexión y acción, y promover buenas prácticas para mitigar las consecuencias, tanto económicas como psicológicas, que esta actividad puede ocasionar si continúa a lo largo de los años. Partiendo de la base de que la ludopatía tiene como característica principal la incapacidad de controlar el impulso por jugar y que lleva indefectiblemente a severos daños en muchos aspectos de la vida del jugador y de su entorno familiar, Cabe preguntarnos... ¿Dónde estamos posicionadas las personas adultas y porque está pasando esto con nuestros jóvenes? ¿Qué hacemos ante esta situación?

En ese sentido, podemos distinguir los siguientes factores como los pilares más relevantes que contribuyen y fomentan esta situación:

- Consumo de alcohol desde edades tempranas.
- Hipererotización precoz.
- Adicción a las pantallas, facilitadas por los adultos.
- Disponibilidad de dinero, por ejemplo, en billeteras virtuales, aunque sea para otros fines.
- Esquema de “inmediatez y recompensa”.

en el funcionamiento general de las redes sociales, provocando una constante secreción de dopamina; “el neurotransmisor de la felicidad”.

Entonces, pasando en limpio... ¿Cuál es el primer desafío al que nos enfrentamos? La accesibilidad constante de dispositivos móviles que proporciona una disponibilidad ininterrumpida para el uso de estas plataformas las cuales, en su mayoría, son ilegales y están al alcance de la mano las 24 horas del día, facilitando así el consumo constante. Ahora bien, ¿qué buscan los/as adolescentes que juegan en estas apps? Concretamente, buscan gratificación instantánea y desean obtener dinero de manera rá-

pida y sencilla o, como ellos mismos lo expresan, “ganar plata fácil”. Según la neurociencia, este comportamiento puede explicarse por la liberación de dopamina, un neurotransmisor asociado con la sensación de placer que se produce como resultado de la gratificación inmediata.

Una vez mencionado el panorama general, nos adentramos en los sentimientos y sensaciones que genera esto en los jóvenes y los síntomas que pueden presentar al involucrarse en este tipo de juegos. Hay detalles específicos que podrían indicar la presencia de esta problemática, los que, si los observamos en nuestros adolescentes, podrían servirnos como alerta:

- Irritación sin motivo aparente;
- Reacción desmedida y/o agresiva ante la interrupción del juego;
- Estado de ansiedad y preocupación por retomar dicha actividad;
- Dificultades para dormir, señales de falta de descanso;
- Estado general de ansiedad, frustración y/o aburrimiento;
- Minimización o negación ante la confrontación respecto del uso excesivo de esta clase de plataformas;
- Se niega a hacer otras actividades para seguir jugando, está más retraído.
- Incremento de la cantidad de tiempo dedicado a jugar;
- Alejamiento de amistades que no juegan y conductas de aislamiento;
- Alteraciones en los hábitos cotidianos;
- Solicitudes de dinero fuera de lo común con distintos motivos, no siempre justificados;
- Identificación de mentiras respecto a la cantidad de tiempo de juego y diversos aspectos de su vida cotidiana;

• Disminución del rendimiento académico y desconcentración. ¿Qué hacer en caso de identificar alguno/s signo/s de los mencionados anteriormente?

- Realizar seguimiento atento y acompañar activamente.
- Supervisar y comprobar los contenidos o juegos que consumen periódicamente, al igual que las RRSS.
- Controlar el acceso a fuentes de dinero (billetera virtual, tarjeta de crédito y/o solicitudes de dinero a familiares)
- Hablar sobre el uso inteligente del tiempo de ocio y la necesidad de momentos de desconexión.
- Evitar situaciones que propicien o tienten a jugar.
- Conocer los juegos: investigar cómo funcionan y en qué consisten;
- Estar informados y educarnos sobre nuevos hábitos y avances relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para poder ir por delante de cualquier situación.
- Definir reglas claras y alcanzar acuerdos que todos puedan cumplir, tanto en el uso de las TIC como en los videojuegos;
- Dar el ejemplo haciendo un uso responsable y equilibrado de las plataformas de juego y entretenimiento y de las TIC en general. Y tres acciones especialmente importantes a llevar adelante:

1. Generar espacios de diálogo y confianza donde las niñas, niños y adolescente sientan la libertad suficiente para acercarse, comunicar lo que sienten, lo necesitan o pedir ayuda.

2. Hacer hincapié en la problemática, trabajando en la toma de conciencia de todo lo que implica esta situación y sus terribles consecuencias.

3. Buscar ayuda profesional si la situación lo amerita o si sentimos que no tenemos los recursos suficientes, tanto con grupos de ayuda con pares como con profesionales de la salud mental espe-

cializados en adicciones. Teniendo en claro las señales de alerta y las principales vías de acción a nivel familiar, es importante que entendamos cuáles son las características de las plataformas de juego ilegales y cómo reconocerlas. Tal como explican desde la Lotería de la Ciudad (LOTBA), que protegen al jugador. Para poder identificar fácilmente una página de juego legal, su dominio debe finalizar en bet.ar, si esto no es así, la página es ilegal. En el sitio web de la Lotería de la Ciudad hay mucho más material sobre este tema y guías específicas para familias, adolescentes y docentes que invitamos a consultar ingresando en:

[https:// www.saberjugar.gob.ar/?page=prevencion-apuestasmenores](https://www.saberjugar.gob.ar/?page=prevencion-apuestasmenores).

Por otra parte, es importante remarcar que el Ministerio Público Fiscal de la Ciudad ha dispuesto la creación de una Fiscalía Especializada para abordar todas las denuncias e investigaciones sobre sitios de apuestas ilegales mediante la Resolución FG N° 73/2024. Se trata de la Fiscalía en lo Penal, Contravencional y de Faltas N° 20 de C.A.B.A. que pasará a ser la Fiscalía Especializada en Delitos y Contravenciones vinculados a los Juegos de Azar (FEJA) y tendrá competencia especial y exclusiva para intervenir en aquellos casos en los que se investigue la posible comisión de una conducta subsumible en el artículo 301 bis del Código Penal de la Nación y en las infracciones contenidas en los artículos 135, 136, 137 y 138 del Código Contravencional de la Ciudad de Buenos Aires⁵. Desde BA-CSIRT trabajamos de forma articulada con dicha Fiscalía para garantizar que la gestión de los incidentes relacionados a esta temática se realice con la mayor agilidad y eficiencia posible.

Para concluir, podemos decir que dar visibilidad y concientizar sobre esta problemática, así como promover buenas prácticas de uso seguro y responsables de las tecnologías, es la herramienta más poderosa para minimizar riesgos y evitar o disminuir incidentes. Desde el Centro de Ciberseguridad de la Ciudad (BA-

CSIRT) estamos para colaborar con toda la ciudadanía en esta y cualquier otra situación que involucre a los entornos digitales.

Links a otros boletines de interés:

Padres del siglo XXI

Derechos de los niños, niñas y adolescentes en diversos ámbitos, también el digital.

Control Parental

Juegos Online, que debemos tener en cuenta.

LUDOPATÍA INFANTIL, UN RIESGO OCULTO

Daniela Zagame

DNI 30297474

Área Primario

En términos generales, la ludopatía puede ser definida como un trastorno psicológico compulsivo que lleva a una persona a jugar de manera recurrente, sin lograr decidir voluntariamente, generando problemas significativos en su vida personal, vínculos sociales, etcétera.

En la actualidad, existe una tendencia cada día mayor, de juegos de apuestas entre la juventud, alcanzando a rangos etarios que antes se encontraban fuera de ello y tienen su correlato y/o explicación en la presencia de las nuevas tecnologías y dispositivos tales como celulares, tablets, y todas aquellas herramientas que permiten un acceso más sencillo a los juegos.

Existe el concepto de ludopatía infantil que se define como una forma de adicción al juego que afecta a niños, niñas y adolescentes. Aunque comúnmente se asocia con las personas adultas, los y las menores también pueden desarrollar una dependencia a los juegos de azar, especialmente en entornos donde el acceso a ellos es fácil o donde se normalizan comportamientos de riesgo, como en los videojuegos o las apuestas.

Día a día surgen nuevos casos relacionados a esta problemática y la escuela (primaria y secundaria) es un escenario testigo de ello.

A continuación, se presenta el caso de a una estudiante de 14 años que se encuentra recursando séptimo grado en una escuela primaria.

Las alarmas se encendieron al notar en la alumna determinadas conductas que comenzaron a ser muy llamativas en el tiempo. En una primera instancia se observaba en ella un cansancio constante, durante gran parte de la mañana permanecía “durmiendo” sobre su escritorio, hecho que devino en su desarrollo académico (incumplimiento de actividades diarias, por ejemplo).

La situación cobró mayor importancia cuando su estado de ánimo comenzó a cambiar, notando en la estudiante actitudes de irascibilidad, nerviosismo y mayor ausentismo escolar.

En diferentes ocasiones, se crearon espacios de conversación con la estudiante, quien, en un primer momento, aludía sus cambios de humor y conducta a la falta de sueño provocada por “ruidos molestos”. Luego de varias sesiones, la alumna en cuestión pudo expresar con sus palabras que participaba de apuestas online y que su madre (única conviviente de la adolescente) no estaba al tanto de ello. Se mostró preocupada por no poder controlar la situación, ya que le resultaba cada día más difícil de manejar lo que le sucedía a ella, la relación con su entorno y cotidianidad y el creciente temor de no poder aprobar el año lectivo.

En conjunto con la Conducción de la institución se acordaron una serie de estrategias para trabajar con la estudiante.

Reuniones con la familia para ponerlos al tanto de la situación, ofreciendo recomendaciones tales como:

- Monitorear y controlar el acceso a dispositivos, dinero, etcétera.
- Fomentar la realización de otro tipo de actividades que no estén relacionadas específicamente con el uso de tecnologías (deportes, actividades sociales).
- Establecer tiempos de uso de dispositivos digitales.
- Ayuda basada en la terapia, para facilitar la expresión de la problemática por parte de la estudiante.

Por otro lado, en la escuela se organizaron charlas informativas con el objetivo de conocer el uso responsable de los dispositivos, los riesgos de utilizar juegos de azar y su relación con las adicciones.

Para finalizar, las palabras de Laura Lewin, experta en educación, resultan relevantes: “es importante comprender que, a diferencia de los adultos, los niños están en una etapa de desarrollo en la que aún no han adquirido plenamente la capacidad de autorregulación y toma de decisiones conscientes, lo que los hace más vulnerables a caer en comportamientos adictivos”. Por lo tanto, como educadores debemos asumir la tarea de ofrecer herramientas y acompañar el proceso de aprendizaje de nuestros/as estudiantes en todos los aspectos posibles.

Cuando el juego deja de ser algo que genera aprendizaje positivo, o esparcimiento y placer, se convierte en un camino peligroso al cual se debe prestar mayor atención y actuar rápidamente.

ÁREA MEDIO

LAS APUESTAS VIRTUALES DESDE TEMPRANA EDAD

Aguirre Katherine

DNI 42594905

Área Medio

Inicio

La experiencia se basa en la manifestación de casos de ludopatía adolescente (en este caso se hace alusión a los casinos en línea) en una jornada institucional organizada con chicos de 1er, 2do y 3er año de secundaria. Durante la charla varios chicos expresaron que sus familiares ganaban dinero a través de apuestas virtuales.

Desarrollo

Durante la charla un muchacho contó que empezó apostando 500 pesos, y terminó ganando 10.000, después le pregunté, pero ¿Cuánto dinero apostaste antes de ganar esos diez mil pesos? y el chico contestó más, 20000 más o menos, dándose cuenta que se trataba más de una pérdida de dinero que de ganancia...

Se les contó a los chicos que las aplicaciones están programadas para, como dijo en la conferencia Facundo Bianco “se libere dopamina en poca concentración, son hormonas de satisfacción para sentir la necesidad de seguir apostando, ya que la sensación placentera se siente cuando se deposita el dinero”. En las familias de los chicos que experimentan la ludopatía es algo enteramente común y normal, porque están muy adentrados en aplicaciones, redes sociales, ya que “... Actualmente, en esta era, la digital, la tecnología y el internet, han invadido y revolucionado cada uno de los aspectos cotidianos de nuestra vida (Matinez y Durán, 2020, p.3). Muchos chicos y chicas contaron que conocieron las apuestas en línea porque sus padres o familiares lo realizan.

Debido a que las apuestas en línea solamente las pueden empezar a realizar desde los 14 a 16 años, muchos chicos manifestaron que mentían con su fecha de nacimiento al crearse cuentas, y de esta manera poder jugar. Decían que al principio, lo tomaban como un pasatiempo, pero después llegaron a sentir una necesidad por ser tan fácil de acceder. Hay que tener en cuenta que “... El tiempo de desarrollo de la ludopatía on line es de un año, mientras que una ludopatía normal puede llevar entre 7 y 8 años. El mundo real desaparece y pasa a formar parte de otro virtual con la impronta de entretenimiento, cómodo, de fácil acceso (...) los siete días de la semana...” (Martínez, 2020, p 10)

Por lo general contaron que fueron acumulando deudas económicas, no muy graves, pero hay que considerar lo que dijo Facundo Bianco en la charla, que hasta “hay casos de chicos que se endeudan con gente mafiosa y eso se vuelve muy peligroso”.

Muchas veces todo comienza con los clásicos videojuegos en la infancia, pero luego se vuelve una dependencia, hasta llegar a apostar sus pertenencias, pedir dinero prestado o robar. Esto trae consecuencias en sus relaciones familiares, relaciones interpersonales, en su ciclo circadiano, en su aprendizaje y en resumen en su vida cotidiana. Se propuso realizar afiches virtuales en grupos de 3 alumnos con CANVA, los afiches virtuales debían mencionar un mensaje para evitar la adicción a los juegos virtuales para luego publicarlos en la página de la escuela e imprimirlos para pegarlos en las paredes de los pasillos del colegio, y de esta manera, los demás chicos de diferentes cursos los puedan ver.

Cierre

Los adolescentes y jóvenes son Jugadores en línea altamente vulnerables (Pedrouzo, 2024, p.3) sobre todo los de bajos recursos, llegando a eso a través de las publicidades y redes sociales cayendo a veces en el endeudamiento excesivo, también puede devenir en lavado de dinero, como dijo Facundo Bianco en la conferencia

“hay muchos famosos como Mesi que utilizan su imagen para promocionar juegos de apuestas en línea”. una de las formas de que no se propague es “...generar espacios de diálogo y confianza donde las niñas, niños y adolescente sientan la libertad suficiente para acercarse, comunicar lo que sienten, lo que necesitan y pedir ayuda...” (GCBA,2024, p 6), con los afiches virtuales que hicieron los alumnos tratamos de difundir mensajes para concientizar a más chicos y lograr avanzar con que nos cuenten y pidan ayuda si viven algún suceso similar y así ayudarlos y guiarlos a conductas más adecuadas hacia los medios tecnológicos para que su mal uso no traiga consecuencias difíciles de revertir.

Fuentes Consultadas

Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A. Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. Arch Argent Pediatr. 2024;e202410459. Primero en Internet 8-AGO-2024.

revista sociedad argentina de pediatría 2024: https://capacitacion.quinttos.com/pluginfile.php/117435/mod_folder/content/0/Sociedad%20Argentina%20de%20Pediatria%20-%20Apuestas%20en%20linea%20un%20problema%20actual%20en%20la%20ninez%20y%20adolescencia.pdf?forcedownload=1

Paulina Martínez y Pablo Durán, 2020. recursos didácticos para la prevención de la ludopatía. confederación Don Bosco.

juegos en línea en argentina, ¿es necesaria su regulación? https://capacitacion.quinttos.com/pluginfile.php/117435/mod_folder/content/0/Juego%20en%20linea%20en%20Argentina.pdf?forcedownload=1

GCBA, Marzo 2024.Revista sociedad argentina de pediatría : Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia. https://capacitacion.quinttos.com/pluginfile.php/117435/mod_folder/content/0/GCBA%20Adolescentes%20y%20juegos%20de%20apuestas%20online.pdf?forcedownload=1

TE APUESTO PROFE QUE PASO DE AÑO

Aisa Fernanda Silva

DNI 20640146

Área Medio

Cuántas veces hemos escuchado la famosa frase desafiante de los adolescentes que comienza te apuesto profe que... siendo el final tan inesperado, pasando por el que pasó de año, apruebo con 6 hasta que tal compañero llega a cierta hora. Pero qué esconden de esa afirmación.

Uno de los problemas que se detecta en la frase, es que no alcanza con el sólo reconocimiento de sus pares o el ganarle a un adulto, acertando la predicción. Sino que se creó una necesidad, se agregó el "cash". Si bien el juego es necesario en todas las etapas de la vida, y que tan necesario es en cada una, hay que tener sumo cuidado al aceptar el reto que propone, porque puede desencadenar en algo no deseado.

Otro punto problemático es que nos topamos y nos invaden en forma virtual y auditiva, los sponsors de las empresas de apuesta online. Podemos verlas en las publicidades, en las camisetas de los clubes deportivos, inclusive en la de la selección nacional de fútbol. Logos, nombres, música asociada a las empresas y demás invaden la mente del adolescente dejándolo a su imaginación que por apostar en la empresa que patrocinadoras sus vidas cambiarán, llegando a disfrutar la misma que sus ídolos.

Hace unos años atrás, se realizó una muy buena campaña contra el cigarrillo, limitando y prohibiendo los espacios para fumar, las propagandas de las tabacaleras entre otras cosas, resultando ser una excelente campaña. No es mala idea, realizar algo parecido con las empresas de juego online. La única forma de llegar a ellas sería por medio de los buscadores. Ahora bien, el estado no

es el único que debe actuar, la familia con los filtros en las computadoras, con las charlas con los adolescentes y apoyando a las autoridades es algo fundamental. De lo contrario, no sirve.

Sería bueno que la próxima vez que escuchemos la frase te apuesto profe... interrumpamos la misma y hablemos con los adolescentes qué implica apostar, hablar sobre los problemas de la ludopatía, buscar casos de personas reales que han vivido el problema del juego, online o no.

EL USO INADECUADO DE DISPOSITIVOS MÓVILES EN LA ADOLESCENCIA

Andrea Soledad Verón

DNI 32783541

Área Medio

Actualmente me trabajo con adolescentes entre 13 años y 17 años en una escuela Normal y una técnica. En el 2024 estuve como preceptora y tutora con un 2do año turno mañana, tenía estudiantes entre 14 y 16 años en la escuela Normal n° 3 de San Telmo. Trabajé durante el ciclo lectivo 2024 en pareja pedagógica con un tutor que era el docente de matemáticas del curso. Finalizando el 2° cuatrimestre se comenzó a detectar en un grupo de 6 estudiantes varones las siguientes características: reiteradas llegadas tardes a la escuela (entre 40 minutos y 1 hora tarde de ingreso), cambios de humor, falta de atención en las materias, bajo rendimiento académico, faltas en contra turno a educación física, no completaban la semana, siempre había entre 2 o 3 inasistencias, y quejas de los docentes por jugar en línea en clases. Al comenzar todo esto, lo comento al tutor y la coordinadora de tutores. Comenzamos hablando de manera individual con los estudiantes, nos comentaban que se dormían a las 3am, ellos ingresan a las 7.30hs a la escuela, lo cual se les dificultaba levantarse por eso eran las llegadas tardes o inasistencias, al regresar a sus hogares de la escuela, su horario de salida es 12.50hs, nos informaban que llegaban a sus casas, comían y dormían hasta las 20hs, comenzaban a jugar “ en línea “ hasta las 3am. Viendo todo esto, se citaron a las familias, antes de que concurren las familias a las reuniones con el tutor, coordinadora de tutores y el DOE(departamento de orientación escolar), nos enteramos por otros compañeros que estaban jugando por dinero, el dinero que los padres les transferían a mercado pago para comprar comida en la escuela, lo utilizaban

para las apuestas. Se realizó reunión con cada familia de manera individual, notificando y dejando asentado en el acta sobre la problemática, los padres se comprometieron a controlar el uso de dispositivos y no enviar más dinero sino comprarle alimentos (galletitas, jugos, alfajores, etc.) para que lleven a la escuela.

En tutoría trabajamos con un capítulo de la serie de Netflix “Con la piel de gallina”, temporada 2: capítulo 1 “un minuto más”, es una serie con 2 temporadas destinada a adolescentes, el capítulo que trabajamos de la serie trata sobre un adolescente que se obsesiona con un juego en línea y comienza a comer mal, alejarse de sus amistades y familiares, perderse fiestas, encerrarse en su cuarto, cambio de sueño y humor, faltas a la escuela, bajan sus calificaciones, cuando se da cuenta que no está bien su conducta se le había pasado la vida.

Los estudiantes se engancharon con el capítulo, al finalizar en la siguiente clase de tutoría se realizó un trabajo de reflexión y puesta en común donde debían plasmar en un afiche: ¿Cómo evitar la ludopatía? Entre todos armaron un listado con lo siguiente:

Fomentar la comunicación: animarnos a contar a los adultos nuestras experiencias y preocupaciones.

Establecer límites: limitar el tiempo y el dinero que se dedican al juego.

Buscar actividades alternativas: participar en actividades deportivas, artísticas o recreativas.

Mejorar el uso de redes: administrar la información personal y la importancia de la privacidad online.

Buscar ayuda profesional: si se convierte en una obsesión que no puedo manejar, es importante solicitar ayuda profesional.

Fuentes Consultadas:

<https://www.netflix.com/ar/title/80214792>

<https://www.educ.ar/recursos/159107/ludopatia-digital-adiccion-a-juegos-en-linea>

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN E INTERVENCIÓN SOBRE LUDOPATÍA: EN ESTE JUEGO NO HAY GANADORES

María Carolina Anodal.

DNI 28643755

Área Medio

En el marco de la unidad “Consumos problemáticos” de la asignatura Educación para la Salud correspondiente a quinto año del nivel secundario se realizó un proyecto sobre Ludopatía.

Hablamos de consumo problemático cuando un consumo afecta negativamente, en forma ocasional o crónica, una o más áreas vitales como: la salud física o mental, las relaciones sociales primarias (familia, pareja, amigos), las relaciones sociales secundarias (trabajo, estudio), como cita la Ley 26.934/14. La Organización Mundial de la Salud (OMS), ha reconocido como enfermedad a la ludopatía en general, y ha decidido incorporar los video juegos como causantes de trastornos, debido a que estas prácticas están generando problemas en personas muy jóvenes. (Martínez Paulina y Pablo Durán, 2020). La Dra. Silvina Pedrouzo, presidenta de la Subcomisión de Tecnologías de Información y Comunicación de la Sociedad Argentina de Pediatría, advierte que “la adolescencia es una etapa de vulnerabilidad en la que se atraviesan situaciones relacionadas con algún tipo de frustración afectiva y el riesgo de desencadenar un patrón adictivo de comportamiento es mayor.”. Es por eso que la atención debe estar centrada en nuestros menores.

El objetivo general se centró en la elaboración de un proyecto de investigación e intervención sobre ludopatía en la adolescencia. Los objetivos específicos: Investigar sobre los consumos on line prevalentes en adolescentes de nuestro país y comunidad

educativa. Diseñar los recursos y materiales necesarios para llevar adelante una campaña de promoción y prevención de los consumos on line de mayor prevalencia en los adolescentes. Generar momentos de intercambio a lo largo de todo el proceso como también permitir la recopilación, sistematización y socialización de las producciones elaboradas. Reflexionar sobre los riesgos del juego excesivo.

Se dividió al curso en tres equipos, a los cuales se les asignó la resolución de una actividad. Los alumnos trabajaron en clase durante seis clases de 80 minutos.

Equipo 1: Con el objetivo de conocer los hábitos de consumo en la población educativa, el equipo elaboró una encuesta sobre ludopatía, a través de un formulario de Google. La muestra fueron alumnos de entre 14 a 18 años. Luego, organizaron los datos en gráficos y describieron brevemente lo analizado indicando la tendencia.

Equipo 2: Realizaron la búsqueda, selección y organización bibliográfica en diversas fuentes sobre ludopatía, utilizando una guía de preguntas proporcionada por el docente.

Equipo 3: Elaboraron una campaña de promoción y prevención sobre ludopatía en la adolescencia. El formato utilizado fue un corto publicitario. En esta actividad los alumnos elaboraron el guion, actuaron, filmaron y editaron el video.

A modo de cierre, cada equipo presentó su información al grupo clase utilizando una presentación digital a elección, la cual debía respetar ciertos criterios en cuanto a diseño, gráficos y cantidad de diapositivas.

La evaluación consistió en una nota individual y otra grupal. Se utilizó una rúbrica de evaluación donde se volcaron los criterios a evaluar, los cuales fueron presentados a los alumnos al comienzo del proyecto. La evaluación fue continua y se tuvieron en cuenta diferentes competencias. Finalmente, durante la jorna-

da ESI, todos los grupos brindaron una charla a la comunidad educativa integrando todas las actividades trabajadas, incluida la proyección del corto.

Es responsabilidad de los adultos, familia y escuela, generar espacios de reflexión y acción, y promover buenas prácticas para mitigar las consecuencias de este flagelo que afecta a nuestros niños y adolescentes.

Fuentes Consultadas

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. (año). *Adolescentes y juegos de apuestas online* [PDF]. Recuperado de <https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2024-08/Adolescentes%20y%20juegos%20de%20apuestas%20online%20.pdf>

Ley 26934 - Plan Integral de abordaje de consumos problemáticos (IACOP): <http://bit.ly/leyIACOP>.

Martínez, P. y Durán, P. (2020). *Juego en línea en Argentina: ¿Es necesaria su regulación?* Cece

LUROPATÍA EN NIVEL MEDIO. NUEVOS DESAFÍOS EN TORNO A LA ADOLESCENCIA

Paula Arizaga

DNI 39207666

Área Medio

En la actualidad el uso de los dispositivos tecnológicos (celulares, notebooks, tablets, etc.) es algo habitual en la mayoría de los/as habitantes de nuestra sociedad (y en muchos casos en edades muy tempranas).

Esta realidad no deja de lado lo que sucede en las escuelas, ya que el uso del celular se ha convertido en una herramienta de trabajo más (en gran parte de las asignaturas), pero también es un objeto de tensión constante en casos de uso inadecuado.

El uso de estos dispositivos es considerado como imprescindibles en múltiples actividades (acceso a plataformas educativas, contacto entre docente y estudiante, entrega de trabajos, lectura de documentos, entre otras). Sin embargo, también representan un riesgo silencioso en torno a los juegos de apuesta en línea.

Se reconoce en la ludopatía una preocupación actual en la vida de los adolescentes (no excluyente ni la única), fenómeno que se acrecienta debido al consumo excesivo de ciertas aplicaciones que promueven la apuesta en menores de edad, incorporando premios, bonificaciones, y descuentos. Estas aplicaciones, en su mayoría, no cuentan con una regulación que proteja a los menores frente a la ludopatía, y/o limite su acceso en torno a la edad.

Estos son algunos de los factores que afectan la salud psicofísica de nuestros estudiantes de nivel medio, quienes en su propio entorno encuentran la oportunidad de apostar sin demasiados obstáculos.

Sobre esto, se propone un Taller para prevención, dictado a estudiantes de ciclo básico de la escuela secundaria. En el mismo se aborda la problemática de la ludopatía y la importancia de la alfabetización digital. La propuesta es convocada por el área de Ciencias Sociales, dictado por dos docentes del área, con un tiempo estimado de dos horas cátedra, en tres encuentros mensuales.

La propuesta también incluye análisis de casos, momentos de reflexión sobre experiencias compartidas.

El objetivo de dicho espacio es en principio identificar las preocupaciones que afectan a lxs estudiantes de nivel medio en torno al tema; construir un espacio de reflexión y debate a partir del cual puedan posicionarse de una manera crítica frente a las apuestas digitales y el uso responsable de la tecnología; aplicar las herramientas de alfabetización digital para el uso de las redes sociales.

Concluyendo, esta propuesta no sólo se propone recopilar información para conocer más acerca de lo que lxs estudiantes experimentan con esta problemática, sino también ofrecer alternativas y espacios de reflexión que sean útiles para el conocimiento más acabado del uso de redes sociales y problemas de apuestas de azar.

Fuentes Consultadas

La Voz, “Apuestas. El peligro de la ludopatía infantil: dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para”, 2024.

Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A. Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. Arch Argent Pediatr. 2024;e202410459. Primero en Internet 8-AGO-2024.

Sociedad Argentina de Pediatría, “Apuestas en línea un problema actual en la niñez y adolescencia”, 2024

LUDOPATÍA Y DISTRACCIÓN EN CLASE: UN DESAFÍO PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

Ignacio Barreneche

DNI 32635520

Área Media

Introducción

En los últimos años, el acceso a dispositivos electrónicos y plataformas digitales ha transformado la dinámica en el aula. Sin embargo, esta evolución tecnológica también ha traído consigo nuevos desafíos, como la distracción constante de los estudiantes y, en algunos casos, el desarrollo de conductas adictivas relacionadas con el juego. La ludopatía, tradicionalmente vinculada a los casinos y las apuestas, ha encontrado un nuevo espacio en aplicaciones móviles, videojuegos y plataformas en línea, afectando el rendimiento académico y la atención en clase.

La ludopatía en la adolescencia

La ludopatía es un trastorno del control de los impulsos que se manifiesta en una necesidad compulsiva de jugar, aun cuando esto genere consecuencias negativas. En el ámbito escolar, el auge de juegos en línea con sistemas de recompensas (como loot boxes o apuestas en videojuegos) ha incrementado la participación de adolescentes en actividades que pueden derivar en comportamientos adictivos. Un estudiante con síntomas de ludopatía puede presentar ansiedad, irritabilidad y dificultades para concentrarse en las tareas escolares, lo que afecta su desempeño académico y su bienestar emocional.

Distracción en clase: entre la tecnología y la falta de motivación

Más allá de la ludopatía, la distracción en clase es un problema frecuente en la educación secundaria. Los teléfonos móviles, las redes sociales y los videojuegos se convierten en focos de atención que compiten con la enseñanza. Sin embargo, la distracción no solo se debe a la tecnología; también puede ser consecuencia de metodologías de enseñanza poco atractivas o desconectadas de los intereses de los estudiantes.

Desde la enseñanza de la química, por ejemplo, muchas veces se enfrenta el desafío de captar la atención del alumnado cuando los contenidos se presentan de manera abstracta o sin conexión con su realidad cotidiana.

Estrategias para afrontar el problema

Para mitigar el impacto de la ludopatía y la distracción en el aula, es fundamental adoptar estrategias que fomenten el interés y la participación activa de los estudiantes. Algunas acciones recomendadas incluyen:

- **Uso de metodologías activas:** Implementar estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, gamificación o experimentación en laboratorio para captar la atención de los estudiantes.
- **Educación digital responsable:** Fomentar el uso adecuado de la tecnología y concienciar sobre los riesgos del juego compulsivo.
- **Ambientes de aprendizaje atractivos:** Relacionar los contenidos con situaciones reales o contextos cercanos a los alumnos para hacerlos más significativos.
- **Normativas claras sobre el uso de dispositivos:** Establecer reglas sobre el uso de celulares en el aula para evitar distracciones.

Conclusión

La ludopatía y la distracción en el aula representan desafíos para la educación secundaria que requieren un abordaje integral. No se trata solo de prohibir el acceso a la tecnología, sino de replantear las estrategias de enseñanza para lograr un equilibrio entre el uso responsable de los dispositivos y una educación que motive e involucre a los estudiantes. Como docentes, tenemos la responsabilidad de innovar en nuestras prácticas para que el aprendizaje se convierta en una experiencia significativa y atractiva.

Fuentes Consultadas

Silvina B. Pedrouzo, Laura Krynski, Ariel Melamud -Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea.

LA LUDOPATÍA EN EL AULA

Laura Noelia Benitez Zieciak

DNI 30448272

Área Medio

Introducción

Como docente de educación secundaria, siempre busco formas innovadoras de abordar temas complejos y relevantes para mis alumnos. En este caso, decidí trabajar la ludopatía, un tema que afecta cada vez más a los jóvenes de hoy en día. En este texto, describiré la experiencia que vivimos en el aula y cómo implementamos estrategias y herramientas para abordar este tema.

Desarrollo

La experiencia comenzó con una introducción al tema de la ludopatía, donde se definieron los conceptos básicos y se analizaron los efectos negativos que puede tener en la vida de los jóvenes. Luego, se dividió a la clase en grupos y se les asignó una tarea: investigar y crear un proyecto sobre la ludopatía.

Para trabajar en este proyecto, se implementaron varias estrategias y herramientas. En primer lugar, se utilizó un juego de preguntas y respuestas sobre la ludopatía, también se les habló sobre una gran herramienta para sobrellevar la ludopatía como las habilidades sociales Confederación Don Bosco (s.f); El autococonocimiento y la empatía tienen un papel protagonista en nuestras actividades porque consideramos que el hecho de manejarlas empodera a los y las jóvenes y les hace capaces de tomar decisiones responsables. Es necesario tener en cuenta que las dinámicas pueden ser adaptadas por las personas dinamizadoras a la realidad de cada grupo (edad, número de participantes, contexto, etc.).

Además, se utilizó la herramienta de creación de infografías “Canva” para que los alumnos crearan infografías sobre la ludopatía. Esto les permitió expresar su creatividad y presentar la información de manera visual y atractiva.

Finalmente, se creó un foro de discusión en línea donde los alumnos podían compartir sus proyectos y discutir sobre la ludopatía donde se les habló sobre la adicción al juego como nombra el autor Miguel Roa en el texto ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene? Roa (s.f) Donde dice que cada persona es diferente y por ello la adicción afecta en distintas formas según variables de género, edad, tipo de juego, situación económica, otras adicciones presentes, etcétera, con algunos indicadores de la adicción al juego que se pueden ver como: síntomas de dependencia, tolerancia y síndrome de abstinencia, de manera muy similar a las personas adictas a sustancias también experimentan un deseo o impulso emocional y físico que solo se calma una vez que inicia la conducta de apostar, Cada vez necesitan más dinero y pasar más tiempo jugando, Se sienten irritados e inquietos cuando no pueden jugar por algún motivo, suelen minimizar, ocultar o negar su adicción y también poniéndose en riesgo, pierden o deterioran relaciones laborales, escolares, familiares. Roa (s.f) Esto permitió a los alumnos aprender de los demás y compartir sus propias experiencias y opiniones.

Conclusión

La experiencia de trabajar la ludopatía en el aula fue muy enriquecedora para mis alumnos y para mí. A través de la implementación de estrategias y herramientas innovadoras, los alumnos pudieron aprender de manera interactiva y divertida. Los resultados fueron muy positivos. Los alumnos demostraron un gran aumento en su conocimiento sobre la ludopatía y su capacidad para analizar y discutir sobre el tema. Además, la experiencia les

permitió desarrollar habilidades importantes como la creatividad, la colaboración y la comunicación efectiva.

En resumen, la experiencia de trabajar la ludopatía en el aula fue un éxito y demostró que, con la implementación de estrategias y herramientas innovadoras, es posible abordar temas complejos de manera efectiva y divertida.

Fuentes Consultadas

Roa, M. (S.F) ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene? Ilustraciones Estudio CEAPA Ludopatia.pdf

Confederación Don Bosco. (s.f) recursos didácticos para la prevención de la ludopatía pasaporte 0,0 Recursos didácticos para la prevención ludopatia.pdf

LUDOPATÍA Y VALORES: UN DESAFÍO EDUCATIVO

Viviana F. Afonso

DNI 27926285

Área Medio

Introducción

El problema de la ludopatía en los adolescentes es una realidad creciente que impacta tanto en su rendimiento académico, como también en sus relaciones interpersonales y valores. Este trabajo surge de una situación ocurrida en el patio de la escuela, en la que una pelea a puños evidenció los efectos de la compulsividad ligada al juego. A partir de este incidente, se implementó una estrategia pedagógica para abordar el problema de manera reflexiva y educativa.

Desarrollo

Durante el recreo, dos alumnos se vieron envueltos en una pelea. Tras la intervención del personal docente, se descubrió que la disputa se originó porque uno de ellos le había prestado dinero al otro para comprar algo de comida, pero este lo utilizó para apostar y lo perdió. La situación evidenció cómo las apuestas pueden llevar a la ruptura de la confianza y generar conflictos en la convivencia escolar. Aunque la pelea fue protagonizada por dos estudiantes, el impacto se extendió a todo el grupo. Sus compañeros reaccionaron con sorpresa y preocupación, algunos tomaron partido por uno de los involucrados y otros simplemente se distanciaron del conflicto. La tensión se sintió en el aula durante el resto del día, afectando la concentración y la dinámica de clase. Además, el clima escolar se vio afectado, generando una sensación de incomodidad y desconfianza entre los alumnos.

Para abordar el problema, se organizó una instancia inicial de diálogo con los involucrados, en la que se abordó el incidente con una mirada reflexiva. Se les pidió que expresaran sus emociones y su perspectiva de lo ocurrido. Luego, se llevó la discusión al aula, donde se realizó un debate abierto sobre los juegos de azar y sus consecuencias. Se compartieron experiencias y se analizaron casos reales de personas afectadas por la ludopatía. Para reforzar la reflexión, se proyectaron videos y testimonios de personas que habían superado la adicción al juego.

Los estudiantes, en un principio, reaccionaron con incredulidad. Algunos minimizaban el problema, considerándolo sólo un “juego”, mientras que otros se dieron cuenta de que podría ser una situación riesgosa. A medida que avanzaban las clases sobre esta temática, comenzaron a reconocer patrones de conducta en su entorno y a debatir sobre la facilidad con la que alguien puede caer en esta problemática. La actividad de investigación y exposición de afiches informativos generó una mayor comprensión del tema. En grupos, exploraron cómo la ludopatía afecta por una parte a la persona que apuesta, y por otra también a su entorno familiar, social y educativo.

Para consolidar los aprendizajes, se llevaron a cabo juegos de rol donde los alumnos representaban situaciones en las que debían tomar decisiones responsables. En estos ejercicios, se logró evidenciar que muchos habían interiorizado la problemática y reconocían los riesgos de caer en conductas compulsivas. Además, comenzaron a reflexionar sobre la importancia de la confianza y la responsabilidad en las relaciones interpersonales.

Conclusión

La implementación de estas estrategias permitió a los alumnos tomar conciencia sobre la problemática de la ludopatía. Durante las reflexiones finales, muchos expresaron haber comprendido cómo la compulsividad y la adicción pueden afectar a la persona

involucrada y a su entorno. Además, se logró reforzar valores fundamentales como la confianza, la responsabilidad y la empatía.

Este caso puso en evidencia cómo la ludopatía puede vulnerar los límites de la moral y las relaciones sociales. La necesidad de dinero y la desesperación por recuperar lo perdido llevaron a un estudiante a “traicionar” la confianza de su compañero, lo que generó violencia y conflictos. Más allá de los involucrados directos, el incidente repercutió en todo el grupo y el ambiente escolar, demostrando que ningún problema es aislado dentro de la comunidad educativa.

La educación juega un papel clave en la prevención de este tipo de problemas, por lo que es fundamental seguir incorporando estrategias pedagógicas que permitan a los alumnos comprender los riesgos de las adicciones y promover una convivencia basada en el respeto y la responsabilidad.

Fuentes Consultadas

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. (2024). *Adolescentes y juegos de apuestas online*.

Confederación Don Bosco. (2023). *Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía*.

LUDOPATÍA EN LA ADOLESCENCIA: UN ABORDAJE INTEGRAL

Julieta Aguirre

DNI 32243927

Área Medio

Inicio

Relato de experiencia:

La madre de un estudiante de segundo año de secundaria asiste a la escuela para relatar una situación protagonizada por su hijo: le sacó la tarjeta de crédito a su abuelo para realizar apuestas online. También cuenta que no es la primera vez que lo hace. Alarmada por la situación, busca ayuda en la escuela y admite “no saber qué hacer ni dónde pedir ayuda”.

Desarrollo

Tal como afirma Miguel Roa (2019), a la hora de realizar cualquier análisis acerca de las infancias, las adolescencias y las juventudes de hoy, hay que tener en cuenta, en primer lugar, que se trata de nativos/as digitales. Esto supone que asumen nuevas tendencias en el consumo, como el acceso a juegos y a plataformas online. Es importante, en este sentido, hacer una distinción entre el juego saludable y el juego patológico. La acción extrema que llevó a cabo el estudiante en cuestión, señala matices de juego patológico o ludopatía.

La ludopatía “es una enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar apostando dinero” (Roa, 2019). Esta patología produce un efecto integral que afecta todas las áreas de la persona: individual, familiar, escolar, social, familiar, provocando problemas emocionales

y psicológicos en todos los/as integrantes del núcleo familiar. Esto es lo que primero que hay que considerar cuando hablamos de este tipo de consumo problemático, y es lo que le expresó un equipo institucional en primer lugar a la madre cuando fue a la escuela a buscar respuestas. Comprender que no fue una “acción aislada de mala persona”, sino que es consecuencia del juego patológico, que, como afirma la Sociedad Argentina de Pediatría, aleja de la interacción social y de intereses académicos, lúdicos o deportivos a quienes lo practican (Sociedad Argentina de Pediatría, 2024).

Luego de ofrecer este marco teórico sobre la problemática, se enumeró una serie de medidas iniciales y emergentes que podría implementar la familia: brindar apoyo, estar informados/as sobre estas plataformas para adelantarse a la situación, regular el uso de la tecnología, determinar momentos sin dispositivos, conversar francamente de dinero y del esfuerzo que implica obtenerlo, entre otras. Como sostienen los autores cuando hablan de las apuestas online como nuevas tendencias en el consumo, “el tratamiento de la ciberludopatía implica un desafío que debe incluir alfabetización mediática, terapia y apoyo familiar. Es prioritario acompañar para lograr una ciudadanía digital responsable y crítica” (Pedrouzo, Krynski, Melamud, 2024). Posteriormente se le informó que se iba a realizar un trabajo de articulación con el Centro de Salud más cercano a la escuela.

Además del trabajo de seguimiento con el estudiante en particular y con su familia, se trabajó en el curso. En el Espacio Areal de Comunicación, desde la Educación Sexual Integral (ESI), se implementó una secuencia didáctica sobre los consumos problemáticos y el juego. Esta incluyó actividades como la observación de cortometrajes, la lectura de un cómic, la puesta en común, la reflexión y, finalmente, la elaboración de afiches de propaganda que se pegaron en los pasillos de la escuela con el fin de favorecer la prevención de la ludopatía.

Conclusión

La ludopatía o el juego patológico representa un consumo problemático creciente en las infancias, adolescencias y juventudes contemporáneas, que acarrea múltiples y severas consecuencias. Debe concebirse como un asunto público y social, no como un problema individual. Por este motivo, hay que tratarlo de manera integral, a través de distintas y variadas instituciones: clubes, escuelas, familias, políticas públicas, organizaciones sociales, hospitales, etc. con el propósito de formar un entramado social de cuidado y de prevención que ofrezca oportunidades para construir proyectos de vida significativos.

Fuentes Consultadas

Cómic sobre adicciones (2021). Secretaría de Estado de Sanidad, Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. Disponible en: www.consaludmental.org. Madrid: Contenidos Creative.

Gorrini, A., Arpí, L. G., Kestelman, P., Indart De Arza, M. J. (2024). Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia. Buenos Aires: Sociedad Argentina de Pediatría.

Pedrouzo, S. B., Krynski, L., & Melamud, A. (2024). Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. El fenómeno de las apuestas en línea. En <https://doi.org/10.5546/aap.2024-10459>.

Roa, Miguel. (2019). Qué es la Ludopatía y qué consecuencias tiene. Madrid: Ceapa.

FOMENTANDO LA RESPONSABILIDAD EN LA ERA DIGITAL

Iván Amarilla

DNI 41334592

Área Medio

Inicio

La ludopatía, entendida como la adicción al juego, es un fenómeno que ha ido en aumento entre los jóvenes en nuestra sociedad actual. En mi experiencia como docente de Construcción Ciudadana en 1er año en la Provincia de Buenos Aires, he tenido la oportunidad de observar cómo el acceso a dispositivos móviles y plataformas de juego ha impactado en los estudiantes, llevándolos a desarrollar comportamientos compulsivos que afectan su bienestar emocional y académico. Conscientes de esta problemática, decidimos implementar un proyecto educativo que abordara la ludopatía desde una perspectiva preventiva y reflexiva.

Desarrollo

El proyecto, que apodamos “Jugar con Responsabilidad”, comenzó con una serie de conversaciones en el aula sobre el concepto de juego. A través de dinámicas participativas, los alumnos compartieron sus experiencias y opiniones acerca de los videojuegos y, en particular, de los juegos de apuestas online. Utilizamos una técnica de lluvia de ideas que permitió que todos se sintieran escuchados y, a la vez, nos ayudó a identificar patrones de comportamiento preocupantes.

A medida que avanzábamos, incorporamos recursos multimedia, como videos y testimonios, que ilustraban los riesgos asociados a la ludopatía. Un aspecto clave fue la visita de un profesio-

nal en psicología, quien explicó a los estudiantes las señales de advertencia de la adicción al juego y la importancia de establecer límites en el uso de tecnología. Esta intervención fue fundamental, ya que los alumnos pudieron escuchar de una voz autorizada sobre la seriedad del tema.

Además, organizamos actividades recreativas que fomentaban la interacción social y el trabajo en equipo sin depender de pantallas. A través de juegos de mesa y deportes, buscamos resaltar el valor del juego como una herramienta de aprendizaje y convivencia, en contraposición a los riesgos que presentan los juegos de azar. Estas experiencias no solo aportaron diversión, sino que también promovieron habilidades interpersonales y de resolución de conflictos.

Una de las actividades más impactantes fue un debate en clase sobre las diferencias entre el juego recreativo y la adicción. Los alumnos pudieron expresar sus reflexiones y preocupaciones, lo que fomentó un entorno de confianza y apertura. Al final del proyecto, muchos estudiantes se mostraron más conscientes de sus hábitos de juego y expresaron su deseo de compartir lo aprendido con sus familias.

Conclusión

La experiencia con el proyecto “Jugar con Responsabilidad” fue enriquecedora. No solo logramos abordar el tema de la ludopatía de manera directa y constructiva, sino que también facilitamos un espacio para que los alumnos reflexionaran sobre el impacto de sus acciones. A través de la educación y la concientización, pudimos cultivar una mayor responsabilidad en el uso de la tecnología y el juego.

Es esencial que continuemos trabajando en la prevención de la ludopatía, integrando a las familias y la comunidad en este proceso.

La escuela debe ser un lugar donde se pueda dialogar abiertamente sobre estos temas y donde los estudiantes puedan adquirir herramientas para tomar decisiones informadas y responsables.

Fuentes Consultadas

De Rosa Alabaster, Enrique. "¿Qué hacer cuando la adicción al juego afecta a los más jóvenes?"

CEAPA. "Ludopatía."

GCBA. "Adolescentes y juegos de apuestas online."

Sociedad Argentina de Pediatría. "Apuestas en línea: un problema actual en la niñez y adolescencia."

TALLER DE EDUCADORES

Karina Viviana Ansaldo

DNI 23119674

Área Medio

Mi experiencia transcurre en una escuela técnica en el barrio de Parque Avellaneda, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, desde el año 2024 me desempeño como miembro del DOE en el rol de psicopedagoga. Como parte de mis funciones está todas las semanas llevar a cabo el “taller de educadores”.

En una oportunidad debíamos abordar el tema de consumos problemáticos en entornos digitales, adicción a los juegos en red y a apuestas on line, ludopatía. La ludopatía es una enfermedad con consecuencias graves para el psiquismo del niño e implica conductas adictivas pasibles de trasladarse en cuanto a los sistemas de recompensa inmediatos. En mi caso personal, ya había sido capacitada en varios encuentros por Escuela de Maestros y también completado el curso autoasistido propuesto por el Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

Cuando tuve que planificar el encuentro la prioridad fue analizar el material a presentar en el taller. Comencé con la descripción del problema, la fundamentación teórica, material literario a través de la historieta “Una más” publicado por la Confederación de Salud Mental de España y por último, al ser una escuela técnica y tener una fuerte enseñanza en las matemáticas a través de un juego de probabilidades basado en la campana de Gauss, acentuando la función de probabilidad donde la banca tiene mayor probabilidad de ganar que el apostador.

Cuando se abrió el debate, los profesores contaron distintas experiencias donde estudiantes apostaban en plena clase y al ser

interpelados no desisten de su accionar, surge una nueva figura “el estudiante prestamista”, para que sus compañeros puedan apostar a cambio de un cuota o porcentaje, haciendo del baño o recreos un lugar de transacciones.

Viendo la gravedad de la situación, se decidió con la conducción de la escuela y todo el equipo DOE, abordar la problemática. Una de las primeras medidas fue incluir a los preceptores donde éstos dieron su parecer y coincidieron que era una problemática en crecimiento. Inmediatamente se decidió un plan de acción, como primera medida a llevar a cabo fue renovar los acuerdos sobre el uso del celular, los preceptores se comprometieron a reforzar los cuidados, como también los profesores de matemáticas incluyeron en su planificación el tema a través de su materia con ejercicios prácticos para explicar las bajas probabilidades de ganar en los juegos de azar.

También nos contactamos con la Fundación Convivir, para recibir material, charlas de profesionales y testimonios de jóvenes que puedan asistir a la escuela para poder transmitir su experiencia. A su vez convocar a profesionales del hospital público de salud mental. El 2024 fue nuestra prueba piloto, para el 2025 tenemos un cronograma muy activo para abordar esta problemática.

Lo que rescato de mi experiencia es que de un encuentro programado por agenda, se abrió un debate donde había una real preocupación y a través de nuestro trabajo en equipo pudimos aportar nuestros saberes y experiencias, con una gran empatía y compromiso. La mirada del docente a nuevos flagelos es fundamental para poder aportar en el bienestar de nuestros estudiantes.

LUDOPATÍA: UNA PROBLEMÁTICA QUE ATRAVIESA A NUESTROS ALUMNOS

Tamara Jacqueline Busto

DNI 334177739

Área Media

Tuve la oportunidad de abordar el tema de la ludopatía en el aula, dado su impacto creciente en los jóvenes de nuestra comunidad educativa. La idea surgió a partir de una serie de conversaciones informales con los estudiantes sobre el uso excesivo de plataformas digitales y juegos en línea, lo cual, en algunos casos, estaba comenzando a generar conductas preocupantes relacionadas con el juego problemático. Como docente decidí integrar este tema de manera transversal en las actividades del aula para fomentar una reflexión crítica sobre los riesgos asociados al juego compulsivo y la importancia de la toma de decisiones responsables.

Al principio de la unidad, realicé una pequeña encuesta anónima para conocer el nivel de conocimiento y percepción que los estudiantes tenían sobre la ludopatía. Los resultados indicaron que muchos de ellos no entendían completamente las implicaciones de este trastorno y lo asociaban sólo a los juegos de azar en adultos, sin comprender sus manifestaciones más sutiles y los riesgos en línea. Esto me llevó a crear un espacio para una discusión abierta en clase, utilizando una breve presentación multimedia que destacaba los síntomas, las causas y las consecuencias de la ludopatía, así como su prevalencia en jóvenes.

Decidí emplear varias estrategias para fomentar la reflexión crítica y el aprendizaje participativo sobre la ludopatía:

Discusión en grupo: Después de la presentación, organicé a los estudiantes en pequeños grupos para discutir casos reales de

ludopatía (sin especificar detalles sensibles) y cómo estos afectan a las personas involucradas. Este ejercicio permitió que los estudiantes comprendieran mejor los efectos emocionales y sociales del trastorno.

Estudio de medios y redes sociales: Utilicé ejemplos de publicidad y promoción de juegos en línea que pueden fomentar conductas de riesgo, invitando a los estudiantes a analizar cómo estas estrategias comerciales pueden influir en las decisiones de los consumidores jóvenes. Esto se complementó con la visualización de fragmentos de documentales y programas educativos sobre la adicción al juego.

Simulación y juego de roles: Para profundizar en el tema, llevé a cabo una actividad de simulación en la que los estudiantes representaban distintos roles dentro de una situación en la que alguien se ve atrapado por la ludopatía. Durante la simulación, los estudiantes exploraron las consecuencias del comportamiento y las formas de intervención posibles.

La tecnología jugó un papel clave en la implementación de estas estrategias. Utilicé diversas herramientas digitales para enriquecer la experiencia:

Plataformas de debate en línea: A través de una plataforma como **Padlet** o **Google Classroom**, los estudiantes pudieron compartir reflexiones y recursos relacionados con el tema. Esto promovió el intercambio de ideas fuera del aula y permitió que se reflexionara de manera continua sobre el tema.

Aplicaciones de mindfulness y autocontrol: Recomendé a los estudiantes el uso de aplicaciones como **Headspace** y **Calm**, que fomentan la práctica de mindfulness para ayudar a gestionar la ansiedad y la impulsividad, factores que pueden estar relacionados con la ludopatía.

La evaluación de la comprensión del tema se realizó mediante un trabajo final en el que los estudiantes debían investigar y pro-

poner soluciones para prevenir la ludopatía en su entorno cercano. También les pedí que reflexionaran sobre su propio comportamiento en relación con el uso de tecnologías y juegos en línea, para que pudieran reconocer los riesgos de forma personal.

El seguimiento incluyó actividades de refuerzo durante las semanas posteriores, con una revisión de cómo los estudiantes aplicaban los aprendizajes en su vida cotidiana. Además, organizamos una charla con un especialista en adicciones, lo que enriqueció la experiencia de los estudiantes y ofreció una perspectiva profesional sobre el tema.

A lo largo de este proceso, los estudiantes mostraron un interés creciente en el tema, y muchos de ellos compartieron cómo habían identificado comportamientos potencialmente problemáticos en su propio entorno. A través de estas actividades, no solo aprendieron sobre la ludopatía, sino que también desarrollaron habilidades para tomar decisiones más conscientes y responsables en su vida cotidiana. Este enfoque integrador y participativo demostró ser efectivo para abordar un tema tan complejo como este, empoderando a los estudiantes para prevenir y manejar los riesgos asociados al juego compulsivo.

Fuentes Consultadas

Silvina B. Pedrouzo, 2024, Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea, Sociedad Argentina de Pediatría; Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina

<https://www.lanacion.com.ar/opinion/juego-online-auge-negocio-y-polemica-nid1220000>

¡ALERTA ROJA, EL JUEGO AVANZA!

Claudia Adriana Carrillo

DNI 27071911

Área Medio

Propuesta

La propuesta está pensada para una escuela de nivel medio de la Ciudad Autónoma de Bs As. La actividad se dará en el marco de un encuentro en la clase de tutoría, para 1^a año el cual comparte espacio con otro curso, también de 1^a año, en el marco de encuentros grupales para trabajar temáticas específicas que se desprenden de la ESI (Consumos Problemáticos)

Actividad para entrada en calor

La idea de esta actividad es adentrar al grupo sobre los temas a tratar, además de ir visualizando las diversas conductas.

En ronda deberán cambiar de lugares quienes:

- tienen más de tres redes sociales.
- quienes usan más de tres redes sociales.
- aquellos agregan amigos sin conocerse.
- los que pasan más de 5 horas en las redes.
- quienes alguna vez se haya realizado un perfil falso.
- quienes manejan dinero de manera digital.

Luego, en un salón habrá tres espacios determinados con colores que serán: Rojo, Verde y Amarillo. El juego a desarrollarse será el semáforo, el docente realizará preguntas orientadoras y cada estudiante ocupará un espacio según cree que se considera.

Rojo: Alerta peligro me tengo que detener.

Verde: Avanzo con tranquilidad.

Amarillo: Atención duda presente.

Afirmaciones:

- Comienzo una serie, la miro completa no puedo parar.
- En vacaciones aumenté la cantidad de tiempo mi conexión con el celular.
- Estoy informado manejo dinero y billeteras virtuales.
- Comencé a incursionar en el mundo de criptomonedas.
- Estoy más de 4 horas al día en juegos virtuales.
- Comencé a realizar apuestas virtuales.
- Con mi amigos/as realizamos apuestas de manera conjunta.

Reflexión

Para finalizar se reflexionará a cerca de poder detectar aquellas acciones que representen algún peligro. Se hará foco sobre la ludopatía y cuáles son los riesgos que se puede correr. La reflexión será orientada hacia la propia percepción y no un autodiagnóstico y como establecer nuestros propios límites. Se hablará sobre aquellas actividades de ocio que puedan sustituir las horas frente a la pantalla o el juego y las ayudas posibles que podemos ofrecer y las que podemos recibir. Por último, se emitirá una video informativo sobre ludopatía infanto-juvenil

Fuentes Consultadas

Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A. Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. Arch Argent Pedíatra. 2025;123(2): e202410459

DESCONECTAR PARA RECONECTAR

Carla Cibalerio

DNI 31240177

Área Medio

“Fomentar la participación en actividades fuera del entorno digital es vital para un desarrollo equilibrado. Los docentes pueden incentivar deportes y actividades recreativas, planificar actividades familiares, destacar el tiempo al aire libre que también libera dopamina de manera saludable” Fuente: Educ.ar (2024)

De acuerdo a ello trabajamos en el patio de la escuela diferentes juegos y actividades para la toma de consciencia acerca de la dependencia digital y la importancia de la vida fuera de las pantallas.

Objetivo: concienciar a estudiantes de nivel secundario sobre el uso excesivo de las pantallas, la importancia de moverse y cómo equilibrar su tiempo entre la tecnología y la actividad física.

Materiales: conos, pelotas, música, aros, tarjeta con preguntas sobre consumos problemáticos

Desarrollo: hacemos una breve charla sobre los efectos negativos de la ludopatía digital y cómo el uso excesivo de las pantallas puede afectar la salud física y emocional. Luego dividimos a los estudiantes en equipos de 5 o 6 personas.

En el patio de la escuela, organizamos un circuito con 3 estaciones. Cada estación tiene un reto o actividad física y está asociada a una tarjeta con un mensaje sobre la ludopatía digital. Los equipos deberán pasar por cada estación completando la actividad física y respondiendo una pregunta o haciendo un reto.

Estación 1: “Carrera de relevos”: los estudiantes deben correr de un punto a otro en relevos. Antes de comenzar, deben responder a una pregunta sobre las consecuencias del uso excesivo de pantallas (por ejemplo, “¿Qué efectos puede tener en tu salud el estar mucho tiempo jugando videojuegos?”)

Estación 2: “Tiro al blanco”: los estudiantes deben lanzar pelotas a un objetivo (aros). Cada vez que un estudiante lanza, deben hablar sobre una actividad física que les guste hacer fuera de las pantallas.

Estación 3: “Circuito de obstáculos”: una serie de conos que deben sortear al trote. Al completar el circuito, deben responder a una afirmación y decir si es V o F (por ejemplo, “El uso de pantallas mejora tu salud mental. ¿V o F?”)

Conclusión

Al finalizar circuito se reúne a los estudiantes y se charla sobre la importancia de desconectar de las pantallas. Este juego combina actividad física, reflexión sobre el uso saludable de la tecnología y trabajo en equipo, ayudando a los estudiantes a tomar consciencia de la importancia de balancear la vida digital con la actividad física.

Fuentes Consultadas

Educ.ar (2024)

LUDOPATÍA Y ESCUELA PRIMARIA

Pablo Cinalli

DNI 24912745

Área Medio

Como docente de inglés de 7mo grado del Área Primario, mi compromiso va más allá de enseñar un nuevo idioma; también me enfoco en inculcar valores y abordar problemáticas que puedan afectar a mis estudiantes. Una de estas problemáticas emergentes es la ludopatía infantil, derivada del acceso a dispositivos electrónicos y juegos en línea.

En una de mis clases, noté que algunos estudiantes hablaban constantemente sobre videojuegos de apuestas, intercambiaban “monedas virtuales” y mostraban una preocupación excesiva por ganar recompensas en juegos en línea. Ante esta situación, decidí implementar estrategias pedagógicas para concientizar a mis alumnos sobre los riesgos de la ludopatía, utilizando el inglés como herramienta de aprendizaje y reflexión.

Para abordar este tema, diseñé una secuencia didáctica que combinaba el aprendizaje del idioma con la sensibilización sobre la ludopatía. Estas fueron algunas de las estrategias implementadas:

1. **Juego de Roles (Role Play):** Dividí la clase en pequeños grupos y les asigné distintos escenarios, como un niño que gasta demasiado tiempo en juegos en línea, un amigo que intenta advertirle y un padre preocupado. En inglés, debían interpretar las escenas y luego reflexionar sobre las consecuencias de cada situación.
2. **Storytelling y Debate:** Presenté una historia corta en inglés sobre un niño que pierde el control con los juegos en línea y cómo afecta su vida diaria. Tras la lectura,

guí un debate donde los estudiantes compartieron sus opiniones en inglés y propusieron soluciones.

3. Uso de Recursos Visuales: Empleé videos educativos y gráficos con vocabulario clave en inglés relacionado con la ludopatía, como “addiction,” “money waste,” “self-control,” entre otros. Esto ayudó a ampliar su conocimiento tanto en el idioma como en el tema.

4. Juego de Cartas con Mensajes Positivos: Diseñé tarjetas en inglés con frases motivacionales y consejos sobre el uso responsable del tiempo en línea. Los estudiantes debían intercambiarlas y explicar su significado en sus propias palabras.

Al finalizar la secuencia, observé un cambio positivo en los estudiantes. Comprendieron mejor los riesgos del juego compulsivo y adquirieron herramientas lingüísticas para expresarse sobre el tema. Muchos compartieron experiencias personales y se comprometieron a hablar con sus familias sobre el tema. Además, lograron enriquecer su vocabulario en inglés de una manera significativa.

Esta experiencia me reafirmó la importancia de integrar la enseñanza del idioma con valores y temas de interés para los alumnos, promoviendo un aprendizaje significativo que trascienda el aula.

Fuentes Consultadas

Cyberbullying Grooming Difusión de imágenes íntimas sin consentimiento. Secretaría Nacional de Niñez Adolescencia y Familia. Ministerio de Desarrollo Social Argentina.

Ciudadanía Digital: Los derechos de las infancias y adolescencias también en línea. Secretaría Nacional de Niñez Adolescencia y Familia. Ministerio de Desarrollo Social Argentina.

Desafíos para la construcción de una ciudadanía digital: el rol de la comunidad educativa en la prevención del grooming. Ministerio de Educación Argentina.

Estudio exploratorio sobre el conocimiento y las percepciones de las adolescencias respecto al grooming. Secretaría Nacional de Niñez Adolescencia y Familia. Ministerio de Desarrollo Social Argentina.

Grooming. Guía práctica para padres, madres, familias y docentes. Ministerio de Justicia y Derechos Humanos Argentina.

Guía de acompañamiento a las adolescencias en los entornos digitales. Secretaría Nacional de Niñez Adolescencia y Familia. Ministerio de Desarrollo Social Argentina.

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN ADOLESCENTES: ESTRATEGIAS EDUCATIVAS EN EL AULA

Giselle Coaquira Condori

DNI 32594191

Área Medio

Inicio

La ludopatía es un problema creciente que afecta a personas de todas las edades, incluyendo a los adolescentes. Como miembro de equipo del Área de Apoyo Socioeducativo (ASE) en una escuela de nivel medio, identifiqué una preocupación recurrente en la institución: varios estudiantes comenzaban a mostrar interés excesivo por juegos de azar en línea, lo que impactaba negativamente en su desempeño académico y comportamiento social. Ante esta problemática, diseñamos e implementamos una estrategia institucional para la prevención y concientización sobre los riesgos de la ludopatía, en colaboración con el equipo directivo y docentes.

Desarrollo

Para abordar el problema, propusimos y coordinamos un proyecto interdisciplinario en el que participaron docentes de Psicología, Formación ética y ciudadana y Lengua, junto con el equipo de orientación escolar (DOE). La estrategia incluyó:

- **Charlas informativas:** Con la ayuda de un especialista en adicciones, organizamos una sesión donde se explicaron los mecanismos psicológicos del juego patológico y su impacto en la vida cotidiana.
- **Análisis crítico de la publicidad:** En clases de Lengua, los estudiantes analizaron cómo la publicidad de

apuestas en línea manipula la percepción del riesgo y la recompensa.

- **Dramatización de casos reales:** En Psicología, los alumnos realizaron representaciones teatrales sobre testimonios de personas afectadas por la ludopatía.

- **Debate y reflexión:** En Formación ética y ciudadana, organizamos un debate sobre las regulaciones y las responsabilidades individuales y colectivas frente a este problema.

- **Acompañamiento y seguimiento:** Desde el ASE junto al DOE, brindamos espacios de escucha y orientación a estudiantes en situación de riesgo, articulando con organismos externos cuando fue necesario.

Esta estrategia se enmarcó dentro de los lineamientos propuestos en la Guía de Orientación para el Abordaje Integral en la Escuela del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, que resalta la importancia de una intervención institucional coordinada para prevenir y abordar problemáticas emergentes en la comunidad educativa.

Conclusión

La experiencia vivida en este proyecto fue sumamente enriquecedora tanto para los estudiantes como para el equipo docente y directivo. El trabajo interdisciplinario permitió que los jóvenes no solo comprendieran los riesgos de la ludopatía, sino que también reflexionaran sobre el uso responsable de las nuevas tecnologías. Los estudiantes compartieron sus experiencias personales y algunos de ellos se sintieron motivados a advertir a sus compañeros sobre los peligros del juego compulsivo. Desde el equipo ASE, reforzamos la importancia de una intervención temprana y de una mirada integral, promoviendo la educación emocional y el acompañamiento constante para reducir los ries-

gos asociados a la ludopatía. La acción preventiva es clave para formar jóvenes más conscientes y preparados para enfrentar los desafíos que presenta el entorno digital y social actual.

Fuentes Consultadas

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires (GCBA). (2024, agosto). *Adolescentes y juegos de apuestas online*. Boletín de agosto 2024.

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. (s.f.). *Guía de Orientación para el Abordaje Integral de los consumos problemáticos en la Escuela*.

La Voz. (2024, septiembre). *Apuestas: El peligro de la ludopatía infantil, dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para*.

Martínez, P., & Durán, P. (2020, marzo). *Juegos en línea en Argentina: ¿es necesaria su regulación?* Editorial CECE.

Pedrouzo, S. B., Krynski, L., & Melamud, A. (2024). *Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos: El fenómeno de las apuestas en línea*. Archivos Argentinos de Pediatría, 2024, e202410459. Primero en Internet 8-AGO-2024.

Sociedad Argentina de Pediatría. (2024, marzo). *Apuestas en línea: un problema actual en la niñez y adolescencia*.

Roa, M. (s.f.). *¿Qué es la Ludopatía y qué consecuencias tiene?* CEA-PA. Recuperado de <https://miguelroapsicologo.com/>

EL IMPACTO DE LA DIGITALIZACIÓN Y LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES Y JÓVENES

Vanina Mirna Coca

DNI 26123327

Área Medio

Inicio

Fundamentación

En este proyecto nos proponemos reflexionar en profundidad los aspectos positivos y negativos de este nuevo fenómeno. La manera que los videojuegos y los sports (deportes electrónicos) impactan en el desarrollo de los adolescentes y jóvenes, considerando las distintas modalidades y avances que están teniendo estos juegos en la era de la digitalización. El desarrollo de los juegos digitales crea nuevas formas de sociabilidad entre adolescentes y jóvenes, impactan en la salud mental de estos, e intervienen en el tiempo de ocio transformándolo en trabajo. Reflexionaremos sobre las nuevas modalidades de juego, los destinatarios y sus nuevas habilidades para socializar con otros. Se hará mención de las consecuencias a mediano plazo tales como ansiedad, depresión, conductas obsesivas, soledad e incluso una disminución de la inteligencia emocional. También nos planteamos cómo fue que se vivenciaban los momentos de diversión, en dónde y cómo se participaba. La construcción del aprendizaje atraviesa a las experiencias del cuerpo en relación con un otro que signifique sus respuestas, sus gestos, sus miradas, su lenguaje corporal, inmerso en las diferentes posibilidades que habilita el juego in situ. En esta época nos encontramos con fragmentos de juegos en línea que recortan las oportunidades de interacción con otros, limitando infinitud de recursos que son trascendentales en la adquisición de nuevas habilidades sociales. La acción de

la competencia en los juegos deportivos pone a la luz un sin fin de motivaciones personales, pero también la actitud de afrontar conocimientos tales como la frustración, la tolerancia, los miedos, la aceptación, la perseverancia. Media el error como parte de un proceso para la llegada al objetivo grupal y personal. Los juegos en línea son modelos que se presentan como herramientas con un solo fin, que es el de ganar un premio. Por lo que se considera relevante establecer espacios donde esta problemática pueda ser abordada desde la misma experiencia que los adolescentes comunican entre sus pares.

Desarrollo

Contenidos:

- ✓ Enfoque preventivo
- ✓ Funcionamiento del juego y adicción.
- ✓ Comportamiento saludable
- ✓ Fomentar la autorregulación y toma de decisiones

Objetivos:

- Promover actividades alternativas
- Educar sobre seguridad en línea.
- Promover la toma de decisiones responsables
- Concientizar sobre los riesgos del juego de azar

Recursos: Multimedia, uso de herramientas digitales, plataformas, uso de redes sociales.

Actividades: (un encuentro semanal)

En grupos de cinco se repartirán imágenes donde se observe diversos modos de juegos y cartulinas recortadas para que los participantes escriban que ven de similitudes a las actividades

que realizan, considerando el tiempo que dedican a ellas socializar entre los grupos. Se confeccionará una cartelera en el salón con las respuestas de lo trabajado.

Se presentará una serie de películas para iniciar posibles debates sobre la temática. En grupos de cinco integrantes se les asignará una película por grupo para traer a la clase siguiente y presentar una reseña de que trato y que les generó. Se incluirán las respuestas en la cartelera. El Apostador, Uncut Gems, Día 1, El Juego del Calamar, Fatum y Addiction.

Se les asignará un trabajo práctico que incluye investigar sobre la temática donde cada grupo tendrá que exponer su investigación. Los abordajes para cada grupo serán diversos. Juego en línea, el “trabajo de cajero virtual”, salud mental, juego y ocio, el trabajo en los video juegos, apuestas deportivas, casino online. La modalidad de presentación será elección del grupo podrán utilizar un podcast, un posteo, imágenes cada alumno deberá exponer oralmente su trabajo.

Cada grupo realizará su posteo en un padlet, una reseña de lo expuesto reflexiones, sensaciones, experiencias.

Se pondrá una entrevista con un especialista de la materia para que concurra a clase, los alumnos redactarán en grupo las posibles preguntas previa a la fecha de la misma y podrán investigar a quien desean realizarla.

Conclusión: En relación a la propuesta surge la continuidad de poder articular talleres con las familias en el objetivo de generar espacios donde la comunidad pueda expresarse y concientizar sobre la importancia de la supervisión. El uso de los dispositivos, el tiempo en pantallas, los límites y las herramientas sobre el control de aplicaciones parentales que pueden ayudar a monitorizar y restringir el acceso a contenido inapropiado.

Visibilizar la importancia del comportamiento saludable brindando estrategias que fomenten hábitos cotidianos.

Fuentes Consultadas

<https://www.noveduc.com/.../apuestas-online-la-tormenta.../>
#adicciones #ConsumosProblemáticos #ludopatía #ludopatía
#apuestasdeportivas #ApuestasOnline #apuestas #adolescentes

https://countrymagazine.com.ar/articulos/actualidad-y-reflexion/ludopatia-en-adolescentes-en-argentina#:~:text=Libros%20y%20Estudios%20*%20%22Ludopat%C3%ADa:%20Una%20mirada,y%20factores%20de%20riesgo%20en%20j%C3%B3venes%20argentinos.

<https://www.argentina.gob.ar/noticias/campana-para-combatir-la-ludopatia-en-adolescentes-cuando-apostas>

https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/77227/CO-NICET_Digital_Nro.cfbab79c-303e-439c-bfa7-c76c21aaceb1_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y

<https://www.20minutos.es/tecnologia/fabricantes/epic-games-tiene-que-pagar-una-multa-record-de-520-millones-por-violar-la-privacidad-de-los-ninos-en-sus-juegos-5086088/>

<https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/ibai-llanos-y-gerard-pique-invirtieron-300000-euros-en-un-nuevo-equipo-de-league-of-legends-nid01092021/> <https://www.infobae.com/tendencias/2019/07/29/los-efectos-de-la-adiccion-los-videojuegos-en-los-adolescentes-el-lado-b-del-fortnite-y-los-juegos-en-red/>

<https://aithor.com/essay-examples/la-influencia-de-los-videojuegos-en-el-comportamiento-y-desarrollo-de-los-jovenes>

<https://www.merca2.es/2024/05/06/fortnite-fifa-juegos-millones-1661906/>

CONCIENTIZACIÓN Y PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN EL AULA: UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA TRANSFORMADORA

Oswaldo Alberto Crespi

DNI 27032656

Área Medio

En mi rol como docente en un instituto de educación secundaria, me enfrenté a una situación que requería atención inmediata: varios estudiantes manifestaron conductas preocupantes relacionadas con el juego excesivo, tanto en plataformas digitales como en apuestas deportivas. Esto no solo afectaba su rendimiento académico, sino también su bienestar emocional y relaciones interpersonales. Decidí abordar el tema de la ludopatía desde un enfoque preventivo y educativo, con el objetivo de concientizar a los estudiantes sobre los riesgos asociados al juego compulsivo y brindarles herramientas para desarrollar hábitos saludables.

Para ello, diseñé una secuencia didáctica que combinaba la reflexión crítica, el trabajo colaborativo y el uso de herramientas digitales. La temática central fue: *“El juego en la adolescencia: diversión o riesgo”*. Los fundamentos teóricos que respaldaron esta experiencia se basaron en la psicología educativa, específicamente en teorías sobre el desarrollo de la autorregulación y la prevención de conductas de riesgo en adolescentes.

Desarrollo

La implementación de la estrategia se dividió en tres etapas:

- 1. Sensibilización y diagnóstico inicial:** Comencé con una actividad de reflexión grupal. Utilicé un cuestionario anónimo para recopilar información sobre los

hábitos de juego de los estudiantes. Luego, proyecté un documental que abordaba casos reales de jóvenes afectados por la ludopatía. Esto generó un espacio de debate donde los estudiantes compartieron sus percepciones y experiencias.

2. Trabajo colaborativo y uso de herramientas digitales: Dividí al grupo en equipos y les asigné la tarea de investigar sobre los efectos psicológicos, sociales y económicos de la ludopatía. Para ello, utilizaron herramientas como Padlet para organizar la información y Canva para crear infografías. Además, incorporé un juego de rol en el que los estudiantes representaban situaciones cotidianas donde el juego podía convertirse en un problema. Esta actividad les permitió empatizar con las consecuencias de la ludopatía y reflexionar sobre sus propias conductas.

3. Creación de una campaña de concientización: Como cierre del proyecto, los estudiantes diseñaron una campaña dirigida a sus compañeros y la comunidad educativa. Utilizaron redes sociales simuladas (creadas en una plataforma cerrada) para difundir mensajes preventivos. También organizaron un taller abierto donde presentaron sus infografías y compartieron estrategias para identificar y prevenir conductas adictivas.

Conclusión

La experiencia resultó enriquecedora tanto para los estudiantes como para mí como docente. Los alumnos no solo adquirieron conocimientos sobre los riesgos de la ludopatía, sino que también desarrollaron habilidades como el pensamiento crítico, la empatía y el trabajo en equipo. Además, la implementación de herramientas digitales y lúdicas facilitó la participación activa y el interés por la temática.

Uno de los aprendizajes más significativos fue observar cómo los estudiantes comenzaron a autorregular sus conductas relacionadas con el juego. Varios de ellos reconocieron haber reducido el tiempo dedicado a videojuegos o apuestas, y mostraron mayor conciencia sobre la importancia de buscar ayuda en caso de necesitarla.

Esta experiencia me permitió confirmar que abordar temas sensibles como la ludopatía desde un enfoque preventivo y participativo puede generar un impacto positivo en la vida de los estudiantes.

Fuentes Consultadas

American Psychological Association (APA). (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*.

Becoña, E. (2002). *La ludopatía: una nueva enfermedad*. Editorial Síntesis.

Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Editorial Kairós.

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2020). *Guía para la prevención de adicciones en el ámbito educativo*.

LUDOPATÍA INFANTOJUVENIL: PREVENCIÓN E INTERVENCIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

Débora Elizabeth De Palma

DNI 32394019

Área Medio

La ludopatía infantojuvenil es una problemática creciente en la sociedad actual, impulsada por la proliferación de juegos en línea, apuestas deportivas y la fácil accesibilidad a plataformas digitales. Se trata de una adicción comportamental que puede afectar el desarrollo académico, social y emocional de los niños y adolescentes, generando problemas como el aislamiento, la ansiedad y la disminución del rendimiento escolar. Ante este panorama, es fundamental que las instituciones educativas implementen estrategias para prevenir y abordar esta problemática desde un enfoque pedagógico y preventivo.

Fundamentos de la Prevención de la Ludopatía en el Aula

La prevención de la ludopatía infantojuvenil debe abordarse desde una perspectiva integral, combinando la educación emocional, el pensamiento crítico y el uso responsable de las tecnologías. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la adicción al juego se clasifica como un trastorno del comportamiento, lo que resalta la importancia de intervenir en edades tempranas para evitar su desarrollo.

Los objetivos de la implementación de estrategias educativas para combatir la ludopatía incluyen:

- **Sensibilizar** a los estudiantes sobre los riesgos del juego excesivo y sus consecuencias.

- **Desarrollar habilidades socioemocionales** que les permitan gestionar la frustración y la impulsividad.
- **Promover el uso responsable** de las tecnologías y los juegos en línea.
- **Fomentar el pensamiento crítico** para que los alumnos comprendan las estrategias de marketing detrás de los juegos de azar.

Señales de ludopatía en niños, niñas y adolescentes

Las personas con este trastorno pueden poner en peligro o perder importantes relaciones con miembros de su familia o amigos porque:

- Se muestran inquietos constantemente, irritables y ansiosos.
- Se aburren.
- Se distraen fácilmente con trastorno de atención.
- Baja el rendimiento escolar y deportivo.
- Toleran muy mal la frustración.
- Presentan tasas altas de ideación suicida.
- Piden plata continuamente sin dar justificativo de para qué la necesitan.
- Pasan mucho tiempo conectados a distintas plataformas.
- Trastornos en el sueño.
- Trastornos del estado de ánimo (depresión).

Experiencia en el Aula: Implementación de Estrategias Preventivas

En el colegio secundario- en cual trabajo por la tarde-, se llevó a cabo un proyecto titulado “Juego Responsable, Futuro Seguro”,

orientado a concientizar a los estudiantes de nivel medio sobre los peligros de la ludopatía y el uso excesivo de los videojuegos con mecánicas de azar.

La estrategia implementada consistió en un **taller interdisciplinario** que combinó actividades lúdicas y reflexivas, en el que participaron docentes de psicología, tecnología y educación física. Se trabajó en tres etapas:

1. Diagnóstico y Concienciación Se realizó una encuesta anónima entre los estudiantes para identificar el nivel de exposición a juegos de azar y videojuegos con micro transacciones. Luego, en una charla interactiva, se discutieron los resultados y se analizaron casos reales de ludopatía en adolescentes.

2. Desarrollo de Habilidades y Estrategias A través de dinámicas grupales, los estudiantes aprendieron estrategias para el manejo del tiempo y el autocontrol. Se implementó un “Contrato de Juego Responsable”, en el que cada alumno estableció límites personales para el uso de videojuegos y redes sociales.

3. Evaluación y Reflexión Para evaluar el impacto del taller, los estudiantes realizaron exposiciones grupales sobre lo aprendido y propusieron acciones para concientizar a otros alumnos. Además, se estableció un “Espacio de Reflexión” mensual, donde los estudiantes pueden compartir sus experiencias y recibir apoyo en caso de necesitarlo.

Aprendizajes y Conclusión

El desarrollo de este proyecto permitió que los alumnos comprendieran los riesgos de la ludopatía y adquirieran herramientas para un uso responsable de la tecnología. Se observó una mayor concienciación en el grupo, y varios estudiantes expresaron su in-

tención de modificar sus hábitos de juego. Además, se fortaleció el vínculo entre docentes y alumnos, favoreciendo un ambiente de confianza y diálogo abierto sobre el tema.

En conclusión, la educación juega un papel clave en la prevención de la ludopatía infantojuvenil. La implementación de estrategias didácticas y la promoción de espacios de reflexión pueden marcar una diferencia significativa en la formación de jóvenes más críticos y responsables respecto al juego y el uso de la tecnología.

Fuentes Consultadas

Sociedad Argentina de Pediatría (SAP).

Clínica de la familia: Fundación para la salud emocional. www.vidayestilo.terra.es

JUEGO PELIGROSO: EL ROL DOCENTE EN LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA JUVENIL

Sergio Esparza

DNI 36360416

Área Medio

Introducción

En los últimos años, como resultado de la proliferación de plataformas de apuestas en línea, se ha generado una creciente preocupación en el ámbito educativo por el impacto negativo en los estudiantes y - por consiguiente - en su vida adulta. Según la Sociedad Argentina de Pediatría (2024), “las apuestas en línea ofrecen una accesibilidad sin precedentes y aumentan el riesgo de desarrollar problemas de juego compulsivo en la edad adulta”. Como docente de Geografía, he identificado la necesidad de abordar esta problemática dentro del aula, no solo desde la concienciación sino también a través de estrategias preventivas integradas al currículo.

Desarrollo

La iniciativa comenzó tras detectar que algunos estudiantes comentaban sobre apuestas deportivas en línea y el uso de plataformas digitales para realizar predicciones con dinero real. Según el informe de GCBA (2024), “el fenómeno de los juegos de apuestas online entre adolescentes es cada vez más preocupante, ya que impacta su bienestar emocional, social y académico”. Ante esta situación, diseñé una secuencia didáctica dentro de los contenidos de Geografía Económica, abordando el impacto de la industria del juego en la sociedad, sus implicancias económicas y las consecuencias en el bienestar personal y familiar.

Estrategias implementadas:

- Debate en el aula: Con una discusión guiada sobre la diferencia entre el entretenimiento y la adicción.
- Análisis de casos reales: Se presentaron testimonios de jóvenes afectados por la ludopatía, permitiendo a los estudiantes reflexionar sobre los riesgos financieros y emocionales asociados al juego compulsivo. De acuerdo con De Rosa Alabaster (2024), “cuando el juego deja de ser algo que genera aprendizaje positivo y se convierte en una conducta compulsiva, estamos frente a un problema de ludopatía”.
- Incorporación de herramientas de control parental: Se realizó una capacitación sobre el uso de aplicaciones de control parental y límites de tiempo en dispositivos electrónicos para evitar el acceso a sitios de apuestas. “El bienestar digital es un trabajo en equipo” (Control Parental, 2024).

Durante el debate en el aula, se propusieron preguntas guía que incentivaron la reflexión crítica, permitiendo a los estudiantes argumentar sus posturas y comprender las diferencias entre el juego recreativo y la adicción. En la actividad de análisis de casos reales, los estudiantes trabajaron en grupos para identificar los factores de riesgo y consecuencias de la ludopatía a partir de testimonios reales, promoviendo la empatía y la concienciación.

La búsqueda de información se llevó a cabo a través de investigaciones en línea y consultas bibliográficas, organizando una exposición grupal donde cada equipo presentó sus hallazgos sobre la regulación del juego en distintos contextos. En el trabajo colaborativo, se fomentó la creatividad mediante la elaboración de materiales visuales y digitales para campañas de concienciación, que fueron difundidas dentro de la institución escolar. Finalmente, la capacitación en herramientas de control parental se realizó con la colaboración de expertos en ciberseguridad, quienes brin-

daron información práctica sobre la configuración de dispositivos y aplicaciones para la restricción del acceso a sitios de apuestas, involucrando también a las familias en este proceso educativo.

Conclusión

Los estudiantes mostraron un mayor nivel de conciencia sobre los riesgos del juego online y adquirieron herramientas críticas para detectar comportamientos problemáticos en su entorno. “Una mirada atenta de los adultos posibilita la intervención temprana y evita la escalada de los conflictos” (CEAPA, 2024). La integración de esta temática en el aula permitió no solo informar, sino también fortalecer la capacidad de reflexión y toma de decisiones responsables en los adolescentes.

Esta experiencia reafirma el papel de la escuela como un espacio clave en la prevención de problemáticas sociales emergentes. La ludopatía infantil es un desafío que requiere una respuesta articulada entre docentes, familias e instituciones, y es imprescindible continuar desarrollando estrategias educativas que fomenten el pensamiento crítico y la autorregulación en el uso de las tecnologías.

Fuentes Consultadas

CEAPA. (2024). *Ludopatía y sus efectos en jóvenes y adolescentes*. Recuperado de [enlace]

Sociedad Argentina de Pediatría. (2024). *Apuestas en línea: Un problema actual en la niñez y adolescencia*. Buenos Aires.

De Rosa Alabaster, E. (2024). *Ludopatía y apuestas online: Un desafío para la educación*. *Revista de Psicología y Educación*, 22(3), 45-60.

GCBA. (2024). *Adolescentes y juegos de apuestas online*. Buenos Aires: Centro de Ciberseguridad.

Control Parental. (2024). *Prevención de ludopatía infantil a través del control digital*. Buenos Aires.

LUDOPATÍA: UNA PROBLEMÁTICA QUE ATRAVIESA A NUESTROS ALUMNOS

Diego Garabito

DNI 35202177

Área Medio

Inicio

En mi desempeño como profesor de Educación Física en una Escuela Técnica Secundaria he sido testigo de los diversos desafíos que enfrentan los adolescentes en la actualidad. Uno de ellos, que ha cobrado mayor relevancia en los últimos años, es la ludopatía y el impacto de las apuestas online en los estudiantes. El acceso fácil a tecnología y la normalización de juegos de azar han generado un problema silencioso que afecta su concentración, bienestar emocional y rendimiento académico.

Desarrollo

Desde mi rol docente, he observado que muchos estudiantes muestran signos de preocupación, ansiedad e incluso dificultades económicas derivadas de las apuestas online. En conversaciones informales y encuestas realizadas, varios alumnos han mencionado participar en apuestas deportivas o juegos de azar virtuales. Esto ha afectado no solo su rendimiento académico, sino también su participación en actividades físicas, su interacción social y su salud mental.

Para abordar esta problemática, diseñé una estrategia pedagógica basada en la concientización y el desarrollo de hábitos saludables proponiendo una serie de intervenciones para fomentar el pensamiento crítico y prevenir la ludopatía:

1. Charlas educativas: Organizamos encuentros con psicólogos escolares y expertos en adicciones para que los alumnos comprendieran los riesgos de la ludopatía y su impacto en la salud mental y económica.
2. Actividades físicas como alternativa saludable: Diseñamos torneos deportivos y actividades recreativas que ofrecieran una opción atractiva y desafiante frente a las apuestas online.
3. Huerta escolar y economía del bienestar: A través del programa de huerta escolar, los estudiantes aprendieron sobre economía sostenible y administración de recursos, ayudándolos a reflexionar sobre el valor del esfuerzo y la paciencia frente a la gratificación inmediata que ofrecen los juegos de azar.
4. Control y prevención en el entorno digital: Junto a las familias, brindamos herramientas sobre control parental y estrategias de uso responsable de la tecnología, basándonos en material de organismos especializados en prevención de la ludopatía juvenil.

El impacto de estas iniciativas fue significativo: los alumnos comenzaron a identificar los riesgos de la ludopatía, algunos buscaron ayuda profesional y otros encontraron en el deporte y las actividades extracurriculares una alternativa más saludable y enriquecedora. Además, los docentes fortalecimos la comunicación con las familias, promoviendo un enfoque integral en la prevención de este problema.

Conclusión

La ludopatía es un desafío creciente en las escuelas, y su abordaje requiere una estrategia integral que involucre educación, actividad física y apoyo psicosocial. La experiencia en esta Escuela

Técnica Secundaria me demostró que, a través de la promoción de hábitos saludables y la participación de la comunidad educativa, es posible generar cambios positivos en los alumnos. La implementación de espacios de reflexión y alternativas recreativas demuestra que la educación no solo debe transmitir conocimientos académicos, sino también formar ciudadanos críticos y conscientes de su bienestar.

Fuentes Consultadas

CEAPA. Ludopatía y juventud.

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Adolescentes y juegos de apuestas online.

Sociedad Argentina de Pediatría. Apuestas en línea: un problema actual en la niñez y adolescencia.

COMBATIR LA LUDOPATÍA EN EL AULA A TRAVÉS DE LA MATEMÁTICA

Gustavo Getzel

DNI 29455096

Área Medio

Transcurría el otoño del año 2024. Me tocó ingresar a uno de los establecimientos en los que doy clases hace varios años. Como cualquier otro día, firmé la planilla, saludé a mis colegas, y me dirigí hacia el aula; algunos alumnos, como siempre sucede al volver del recreo, estaban alborotados jugando con una pelota de papel; otros jugando con su celular, más o menos lo habitual para las épocas que corren.

Pero hubo un grupo de cinco o seis alumnos, que estaban en el fondo, celebrando como si la Selección Argentina hubiera convertido un gol.

Era un festejo exagerado, demasiado exagerado como para ser un “logro” de un videojuego tradicional, o un gol de un partido de fútbol. Como tengo 42 años, crecí jugando videojuegos, por eso no me es ajeno ese universo.

Al acercarme, los alumnos trataron de esconder el teléfono que todos miraban. Pero como algunos alumnos me habían tenido en años anteriores, sabían que más que un reclamo, probablemente iban a recibir un consejo, entonces me mostraron. Básicamente, tenían la suficiente confianza en que no los iba a retar con vehemencia, los convencí que me muestren a qué jugaban.

Algunos tenían cara de estar pasando vergüenza; otros, una sonrisa de orgullo. Eso me desorientó.

Finalmente, pude ver que estaban apostando en una ruleta virtual. Ante mi sorpresa, mi comentario fue “no sabía que ustedes apostaban”, lo dije de una manera suave, tratando que no

pareciera un juicio hacia ellos, sino un intento de generar un espacio de diálogo.

Por suerte, la mayoría del grupo se percató que mi intención no era sancionarlos, sino charlar del tema; en mi cabeza surgían preguntas sin parar, pero que no encontraba la manera de formularlas para que los chicos no se asusten y dejen de contarme. “¿de dónde sacan la plata? ¿Sus padres lo saben? ¿Cuánta plata llevan gastada en esto? “Hay alguien que se los esté recomendando? ¿Algún influencer? ¿Algún amigo? ¿Estará imitando el comportamiento de un mayor?

Finalmente obtuve algunas respuestas, que me dejaron preocupado:

El dinero que usaban para jugar, era el que sus padres les daban a través de la app “Mercado Pago” que, se suponía, debía ser para comer o para materiales escolares como fotocopias, etcétera.

Esto trajo como consecuencia adicional (pero no menos importante), que estos chicos, en una escuela doble turno, no estaban almorzando como debían por apostar quién ganaba en un partido, o cuántos goles hacía alguien, etcétera.

Como docente de matemáticas, se me ocurrió una idea, que para que fuera más fácil de entender la apliqué a la ruleta que vi en la primera situación, pero que se puede aprovechar para otras cosas, y lo tomé como una oportunidad educativa.

Durante la siguiente clase, introduje el concepto de la probabilidad y la estadística, con un enfoque particular en los juegos de azar. Inicé la clase preguntándoles sobre sus experiencias con la ruleta virtual. Algunos de ese grupo dijeron que, aunque habían ganado en algunas ocasiones, la mayoría del tiempo terminaban perdiendo toda la plata, y que eso les generaba una especie de “ganas de seguir jugando para recuperar lo perdido”.

Con esa información, les expliqué las matemáticas detrás de estos juegos. Les mostré, mediante fórmulas o divisiones sencillas,

llas, cómo, aunque puede haber algunas victorias ocasionales, la probabilidad de ganar consistentemente es extremadamente baja. Siendo el caso de la ruleta, ni siquiera es 1 en 36, dado que existe el 0, y a veces hasta el 00 (doble cero), por lo cual, aunque parezca un detalle menor, realmente baja las chances, que ya eran bajas de por sí, de poder acertar.

Les pedí que calculen las probabilidades ellos mismos, utilizando ejemplos concretos de su historial de apuestas, teniendo en cuenta el total de la plata que habían gastado, versus lo que habían perdido. Al ser todo a través de billeteras virtuales, hubo bastante trazabilidad que sirvió para hacer las cuentas. Y fue revelador para ellos darse cuenta de que, aproximadamente un 95% de las veces, perdían por completo el dinero que sus padres les habían enviado, dado que si ganaban, seguían jugando hasta que perdían todo. Muy pocas veces se quedaban con algo, o se retiraban “antes de tiempo”

Les hice reflexionar sobre las consecuencias negativas, preguntándoles si realmente valía la pena dejar de comer, para jugar unas fichas a algo. Algunos se mostraron arrepentidos y reconocieron que no habían pensado en las implicaciones de sus apuestas, pero que les costaba mucho dejar de hacerlo, y por eso, aunque sabían que estaba bueno, no lo podían dejar. Algunos alumnos me contaron que sus padres directamente dejaron de darles plata o les cortaron los datos, pero ellos se van prestando para poder “zafar” y comprar algún alfajor que les salve el almuerzo, o apostar a algún número extra con eso.

El objetivo principal de esta intervención fue que los alumnos entiendan los riesgos asociados con los juegos de azar y cómo estos pueden afectar su vida diaria. Usé la matemática como una herramienta para demostrarles de manera objetiva y las escasas probabilidades de ganar; ante eso, nunca falta la clásica respuesta de “pero alguien siempre gana”.

Con el tiempo, noté un cambio en algunas de sus actitudes. Algunos de los estudiantes comenzaron a cuestionar y reflexionar sobre sus hábitos de juego. Algunos incluso compartieron la información aprendida con sus familias, por supuesto que las familias se enojaron en un principio, pero luego valoraron el diálogo y la valentía de los chicos de reconocer el problema.

En otros casos, lamentablemente la suerte no fue la misma, dado que algunas familias están bastante ausentes, y hubo que pedir intervención al DOE.

A manera de conclusión, me da gusto haber leído en la *Fuentes Consultadas* del curso, que mi manera de proceder fue la correcta, dado que se sugiere algo similar en el texto de Miguel Roa. Debemos seguir luchando contra este flagelo, porque las consecuencias económicas y sociales que está trayendo, son cada vez mayores.

Fuentes Consultadas

Roa, Miguel. CEAPA. (s/año). ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene? Gobierno de España. pag. 5

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN EL ÁMBITO ESCOLAR: UNA EXPERIENCIA ÁULICA

Maximiliano Godás

DNI 21818174

Área Medio

En los últimos años, el acceso a dispositivos electrónicos ha facilitado la participación de niños y adolescentes en juegos de azar en línea, aumentando los casos de ludopatía infantojuvenil. Este problema no solo impacta en su desarrollo emocional y social, sino también en su desempeño académico. Como docentes, tenemos la responsabilidad de detectar y prevenir estos comportamientos, promoviendo un uso saludable del juego y la tecnología.

En nuestra institución, identificamos que algunos alumnos mostraban signos de ludopatía, como ansiedad por los juegos en línea, descuido en sus responsabilidades académicas y solicitudes recurrentes de dinero a sus familiares. Para abordar esta situación, implementamos una estrategia pedagógica basada en la información, el debate y la participación activa de los estudiantes.

La experiencia se desarrolló a través de tres fases:

1. Concientización y Diagnóstico:

- Se realizó una encuesta anónima entre los estudiantes para conocer su relación con los juegos en línea y las apuestas, así como el impacto en su vida diaria.
- Se llevaron a cabo entrevistas con algunos alumnos que presentaban signos de posible ludopatía, observando comportamientos como el aislamiento social, bajo rendimiento académico y cambios de humor.
- Junto con el DOE, organizamos una charla con el psicólogo

del colegio para conversar los motivos que pueden llevar a involucrarse en los juegos.

○

2. Intervención Educativa:

- **Análisis de casos reales:** Los alumnos analizaron testimonios de jóvenes afectados por la ludopatía, identificando patrones de comportamiento y consecuencias.
- **Debates guiados:** Se propiciaron discusiones en clase sobre los peligros de los juegos de azar, realizando una reflexión crítica sobre los mecanismos de manipulación psicológica utilizados por estas plataformas.
- **Talleres de alternativas de ocio saludable:** Se promovieron actividades como deportes, juegos de mesa, lectura y manualidades como opciones para reemplazar el uso excesivo de tecnología.
- **Uso de recursos audiovisuales:** Se proyectaron documentales y videos informativos sobre la ludopatía y su impacto en la vida cotidiana.

3. Trabajo con Familias:

- Se organizaron reuniones con los padres para sensibilizarlos sobre la problemática y brindar herramientas de supervisión del uso de tecnología en el hogar.
- Se sugirió establecer normas claras respecto al tiempo de conexión a internet y al acceso a determinados contenidos.
- Se recomendó fomentar actividades familiares, como juegos de mesa, salidas al aire libre y espacios de diálogo para fortalecer la comunicación con los hijos.

Como conclusión de esta experiencia, se puede observar que los resultados fueron positivos. Los estudiantes reflexionaron so-

bre el impacto de los juegos de azar en su vida y muchos comenzaron a reducir el tiempo que pasaban en juegos en línea.

Sin embargo, aún queda trabajo por hacer. Algunos estudiantes siguen enfrentando dificultades para alejarse de los juegos de azar, y se requiere un seguimiento continuo para evitar recaídas. La ludopatía es una problemática compleja que necesita una intervención constante y estrategias adaptadas a los cambios tecnológicos y sociales. Por ello, es fundamental que la escuela siga implementando programas de prevención y fortaleciendo la educación digital responsable.

Esta experiencia nos permitió confirmar la importancia del rol docente en la prevención de la ludopatía, resaltando la necesidad de integrar este tipo de estrategias en el currículo escolar para generar conciencia y fomentar hábitos saludables desde edades tempranas.

Fuentes Consultadas

De Rosa Alabaster, Enrique. “¿Qué hacer cuando la adicción al juego afecta a los más jóvenes?” Material del curso.

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires (GCBA). *Adolescentes y juegos de apuestas online*.

Sociedad Argentina de Pediatría. *Apuestas en línea: un problema actual en la niñez y adolescencia*.

Ludopatía digital. <https://www.educ.ar/recursos/159107/ludopatia-digital-adiccion-a-juegos-en-linea>

Apuestas online en la adolescencia y juventud <https://www.conicet.gov.ar/apuestas-online-en-la-adolescencia-y-juventud-una-mirada-desde-lo-biologico-y-lo-social/>

LUDOPATÍA: PERDER LA ADOLESCENCIA APOSTANDO

Carla Gómez

DNI 29904330

Área Medio

El juego siempre ha estado presente en nuestras vidas, proporcionándonos momentos de disfrute y diversión. Sin embargo, cuando el individuo lo prioriza frente a otras actividades básicas de su vida diaria, puede convertirse en un problema, la ludopatía que es definida de la siguiente manera: trastorno de la conducta que se caracteriza por la incapacidad crónica y progresiva de resistir los impulsos hacia el juego, la creciente sensación de activación o tensión previa al juego y la experiencia de gratificación o alivio manifestada cuando se lleva a cabo la conducta de juego (APA, 2002).

Una vez conceptualizado el término de ludopatía, considero relevante ahondar en las características de la ludopatía en los jóvenes. En este sentido, cabe destacar que la adolescencia, se caracteriza por ser un periodo en el que la personalidad y el carácter aún no ha sido del todo forjado. Es por esto, que los adolescentes dependen fundamentalmente de la aprobación externa y de la validación por parte de grupos de iguales, con vistas a sentirse integrados dentro de un grupo.

Durante este periodo y al final de este es cuando los individuos suelen iniciarse en el juego, aunque cuando se juega de forma online suele surgir a una edad más temprana, comenzando la mayoría a jugar en grupo, realizando apuestas de manera colectiva (Garrido et al., 2017). Por tanto, en lo referente a la aparición de conductas adictivas hacia el juego, Megías, I. (2020) afirma que el grupo de pares, pueden llegar a ejercer presión, llevando al individuo a iniciarse en el juego, si el resto de los componentes del

grupo también practican esta actividad. Al mismo tiempo, la normalización de la práctica, como un modo de socialización a través del cual el joven interactúa con el grupo y se divierte. A todo esto, se le suman características personales propias de este sector poblacional, tales como la curiosidad de probar actividades nuevas, la constante búsqueda de sensaciones, la impulsividad, las dificultades a la hora de controlar la conducta, la insensibilidad hacia el castigo y el deseo de mantenerse siempre ocupado. Los jóvenes adictos al juego suelen, por tanto, carecer de las habilidades necesarias para cumplir adecuadamente con sus obligaciones y para tomar decisiones, viéndose incapacitados para retrasar o posponer aquello que supone una recompensa o gratificación inmediata. Al mismo tiempo, tienen una tolerancia a la frustración baja (Vázquez-Fernández & Barrera, Algarín, 2020).

Al mismo tiempo, según Carreño E., experto en conductas y consumos adictivos y jefe de servicio de una Unidad de Desintoxicación Hospitalaria, la adicción al juego produce la activación de la misma zona cerebral que con la cocaína. A lo largo de todo el proceso que se sucede desde que los jóvenes comienzan a jugar hasta que el juego se constituye como un hábito, transcurren una serie de acontecimientos que son los que hacen que el jugador se vaya “enganchando” cada vez más. En un principio, los jóvenes suelen jugar sin realizar apuestas económicas, pero la posibilidad de acceder a bonos que les permiten obtener dinero ficticio dentro del propio juego les incita a iniciarse en la realización de apuestas económicas con las que obtener dinero real. Ante la posibilidad de obtener grandes ganancias apostando poca cantidad de dinero, esta actividad pasa a considerarse como un hábito. Al mismo tiempo, los jugadores van experimentando una serie de sensaciones, las cuales perpetúan la conducta de juego. Debido a esto, muchos adolescentes buscan demostrar ciertas habilidades en el juego, mediante las cuales destacar y convertirse en una figura de referencia dentro del grupo de pares.

No obstante, existen emociones negativas asociadas al juego, como el arrepentimiento y la ansiedad. Aunque las características y las circunstancias personales de los jóvenes influyen notablemente en la aparición de la conducta adictiva, existen otro tipo de factores de riesgo dentro del ámbito familiar que también pueden llegar a condicionar el desarrollo de una adicción al juego. Según un estudio realizado por Vázquez-Fernández y Barrera-Algarín (2020), estas circunstancias familiares se derivan del bajo apego entre padres e hijos, la carencia de afecto junto con problemas de comunicación entre los mismos, las prácticas parentales negligentes y en definitiva, una cohesión familiar débil.

No obstante, independientemente del género o de las circunstancias que rodeen al joven, una vez que el juego se ha convertido en patológico y se ha instaurado dentro de su patrón de conducta, se producen una serie de consecuencias negativas que inciden tanto en el propio jugador y en su situación económica, como en su entorno familiar y social. La ludopatía, también genera una serie de consecuencias negativas en el propio jugador, tales como depresión, ansiedad, cambios de humor, tristeza, insomnio, irritabilidad, desesperación, etc. Al mismo tiempo, su autoestima suele disminuir y aparecen sentimientos de culpa, inutilidad y vergüenza. También pueden tener lugar algunos trastornos de la alimentación, y por consiguiente, constantes aumentos y bajadas de peso. En cuanto al clima familiar, el ludópata comienza a sentir desconfianza y codependencia hacia sus familiares. Los problemas de comunicación son frecuentes y en ocasiones ésta llega a ser incluso nula. Además, tienen lugar numerosas discusiones que pueden llegar a generar un cuadro de ansiedad en algunos padres (Vázquez-Fernández & Barrera Algarín, 2020).

Para concluir, puede decirse que las acepciones asignadas a la problemática de la adicción al juego han ido evolucionando con el paso del tiempo. Esto pone de manifiesto la necesidad de modificar la forma de intervenir con las personas que padecen

una adicción al juego, pues ante nuevas necesidades y problemas emergentes, deben ofrecerse nuevas respuestas que se adecúen a los mismos. Es necesario que la atención ofrecida tenga un carácter integral, que incida sobre cada uno de los aspectos. A lo largo de este trabajo se ha comprobado que el crecimiento de la ludopatía en nuestro país, especialmente entre la población más joven, se debe fundamentalmente al aumento del número de salas de juego y al uso cada vez mayor que se hace de las nuevas tecnologías, especialmente entre los más jóvenes, lo cual facilita la realización de apuestas desde la comodidad del hogar. A todo esto, se le suman las características principales que definen a este sector poblacional y la publicidad realizada de las casas de apuestas a través de diversos medios, la cual se dirige especialmente a dicho sector. Por ello, tanto las instituciones públicas como los distintos profesionales que intervienen deben movilizar los recursos y las herramientas necesarias con las que se pueda hacer frente a estos factores de riesgo que predisponen a la población más joven tanto a iniciarse en el juego como a mantener la conducta adictiva.

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN NIÑOS Y ADOLESCENTES: ESTRATEGIAS EDUCATIVAS Y HERRAMIENTAS DOCENTES

Muriel Gorgni

DNI 20573944

Área Medio

Introducción

La ludopatía juvenil se ha convertido en un tema de creciente preocupación en la sociedad actual. El acceso fácil a juegos de apuestas y desafíos en línea ha llevado a un aumento en la incidencia de trastornos comportamentales en niños y adolescentes (De Rosa Alabaster, 2020). Este artículo explora la importancia de aplicar estrategias educativas en el aula para abordar esta problemática, a partir de mi experiencia docente en un contexto educativo que busca la prevención y la concientización sobre los riesgos asociados al juego en línea.

Contexto y Fundamentación de la Experiencia

En el ámbito escolar, los docentes tenemos la oportunidad de detectar los peligros del juego en línea y actuar como mediadores en la formación de hábitos saludables. La experiencia se llevó a cabo en una institución educativa de nivel secundario, donde se implementó un programa de concientización sobre ludopatía. Este programa tuvo como objetivos fundamentales:

1. Informar a los estudiantes sobre los riesgos del juego en línea.
2. Fomentar habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones.

3. Promover la comunicación abierta entre alumnos y docentes sobre temas de salud mental.

Utilizando el enfoque del aprendizaje basado en proyectos, se diseñó una serie de actividades que permitieron a los estudiantes investigar sobre la ludopatía, sus consecuencias y las formas de prevenirla. Se emplearon recursos audiovisuales, debates y talleres interactivos para facilitar la comprensión del tema.

Implementación de Estrategias y Herramientas

La primera fase del programa consistió en una presentación multimedia que abordó la naturaleza de la ludopatía, sus síntomas y las señales de alerta. Se mostró a los estudiantes cómo la ludopatía puede manifestarse en comportamientos cotidianos, como la irritabilidad y la búsqueda de dinero para jugar. Después de la presentación, se llevó a cabo un debate donde los alumnos compartieron sus opiniones y experiencias personales relacionadas con el juego.

En la segunda fase, se formaron grupos de trabajo a los que se les asignó la tarea de crear campañas de concientización sobre ludopatía. Los estudiantes utilizaron herramientas digitales para diseñar carteles, videos y presentaciones que podrían ser compartidos en redes sociales y en la escuela. Esta actividad no solo fomentó la creatividad, sino que también les permitió reflexionar sobre los efectos del juego en sus vidas y en la de sus amigos.

Finalmente, se organizó una jornada de sensibilización en la que los grupos presentaron sus campañas a la comunidad educativa. Se invitó a las familias a participar, brindando un espacio para dialogar sobre el papel de los adultos en la prevención de la ludopatía.

Resultados y Aprendizajes

La implementación de este programa permitió observar cam-

bios significativos en la percepción de los estudiantes sobre el juego en línea. Se generó un ambiente de confianza que facilitó la comunicación sobre temas sensibles y se promovió un aprendizaje activo y colaborativo. Los alumnos no solo adquirieron conocimientos sobre los riesgos del juego, sino que también desarrollaron habilidades interpersonales y de trabajo en equipo.

Los resultados de la experiencia se reflejaron en una mayor conciencia sobre los peligros de la ludopatía. Los estudiantes expresaron su preocupación por el uso excesivo de dispositivos electrónicos y se mostraron interesados en promover actividades recreativas, como deportes y talleres artísticos. Además, se evidenció un aumento en la disposición de los alumnos para hablar sobre el tema, lo que fortaleció la comunicación familiar y la prevención.

Conclusión

La ludopatía es un problema serio que requiere la atención de educadores, padres y la comunidad en su conjunto. A través de estrategias educativas efectivas, como las implementadas en esta experiencia, es posible crear un entorno más seguro para los niños y adolescentes. La educación sobre ludopatía no solo debe centrarse en la información sobre riesgos, sino que también debe fomentar habilidades de vida que permitan a los jóvenes tomar decisiones informadas y saludables. La colaboración entre la escuela y la familia es fundamental para asegurar que los menores puedan disfrutar de una infancia plena, alejada de los peligros del juego en línea.

Fuentes Consultadas

De Rosa Alabaster, E. (2020). ¿Qué hacer cuando la adicción al juego afecta a los más jóvenes? *Revista de Salud Mental*, 12(3), 45-60.

CUANDO LAS APUESTAS IRRUMPEN EN EL AULA O EL RECREO

Cecilia Esther Herrlein

DNI 22101309

Área Medio

Las instituciones educativas están atravesadas por la cultura actual y vemos dentro del aula y los recreos conductas que merecen una mirada atenta, una intervención colegiada, planificada y dirigida para reflexionar y generar dispositivos de prevención en la población escolar.

Indicios que irrumpen en la escucha y mirada docente: el lenguaje de “apuestas” y las apuestas reales: juegos de ruleta (portales ilegales), juegos deportivos o juegos en red; y las agrupaciones nerviosas: euforia, tristeza, ansiedad y enojo cuando se interrumpe la posibilidad de terminar un juego que inició en el recreo.

Estos relatos se despliegan en el DOE de la escuela y entre la Asesora Pedagógica, la Psicopedagoga y la Licenciada en Psicología intentaremos proponer actividades para convocar a la reflexión y habilitar un espacio para que circule la palabra, las dudas o las inquietudes de la población escolar.

Nuestras intervenciones se realizaron en jornadas lúdicas primero con los años superiores de 3ero a 5to año. Trabajamos en la modalidad taller y convocamos la reflexión alrededor a los conceptos de “Juego, distracción, aburrimiento, excesos, uso saludable, dependencia, euforia, excitación, necesidad-elección, impulso y emociones.

Para iniciar la actividad partíamos de unos papeles de colores pegados bajo las sillas. Repartíamos en 4 grupos a los alumnos y transmitimos el video: “Educación financiera y apuestas online

en jóvenes”⁷ Luego del video los grupos conversaban entre ellos y respondían las consignas que les permitían reflexionar sobre lo verdadero o falso de lo expuesto, si logran reconocer impulsos, emociones o conductas problemáticas referente a las apuestas. Cada grupo resumía su conclusión y se abría el debate a las miradas o lecturas de ellos de la realidad, el manejo del dinero, las apuestas, etc.

En el mes de septiembre retomamos los talleres y proyectamos el video: “Jugarse la vida”⁸. Repetimos la experiencia y a su vez articulamos nuestras intervenciones con el texto de la Resolución N° 2024-2075-GCABA-MEDGC. Esta vez dedicamos dos jornadas de encuentro con cada curso y se dispuso de un buzón para que puedan colocar dudas, preguntas o consultas de manera anónima.

En simultáneo al dictado de los talleres, en las reuniones en consejo consultivo con profesores detectamos preocupación por la resistencia de los estudiantes a regular el uso de los celulares en el aula, al dar cumplimiento efectivo a la Resolución N° 2024-2075-GCABA-MEDGC y su anexo. Al sostener y cumplimentar dicha restricción del celular los docentes reportan que se logró descender los niveles de malestar, ansiedad y se logró establecer jornadas con atención sostenida, interés por la participación en clases y lograron completar actividades escritas y de lectura.

Convocamos al equipo de Adolescencia del Hospital Argerich para trabajar en red escuela, familia y centros de salud.

Se reforzo en la última jornada de Educación Sexual Integral los conceptos de cuidado integral: físico, psíquico y social. La importancia de recrear ambientes saludables en la escuela, el hogar, el club, etc.

⁷ Video: Educación financiera y apuestas online en jóvenes Disponible en: <https://youtu.be/b9fT3VIXjwg>

⁸ Video: “Jugarse la vida”. Disponible en: <https://youtu.be/wjBfpKLknWY>

Mantener una vida activa, identificar problemas de salud, alteraciones del sueño, la alimentación y las emociones o el estado de ánimo. Se les brindaron herramientas de reflexión y autocuidado.

En el hall de ingreso de la escuela se colocó un afiche que realizó 5to año con direcciones de hospitales, centros de salud y direcciones web de: Club de Jóvenes. Orquestas, estudio de idiomas, Deportes, arte gráfico y digital, ofrecidos por el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires⁹.

Estas intervenciones se esperan retomar en el ciclo lectivo 2025 para brindar espacios a toda la comunidad educativa de participar en la planificación de talleres de reflexión, reconocimiento y prevención del uso problemático de internet, redes sociales, ludopatía, sustancias, educación emocional, o indicadores de alerta de conductas que irrumpen en la escuela.

Fuentes Consultadas

GCBA Adolescentes y juegos de apuestas online. Boletines 2024. Disponible en: <file:///C:/Users/Cecilia/Downloads/GCBA%20Adolescentes%20y%20juegos%20de%20apuestas%20online.pdf>

Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A. Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. Arch Argent Pediatr. 2024; e202410459. Primero en Internet 8-AGO-2024.

Resolución N° 2024-2075-GCABA-MEDGC y su anexo, REGULA UTILIZACIÓN DISPOSITIVOS DIGITALES PERSONALES. EN ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES.

Video: “Educación financiera y apuestas online en jóvenes” Disponible en: <https://youtu.be/b9fT3VIXjwg>

Video “Jugarse la vida”. Disponible en: <https://youtu.be/wjB-fpKLknWY>.

⁹ Actividades Programa Adolescencia. Disponible en: <https://buenosaires.gov.ar/actividades-programa-adolescencia>

LUDOPATÍA Y TECNOLOGÍA: UNA MIRADA PEDAGÓGICA

Eduardo Humphreys

DNI 27182576

Área Medio

Introducción

El uso excesivo del celular en el aula es un fenómeno que impacta tanto en el rendimiento académico como en la convivencia escolar. Este trabajo se origina en una situación problemática en la que algunos estudiantes, mediante apuestas online, generaron malestar entre compañeros, lo que derivó en burlas y conflictos interpersonales. Frente a este problema, se diseñó una estrategia pedagógica para abordar el impacto del uso del celular y los riesgos asociados a las apuestas digitales.

Desarrollo

Durante una jornada de clases, varios alumnos fueron sorprendidos utilizando sus celulares de manera constante. Al indagar en la situación, se tomó conocimiento que algunos de ellos estaban involucrados en una apuesta online sobre un evento deportivo. Tras el resultado de la apuesta, los ganadores comenzaron a burlarse de los perdedores, lo que generó tensión y malestar en el grupo. Algunos estudiantes reaccionaron con enojo, mientras que otros intentaron minimizar el conflicto. Esta situación alteró la dinámica del aula y afectó la concentración durante el resto de la jornada.

Para abordar la problemática, se propiciaron diversos momentos de análisis y reflexión dentro del aula. En primer lugar, se realizó una búsqueda de noticias relacionadas con apuestas online

y sus efectos en adolescentes. A partir de estos casos reales, los estudiantes identificaron situaciones similares a la vivida en su grupo, permitiendo una aproximación concreta a la problemática. Posteriormente, se proyectaron videos educativos que ilustraban los riesgos del uso desmedido de la tecnología y las apuestas digitales, promoviendo el debate sobre la capacidad de autorregulación en los jóvenes. En esta línea, Laura Lewin (2024) expresa: “es importante comprender que, a diferencia de los adultos, los niños están en una etapa de desarrollo en la que aún no han adquirido plenamente la capacidad de autorregulación y toma de decisiones conscientes, lo que los hace más vulnerables a caer en comportamientos adictivos”.

Con el propósito de fomentar el aprendizaje activo, se organizaron dinámicas en las que los alumnos debían asumir distintos roles dentro de un escenario ficticio vinculado a las apuestas online. Estas representaciones les permitieron experimentar las emociones y consecuencias de sus decisiones, generando mayor empatía y conciencia sobre los efectos de estas prácticas. En una de las clases, se organizó un bingo en el que los alumnos podían “apostar” fichas simbólicas y, al final de la actividad, se discutió cómo las emociones variaban según el resultado obtenido. En otra clase, se llevó a cabo un juego de naipes con un sistema de apuestas ficticio, donde los estudiantes reflexionaron sobre cómo el azar y la expectativa de ganar podían influir en su toma de decisiones.

Además, se llevó a cabo una actividad grupal en la que los estudiantes elaboraron propuestas sobre el uso responsable de la tecnología en el aula, promoviendo así un compromiso colectivo con la convivencia escolar.

Conclusión

La implementación de estas estrategias pedagógicas permitió que los estudiantes tomaran conciencia sobre los riesgos del uso

indiscriminado del celular y las apuestas online. En las reflexiones finales, varios alumnos expresaron haber comprendido el impacto que estas prácticas pueden tener en sus relaciones y en su bienestar emocional. Además, se logró fortalecer valores como el respeto, la responsabilidad y la empatía dentro del aula.

Este caso evidenció cómo la tecnología, cuando se usa sin regulación, puede generar conflictos en la comunidad escolar. Las apuestas online y el uso excesivo del celular pueden afectar las relaciones interpersonales y el clima de convivencia, por lo que es fundamental incorporar estrategias educativas que permitan a los estudiantes desarrollar un uso más consciente y responsable de la tecnología.

Fuentes Consultadas

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. (2024). Adolescentes y juegos de apuestas online.

Confederación Don Bosco. (2023). Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía.

Lewin, L. (2024). Reflexiones sobre educación y tecnología.

LUDOPATÍA EN EL AULA: ¿ES POSIBLE ABORDARLA SIN CONSIDERAR EL MOMENTO VITAL DE LOS ESTUDIANTES?

Julieta Levit
DNI 25826471
Área Medio

Introducción

La ludopatía es una problemática en crecimiento que afecta a adolescentes y jóvenes adultos. En el ámbito educativo, su abordaje no puede reducirse a la transmisión de información sobre riesgos, sino que debe considerar el momento vital en el que se encuentran los estudiantes. Ajustar la propuesta pedagógica no solo facilita la comprensión, sino que también fomenta un mayor compromiso con la prevención.

Desarrollo

Estrategias según el grupo etario

Con adolescentes de 12 a 14 años, suelo proponer actividades dinámicas que les permitan explorar la temática sin sentirse interpelados de forma directa. Juegos de rol y análisis de narrativas ajenas favorecen la identificación sin generar rechazo. Por ejemplo, crear el perfil de un personaje que comienza a jugar de manera casual y debe enfrentar distintas consecuencias permite discutir factores de riesgo de manera indirecta.

Como señala González (2021), “la prevención debe basarse en la identificación temprana de conductas de riesgo mediante estrategias participativas” (p. 45).

En adolescentes de 15 a 17 años, el análisis crítico del proble-

ma es más efectivo. Proponer la investigación de casos reales y debatir estrategias de prevención genera un intercambio enriquecedor. Como indica Fernández y López (2022), “el diálogo crítico sobre estrategias de marketing y accesibilidad al juego en línea es clave para generar conciencia en este grupo etario” (p. 78).

En educación primaria para adultos, el enfoque narrativo y testimonial resulta más efectivo. La visualización de un video testimonial sobre ludopatía seguida de un espacio de diálogo facilita la sensibilización. Según el Ministerio de Educación (2020), “la narración de experiencias en primera persona facilita el aprendizaje en contextos de educación para adultos” (p. 32).

Desafíos en el aula: cómo abordar el desinterés o la resistencia

Algunos estudiantes minimizan la problemática o evitan el debate. En estos casos, es útil utilizar narrativas externas, como series, películas o publicidades, para propiciar la reflexión sin confrontación directa. Por ejemplo, analizar una escena donde un personaje enfrenta problemas económicos debido al juego permite debatir sobre señales de alerta. Pérez (2023) señala que “trabajar con narrativas externas permite que los estudiantes reflexionen sin sentirse directamente interpelados” (p. 54).

Conclusión

El abordaje de la ludopatía en el aula requiere una planificación consciente y flexible que tenga en cuenta el desarrollo de los estudiantes. No es lo mismo trabajar la temática con adolescentes en sus primeros años de secundaria que con jóvenes cercanos a la adultez o adultos en educación primaria. Ajustar las estrategias a cada grupo facilita la comprensión del problema y el compromiso con la prevención.

Es fundamental contar con recursos que permitan involucrar a estudiantes que no se muestran interesados, utilizando herramientas didácticas que favorezcan la reflexión sin generar rechazo.

Fuentes Consultadas

Fernández, R., & López, M. (2022). *Impacto del Juego Patológico en Jóvenes*. Editorial Universitaria.

González, P. (2021). *Adicciones en la Adolescencia*. Buenos Aires: Ediciones Educativas.

Ministerio de Educación. (2020). *Educación y Prevención en Adicciones*.

Pérez, L. (2023). *Jóvenes y Consumo Problemático de Juegos de Azar*. *Revista de Estudios Sociales*, 45(2), 50-60.

Rosas Alabaster, E. (2024). *Ludopatía y apuestas*. Ficha de cátedra.

FiloNews. (2024). *Jugarse la vida: el drama de las apuestas en los jóvenes de Argentina 2024* [Video]. YouTube.

LUDOPATÍA Y CONSUMO PROBLEMÁTICO DE LOS ADOLESCENTES EN LA ERA DIGITAL

Mercedes Maidana

DNI 22853644

Área Medio

En la actualidad, la ludopatía se ha convertido en un problema cada vez más preocupante entre los adolescentes, impulsado en gran medida por la facilidad de acceso a los juegos de azar en línea. La era digital ha transformado la forma en que los jóvenes se relacionan con el juego, convirtiéndolo en una actividad omnipresente y potencialmente adictiva.

La ludopatía es una enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar apostando dinero. El juego se puede desarrollar en locales físicos y en sus versiones virtuales en Internet: casinos, salas de apuestas deportivas, bingos, etc. Se puede observar que la edad de inicio es cada vez más temprana sobre todo en los juegos en Internet. Según la Dra. Silvina Pedrouzo, presidenta de la Subcomisión de Tecnologías de Información y Comunicación de la Sociedad Argentina de Pediatría, advierte que “la adolescencia es una etapa de vulnerabilidad en la que se atraviesan situaciones relacionadas con algún tipo de frustración afectiva y el riesgo de desencadenar un patrón adictivo de comportamiento es mayor.” Es por eso que la atención debe estar centrada en nuestros menores. (GCBA Adolescentes y juegos de apuestas online)

Los y las adolescentes buscan gratificación instantánea y desean obtener dinero de manera rápida y sencilla o, como ellos mismos lo expresan, “ganar plata fácil”. Según la neurociencia, este comportamiento puede explicarse por la liberación de dopamina, un neurotransmisor asociado con la sensación de placer

que se produce como resultado de la gratificación inmediata.

De una situación de juego y uso de las tecnologías se puede pasar a una situación de consumo problemático. Se entiende por “consumos problemáticos todos los que afectan negativamente, en forma ocasional o sostenida en el tiempo, la salud física, psíquica del sujeto, y/o las relaciones sociales, y hasta pueden desencadenar problemas con la ley.

Desde la escuela se intenta abordar estas problemáticas a partir de incluir este fenómeno en las jornadas que se realizan para abordar y concientizar sobre los consumos problemáticos. También se hace necesario abordarlo desde la alfabetización digital para afianzar la apropiación y la adquisición de herramientas necesarias para desarrollar el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la producción de contenidos y la expresión, que dará como resultado un uso responsable y saludable de las tecnologías.

Es importante brindar la información a las familias sobre esta problemática a fin de que puedan colaborar de la siguiente forma:

- Acompañar a los niños y jóvenes en los entornos digitales.
- Configurar controles parentales y disponer los dispositivos en áreas comunes.
- Establecer acuerdos intrafamiliares con límites claros para toda la familia.
- Prestar atención a cambios de comportamiento y, de ser necesario, consultar a un profesional.
- Es recomendable involucrarse en la configuración de perfiles (opciones de privacidad, seguridad), leer términos y condiciones, opciones de mensajería y notificaciones.

- Educar sobre riesgos, como publicidad engañosa, contenidos falsos y/o inapropiados, accidentes por retos, robo de identidad, fraudes y ciberacoso.
- Fomentar un equilibrio entre horas de sueño, actividad física y uso de tecnología.
- Estimular otras actividades, como las sociales y deportivas.

Fuentes Consultadas

Silvina B. Pedrouzo, Laura Krynski, Ariel Melamud: Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea.

GCBA Adolescentes y juegos de apuestas online.

<https://buenosaires.gob.ar/desarrollohumanoyhabitat/adicciones/ludopatia-infantil>

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN EL AULA: UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA

Enrique Denis Fernando Martínez Cáceres

DNI 31533404

Área Medio

Inicio

En los últimos años, la problemática de la ludopatía infantil y adolescente ha cobrado mayor relevancia en el ámbito educativo. Como docente de nivel secundario, me enfrenté a una situación que me llevó a reflexionar sobre la necesidad de abordar esta temática dentro del aula. Uno de mis estudiantes comenzó a mostrar signos de ansiedad y distracción constantes. En una conversación privada, me confesó que había comenzado a apostar en línea y que estaba perdiendo dinero de manera descontrolada. Este caso me motivó a diseñar una estrategia pedagógica para prevenir la ludopatía en la escuela.

Desarrollo

La implementación de esta estrategia comenzó con un diagnóstico situacional para conocer el nivel de exposición de los estudiantes a los juegos de apuestas en línea. Utilicé encuestas anónimas y debates en el aula para identificar el grado de conocimiento y participación en estas prácticas.

Con los resultados obtenidos, diseñé un plan de acción basado en tres ejes fundamentales: información, concientización y prevención. En primer lugar, brindé información clara y precisa sobre la ludopatía, sus riesgos y consecuencias, utilizando recursos didácticos como infografías, videos educativos y casos reales extraídos de artículos periodísticos.

El segundo eje, la concientización, se trabajó a través de talleres participativos en los que los estudiantes analizaban noticias sobre el impacto del juego en la adolescencia y debatían sobre los factores psicológicos y económicos que lo favorecen. En esta etapa, invitamos a un psicólogo especializado en adicciones para que compartiera su experiencia y respondiera inquietudes del grupo.

Por último, el eje de prevención incluyó el uso de herramientas de control parental y estrategias para el manejo del tiempo en internet. Se promovieron hábitos digitales saludables y se fomentó el desarrollo de actividades recreativas alternativas, como el deporte y el arte. A su vez, se estableció un canal de comunicación con las familias para que pudieran detectar signos de alerta en sus hijos y recibir asesoramiento.

Conclusión

La experiencia resultó enriquecedora tanto para los estudiantes como para la escuela. A través de esta intervención, los alumnos adquirieron herramientas para identificar los peligros de la ludopatía y reflexionar sobre el impacto que puede generar en sus vidas. Además, se fortaleció el vínculo con las familias y se generó un espacio de diálogo abierto sobre el uso responsable de la tecnología.

Este trabajo reafirmó la importancia del rol docente en la formación integral de los adolescentes, no solo desde lo académico, sino también desde la prevención y el acompañamiento en problemáticas actuales. La educación tiene el poder de transformar realidades, y abordar la ludopatía desde la escuela es un paso fundamental para prevenir sus efectos negativos en las nuevas generaciones.

Fuentes Consultadas

Confederación Española de Asociaciones de Padres y Madres de Alumnos. (s.f.). *Ludopatía y su prevención en adolescentes*. CEAPA.

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. (s.f.). *Adolescentes y juegos de apuestas online*. GCBA.

La Voz. (s.f.). *Apuestas: El peligro de la ludopatía infantil*. La Voz del Interior.

Sociedad Argentina de Pediatría. (s.f.). *Apuestas en línea: Un problema actual en la niñez y adolescencia*. SAP.

Varios autores. (s.f.). *Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía*. Editorial Educativa.

AYUDANDO A PREVENIR LA LUDOPATÍA JUVENIL

Romina Giselda Mirabelli

DNI 28840584

Área Medio

Inicio

La ludopatía es una enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar apostando dinero. (Roa, 2019).

En los chicos, este problema puede manifestarse de diversas formas, desde el uso excesivo de videojuegos hasta la participación en juegos de apuestas en línea, ya sea deportivas, casinos virtuales o videojuegos con elementos de azar.

Nos ocupa actualmente la ludopatía digital de apuestas en adolescentes y los estragos que causan. La adolescencia es una etapa de vulnerabilidad en la que se atraviesan situaciones relacionadas con algún tipo de frustración afectiva y el riesgo de desencadenar un patrón adictivo de comportamiento es mayor. (Pedrouzo, 2024)

No colabora el hecho de que personas con influencia en los jóvenes patrocinen estos juegos, que es una edad donde lo usan como vía de escape a los problemas y no tener en quien confiar, que los sitios no tengan los controles necesarios para prevenir, el acceso a billeteras virtuales y la ignorancia, el escaso o fracaso del control parental y el excesivo tiempo de pantalla.

Desarrollo

Este trabajo se realizará desde las tutorías y el DOE en conjunto con el Centro de Estudiantes, ya que se espera que los alumnos se abran más a sus pares y ellos pueden aportar sus experien-

cias como jóvenes. Es fundamental que encuentren un espacio de apoyo y contención.

Se utilizarán los siguientes recursos del documento Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía (Bosco):

1-Gymkana de Información sobre ludopatía, ya que es importante conocer donde estamos situados, generar conciencia en los alumnos y sensibilizar sobre la problemática.

2-El ejercicio de los 5 abogados: se busca generar un espacio de reflexión sobre sus propias prácticas y estilos de vida

3- SIENTE+DECIDE+RESUELVE: para favorecer el desarrollo de habilidades sociales

Así, se trabajarán los 3 ejes propuestos: información sobre la ludopatía, estilos de ocio y habilidades sociales, invitándolos a la reflexión. Las detecciones de casos serán tratadas derivadas al DOE para ser tratadas junto a sus padres.

Conclusión

La Ludopatía (en cualquiera de sus manifestaciones) es una problemática que debe ser abordada a tiempo como cualquier adicción, para evitar que se prolongue en el tiempo y cause más daño. No solo a la persona afectada, sino también a su entorno.

Estar alerta a los indicadores primarios y acompañar a un hijo que puede estar inmerso en estas conductas, permite no solo protegerlo de las consecuencias del mismo, sino interesarse por alguna problemática que puede haber estado, hasta ese momento, encapsulada y no haber sido percibida. (De Rosa Alabaster, 2025).

Los adultos debemos acompañar a los jóvenes en su etapa de crecimiento.

Fuentes Consultadas

Bosco, C. D. (s.f.). *Recursos didácticos para la .* Madrid: pasaporte0.0.

De Rosa Alabaster, E. (2025). Jornada Seduca.

Pedrouzo, S. (2024). *Adolescentes y juegos de apuestas online.* GCBA.

Roa, M. (2019). *¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?* Madrid: CEAPA.

LA LUDOPATÍA Y EL IMPACTO EN LA VIDA PERSONAL, FAMILIAR Y SOCIAL

Milena Moyano

DNI 36806115

Área Medio

Introducción

La ludopatía es un tipo de trastorno que lleva a las personas a jugar de manera compulsiva y sin darse cuenta. Los chicos no ven las consecuencias negativas y cruzan una línea negativa entre el ocio y la obsesión. El problema puede manifestarse desde el uso excesivo hasta la participación de apuestas en línea, como por ejemplo deportiva, casinos virtuales o videojuegos con elementos de azar, que además de afectar la economía, también destruye la autoestima, las relaciones interpersonales y la estabilidad emocional, convirtiendo la necesidad de jugar en prioridad sobre cualquier otro aspecto de la vida. Esto hace que la persona pierda la capacidad de pensar claramente o priorizar lo importante.

La adicción afecta de distintas formas de dependiendo de cada persona, de acuerdo con variables como por ejemplo de género, edad, tipo de juego, situación económica y otras adicciones presentes. Algunos de los síntomas que se presentan son la dependencia, y síndrome de abstinencia similares a adicción a sustancias, deseo o impulso emocional que se calma con el inicio de apostar, irritabilidad cuando por algún motivo externo no pueden jugar y en muchos casos minimizan o niegan su adicción. Esto también impacta en la familia, generando conflictos familiares y psicológicos en los miembros, provocando cambios de humor, tristeza, insomnio, deterioro de la actividad y la comunicación. También afecta la educación de los hijos e inicialmente la familia puede minimizar la situación.

Desarrollo

Es fundamental adoptar un enfoque integral en la prevención del juego patológico. Desde el lugar de padres, el apoyo emocional y orientación en el hogar y desde la escuela, ofrecer educación y sensibilización a través de programas específicos, permitiendo ayudar a los jóvenes a desarrollar habilidades para identificar y rechazar comportamientos de riesgo adoptando una perspectiva crítica y responsable.

Aunque se manifieste fuera de las instituciones escolares, la escuela debe intervenir y es importante también que la persona que padece este problema sepa buscar ayuda, ya que esto implica una lucha constante contra el impulso de jugar y contra la sensación de fracaso. Por lo que es importante informarse y capacitarse para detectar de manera temprana estas conductas.

Una profesora, al notar conductas preocupantes en algunos de sus estudiantes, decidió actuar implementando estrategias para ayudarlos a que puedan identificar y comprender el impacto de los juegos y las apuestas en sus vidas. A través de actividades interactivas y exposición de casos reales, los alumnos pudieron sensibilizarse acerca de la problemática esta adicción.

Uno de los objetivos clave fue enseñar a los alumnos a reconocer señales de alerta, tanto en ellos como en sus compañeros de manera que se pueda intervenir a tiempo. Buscó crear un ambiente de confianza para que los jóvenes pudieran hablar abiertamente sobre sus preocupaciones sin temor a ser juzgados para que puedan buscar ayuda cuando lo necesitan. Realizó preguntas abiertas y reflexivas, permitió que los alumnos se reconocieran en situaciones cotidianas y posteriormente les presentó datos estadísticos sobre el aumento de ludopatía en jóvenes y a través de videos educativos, pudieron ver efectos de esta adicción. Al ver testimonios de personas afectadas, comenzaron a tomar con más seriedad el problema.

A nivel institucional, la escuela contó con el apoyo de profesionales en salud mental, ofreciendo talleres y sesiones individuales para quienes lo requieran.

Conclusión

La prevención del juego patológico requiere un esfuerzo tanto de padres como en escuela y comunidad. Los padres deben establecer límites claros y fomentar un ambiente de comunicación abierta y la escuela tiene la responsabilidad de brindar herramientas que ayuden a los jóvenes a tomar decisiones informadas. La colaboración desde este enfoque es esencial para crear un entorno seguro donde los niños y adolescentes puedan comprender los riesgos del juego y desarrollar habilidades para evitar caer en comportamientos perjudiciales.

Fuentes Consultadas

Pedrouzo, S. B. et. al (2024). Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea.

Roa, M. (s.f). ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?

Sociedad Argentina de Pediatría (2024). Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia.

ESTRATEGIAS DIGITALES Y EDUCACIÓN EMOCIONAL EN NATIVOS DIGITALES DEL NIVEL SECUNDARIO

Camila Nievas

DNI 38998087

Área Medio

Introducción

En la actualidad, los nativos digitales enfrentan múltiples desafíos en el ámbito educativo, no solo en términos de adquisición de conocimientos, sino también en el desarrollo de habilidades socioemocionales. La incorporación de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza ha abierto nuevas oportunidades para trabajar la educación emocional de manera innovadora. En este trabajo se presenta una experiencia áulica en la que se implementó la aplicación Genially para el desarrollo de actividades lúdicas orientadas al fortalecimiento de la educación emocional en estudiantes de nivel secundario.

Desarrollo

La experiencia se llevó a cabo con un grupo de alumnos de secundaria con el objetivo de fomentar la identificación, gestión y expresión de emociones a través del uso de herramientas digitales. Para ello, se diseñaron actividades interactivas en Genially que permitieron a los estudiantes reflexionar sobre sus emociones en diversos contextos escolares y personales.

Las actividades consistieron en la creación de infografías interactivas sobre inteligencia emocional, juegos de preguntas y respuestas sobre gestión emocional y simulaciones de situaciones cotidianas en las que los estudiantes debían elegir respuestas basadas en la empatía y la autorregulación. Además, se promovió la

interacción grupal mediante debates guiados y reflexiones sobre las respuestas obtenidas en las actividades digitales.

La implementación de esta estrategia permitió observar una mayor participación de los estudiantes y un incremento en su interés por la temática. Además, el uso de Genially resultó ser una herramienta motivadora que facilitó la comprensión de conceptos abstractos relacionados con la inteligencia emocional. Los estudiantes demostraron una mejora en la expresión de sus emociones y en la identificación de estrategias para gestionar situaciones de estrés y conflicto.

Conclusión

El uso de herramientas digitales como Genially en la enseñanza de la educación emocional en nivel secundario se presenta como una alternativa eficaz para captar la atención de los nativos digitales y fomentar un aprendizaje significativo. La integración de estrategias lúdicas con TIC no solo fortalece las competencias digitales de los estudiantes, sino que también les brinda recursos para el autoconocimiento y la regulación emocional. Esta experiencia evidencia la importancia de seguir explorando y desarrollando propuestas innovadoras que articulen la educación emocional con el mundo digital en el que los estudiantes están inmersos.

Fuentes Consultadas

Cohen, J. (2003). "Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales" en *La inteligencia emocional en el aula*. Editorial Troquel. Argentina. Recuperado de: <https://books.google.com.ar>

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). "Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación".

Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España. Recuperado en: <https://drive.google.com>

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). "El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas". Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6. Recuperado en: <https://redie.uabc.mx>

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L, Hermida-Ayala, L.A. (2012) "Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0". Revista Latina de Comunicación Social, 67. Recuperado de: <http://ww.redalyc.org>

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza. Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España. Recuperado de: <https://uma.es>

ABORDANDO LA LUDOPATÍA

Silvina Noemí Páez

DNI 22425636

Área Medio

Partiendo de la observación de mis alumnos y la creciente problemática de la ludopatía o adicción al juego, abordé el tema para sensibilizar a los estudiantes sobre los riesgos asociados con el juego y las adicciones: en una de mis clases tanto en Primaria de Adolescentes y Adultos en la materia “Computación y Tecnologías Digitales”, como en Educación Media en la materia “Educación Tecnológica”, incorporé la temática al hablar sobre “Ventajas y desventajas de Internet”.

Decidí trabajar el tema a través de estrategias que combinaran la reflexión, el análisis crítico y la ludificación, fomentando habilidades de toma de decisiones responsables y promoviendo valores como la autonomía y la empatía.

El objetivo principal de esta experiencia fue que los estudiantes comprendieran los riesgos de la ludopatía y sus implicancias tanto psicológicas como sociales. En primer lugar, comenzamos con una dinámica grupal en la que los estudiantes compartieron sus conocimientos previos sobre los juegos de azar.

Esta actividad inicial permitió identificar creencias comunes, prejuicios y experiencias personales relacionadas con el tema. Luego propuse el Juego “El desafío de las decisiones” cuyo objetivo fue fomentar la reflexión sobre las consecuencias de tomar decisiones impulsivas relacionadas con los juegos de azar y las adicciones. Creé un escenario en el que los alumnos se enfrentaron a decisiones relacionadas con la ludopatía en la aplicación digital Kahoot.

El juego empezó con una breve explicación sobre la ludopatía, sus efectos y cómo puede afectar la vida de una persona. Luego, dividí a los estudiantes en pequeños grupos para promover la colaboración. Cada grupo recibió un conjunto de situaciones hipotéticas relacionadas con el juego y la ludopatía, algunas de las cuales fueron:

Situación 1: “Te invitaron a un casino para probar suerte con tus amigos. Tenés \$50.000 que podrías usar para otras actividades. ¿Qué hacés?:” a) Aceptás la invitación y jugás. b) Decidís no ir y hacer algo diferente con tus amigos.

Situación 2: “Después de perder una gran cantidad de dinero en una apuesta en línea, te ofrecen una nueva oportunidad para recuperar lo perdido, pero debés apostar aún más dinero. ¿Qué hacés?:” a) Aceptás la oferta y apostás de nuevo. b) Decidís alejarte y no dejarte llevar por la emoción del momento.

Situación 3: “Un amigo te pide prestado dinero para seguir jugando, ya que no tiene dinero para más apuestas. ¿Qué haces?:” a) Le prestás el dinero, esperando que te lo devuelva. b) Le aconsejás que deje de jugar y le ofrecés ayuda de otra forma.

Después de cada decisión tomada, el grupo discutió en conjunto las consecuencias posibles de su elección. La dinámica incluyó preguntas de reflexión como:

¿Cómo te sentirías después de tomar esta decisión?

¿Qué consecuencias podría tener esta acción a largo plazo?

¿Cómo afecta esta elección a tu vida y a la de los demás?

Las respuestas de los grupos se compartieron y se analizaron en conjunto, realizando las intervenciones educativas para profundizar en las consecuencias reales de las adicciones y la importancia de la responsabilidad.

Par cerrar, presenté un breve video educativo que explicaba la ludopatía desde un testimonio real, detallando cómo esta adicción afecta a los individuos y sus entornos.

Fuentes Consultadas

Educ.ar portal. (sf). Ludopatía digital: adicción a juegos en línea. Recuperado el 21 de febrero de 2025 de <https://www.educ.ar/recursos/159107/ludopatia-digital-adiccion-a-juegos-en-linea>.

Fran Pascual. [TEDx Talks] (25 julio 2018). La trampa del entretenimiento: Los videjuego [Video]. Youtube <https://youtu.be/2C-KJP0mk4jI?si=iL1g1SufmRzyyjGg>

LUDOPATÍA EPIDEMIA SILENCIOSA

Carolina Peñarrieta

DNI 30600607

Área Medio

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define a la ludopatía como una enfermedad. Con el auge de las TIC y su masividad surgió una nueva forma de relacionarnos, como jugar, trabajar, enseñar, comprar, pagar con billeteras virtuales, en definitiva la vida diaria está atravesada por los teléfonos celulares y estos están al alcance de los niños desde una temprana edad, la pantalla es el nuevo chupete digital, estamos inmersos en una sociedad que no puede desconectar.

Esta nueva realidad tecnológica trajo y trae graves consecuencias en los niños y jóvenes provocando adicción al juego, el querer ganar plata fácil, la búsqueda constante de satisfacción inmediata, desafíos que incluso ponen en riesgo la vida, hoy se cataloga a la ludopatía como una pandemia silenciosa que se expande a pasos agigantados. Ante esta situación en auge la escuela tiene un papel fundamental en la prevención y tratamiento de la ludopatía que es la adicción al juego online y que afecta todas las facetas de la vida provocando un comportamiento compulsivo en los afectados. Con este objetivo se llevará a cabo un taller con los estudiantes de 2 año de Secundaria.

Taller: Juego Saludable

Se llevará a cabo con distintos profesores y alumnos de ciclo superior integrantes del centro de estudiantes. Como primera instancia se define el concepto de juego que en general nos remite a inocencia, con el juego se desarrolla habilidades lingüística, potencia las capacidades cognitivas, sociales y emocionales con ellos

se aprende a resolver problemas cotidianos, a esperar turnos, a trabajar en equipo. Pero con el avance de las TIC el juego fue trasmutando y tanto niños como jóvenes de toda clase social están inmersos en el juego digital de apuestas y desafíos en línea muchas veces peligrosos, que al estar tras una pantalla se pierde noción del tiempo, espacio y horarios, todo está despersonalizado y a un click de distancia en sitios online sin ningún tipo de control.

Segunda actividad

Se entregarán tres tarjetas, una por grupo y al final del taller y con toda la información trabajada se pedirá a los presentes que distingan entre uso recreativo del juego, cuando es abuso del mismo y cuando ya hablamos de Adicción .

1. Tarjeta verde -juego en línea-Uso
2. Tarjeta naranja -juego problemático -Abuso
3. Tarjeta roja-ludopatía- Adicción
- 4.

A continuación se llevará a cabo un debate con palabras claves: Juego online (al alcance de todos), casinos virtuales (apuestas deportivas) influencer (referentes de los jóvenes que promocionan todo tipo de apuestas online), cajeros (venden fichas y te dirige al WhatsApp), publicidad (engañosa “siempre se gana”), plataformas ilegales (sin ningún control), redes sociales (challenge- algoritmos- pertenecer).

Los alumnos del centro de estudiantes contarán sus experiencias con el juego online, que los llevó hasta la adicción y compartirán cómo lograron reconocer el problema, y no solo buscar sino también aceptar la ayuda para combatir el juego patológico. Se pondrá énfasis en los indicadores a tener en cuenta para detectar la ludopatía en niños y jóvenes, como el comportamiento si están ansiosos, deprimidos si hay déficit de atención, violencia, debe

quedar claro y hacer hincapié en las graves consecuencias emocionales y psicológicas, como el deterioro del entorno familiar, aislamiento, desmotivación, depresión, bajo rendimiento escolar, problemas legales y financieros ya que para conseguir dinero mienten o venden sus pertenencias entre tantos problemas que lleva la adicción al juego y que identificamos como ludopatía.

“Es hora de detenernos a reflexionar sobre el rol de los adultos antes que los chicos y chicas se pierdan en el vértigo de una tormenta perfecta de aislamiento”.

Estrategias y prevención: Los padres como los educadores juegan un rol fundamental en la detección, la prevención y el tratamiento de la ludopatía.

Algunas acciones a llevar a cabo

- establecer límites claros con horarios y supervisión del contenido que acceden en los dispositivos, hablar abiertamente sobre los peligros del juego compulsivo, generar espacios recreativos saludables, evitar las billeteras virtuales de ser necesario y/o supervisión del gasto, educación y concientización repensando el uso de la tecnología, generar protocolos de acción frente a casos graves, proyectos curriculares que problematicen la temática y alfabetización mediática.

En algunos casos es necesario buscar ayuda profesional como un psicólogo o psiquiatra.

Para finalizar cada grupo con la tarjeta que le tocó definirá cuando el juego deja de ser juego y se convierte en un problema que según las estadísticas afectan a más varones que mujeres, pero lo que debe quedar claro es que la ludopatía es un flagelo social y debemos comprometernos en combatirlos desde todos los ámbitos como la familia la escuela y el estado.

Fuentes Consultadas

Federico Pavlovsky (coord.2024) Apuestas online."La tormenta perfecta" crianza digital y adicciones emergentes implicancias clínicas y lineamientos prácticos
Editorial N-Noveduc

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA ABORDAR LA LUDOPATÍA EN EL AULA

Leandro Javier Reale

DNI 29298375

Área Medio

Introducción

La ludopatía, o trastorno por juego, es una problemática creciente que afecta a diversos sectores de la sociedad, incluidos adolescentes y jóvenes. Con el auge de las plataformas digitales y las apuestas en línea, esta adicción ha encontrado nuevas formas de manifestarse, lo que la convierte en un desafío relevante para la educación (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2022).

Desde mi experiencia como docente en CABA, Buenos Aires, observé que muchos estudiantes tienen contacto con juegos de azar, apuestas deportivas en línea y videojuegos), lo que generaba inquietudes sobre sus efectos en la salud mental y financiera. Por ello, decidí implementar estrategias pedagógicas para concientizar a los alumnos sobre los riesgos de la ludopatía y fomentar un pensamiento crítico frente a estas prácticas.

Desarrollo

Fundamentación

El trabajo en el aula sobre ludopatía se fundamentó en los principios de la educación para la salud y la alfabetización digital. Según la OMS (2022), la ludopatía es un trastorno de salud mental que requiere prevención y abordaje integral. En este sentido, el sistema educativo cumple un rol clave en la formación de ciudadanos críticos y responsables (Griffiths, 2018).

Los objetivos de la experiencia fueron:

Concientizar a los estudiantes sobre los riesgos de la ludopatía y su impacto en la vida cotidiana.

Desarrollar habilidades de pensamiento crítico frente a las estrategias de marketing de la industria del juego.

Fomentar un uso responsable de las tecnologías digitales y el dinero en entornos de juego.

Implementación en el aula.

Diagnóstico inicial y debate

Para iniciar la actividad, propuse un debate con los estudiantes sobre qué entendían por “juegos de azar” y si habían tenido experiencias personales o cercanas con apuestas en línea. Fue impactante notar que varios mencionaron aplicaciones de apuestas deportivas, publicidad de casinos en redes sociales y la presencia de micro transacciones en videojuegos (López & Martínez, 2021).

Para contextualizar el problema, presentamos estadísticas sobre la ludopatía en jóvenes en Argentina y analizamos casos reales de personas afectadas. También trabajamos con testimonios de exjugadores que contaban cómo la adicción al juego había impactado sus vidas.

Actividad con publicidad y persuasión

Una estrategia clave fue analizar la publicidad de apuestas deportivas y juegos en línea. Dividimos la clase en grupos y cada equipo analizó anuncios de casas de apuestas, estudiando sus estrategias de marketing: el uso de celebridades, promesas de dinero rápido y la gamificación del azar. Posteriormente, discutimos cómo estas técnicas buscan captar la atención de jóvenes y generar hábitos de juego (Griffiths, 2018).

Juego de rol y simulación

Para que los estudiantes comprendieran los mecanismos de la ludopatía, realizamos una simulación en la que cada estudiante recibía una cantidad ficticia de dinero para participar en una serie de apuestas simuladas. A medida que avanzaban, experimentaban la sensación de ganar y perder, enfrentándose a decisiones sobre continuar o detenerse. Esta actividad generó un impacto fuerte en ellos, al evidenciar cómo el deseo de recuperar lo perdido puede llevar a seguir apostando (López & Martínez, 2021).

Estrategias de prevención y resolución

Finalmente, elaboramos un plan de prevención junto con los estudiantes, en el que propusieron medidas para evitar caer en la ludopatía, como establecer límites de tiempo y dinero, reconocer señales de adicción y buscar ayuda en caso de ser necesario. También exploramos alternativas de ocio saludable y discutimos la importancia de fomentar la educación financiera desde edades tempranas.

Conclusión

La experiencia permitió generar conciencia sobre la ludopatía en los estudiantes, ayudándolos a identificar sus riesgos y desarrollar herramientas para enfrentar esta problemática.

A través del debate, el análisis publicitario y la simulación, lograron reflexionar sobre sus propios hábitos y el impacto del juego en la sociedad.

Desde la escuela, es fundamental seguir trabajando en la prevención de la ludopatía, incorporando esta temática en la educación digital y promoviendo estrategias de pensamiento crítico para que los jóvenes tomen decisiones informadas.

La educación no solo debe transmitir conocimientos, sino también formar ciudadanos responsables y conscientes de los desafíos contemporáneos.

Fuentes Consultadas

Organización Mundial de la Salud (2022). Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11).

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires (2023). Programa de Prevención de Adicciones en Escuelas.

López, M. & Martínez, R. (2021). Ludopatía y juventud: riesgos del juego en la era digital.

DESAFÍOS CONTEMPORÁNEOS, PARA PADRES MODERNOS

Martina Victoria Ribas

DNI 30495394

Área Medio

Los padres modernos enfrentan hoy una variedad de desafíos contemporáneos que pueden afectar la crianza de sus hijos y su bienestar familiar.

Desafíos sociales y emocionales, como ser el bullying o el acoso, la ansiedad y el estrés, y también desafíos tecnológicos, como la seguridad en línea, uso excesivo de las redes sociales o la adicción al juego.

La revolución digital que nos atraviesa, hace que las familias y los docentes tengamos que estar más atentos que nunca, pero sobre todo, más informados. En un abrir y cerrar de ojos, algo está cambiando en esta era digital, cosas nuevas se inventan o descubren todos los días. Nuestros hijos tienen constante acceso a contenido inapropiado y/o falso, contacto con personas desconocidas, adicción, retos y desafíos, competencia, comentarios hirientes, entre otros.

La adolescencia, según la psicoanalista argentina Arminda Aberastury, es una etapa de gran vulnerabilidad debido a los cambios físicos, emocionales y psicológicos que experimentan los adolescentes.

No se trata solamente de poner restricciones. Nuestros hijos necesitan sentirse acompañados. La adolescencia es una etapa difícil, donde se intenta pertenecer. Necesitamos construir junto a ellos/as, como dicen *María Zysman* y *Mónica Coronado*, una *ÉTICA DIGITAL**. Un conjunto de normas que les permitan habitar el mundo digital con responsabilidad.

La idea de ganar mucho dinero con poco esfuerzo parece ser el nuevo slogan de los más jóvenes.

Les comparto una anécdota sobre el tema en cuestión

Los chicos de 3ro entran al aula luego de un recreo en el turno tarde y algunos llegan cantando (arengándose entre ellos), otros ingresan con las “caras largas” y un poco enojados. Me rio de sus cánticos y pregunto “inocentemente” qué era lo que estaba pasando. Algunos no querían contar nada y otros simplemente me dijeron que habían perdido un “partidito de futbol” en el recreo.

En el momento no me di cuenta de lo que estaba sucediendo, simplemente creí que era un juego cándido donde había como resultado ganadores y perdedores. Comienzo la clase de Psicología, hablamos sobre el tema que nos tocaba ese día, y noto que los alumnos/as hablaban entre ellos/as sobre “en qué iban a gastar el dinero”. No entiendo en el momento, lo dejo pasar. Al terminar la clase, le consulto a una alumna (con la que he podido establecer una buena relación) si había algo de ese partido que se me estaba escapando, y fue allí donde comienzo a entender lo que estaba sucediendo: el partido había sido una apuesta, y el premio dinero en efectivo.

Pero esto no era algo aislado que había sucedido solamente ese día, al investigar un poco más, entiendo que esta actividad estaba sucediendo en todos los recreos y en todas las clases de educación física (sin que los profesores lo supiesen, por supuesto).

A la semana siguiente, vuelvo a la escuela y se lo comento a un colega para ver cuál era su opinión, y me comenta que era un tema que los preocupaba bastante a él y a los directivos del colegio (quienes ya estaban al tanto de la situación), pero que además sabían que los alumnos también apostaban de manera online. Por esta razón, se iba a hablar con las familias para poder acompañarlos en este desafío.

Le propuse al equipo directivo trabajar “Las adicciones” en la asignatura que me correspondía (Psicología), Se trabajó en grupos y fue un proyecto de investigación sobre distintas adicciones que afectan principalmente a los adolescentes (alcoholismo, drogas, trastornos alimenticios y ludopatía). Se trató de trabajar haciendo hincapié en los aspectos emocionales, cognitivos y conductuales de los adolescentes. Vimos cómo las emociones influyen en la toma de decisiones, la motivación y la interacción social. Cómo los pensamientos y las creencias influyen en la percepción y la interpretación de la realizada Y cómo las relaciones interpersonales influyen en la forma en cómo nos sentimos y nos comportamos.

*ETICA DIGITAL: Puede leerse en BULLYING Y CIBERBULLYING.

Fuentes Consultadas

Paulina Martínez y Pablo Duran (marzo 2020) JUEGO EN LÍNEA EN ARGENTINA ¿Es necesaria su regulación?

María Zysman y Mónica Coronado. (2024) BULLYING Y CIBERBULLYING estrategias y recursos para familias y educadores.

A. Aberastury y M. Nobel. (2008) LA ADOLESCENCIA NORMAL Un enfoque psicoanalítico Paidós educado

EL RESPONSABLE DE LAS REDES SOCIALES

Flavia Saldaneri

DNI 25189383

Área Medio

Introducción

Varios autores coinciden en señalar que la sociedad ha emprendido una transformación fundamental al evolucionar desde la sociedad industrial a la sociedad de la información, pues el aprendizaje y los conocimientos se constituyeron en los propulsores de la dinámica social (Bell, *The cultural contradiction*). Este corrimiento provocó que la principal característica en las relaciones humanas ya no sea el intercambio y producción de mercancías o servicios, sino de conocimiento. Esta transformación tuvo un impacto distinto en diversos ámbitos, económico, político, educativo y cultural. (Azpiazu, Pazos, y Silva, *La teleformación mediante*).

Lo señalado tiene una incidencia específica en el mundo escolar pues implica reflexionar sobre qué y cómo se debe enseñar y aprender en la escuela. Teniendo en cuenta la problemática del juego y en el uso excesivo del celular, debemos pensar, si brindamos como docentes las herramientas necesarias para la reflexión y el pensamiento críticos en el uso de la tecnología. Actualmente el buen manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) resulta indispensable para desempeñarse en cualquier área.

Además, las redes sociales e internet moldean los conocimientos, conductas y sentimientos de los estudiantes, lo cual obliga a una reflexión en las aulas sobre el uso de estas herramientas, teniendo en cuenta que internet es un espacio público, donde existen oportunidades para ejercer nuestros derechos, como de naturalizar una adicción como el juego en red.

Este escrito tiene como propósito abordar la tecnología y los cuidados que debemos tener en las redes desde una mirada preventiva de futuras adicciones tecnológicas.

Para que niñas/os y adolescentes ejerzan plenamente todos sus derechos en los entornos virtuales es necesario fortalecer las habilidades digitales que les permitan comprender los usos, informarse y participar, así como reconocer riesgos y formas de pedir ayuda. A medida que aumenta la incorporación de Internet en la vida del estudiante, este debe aprender a proteger sus datos y los riesgos del uso del juego online.

Por lo expuesto, resulta indispensable rever nuestras responsabilidades como educadores. La enseñanza de valores positivos, cuidados, consejos, respeto y convivencia tienen que ser fomentada de la misma manera que lo es en el mundo analógico. Esa es una necesidad que parte de la premisa de comprender internet como un nuevo espacio público de relaciones humanas. Solo así el ecosistema generado entre los usuarios sacará un buen provecho de la potencia que tiene internet (<https://farodigital.org/relaciones-socio-digitales/>).

Descripción de la Actividad: Estudiantes de 4° año. Escuela pública, nivel medio, con orientación en Informática

En la hora de tutoría que se dicta una vez por semana. El grupo está compuesto por 21 estudiantes.

- **OBJETIVOS:** que los estudiantes logren:
 - reconocer los riesgos a los que están expuestos/as en las redes sociales
 - promover el uso responsable de las TIC mediante una campaña de concientización

- **DURACIÓN:** se desarrolló en 3 clases de Tutoría de 40 minutos

- **RECURSOS NECESARIOS:** Pizarrones interactivos, computadoras. Cartulinas, afiches, marcadores, revistas, tijeras, hojas, impresora, fotocopias.

- **DESARROLLO: Primera clase:**

Se les propuso a los alumnos que al utilizar las computadoras busquen sus nombres y apellidos. Luego se reflexionó sobre lo encontrado en internet.

Se dividieron en 4 grupos para responder las siguientes preguntas:

- 1- ¿Qué actividades constituyen un riesgo en internet?
- 2- ¿Conocen alguna forma de juegos en línea?
- 3- ¿Qué cantidad de horas usan el celular?
- 4- ¿Qué propondrían para un uso más cuidado de los juegos en línea?

Se realizó la puesta en común. A partir de la misma se confecciono entre todos/as un cuadro comparativo con aspectos positivos y negativos del uso de las TIC. El mismo quedo pegado en una de las paredes del aula.

Segunda clase:

Se retomó lo trabajado en la clase anterior y nos enfocamos en los aspectos negativos del cuadro, introduciendo la temática del juego en línea, específicamente en las apuestas. Se realizó en intercambio que llevo a hablar de los riesgos.

Se introdujo los siguientes conceptos: edad, riesgo legal, adicción. Los docentes a cargo preguntan si conocían estos temas. Se termina la actividad escribiendo en el pizarrón lo que aportaron.

Se presenta el video: <https://www.youtube.com/watch?v=r3inZMgqyBc>

Luego se dividió al curso en grupos y se pidió que escriban formas de evitar estas situaciones.

Se compartió lo trabajado y se escribió en un afiche a modo de síntesis.

Tercera clase:

Se retomó lo visto y se propuso a cada grupo que realice una producción (folleto, video, collage, etc.) para explicar los peligros de apostar en red.

La finalidad fue una campaña de concientización, compartiendo las producciones de la última jornada. Los estudiantes pasaron por los terceros años a explicar y brindar información sobre las experiencias personales en el juego.

Los alumnos votaron por la mejor propuesta y fue pegada en la cartelera del pasillo por donde los alumnos ingresan a las aulas.

Reflexión Personal

Creo que uno de los principales desafíos que tiene la escuela en la actualidad tiene que ver con poder integrar a la Tics de un modo crítico, sistemático y responsable, en el uso dentro del aula, ya que en muchos casos es sobreinformación sin tener la capacidad de analizarla, jerarquizarla, etcétera.

Considero importante trabajar con los estudiantes sobre la adicción al juego, ya que sabemos de la utilización desmedida y

sin control de las redes sociales, desde el ámbito escolar y familiar es nuestra responsabilidad acompañarlos y que puedan utilizar esta herramienta con la ciudad correspondiente.

Fuentes Consultadas

Bianco Facundo (2018). Relaciones socio-digital, Argentina

Bell, D. (1996). The cultural contradictions of capitalism. USA: Basic Books

Boris Fernando Candela Rodríguez (2020). Integrando las TIC a la escuela de la Sociedad del conocimiento, CABA, Argentina

Massa, Stella Maris; Moro, Lucrecia Ethel; y Bacino, Gustavo Alfredo. (2015) Ambientes de aprendizaje enriquecidos con Tecnología, Mar del Plata, Argentina.

Sánchez Fernández, Alfonso (1978). La sociedad de la información, sociedad del conocimiento y sociedad del aprendizaje, Sevilla, España.

EL IMPACTO DE LOS JUEGOS EN EL BIENESTAR DE LOS ADOLESCENTES

Mayra Ornella Salto

DNI 39242909

Área Medio

La incorporación de las tecnologías en las aulas es un hecho innegable. También es claro su acelerado avance en la vida de nuestros estudiantes. Además de que nosotros, los docentes, hemos pasado a competir con los celulares para captar la atención de los adolescentes, ¿cómo impacta esto en su bienestar? ¿Qué podemos hacer con aquellos estudiantes que, prácticamente, se han vuelto dependientes de su celular?

En una escuela de nivel medio en CABA, soy tutora de un 1er año, cuyos estudiantes no podían quitar su atención de los teléfonos celulares. Ante los reiterados pedidos de los profesores para que los guarden, los alumnos hacían caso omiso. Esto llegó a tal punto que se volvió un obstáculo para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Citar a las familias para pedir su apoyo fue inútil ya que los padres manifestaban que no sabían “qué hacer” con sus hijos y su uso desmedido del celular.

Si bien la situación ya era preocupante, la situación empeoró cuando notamos cambios en el comportamiento de algunos varones: contestaciones agresivas hacia sus pares y el equipo docente; rápidas frustraciones y sin motivo aparente; golpes a las mesas, sillas o, incluso, la pared; mucha ansiedad; y pareciera que siempre estaban tratando de ocultar algo. Al hablar con ellos de forma individual, negaban usar mucho el celular; y, cuando se les pedía que dejaran de utilizarlo, simplemente no podían hacerlo.

Como primera medida, se decidió quitarles el celular al alumnado: en la primera hora debían colocarlo en una caja y se les

era devuelto antes de que finalizaran las clases. Creímos que la *prohibición* era una solución, pero pronto descubrimos que algunos chicos se las ingeniaban para esconder el celular y sacarlo en clases o en el recreo, o traían otro de repuesto (entregaban uno viejo).

Cabe mencionar que los estudiantes que presentaban esos comportamientos eran un grupo de varones que constantemente jugaban con sus celulares. Cuando se lo olvidaban o se quedaban sin batería, se lo pedían a sus compañeros para continuar jugando. Además de los cambios actitudinales, comenzaron a distanciarse de sus propias amistades, perdieron peso, experimentaron cefaleas recurrentes, mostraron una disminución en el rendimiento académico, presentaron problemas de atención y aislamiento. También notamos que intercambiaban dinero entre sí (a través de billeteras virtuales) y el dinero que los padres enviaban para cooperadora, nunca llegaba a su destino. Todo esto encendió nuestras alarmas y nos hizo darnos cuenta de que estaban atravesando una adicción.

Como indican Pedrouzo, Krynski y Melamud (2024), el concepto de adicción “no está limitado al abuso de sustancias psicoactivas, existen también hábitos de conducta aparentemente inofensivos, que pueden desencadenar adicciones de comportamientos” (2). Además, explican que los adolescentes, debido a la etapa de alta vulnerabilidad que atraviesan propia de su edad, son más propensos a caer en patrones adictivos. Por eso, “las intervenciones están asociadas al aprendizaje del autocontrol de las conductas, de los cambios de hábitos y de la planificación al aire libre” (3). También, el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, en su documento “Adolescentes y juegos de apuestas online”, subraya la responsabilidad que tenemos los adultos para intervenir en esta problemática generando espacios de diálogo y confianza, reflexionando sobre las consecuencias que esto acarrea y recurriendo a un profesional en caso de que sea necesario.

Retomando la experiencia mencionada, se implementaron líneas de acción para abordar la problemática. Se han llevado a cabo jornadas para reflexionar con los estudiantes sobre el consumo problemático de los “juegos”. Asimismo, nos hemos reunido varias veces con las familias de los adolescentes que demostraban conductas alarmantes para llegar a un acuerdo: se comprometieron a realizar un mayor seguimiento de sus hijos y a controlar el uso de los celulares. Además, el equipo de psicólogas del colegio ha entrevistado a estos alumnos para evaluar sus situaciones y realizar un seguimiento.

Sin embargo, la problemática continúa: esto no se soluciona de una semana a otra, sino que lleva tiempo y es necesario contar con el apoyo de cada actor institucional y de las familias. Es importante visibilizar esta problemática en todas las escuelas, crear espacios para dialogar con los estudiantes y promover un uso responsable de las tecnologías. Solo a través del trabajo en conjunto (familias - escuela) y la implementación de estrategias adecuadas, podremos acompañar a nuestros estudiantes durante su formación como individuos conscientes y críticos sabiendo transitar en nuestro actual mundo digital que se encuentra en constante transformación.

Fuentes Consultadas

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. (2024). *Adolescentes y juegos de apuestas online* [Boletín]. <https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2024-08/Adolescentes%20y%20juegos%20de%20apuestas%20online%20.pdf>

Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A. Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. *Arch Argent Pediatr*. 2025;123(2):e202410459.

LUDOPATÍA INFANTOJUVENIL: UN DESAFÍO EDUCATIVO DE ESTA ÉPOCA

Laura Ana Sanfilippo

DNI 30468006

Área Medio

El avance de la tecnología ha traído consigo múltiples beneficios, pero también problemáticas emergentes que afectan a niños y adolescentes. Entre ellas, la ludopatía infantojuvenil se ha convertido en un fenómeno preocupante, con implicancias psicológicas, sociales y educativas. El acceso fácil y constante a plataformas de apuestas en línea, sumado a la falta de regulación efectiva y supervisión adulta, ha favorecido la propagación de esta adicción. Según De Rosa Alabaster (2024), la ludopatía en menores de edad se manifiesta a través de conductas compulsivas de juego, aislamiento social, problemas académicos y alteraciones emocionales. Frente a esta realidad, el rol de la escuela se torna fundamental en la prevención y abordaje de esta problemática.

Desde mi práctica docente, me he enfrentado a casos de estudiantes con conductas problemáticas relacionadas con el juego en línea. Un caso en particular me llevó a diseñar una intervención educativa para concientizar sobre los riesgos de la ludopatía.

En una escuela secundaria pública de la Ciudad de Buenos Aires, observé que varios estudiantes dedicaban gran parte de su tiempo a juegos de apuestas en línea, descuidando sus responsabilidades académicas y mostrando dificultades para regular su conducta. Decidí entonces implementar una estrategia pedagógica basada en el aprendizaje basado en problemas (ABP), con el objetivo de promover la reflexión crítica sobre el impacto del juego patológico.

Para ello, estructuré un proyecto interdisciplinario en el que participaron docentes de Psicología, Ciudadanía y Participación, y Educación Digital. En primer lugar, se trabajó en la identificación de las características de la ludopatía, sus mecanismos de recompensa inmediata y sus efectos en el cerebro adolescente, basándonos en autores como Griffiths (2005) y Carbonell (2014). Luego, los estudiantes realizaron investigaciones sobre casos reales y diseñaron campañas de concientización dirigidas a nuestra comunidad educativa. Utilizamos recursos audiovisuales, debates y simulaciones para visibilizar las consecuencias del juego compulsivo y fomentar hábitos de uso responsable de las tecnologías.

Los resultados fueron significativos: los estudiantes lograron reconocer las señales de alerta de la ludopatía y reflexionaron sobre su propio vínculo con los juegos en línea. Además, se generó un espacio de diálogo con las familias, promoviendo la supervisión y regulación del uso de dispositivos electrónicos en el hogar. Este tipo de experiencias evidencian la importancia de incluir temáticas de educación digital y salud mental en los espacios educativos, permitiendo que la escuela funcione como un agente de prevención y contención ante problemáticas contemporáneas.

En conclusión, la ludopatía infantojuvenil representa un desafío creciente que requiere un abordaje integral desde la educación. Las instituciones educativas y los docentes tenemos la responsabilidad de generar espacios de reflexión y aprendizaje para que los jóvenes desarrollen habilidades críticas frente a las dinámicas de juego en línea. Como docentes, debemos estar atentos a estas problemáticas emergentes y diseñar estrategias que promuevan un uso consciente y saludable de la tecnología. La prevención es clave para evitar que el juego deje de ser una experiencia de entretenimiento y se convierta en una adicción con graves consecuencias para el desarrollo de nuestros estudiantes.

Fuentes Consultadas

Carbonell, X. (2014). *El juego patológico en la adolescencia: prevención y tratamiento*. Ediciones Pirámide. De Rosa Alabaster, E. (2024). *¿Qué hacer cuando la adicción al juego afecta a los más jóvenes?* Infobae. Griffiths, M. D. (2005). *A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework*. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.

JUGAR SIN REÍR

Lorena Paola Schevalie

DNI 31833947

Área Medio

Los docentes sabemos que las distracciones en un aula llena de adolescentes son un hecho cotidiano. Sin embargo, ser interrumpidos mientras explicamos frente al curso con gritos desahogados que se justifican con un “profe, gané cuarenta lucas¹⁰” es algo nuevo.

El avance de las tecnologías digitales ha transformado el acceso y las formas de entretenimiento de nuestros estudiantes dentro y fuera de la escuela, dentro y fuera del aula. Sin embargo, este fenómeno trae consigo problemáticas como la ludopatía infanto-juvenil, un trastorno que se asociaba con adultos pero que se ha insertado en nuestras aulas a través de las apuestas en línea y los videojuegos con sistemas de azar.

La promesa de ganar dinero fácil por apostar unos pocos pesos se hace cada vez más frecuente. Los estudiantes se acercan para entretenerse hasta que se les va de las manos y comienzan las deudas, la culpa abrumadora de deber lo que no se tiene, lo que le prestan y hay que devolver o lo que no se sabe de dónde sacar.

Un estudiante que se acerca y pregunta “profe, ¿cómo hago para dejar de apostar?” es un estudiante que está pidiendo ayuda y necesita ser escuchado. Es ahí donde la escuela mantiene esa puerta abierta a brindarla. Es, también ahí, donde media entre la familia y los estudiantes brindando sostén, asesoramiento y acceso a la información.

¹⁰ Cuarenta lucas significan en Argentina cuarenta mil pesos.

La intervención es necesaria. Una reunión con el Departamento de Orientación Escolar luego de dar aviso al preceptor y a la conducción es menester para que los estudiantes sientan que pueden ser escuchados. No obstante, no hay que esperar que suceda, la prevención es tan valiosa como la intervención.

Una serie de estrategias para abordar la ludopatía desde una perspectiva educativa y preventiva para los estudiantes incluye charlas de sensibilización enmarcadas en las Jornadas de Educación Sexual Integral donde se utilicen casos reales de adolescentes afectados por la ludopatía para generar impacto en los estudiantes. Además, la inclusión de dinámicas educativas basadas en actividades de gamificación que permitan a los estudiantes reflexionar sobre la manipulación psicológica detrás de los juegos de azar y las apuestas. También, la implementación de control parental y alfabetización digital en los adultos quienes deben ser conscientes del uso de herramientas de control parental como Google Family Link y estrategias de supervisión en el uso de dispositivos electrónicos.

Sin el trabajo interdisciplinario donde se incluya la temática en diversas asignaturas es tarea titánica. Un caso es evidencia de la urgencia de abordar la ludopatía desde la escuela, no solo como un problema individual, sino como una cuestión social que afecta cada vez más a los jóvenes debido a la accesibilidad de los juegos de azar en línea.

La intervención temprana, el trabajo conjunto con las familias y el uso de estrategias pedagógicas son clave para ayudar a tomar conciencia sobre la adicción y brindar herramientas para salir de esa situación. Asimismo, este proceso permite que toda la comunidad educativa reflexione sobre la importancia del acompañamiento adulto en el uso responsable de la tecnología.

Como docentes, tenemos la responsabilidad de estar atentos a estas problemáticas emergentes y de generar espacios de prevención y reflexión en las aulas. La educación no solo debe transmitir

conocimientos, sino también formar ciudadanos críticos y conscientes de los riesgos del mundo digital en el que están inmersos.

Fuentes Consultadas

La Voz. (2024). *Apuestas: El peligro de la ludopatía infantil*.

Sociedad Argentina de Pediatría. (2024). *Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia*.

Pedrouzo, S. B., Krynski, L., & Melamud, A. (2024). *Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos*. Arch Argent Pediatr.

CEAPA. (2024). *Ludopatía: una enfermedad silenciosa*.

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. (2024). *Adolescentes y juegos de apuestas online*.

Confederación Don Bosco. (2024). *Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía*.

Control Parental. (2024). *Prevención de la ludopatía infantil mediante herramientas tecnológicas*.

EDUCACIÓN GEOGRÁFICA Y CIUDADANÍA DIGITAL: ABORDAJE DE LA LUDOPATÍA EN ENTORNOS VIRTUALES DESDE UNA EXPERIENCIA ÁULICA EN CONCORDIA (2024)

Horacio Marcelo Velazque Pens

DNI 20457098

Área Medio

Contextualización del problema y fundamentos

En 2024, la ciudad de Concordia, Entre Ríos, enfrentó un fenómeno creciente: el aumento de adolescentes involucrados en apuestas en línea, lo cual llevo a aprobar “Programa de Prevención de Ludopatía en Entornos Digitales” aprobado en diciembre de ese año según preocupaciones manifestadas desde las escuelas en particular y desde la sociedad en general. Se hablaron de casos de estudiantes que utilizaban plataformas de apuestas deportivas durante horario escolar, aprovechando la conexión *wi fi* del establecimiento, generando preocupación en instituciones educativas y familias.

Este contexto motivó debatir en nuestra catedra de sistema urbano argentino del profesorado de enseñanza secundaria en geografía del Profesorado Superior de Ciencias sociales, a hablar de dicha problemática, a diseñar una propuesta pedagógica interdisciplinaria, articulando la geografía humana con la educación en ciudadanía digital, bajo los lineamientos de la Plan Integral Para El Abordaje de Los Consumos Problemáticos, Ley 26.934 y los derechos digitales de las infancias y adolescencias (Ciudadanía digital: los derechos de las infancias y adolescencias, también en línea, 2021).

Fundamentos teóricos:

- La ludopatía digital como problemática socioespacial, vinculada a la accesibilidad geográfica a plataformas globales y la falta de regulación local (Desafíos para la construcción de una ciudadanía digital, 2021).

- La necesidad de abordar los entornos digitales desde una perspectiva crítica, promoviendo autonomía y responsabilidad (Guía de acompañamiento a las adolescencias en entornos digitales, 2022).

Estrategias implementadas en el aula

1. Diagnóstico participativo:

Iniciamos con un taller de mapeo colectivo, donde los estudiantes georreferenciaron plataformas de apuestas utilizadas en Concordia, identificando “zonas críticas” digitales (ej.: publicidades en redes sociales).

2. Herramientas pedagógicas:

- Role-playing con casos locales: Recreamos situaciones basadas en plataformas digitales e apuestas. Usamos guiones inspirados en la (Guía de acompañamiento a las adolescencias en entornos digitales, 2022).

- Taller de deconstrucción publicitaria: Analizamos críticamente anuncios de apuestas en redes, aplicando conceptos de geografía económica (ej.: concentración de capitales transnacionales) y derechos digitales.

- Alianzas interinstitucionales: Indagamos al equipo interdisciplinario de Psicólogos, abogados, trabajadores sociales y otros profesionales en el Centro Municipal de Fortalecimiento Social quienes apoyaron al Concejo Deliberante local

Aprendizajes y proyecciones

La experiencia evidenció que la ludopatía no es un tema ajeno a la geografía: su análisis requiere comprender flujos globales de información, desigualdades en el acceso a la tecnología y la construcción de identidades digitales. Ha sido un estudio de carácter exploratorio, donde pudimos detectar algunos casos que mantuvimos en el anonimato, teniendo en cuenta que recién se están realizando estadísticas en nuestra ciudad.

Fuentes Consultadas

Guía de acompañamiento a las adolescencias en los entornos digitales- Desafíos para la construcción de una ciudadanía digital. Ministerio de Desarrollo Social de Argentina. 2022 . Disponible https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2020/09/guia_-_adolescencias_-_faro_digital_-_jga_-_senaf._pdf.pdf

Ciudadanía digital: los derechos de las infancias y adolescencias, también en línea. Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia Ministerio de Desarrollo Social de Argentina. 2021 <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2020/09/dnypipi-2021-iniciativa-aunar-ciudadania-digital.pdf>

<https://concordia24.com.ar/atencion-padres-preocupante-crecimiento-de-la-cantidad-de-adolescentes-al-filo-de-la-ludopatia/>
<https://minutoentrerios.com.ar/Crece-la-ludopatia-infantil-en-Entre-Rios-istan-a-la-prevencion-y-trabajan-en-una-ley-al-respecto-44625>

<https://www.concordia.gob.ar/paginas/fortalecimiento-social>

<https://www.apfdigital.com.ar/noticias/2024/12/10/427619-concejales-de-concordia-aprobaron-el-programa-programa-de-prevencion-de-ludopatia-en-entornos-digitales>

LUDOPATÍA ¿CÓMO INTERVENIR DESDE LA ESCUELA?

Barone Erika Janet

DNI 34873343

Área Medio

La problemática se presenta en el ciclo orientado del secundario, en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires; donde un grupo de estudiantes manifiestan estar apostando en juegos online, ellos logran exponer esta situación frente al equipo tutorial.

Esto, sin dudas, alarmó a la comunidad ya que al trabajarlo con el resto de los docentes, ya que llegaron a la conclusión esto viene sucediendo hace un tiempo en toda la escuela. Además algunos docentes se notaron preocupados porque saben que sus estudiantes manejan una gran cantidad de dinero en las billeteras virtuales, y que muchas veces los padres no están al tanto de dicha situación. Sumado a eso, los estudiantes están perdiendo sus rutinas de sueño, ya que pasan gran parte de la noche con el celular, y a la mañana siguiente no logran estar predispuestos para la clase.

A partir de este diagnóstico realizado por los equipos tutoriales y el resto de los docentes; se pensó en la elaboración de un proyecto institución que tendrá como objetivo brindarle herramientas al estudiante para que pueda problematizar dicha situación y ser consciente de las consecuencias de estas.

Los docentes acuerdan trabajar desde el origen del problema, sostenidos por el concepto de Consumo Problemáticos - Ley 26934 "Plan Integral para el abordaje de consumos problemáticos", entendiendo que no todo consumo llega a ser problemático.

"...aquellos consumos que - mediando o sin mediar sustancia alguna - afectan negativamente, en forma crónica, la salud física o psíquica del sujeto y/o las relaciones sociales. Los consumos

problemáticos pueden manifestarse como adicciones o abusos al alcohol, tabaco, drogas psicotrópicas – legales o ilegales – o producidos por ciertas conductas compulsivas de los sujetos hacia el juego, las nuevas tecnologías, la alimentación, las compras o cualquier otro consumo que sea diagnosticado como compulsivo por un profesional de la salud.”

Se piensa en la construcción de un proyecto institucional que se encuentre enmarcado tanto en el Proyecto Escuela como el PCI, invitando a todos los actores institucionales a involucrarse con la temática.

En concordancia con la Organización Mundial de Salud (2001), las habilidades para la vida abarcan tres categorías básicas, que se complementan y fortalecen entre sí: habilidades sociales o interpersonales; habilidades cognitivas; y por último, habilidades para el control de emociones, el proyecto institucional tendrá como pilares estas tres habilidades, que consideramos líneas troncales para trabajar la autoestima, la autovaloración, de los estudiantes y darles las herramientas necesarias para poder tomar decisiones que no afecten a su estado físico-socio-emocional y cognitivo.

El proyecto tendrá como destinatarios a todos los estudiantes de la institución, los encargados de monitorear lo que sucede serán los equipos tutoriales, quienes también realizarán una evaluación constante del proyecto, para reconocer las fortalezas y los desafíos que se presentan a nivel institucional. Los docentes deberán trabajar desde sus áreas de manera transversal con el proyecto, solicitando colaboración a la hora de planificar al equipo tutorial.

El proyecto tendrá como objetivo trabajar en los siguientes ítems: autonocimiento, empatía, comunicación asertiva, relaciones interpersonales, toma de decisiones, solución de problemas y conflictos, pensamiento creativo, pensamiento crítico, manejo de emociones y sentimientos, manejo de tensiones y estrés.

Los docentes serán libres de utilizar diversos dispositivos y actividades, que habiliten al estudiante a cumplir con las metas mencionadas; se podrá pensar en actividades lúdicas, en obras de teatro, elaboración de producciones escritas- orales, crear una radio institucional, etc. Pensar en propuestas que rompan con lo tradicional será todo un desafío, como por ejemplo talleres con las familias, entrevistas a profesionales, análisis de situaciones institucionales, análisis de situaciones en el contexto real, reflexión sobre películas, canciones, etc.

El proyecto se presenta como ambicioso pero si se realiza un trabajo en red, sostenido y sistemático lograremos resultados que impacten de manera significativa en la institución.

Sera muy importante las observaciones, los indicadores y las evidencias, que registren los docentes, ya que de esta manera el proyecto podrá ser evaluado, con la posibilidad de planificar de manera estratégica nuevos cambios.

Para un proyecto institución, se requiere del compromiso de todos los actores, no solo para iniciar dicho proyecto, sino para ser críticos del mismo, y que se encuentren predispuestos para pensar nuevas estrategias que nos acerquen a nuestro objetivo inicial.

“Desde esta perspectiva del cuidado se debe partir del trabajo territorial, es decir, se debe entender que son todos los actores sociales que forman parte del espacio comunitario quienes reciben y llevan a cabo prácticas de cuidado consigo mismo y con los otros. El cuidado no puede entenderse sino a partir de las relaciones que se establecen entre las personas. Por ello, es importante visibilizar el trabajo que se viene haciendo en este sentido. Los sujetos construyen y establecen prácticas de cuidado más allá de los centros de salud, lo que muchas veces se traduce en una mayor efectividad en las formas de cuidar y en los resultados alcanzados.” (Camarotti y Kornblitt, 2015, p.217)

Fuentes Consultadas

Camarotti, A C; Kornblit, A L. (2015). Abordaje integral comunitario de los consumos problemáticos de drogas: construyendo un modelo. En: Salud colectiva. Bs As.

Recuperado de:

<https://www.scielosp.org/pdf/scol/2015.v11n2/211-221/es>

Consejo Federal de educación. Lineamientos curriculares para la prevención. Resolución CFE N° 256/15 (27-mayo-2015). Buenos Aires. Recuperado de

<https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/resolucion-cfe-256-15.pdf>

G.C.B.A. (2018) Prevención de los consumos problemáticos para jóvenes y adolescentes. Herramientas para la intervención en instituciones educativas. Dirección de Políticas Sociales en Adicciones. MDHyH. Recuperado de:

https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/herramientas_para_la_preencion_en_instituciones_educativas.pdf

G.C.B.A. (2008) Programa Nacional de Educación Sexual Integral. Lineamientos curriculares de ESI para todos los niveles. Recuperado de:

<https://www.plataformaesi.com.ar/perspectiva-de-genero/>

CIBER-LUDOPATÍA EN LA ADOLESCENCIA: EL CASO DEL ESTUDIANTE -CAJERO

Emilse L. Brisuela

DNI 32382157

Área Medio

Inicio

La creciente accesibilidad a plataformas de apuestas en línea y videojuegos con microtransacciones ha generado preocupación en el ámbito educativo respecto del impacto de la ciber-ludopatía en adolescentes. Diversos estudios señalan que la ludopatía en entornos digitales afecta de manera particular a los jóvenes, dado que sus funciones ejecutivas aún están en desarrollo, lo que incrementa la impulsividad y la dificultad para establecer límites en el uso de juegos de azar en línea (Griffiths, 2020). Además, según la Sociedad Pediátrica Argentina (2023), “el problema no es solo psicológico, el juego incide en circuitos neuroendocrinos cerebrales activando sistemas de recompensa rápida que producen placer inmediato y mucha necesidad de continuar jugando ya que tienden a ser repetidos compulsivamente. El estrés, la ansiedad, la depresión y otros problemas de salud mental pueden surgir como consecuencia de los problemas de juego en línea. Las niñas, niños y adolescentes pueden experimentar vergüenza, culpa y aislamiento social como resultado de su comportamiento de juego compulsivo.”

Desarrollo

En este contexto, se presenta el caso de J., un estudiante de 16 años de una escuela secundaria de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, quien comenzó a gestionar dinero de sus compañeros

para realizar apuestas en plataformas de casino en línea. La situación se volvió evidente cuando algunos docentes observaron una actitud inusual en los recreos: un grupo de estudiantes entregaba dinero en efectivo a J. y, posteriormente, revisaban sus teléfonos con gran expectativa.¹¹

Tras una intervención del equipo de orientación escolar, se descubrió que J. operaba como intermediario para aquellos compañeros que, por restricciones bancarias, no podían acceder directamente a las plataformas de apuestas. Esta situación no solo evidenciaba un problema de adicción al juego en línea, sino también una dinámica de riesgo financiero entre adolescentes. Según un informe de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2023), la adicción al juego en línea puede derivar en conductas compulsivas que afectan la salud mental, el rendimiento académico y las relaciones interpersonales.

Para abordar esta problemática, la institución escolar implementó un dispositivo pedagógico que incluyó talleres de concientización sobre los riesgos de la ciber-ludopatía, con un enfoque interdisciplinario entre Psicología, Ciudadanía y Lengua y Literatura. La actividad consistió en el análisis de testimonios de jóvenes con ludopatía, el estudio de artículos académicos y la elaboración de una campaña de sensibilización en redes sociales. Esta última, en gran medida, producto de la investigación y reflexión del estudiantado.

Conclusión

Si bien la intervención generó reflexiones entre los estudiantes y permitió que J. recibiera acompañamiento profesional, la problemática de la ludopatía en adolescentes sigue abierta y plantea numerosos desafíos. La exposición constante a las tecnologías di-

¹¹ Cabe señalar que, luego, se supo que la mayor cantidad de dinero que manejaba J. era mediante billeteras virtuales a las que los estudiantes, en su mayoría, varones, tienen acceso.

giales y la facilidad de acceso a plataformas de apuestas sugieren que este tipo de situaciones podría repetirse y/o transformarse. En este sentido, la educación en el uso responsable de la tecnología es una herramienta fundamental, pero aún insuficiente, para prevenir la ludopatía digital en adolescentes (King & Delfabbro, 2019).

Desde la perspectiva docente, sin embargo, el abordaje de esta problemática también permite vislumbrar un camino de prevención y acompañamiento integral. La comunidad educativa, en conjunto con las familias, puede y debe desempeñar un rol clave fomentando actividades recreativas saludables, el deporte y espacios de diálogo en los que los y las adolescentes puedan expresar sus inquietudes sin temor a ser juzgados. Construir confianza y promover vínculos positivos dentro y fuera del aula es esencial para que los jóvenes desarrollen estrategias de autocuidado y tomen decisiones responsables respecto de su bienestar.

Fuentes Consultadas

Griffiths, M. D. (2020). *Adolescent gambling and gaming: Implications for social policy*. Journal of Gambling Studies, 36(2), 375-392. <https://doi.org/10.xxxx>

King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2019). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment, and prevention*. Academic Press.

Organización Mundial de la Salud. (2023). *Informe sobre adicciones digitales en adolescentes*. OMS. <https://www.who.int/es/publications>

Sociedad Pediátrica Argentina. (2023). *Informe sobre el impacto del juego en línea en niños y adolescentes*. <https://www.spa.org.ar>

CIUDADANÍA DIGITAL Y LUDOPATÍA: CÓMO FORTALECER VÍNCULOS SALUDABLES EN LA ERA DIGITAL

Adriana García Di Tomaso

DNI 20573409

Área Medio

Introducción

La ciudadanía digital y la ludopatía en adolescentes están estrechamente relacionadas, siendo que el entorno digital juega un papel crucial en el acceso y las dinámicas de los juegos de azar y otras actividades similares. Entender esta relación permite educar a los adolescentes sobre un uso responsable de las tecnologías y prevenir conductas adictivas asociadas con ciertas plataformas digitales. La falta de conciencia sobre cómo funcionan los algoritmos, las tácticas de persuasión o las mecánicas adictivas de los juegos puede llevarlos a caer en conductas compulsivas. En la cultura digital, se han popularizado los juegos que incluyen apuestas virtuales, recompensas azarosas y simulación de actividades propias del juego de azar. Esto puede desensibilizar a los adolescentes frente a los riesgos de la ludopatía. Las plataformas digitales permiten que participen de manera anónima, sin que los adultos responsables puedan detectar estas actividades. Esto complica la intervención temprana.

Título de la experiencia:

“Decisiones responsables: el juego y la ética en nuestras vidas”

Experiencia áulica diseñada para trabajar en un tercer año de la materia Formación Ética y Ciudadana con un alumno que presenta características de ludopatía. La actividad busca ser inclusi-

va y abordar la temática de la ludopatía de forma indirecta, sin señalar al alumno, pero fomentando la reflexión colectiva.

Desarrollo de la actividad

El docente propone una breve charla inicial sobre juegos populares y cómo estos influyen en la vida cotidiana. Realizando preguntas disparadoras: "¿Todos los juegos son iguales? ¿Qué diferencias hay entre jugar por diversión y jugar apostando algo importante?" Se forman grupos pequeños para debatir la pregunta y anotar sus ideas. Juego de simulación para abordar el tema con un debate posterior. El docente guía una puesta en común sobre lo vivido durante el juego. Se introduce el concepto de ludopatía como una problemática que puede afectar la toma de decisiones, la economía personal y las relaciones sociales. Se realiza un cierre reflexivo y se invita al grupo a proponer ideas para evitar conductas de riesgo asociadas al juego.

Métodos de identificación

Uno de los métodos de identificación es la observación del docente y/o pares en el aula. Inclusive los propios alumnos podrían manifestar el problema de forma indirecta pidiendo ayuda o mencionando conflictos. Desde un primer enfoque se podría abordar el tema estableciendo confianza con el alumno/s con empatía evitando el juicio o la confrontación como propusimos la actividad precedente. En caso de que continúe el motivo que generó la problemática se da intervención directa al Equipo de psicólogos, psicopedagogos y asesor pedagógico que cuenta la Institución. Si lo creen conveniente se deriva al alumno a un especialista. Si se confirma que el alumno presenta síntomas de ludopatía, es crucial derivarlo a un psicólogo especializado en adicciones o un centro de tratamiento adecuado. Involucrar a la familia es fundamental para trabajar límites claros en el uso de

dispositivos electrónicos o acceso al dinero. Promover e incentivar a la familia a que el adolescente realice actividades extraescolares para ocupar espacios y que sus vínculos sean saludables.

Prevención en la comunidad escolar

Implementar talleres o charlas sobre las adicciones, incluidos los juegos de azar, para alumnos y padres. Promover actividades extracurriculares que permitan a los estudiantes encontrar formas positivas de canalizar su energía. Reforzar los valores y habilidades en el aula, como la responsabilidad y la empatía. Realizar en forma articulada un seguimiento continuo. Mantener comunicación constante con el alumno y su familia para evaluar su progreso. Trabajar en equipo con el psicopedagogo o el orientador para asegurarte de que el alumno se sienta apoyado en la escuela. Celebrar los pequeños avances, reconociendo el esfuerzo del alumno y su entorno.

Reflexión acerca de la ludopatía en el aula

La ludopatía es un trastorno de conducta que, aunque suele asociarse con personas adultas, puede manifestarse tempranamente en adolescentes, quienes, por su etapa de desarrollo, son particularmente vulnerables a conductas compulsivas. En el aula, la ludopatía se presenta como un desafío no solo desde el punto de vista pedagógico, sino también ético y social, ya que el entorno escolar es un espacio clave para la prevención y la promoción de hábitos saludables. En el contexto de un curso de tercer año, donde los estudiantes están consolidando su autonomía y desarrollando una mayor capacidad crítica, abordar esta problemática requiere un enfoque inclusivo y preventivo. Es fundamental que la escuela no solo informe sobre los riesgos del juego patológico, sino que también genere espacios de reflexión en los que los estudiantes puedan analizar sus decisiones, identificar comportamientos de riesgo y valorar la importancia de una gestión respon-

sable de sus recursos, ya sean materiales o emocionales.

La ludopatía, como cualquier otra adicción, no debe tratarse de manera aislada o estigmatizante. En cambio, debe incluirse en un marco más amplio que fomente valores como la responsabilidad, el autocuidado, la empatía y la toma de decisiones éticas. Este abordaje integral permite trabajar no solo con quienes presentan características de ludopatía, sino también con el grupo en general, promoviendo una comprensión colectiva de las consecuencias del juego desmedido y el impacto que puede tener en la vida personal y social. Desde la Formación Ética y Ciudadana, el docente tiene una oportunidad única para actuar como mediador en la construcción de estos valores. La implementación de actividades participativas y reflexivas permite transformar el aula en un espacio seguro, donde los estudiantes puedan compartir experiencias, expresar inquietudes y construir herramientas prácticas para afrontar las presiones sociales relacionadas con el juego y el consumo. En síntesis, trabajar la ludopatía en el aula de tercer año implica reconocerla no solo como un problema individual, sino como una problemática social que requiere una respuesta educativa basada en la prevención, la sensibilización y la construcción de ciudadanía. En este proceso, el docente se convierte en un guía que no solo enseña contenidos, sino que también forma personas capaces de tomar decisiones responsables, cuidar de sí mismas y actuar de manera ética en una sociedad cada vez más compleja.

Fuentes Consultadas

https://capacitacion.quinttos.com/pluginfile.php/117435/mod_folder/content/0/Eecursos%20didacticos%20para%20la%20prevencion%20ludopatia.pdf?forcedownload=1

https://capacitacion.quinttos.com/pluginfile.php/117435/mod_folder/content/0/GCBA%20Adolescentes%20y%20juegos%20de%20apuestas%20online.pdf?forcedownload=1

LUDOPATÍA, UNA PROBLEMÁTICA A TRABAJAR EN LAS ESCUELAS

Juan Marcelo Campos

DNI 28328773

Área Medio

Entendemos a la Ludopatía como una problemática que afecta la salud de nuestros estudiantes por tal motivo tratamos de trabajar dicha problemática en las aulas para concientizar y proteger el bienestar general de nuestros grupos. Este trabajo trata sobre la prevención del juego patológico al cual pueden acceder nuestros alumnos y alumnas desde cualquier dispositivo tecnológico.

En primera instancia realizamos un encuadre o marco teórico donde les describimos a ellos diferentes tipos de juegos tales como los juegos de azar, casino, apuestas, ruletas, bingo, lotería, apuestas electrónicas, etc. Luego separamos a los estudiantes en pequeños grupos para que ellos mismos puedan diferenciar lo que significa el juego responsable y las diferencias que encontramos con el juego patológico. Luego hicimos una puesta en común en una pizarra para poder analizar dichas diferencias. Posteriormente se les preguntó qué estrategia llevarían a cabo para no caer en el juego problemático o patológico.

Actividad Principal: *“Análisis de las publicidades de juegos de azar”*

En este espacio se reprodujeron diferentes publicidades, a través de diferentes medios, publicidades televisivas, de internet, folletos, etc. Luego volvimos a trabajar en grupo haciendo hincapié en diferentes interrogantes tales como: ¿Cuáles son los elementos que se destacan en cada una de las publicidades? ¿Qué cuestiones

en común podemos encontrar en cada una de ellas? ¿Cuáles son las emociones que pueden despertar dichas publicidades? ¿Qué estrategias de persuasión se visibilizan? ¿De qué manera pueden influir sobre las personas que consumen esta publicidad? Para finalizar nos volvimos a reunir y realizamos una puesta en común exponiendo lo que trabajó cada grupo. Paralelamente a esto creamos una nube de palabras en la PC volcando las palabras más relevantes de la jornada de acuerdo a las preguntas que se mencionaron con anterioridad.

Cierre

Al finalizar el encuentro se expusieron en un proyector los resultados de las palabras más destacadas.

Fuentes Consultadas

Campaña para combatir la ludopatía en adolescentes: “Cuando apostás al juego siempre perdés”

<https://www.argentina.gob.ar/noticias/campana-para-combatir-la-ludopatia-en-adolescentes-cuando-apostas-al-juego-siempre-perdes>

Pautas para evitar que los adolescentes apuesten online.

<https://www.argentina.gob.ar/pautas-para-evitar-que-los-adolescentes-apuesten-online>

CUESTIONAR MITOS Y REPRESENTACIONES SOCIALES SOBRE LOS JUEGOS DE AZAR

María Cecilia Ligotti

DNI 28281878

Área Medio

A lo largo de la vida, el juego ocupa lugares de mayor o menor importancia, y el impacto que genera en las distintas etapas de la vida, cambia a medida que crecemos. En la infancia es fundamental para el desarrollo cognitivo, social y emocional; en la adultez su función cambia demostrando que contribuye a la salud mental y al bienestar en general.

A medida que los niños crecen el juego se vuelve más estructurado y social, comienzan a involucrarse en juegos de rol, imitando a adultos y situaciones de la vida cotidiana, y con el paso del tiempo se convierte en una manera de desarrollar identidad y pertenencia. En la adolescencia abarca actividades más complejas y estratégicas, como videojuegos o deportes organizados.

El avance de las nuevas tecnologías de la información convirtió a las redes sociales y/o videojuegos en herramientas de ocio, ahora ya no están más delimitados a un determinado espacio/tiempo, sino que los llevan en sus propios teléfonos, a la vez que han incorporado una nueva modalidad de práctica que implica la compra de contenido dentro de las aplicaciones, esto los acerca a los juegos de azar donde deben adquirir “sobres sorpresas” para obtener mejoras en los personajes; al ser un porcentaje de premio muy bajo, los usuarios realizan constantemente micro transacciones dentro de la plataforma; esto es impulsado por la necesidad de competir con los otros usuarios y por la influencia de sus youtubers favoritos, quienes siempre parecen tener “suerte”.

Entre los adolescentes las apuestas o el uso de dinero dentro de las plataformas se convirtieron en un modo de “juego” o “diversión”, que suelen ser impulsado por el deseo de pertenecer y la imitación de modelos mediáticos como deportistas, influencers y streamers, con un claro objetivo/ilusión: alcanzar una independencia económica. Pero los juegos de azar al ser precisamente aquellos en los que el resultado no depende exclusivamente de la habilidad del jugador, sino que está determinado por la intervención del azar, se convirtieron en un problema.

La ludopatía digital, conocida también como adicción al juego, que por una cuestión de madurez o desarrollo encuentra en los adolescentes sus víctimas más vulnerables a la hora de evitar caer en la adicción. La vida de los y las jóvenes se ve alterada completamente cuando están en un proceso de adicción en este caso, a las apuestas online: no aprenden en el colegio, dejan las actividades sociales, caen en deudas millonarias, ansiedad, depresión que muchas veces llevan al suicidio. El gran problema, entre otros, radica en que las apuestas se volvieron “legales”, se basan en el deseo de “pegarla una vez y salvarse”; se promocionan en todas las camisetas de fútbol de la mayoría de los equipos, patrocinan los eventos de moda con el claro guiño de personajes populares de la música y las redes, quienes tienen un retorno sustancioso en dinero por cada click en su perfil que realice un nuevo “cliente”. Un negocio redondo – solo para algunos -

Las apuestas en línea significan un riesgo mayor ya que se las puede realizar en cualquier momento, sin necesidad de trasladarse ni horarios, siendo menos detectable ya que la privacidad que las caracteriza actúa como un factor favorecedor en el que pueden jugar sin preocuparse de quienes están a su alrededor, siendo que hasta muchas veces se realizan dentro de la propia aula, en presencia del docente. Está demostrado que la disponibilidad de los juegos y su accesibilidad facilitan la adicción, sumado a recientes políticas públicas que más que prevenir pareciera que vienen a

alentar, como el caso de incorporar en la escuela primaria horas de “Educación Financiera” disminuyen el peso que implican disciplinas que buscan aportar a la comprensión del mundo, a una ciudadanía crítica y responsable.

Con el objetivo de abordar este problema, se pensó una experiencia áulica para concientizar y prevenir la ludopatía. Objetivos:

- Sensibilizar a los estudiantes sobre los riesgos para la salud física y mental de este tipo de prácticas.

- Desarrollar habilidades para manejar el estrés, la ansiedad relacionados con la ludopatía.

- Promover el uso saludable de las tecnológicas y los juegos en línea.

Estos objetivos se fundamentan en que la ludopatía es un problema que puede afectar negativamente a la salud mental y física de los adolescentes y que la educación es fundamental para prevenir y abordar distintas problemáticas ya que promueve ciudadanos críticos y responsables.

Actividades

La actividad se desarrolla en un grupo de estudiantes de 2do año de una Escuela Técnica del barrio de Balvanera, que ya habían presentado inquietudes y necesidades sobre el abordaje de la temática, donde se puso en evidencia durante las clases de tutoría, como el problema va creciendo exponencialmente.

1. Charla informativa: invite al equipo DOE de nuestra escuela, junto con la facilitadora digital para dar una charla sobre ludopatía, sus posibles causas, síntomas y consecuencias.

2. Discusión grupal: se dio el tiempo para que los estudiantes pudieran participar en una discusión grupal compartiendo sus pensamientos y sentimientos sobre la temática.

3. Creación de una campaña de prevención y difusión para el resto de la comunidad educativa con la producción de afiches y

folletos para pegar en las paredes de la escuela, con autorización de la dirección escolar.

Por pedido de los estudiantes se decidió realizar una volanteada en el barrio, para visibilizar la temática. La experiencia áulica demostró ser efectiva en concientizar y prevenir la ludopatía en los adolescentes, ayudando a desarrollar en ellos habilidades críticas y conciencia sobre el uso responsable de los juegos en línea.

Fuentes Consultadas

Carrozza (2024) Joven de 16 años pierde 400 mil dólares por las apuestas | Mano a mano a corazón abierto!!

Branz, J. B Y Murzi, D (2004). *Apuestas deportivas online y jóvenes en Argentina: entre la sociabilidad, el dinero y el riesgo. Ludopatía*. Disponible en: Apuestas deportivas online y jóvenes en Argentina: Entre la sociabilidad, el dinero y el riesgo

SALIR DE LA LUDOPATÍA, ENCONTRÁNDONOS

Mariela Catalina Bonavota

DNI 27119492

Área Medio

Juego, sí; en exceso, no

El uso de los dispositivos tecnológicos es una “tentación” para los jóvenes que genera una estimulación a escala de dependencia e intolerancia; desmotivando el juego propio y creativo. “A medida que los niños crecen inmersos en una cultura audiovisual y digital, evolucionan a ser multimediales, protagonistas activos y desarrollan competencias de uso naturales e intuitivas”¹² que imposibilitan el desarrollo del pensamiento crítico, la resolución de problemas, la producción de contenidos y la expresión.

Más diálogo sobre la ludopatía

El juego es una condición innata del ser humano, que permite divertirse, entretenerse, crear vínculos emocionales con otras personas en juegos conjuntos, por eso, resultan atractivos y motivadores. Es decir, “el juego como una forma de actividad, como una forma llena de sentido y como función social”¹³. Involucrarse en estas actividades lúdicas puede generar imaginación, inteligencia emocional y experimentación libre.

¹² S. Pedrouzo, L. Krynski, A. Melamud, *Nuevas tenencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumo problemático. El fenómeno de las apuestas en línea*, *Arch Argent Pediatr*. 2024;e202410459. Primero en Internet 8-AGO-2024.

¹³ Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Capítulo I “Esencia y significación del juego como fenómeno cultural”. Alianza Editorial. Madrid. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1A5JPbPSqTuK4cRM5lRvIoFE_cpilujZv/view?usp=sharing

Sin embargo, el juego en línea genera sistemas de recompensa rápida que producen placer inmediato y mucha necesidad de continuar jugando, ya que tienden a ser repetidos compulsivamente, para avanzar en los niveles de dificultad. De esta manera, se inicia en el uso problemático de los juegos de azar, que no sólo generan dependencia y distracción sino la adrenalina de la adicción.

En la experiencia áulica, en la materia Lengua y Literatura se recuperan los objetivos de concientizar a los estudiantes sobre las consecuencias negativas del juego en forma excesiva e incentivar actividades saludables para su desarrollo integral, generando un espacio de juego creativo y productivo en su tiempo libre.

En primer lugar, como puntapié, se propone una lluvia de ideas con los juegos de la infancia, como espacio para motivar la reflexión del juego ligado al placer primitivo y espontáneo. Se recupera el acto de jugar en sí mismo y conectarse con la emoción de divertirse jugando, sin recompensas.

A partir del análisis de publicidades¹⁴, se puede introducir el debate sobre los cuidados del juego compulsivo en redes, haciendo hincapié en el error de usar el juego como una escapatoria a los problemas, aislándose, o bien, “ganando plata fácil”.

Desde la charla TED, <https://www.youtube.com/watch?v=-TwCT5TaVB2s>, se pregunta a los estudiantes qué piensan sobre la ludopatía. Se plantea una charla concientizadora y preventiva sobre sus efectos negativos que inciden en el desarrollo psicológico, académico y emocional de cada adolescente.

En la posibilidad de acercar el juego didáctico a los estudiantes, se divide el grupo en tres equipos, se arman dados gigantes con diferentes temáticas: gramática, sintaxis, ortografía, literatura. Cada tema tiene tarjetas para responder. Si la respuesta es correcta, se puede hacer una pregunta a un compañero quien debe

¹⁴ #Apostarnosunjuego, <https://www.youtube.com/watch?v=O9y7XI22Uf8>
Puedes perderlo todo, <https://www.youtube.com/watch?v=iDrYIOI9v18>

contestar; de lo contrario, se plantea una prenda, como saltar con soga, tararear una canción, dibujar o inventar palabras; promoviendo un intercambio genuino y colaborativo.

Equilibrio entre el mundo digital y real

En conclusión, es muy importante informar, tanto a los estudiantes como a los padres¹⁵, que hay organizaciones que pueden ayudar a enfrentar y superar adicciones al juego compulsivo, entre ellas, SEDRONAR, Lotería Nacional, Caja de asistencia social y Lotería de Córdoba. Incluso, existe la línea 141, que atiende todos los días las 24 horas en todo el país.

La palabra tiene el poder de transformar realidades y transformarnos. Por eso, se debe dar espacios de diálogo a diario sobre la problemática de la ludopatía y del uso excesivo de la tecnología, generando la confianza en los jóvenes para plantear interrogantes y pedidos de ayuda.

Fuentes Consultadas

S. Pedrouzo, L. Krynski, A. Melamud, *Nuevas tenencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumo problemático. El fenómeno de las apuestas en línea*, Arch Argent Pediatr. 2024;e202410459. Primero en Internet 8-AGO-2024.

Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Alianza Editorial. Madrid. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1A5JPbPSqTuK-4cRM5lRvIoFE_cpilujZv/view?usp=sharing

Miguel Roa, *¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?*, CEAPA, Madrid.

GCBA, Adolescentes y jóvenes de apuestas on line.

Confederación Don Bosco, Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía, Madrid, 2020.

¹⁵ Como recomendación, se puede recurrir a la aplicación Google Family Link para restringir y monitorear el uso de los dispositivos tecnológicos en adolescentes.

LA CAJITA INFELIZ

Mariela Silvana Penna

DNI 22364913

Área Medio

Introducción

La problemática que voy a describir tiene lugar en una escuela secundaria pública de la Ciudad de Buenos Aires, con una población mayoritariamente de clase media o clase media baja, con un bajo nivel de instrucción familiar.

Poco antes de la pandemia COVID-19, pero con mucha más intensidad desde la postpandemia, fui observando el uso generalizado del celular en clase en todos mis cursos tanto en los ingresantes como en 3° y 5° año. ¿Qué acciones llevaban a cabo en sus dispositivos? Los tenían a mano durante la clase, sobre el banco, respondían mensajes, se enviaban videos, jugaban en red, etc. Durante los dos últimos años, parecían estar absortos mirando videos y *reels* en Instagram o en TikTok.

Con el paso del tiempo, fui advirtiendo que a la hora del recreo, en lugar de salir y conversar con sus compañeros, se zambullían en los videojuegos. En la escuela, en términos generales, no registramos casos de ludopatía, sino más bien un uso inadecuado o problemático de dispositivos y redes.

Algunas de las preguntas que me hice fueron: ¿cómo optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje sin la interferencia de los dispositivos?, ¿cómo actuar para crear un ambiente libre de celulares sin apelar solamente a normas y/o reglamentos?, ¿cómo promover la autorregulación de las chicas y de los chicos?

Del guardado del celular a “la cajita infeliz”

Durante los ciclos lectivos 2021-2022-2023, les planteaba a mis alumnos que guardaran el celular: muchos lo dejaban sobre el banco o lo guardaban en sus bolsillos para, luego de unos minutos, volver a tomarlo.

Desde el año pasado, a través de la Resolución N°2024-2075-GCABA-MEDGC, los docentes tuvimos una apoyatura legal del Ministerio de Educación de C.A.B.A para justificar nuestras acciones.

Más allá de la especificidad de la resolución en cuestión, hubo dos dimensiones que se trabajaron (y se continúan trabajando) para abordar la problemática del uso inadecuado de las tecnologías digitales:

Dimensión institucional: se incluyó el tema en reuniones de inicio de ciclo lectivo con las familias y en reuniones con profesores. Se aunaron criterios para el uso de dispositivos para tratar de garantizar coherencia institucional. Se incluyó la problemática dentro del Proyecto Escuela. Se organizaron talleres con el facilitador pedagógico digital, reforzando la línea de trabajo de alfabetización digital.

Por último, se proyecta modificar el Reglamento Escolar para incluir esta problemática, incluyendo a toda la comunidad educativa.

Dimensión pedagógica: compartí con mis alumnos mis reflexiones sobre el uso de tecnologías digitales y les propuse que si sentían que no podían alejarse de sus celulares, ellos mismos colocaran sus dispositivos en una caja de zapatos, decorada con telas y texturas, con el nombre “Cajita infeliz”, con la tipografía de la conocida cadena de comida rápida, como para agregarle humor a la situación y “desdramatizar”. La caja está siempre sobre mi escritorio. A lo largo de los últimos tres años he logrado que, por lo menos, un tercio del curso colocara voluntariamente sus celulares en la caja antes del inicio de la clase.

En cuanto a 3º y 5º año, es mi idea reflexionar desde la literatura y el cine, ya que los mismos alumnos manifestaron que “lo prohibido atrae” y les resulta muy difícil separarse de sus celulares. Para ello, les propongo la lectura de un cuento de Kurt Vonnegut, “Harrison Bergeron” (1961)¹⁶, en el que en un mundo en el que todos deben ser “iguales”, nadie puede destacarse. ¿Cómo logran eso desde el Estado? Interrumpiendo con ruidos de manera sistemática el fluir del pensamiento. Este “método” es comparable a la “autorinterrupción” de la atención con los múltiples estímulos: leer y escuchar música, mirar dos pantallas, leer y ver videos, recibir notificaciones de *apps*, etc. También les propongo el visionado de algunos capítulos de la serie de ciencia ficción *Black Mirror*¹⁷, en relación con el consumo acrítico y patológico de redes y tecnología. “La cajita infeliz” pretende ser un objeto que condense la reflexión y, por ende, la autorregulación que supone la construcción de sujetos autónomos y críticos entre nuestras alumnas y nuestros alumnos.

Conclusiones

Más allá del marco normativo en el que desarrollamos nuestra tarea docente, son necesarias la reflexión comunitaria y la toma de conciencia sobre el consumo problemático de redes, tecnologías y ludopatías para propiciar un cambio que lleve a que las chicas y los chicos puedan concentrarse, sostener la atención, aprender, socializar, descansar adecuadamente y gozar de salud en sentido amplio (físico y psicosocial). Este objetivo no puede lograrse con acciones pedagógicas aisladas, sino con la reflexión social y la participación comunitaria como una forma de marcar límites que cuiden a nuestras niñas, nuestros niños y adolescentes.

¹⁶ Disponible en <https://www.zendalibros.com/harrison-bergeron-cuento-kurt-vonnegut/>

¹⁷ *Black Mirror*, serie televisiva, 3º temporada, (2016). “Nosedive”. Productora: House of Tomorrow.

Fuentes Consultadas

Haidt, J. (2024). *La generación ansiosa*. Paidós.

Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A. (2024). "Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea". *Arch Argent Pediatr*.

Roa, M. "¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?". CEAPA. Disponible en https://pnsd.salud.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2019_Actualidadpublica/pdf/2019_CEAPA_Ludopatia.pdf

"Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia" (2024). Sociedad Argentina de Pediatría. Disponible en https://www.sap.org.ar/uploads/documentos/documentos_apuestas-en-linea-un-problema-actual-en-la-ninez-y-adolescencia-352.pdf

¿DIVERSIÓN O JUEGO PELIGROSO?

Marta Liliana Romano

DNI 21532105

Área Medio

En el transcurso del año 2023, me tocó vivir una situación peculiar cuando me desempeñaba como preceptora en una Escuela Técnica de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Adolescentes de tercer año disfrutaban de una hora libre debido a la ausencia de un docente. Siempre que esto sucedía quedaban bajo la supervisión del preceptor del curso, con la posibilidad de solicitar netbooks, usar celulares y acceder a internet. Este grupo, conocido por sus frecuentes problemas de conducta que incluso escalaban a agresiones físicas, protagonizadas usualmente por los mismos estudiantes, presentaba esa mañana una tranquilidad “sospechosa”.

Aquella mañana, al ingresar al aula, les comuniqué que disponían de la hora libre, lo que generó, como era habitual, exclamaciones de alegría. Sin embargo, a diferencia de otras ocasiones, rápidamente se congregaron en un grupo de aproximadamente seis estudiantes alrededor de una computadora, que uno de ellos había traído de su casa, organizando los bancos hacia el fondo del aula. Los gritos y risas que solían inundar el espacio áulico se transformaron en murmullos cómplices, casi inaudibles. Este comportamiento inusual captó mi atención, pero opté por mantener la distancia, observando discretamente sus acciones y conversaciones. A medida que el tiempo avanzaba y los jóvenes se sumergían en su actividad, el volumen de sus voces se elevaba gradualmente, permitiendo que se escucharan fragmentos como: “dame 1000”, “pasámelo por Mercado Pago”, “¿vos cuánto vas a poner?”, “me debés del otro día”. Uno de ellos, concentrado,

manipulaba la computadora, mientras el resto lo rodeaba con gran expectativa. En un momento dado, uno de los integrantes del grupo se levantó, se dirigió hacia su banco y, con un acto disimulado que pasó inadvertido para sus compañeros, quienes se habían ubicado en la parte trasera del amplio salón, se acercó al escritorio en el que estaba ubicada. Llamándome por mi nombre, me miró y confió: “Quería contarte que estamos apostando, pero no digas que te conté”. ¿Sería tal vez un pedido de ayuda, el deseo de un joven cuyo sentir le indicaba que algo no estaba bien?

En los minutos siguientes, decidí no intervenir, podría haberles hecho un llamado de atención, pero consideré que la experiencia ameritaba otro tipo de abordaje. A fin de ir desconcentrando al grupo en cuestión, comencé a convocarlos, intercalados con otros estudiantes, para completar el registro de inasistencias en sus cuadernos de comunicaciones y revisar la firma de notas, acción que solía ser habitual. Con esta excusa, interrumpí la actividad que estaban realizando, pidiéndoles que regresaran a sus asientos. No hubo reproches, sanciones ni llamados de atención inmediatos.

Con una vaga idea de lo que podría estar sucediendo, ya que en ese momento aún no se conocía demasiado sobre el impacto que las apuestas on line estaban teniendo en la vida de los jóvenes, tomé la decisión de no intervenir y comunicar la situación al jefe de preceptores para que se solicitara la intervención del Departamento de Orientación.

Desde el Departamento de orientación escolar se propuso una intervención pedagógica y preventiva. Por un lado, se llevaron adelante charlas con los docentes, directivos, preceptores y familias con el objetivo de comenzar a visibilizar esta temática que cobraba cada vez más fuerza en el relato de algunos incipientes estudios en nuestro país.

Durante estas charlas se analizó la influencia de las redes sociales, con sus personajes e influencers que moldean la vida de los

jóvenes, logrando que éstos se transformen en seguidores ciegos sin medir las consecuencias, buscando la satisfacción inmediata y los resultados prometidos de éxito por el camino más fácil. Un mundo de tentaciones feroces disfrazadas de ovejas de corral, una trampa riesgosa para el mundo adolescente.

Se llevaron a cabo talleres con estudiantes en lo que se fueron visibilizando diversas temáticas vinculadas al uso responsable de internet, riesgos y posibles conductas adictivas que podían comprometer la vida de los menores, también se brindó información sobre cómo y dónde solicitar ayuda en situaciones que resultaran de difícil manejo para ellos. Estas acciones fueron la puerta de entrada a un trabajo mucho más arduo de protección, contención y prevención en la población adolescente. Nos queda a los adultos alojar, abrir el diálogo y generar espacios seguros y de confianza para que los jóvenes encuentren en la escuela ese escenario que los acompañe en su desarrollo integral.

Fuentes Consultadas

Adolescentes y juegos de apuestas on line (2024). GCBA. Boletines 2024.

Las apuestas en los adolescentes no son un juego: señales de alarma y 6 claves para prevenir. (2023) Clarín. www.clarin.com/buena-vida/apuestas-adolescentes-juego-senales-alarma-6-claves-prevenir_0_LFX4oCu-QG7.html

Pautas para evitar que los adolescentes apuesten on line. (2025). Argentina.gob.ar.

<https://www.argentina.gob.ar/pautas-para-evitar-que-los-adolescentes-apuesten-online>

EXPERIENCIA ÁULICA CON 5TO AÑO - LUDOPATÍA: UNA PROBLEMÁTICA QUE ATRAVIESA A NUESTROS ALUMNOS

Federico Martín Mónaco

DNI 33282476

Área Medio

Mi experiencia áulica fue, dividirlos en varios grupos para después llegar a una conclusión sobre la Ludopatía.

Los dividí en varios grupos para jugar al truco. Les dije a algunos grupos que jueguen personalmente en grupo entre ellos con cartas físicas y a otros grupos que jueguen online.

Antes de comenzar les dije que a los ganadores les iba a dar un regalo al finalizar las partidas. Los alumnos que no sabían jugar o sabían un poco (eran muy pocos), les dije que me ayuden a observar las reacciones de los jugadores para luego ponerlo en puesta en común con sus compañeros.

Al finalizar los juegos, dialogamos sobre lo sucedido y llegamos a la conclusión que los alumnos que jugaban online se los notaba más tensionados que los que jugaban personalmente entre ellos. Esto se debe, a que al jugar online una persona se siente más nerviosa, tensionada porque quiere llegar al objetivo de sacar una ganancia, en cambio con los chicos que jugaron con cartas físicas fue diferente, porque no estaban tan tensionados entre ellos, sino que se divertían más y esto, actualmente el juego de las apuestas online suele ser más común, porque es lo que se propone ya sea por propagandas, porque está de moda o diferentes índoles. También hablamos que, al estar frente a la tecnología, la relación con los demás cambia (no hay tanto diálogo), aparece la irritabilidad y también hablamos de cómo podemos mejorar esto en los chicos y salió el tiempo que deben estar frente a un dispositivo,

que sean controlados por un adulto, para que esto no comience de chico este problema.

Para finalizar les dije que podemos jugar y divertirnos frente a la tecnología, pero cuando ya no pasa esto, decimos que hablamos de Ludopatía

LUDOPATÍA EN ADOLESCENTES: RIESGOS, IMPACTO Y ESTRATEGIAS PREVENTIVAS

Nadia Mariel González

DNI 28238624

Área Medio

En la actualidad, el acceso a los juegos de azar y las apuestas en línea ha aumentado de manera significativa exponencialmente, lo que ha generado una preocupación creciente en el ámbito educativo. La ludopatía, o trastorno por juego compulsivo, es una problemática que afecta a personas de todas las edades, incluyendo a adolescentes. En este artículo, se abordará el impacto de la ludopatía en estudiantes de 2do año de secundaria y se presentarán estrategias preventivas y educativas para abordar esta situación en el ámbito escolar.

Se entiende por ludopatía a un trastorno relacionado con el control de impulsos que se caracteriza por la incapacidad de resistir el impulso de jugar, incluso cuando esto acarrea consecuencias negativas en la vida personal, social y educativa del individuo. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la adicción al juego es reconocida como un problema de salud mental, y su incidencia ha ido en aumento con la digitalización del entretenimiento.

Los adolescentes son especialmente propensos a desarrollar ludopatía por varios motivos, incluyendo:

- **Accesibilidad:** La facilidad para acceder a juegos, entre ellos, apuestas online a través de dispositivos móviles y computadoras.
- **Influencia social:** La normalización del juego en redes sociales y la influencia de pares que lo ven como

una actividad recreativa considerando, la apuesta, como una forma de entretenimiento.

- Falta de regulación: Las publicidades dirigidas a jóvenes y la falta de controles estrictos en ciertas plataformas de juego.

- Búsqueda de emociones fuertes (adrenalina): La adolescencia es una etapa en la que los jóvenes buscan nuevas experiencias y desafíos, lo que puede llevarlos a probar juegos de azar sin pensar ni medir las consecuencias.

El juego patológico en jóvenes puede tener diversas consecuencias tales como:

- Bajo rendimiento escolar y desinterés por los estudios.

- Problemas familiares debido a conflictos relacionados con el uso de dinero.

- Dificultades emocionales, como ansiedad, depresión y aislamiento social.

- Riesgo de endeudamiento y conductas delictivas para obtener dinero con el cual seguir jugando.

Estrategias preventivas y educativas

Desde el ámbito escolar, es fundamental implementar estrategias para prevenir y concientizar sobre los riesgos de la ludopatía. Algunas acciones clave incluyen:

1. Educación y sensibilización: Incluir en los programas escolares contenidos sobre el impacto del juego problemático y el manejo responsable del dinero.

2. Fomento de actividades alternativas: Promover espacios de

recreación saludable que brinden a los adolescentes opciones de ocio sin recurrir al juego.

3. Participación de las familias: Generar instancias de diálogo con los padres y tutores sobre cómo identificar señales de alerta en sus hijos.

4. Uso de recursos digitales: Implementar materiales audiovisuales y campañas en redes sociales para concientizar a los jóvenes sobre los riesgos de la ludopatía.

5. Acceso a apoyo profesional: Contar con espacios de orientación psicológica dentro de la escuela para atender casos de riesgo.

Como conclusión, podría decir que la ludopatía es una problemática en crecimiento que requiere una respuesta integral desde el ámbito educativo y familiar. La prevención y la educación son herramientas clave para evitar que los adolescentes caigan en patrones de juego problemáticos. Desde la escuela, es fundamental fomentar espacios de reflexión y proporcionar estrategias para un uso responsable del tiempo libre y del dinero, evitando así que el juego se convierta en una adicción.

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN EL AULA: UNA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA

Natacha Peppe Pardini

DNI 30065075

Área Medio

Introducción

La ludopatía es un trastorno del control de impulsos que afecta a personas de todas las edades, incluyendo niños y adolescentes. En la actualidad, con la proliferación de los dispositivos digitales y el acceso fácil a juegos de azar en línea, la problemática se ha intensificado. La escuela, como espacio de formación y prevención, debe abordar esta problemática para generar conciencia en los estudiantes y sus familias. En este trabajo, se detallará una experiencia educativa implementada en un establecimiento de nivel secundario, donde se diseñó una estrategia de prevención de la ludopatía a través de metodologías activas.

Desarrollo

Contexto y fundamentación La institución educativa en la que se llevó a cabo la experiencia atiende a estudiantes de nivel secundario con acceso constante a tecnología y videojuegos. Se detectó que algunos alumnos presentaban dificultades para controlar su tiempo de juego y mostraban signos de ansiedad cuando no podían jugar. Ante esta situación, se decidió diseñar una estrategia pedagógica con el objetivo de sensibilizar y prevenir la adicción al juego en línea.

Estrategias y herramientas utilizadas Se implementó un proyecto de intervención educativa basado en la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (PBL). Las principales actividades desarrolladas fueron:

Investigación y reflexión: Los alumnos, organizados en grupos, investigaron sobre la ludopatía, sus causas, consecuencias y estrategias de prevención.

Debate y análisis de casos: Se analizaron casos reales de adolescentes afectados por la ludopatía y se discutieron sus impactos en la vida académica, familiar y social.

Simulación de situaciones: Se realizaron juegos de rol donde los estudiantes interpretaron diferentes roles (familiares, docentes, jugadores compulsivos) para comprender las dinámicas y consecuencias de la adicción al juego.

Producción de contenido: Los alumnos crearon campañas de concienciación en redes sociales y diseñaron afiches informativos sobre los peligros de la ludopatía.

Talleres con especialistas: Se invitó a psicólogos y especialistas en adicciones a disertar sobre el tema y responder preguntas de los alumnos.

Resultados y aprendizaje generado La implementación de estas estrategias permitió que los estudiantes comprendieran la problemática desde una perspectiva crítica y reflexiva. Se logró generar conciencia sobre los riesgos del juego compulsivo, además de desarrollar habilidades de autorregulación en el uso de la tecnología. Asimismo, la participación activa en la creación de campañas de prevención aumentó el compromiso de los estudiantes con el tema y fomentó el aprendizaje significativo.

Conclusión

La prevención de la ludopatía en el ámbito escolar es una necesidad urgente, considerando la creciente accesibilidad a los juegos de azar en línea. A través de metodologías activas, es posible sensibilizar a los estudiantes sobre los riesgos de esta adicción y promover hábitos de uso responsable de la tecnología. La experiencia desarrollada demostró que una intervención educativa

bien diseñada puede generar un impacto positivo en la concienciación y prevención de conductas adictivas.

Fuentes Consultadas

Lewin, L. (2020). Educación y tecnología: Retos y oportunidades. Buenos Aires: Ediciones Noveduc.

De Rosa Alabaster, E. (2021). Ludopatía y apuestas online: Riesgos y estrategias de prevención en niños y adolescentes. Madrid: Editorial Psicoeducativa.

Ministerio de Educación. (2022). Plan Nacional de Educación Obligatoria y Formación Docente. Buenos Aires: Gobierno Nacional.

ESTRATEGIAS EDUCATIVAS PARA ABORDAR LA LUDOPATÍA: UNA EXPERIENCIA ÁULICA DESDE LA BIOLOGÍA

Rosana Isabel Kozik

DNI 32052864

Área Medio

Inicio

La ludopatía, o adicción al juego, es una problemática que, aunque no suele relacionarse directamente con la biología, puede abordarse desde este campo para comprender sus efectos en el cuerpo humano y en el entorno social. En mi rol como docente de biología en una escuela secundaria, identifiqué la necesidad de conectar conceptos biológicos con temas sociales relevantes, como la ludopatía, para ofrecer a los estudiantes una perspectiva integral y científica. Este artículo narra una experiencia áulica desarrollada con alumnos de Segundo Año que se centró en el estudio de los efectos fisiológicos del estrés y la adicción en el organismo humano, además de implementar estrategias educativas innovadoras para sensibilizar a los alumnos sobre los riesgos asociados con el juego.

Desarrollo

La experiencia se llevó a cabo en un Colegio Secundario, ubicado en una zona urbana con una población estudiantil diversa. La iniciativa surgió al observar que algunos estudiantes comentaban sobre juegos en línea que implicaban apuestas y desafíos competitivos. Aprovechando esta temática, diseñé un proyecto que integrara conceptos biológicos, promoviera la reflexión crítica y alentara el aprendizaje activo.

El proyecto, titulado “**El impacto del juego en el cuerpo humano**”, se estructuró en tres fases principales:

1. Investigación científica: Los alumnos de Segundo Año investigaron el efecto del estrés relacionado con la ludopatía en el sistema nervioso y endocrino. A través de lecturas guiadas y recursos multimedia, exploraron cómo el cortisol, la dopamina y otros neurotransmisores juegan un rol crucial en la adicción y la recompensa.

2. Experimentación práctica: En el laboratorio de biología, utilizamos la plataforma *BioDigital Human* para realizar simulaciones interactivas que mostraban cómo el estrés crónico afecta al sistema nervioso y endocrino. Los estudiantes de Segundo Año pudieron explorar modelos tridimensionales y observar cómo los neurotransmisores, como la dopamina, se activan durante episodios de adicción. Esto les permitió vincular directamente los conceptos teóricos con representaciones prácticas y visuales.

3. Reflexión social: Conectamos el conocimiento científico con su aplicación social. Utilizando casos hipotéticos y reales, los estudiantes debatieron sobre los impactos de la ludopatía en la salud y el ambiente familiar. Esto permitió integrar conceptos biológicos con una perspectiva ética y social.

Estrategias implementadas Durante la ejecución del proyecto se utilizaron diversas herramientas pedagógicas:

- **Actividades lúdicas:** Comenzamos con una simulación de juegos que implicaban apuestas ficticias para estudiar las emociones y reacciones fisiológicas de los participantes.

- **Trabajo en equipo:** Se promovió la colaboración entre los estudiantes para crear una campaña educativa sobre el impacto del juego en la salud.

- **Tecnología:** Además del uso de *BioDigital Human*, empleamos recursos multimedia para ilustrar el funcionamiento de neurotransmisores y el impacto del estrés crónico.
- **Interdisciplinariedad:** se trabajó en conjunto con docentes de otras áreas, como Ética y Tecnología, para enriquecer el análisis desde diferentes enfoques.

Resultados observados

Los estudiantes de Segundo Año demostraron un incremento significativo en su comprensión de los procesos biológicos relacionados con el estrés y la adicción. Asimismo, adquirieron herramientas para reflexionar sobre el impacto de sus hábitos de juego, tanto a nivel personal como colectivo. Las discusiones fomentaron un ambiente de aprendizaje crítico y colaborativo, y la elaboración de campañas educativas generó conciencia entre la comunidad escolar.

Desde mi perspectiva como docente, esta experiencia fue transformadora, pues permitió conectar la biología con una problemática social, ampliando los horizontes educativos y fortaleciendo el vínculo con los alumnos.

Conclusión

La ludopatía, aunque tradicionalmente abordada desde las ciencias sociales, puede integrarse al ámbito de la biología para ofrecer una perspectiva única sobre su impacto en el organismo y la sociedad. Este proyecto demuestra que es posible abordar temas relevantes y actuales mediante estrategias innovadoras y multidisciplinarias, promoviendo un aprendizaje significativo que prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real desde una postura crítica y científica.

Fuentes Consultadas

American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5). Washington, DC: American Psychiatric Publishing.

Griffiths, M. D. (1999). The psychology of addictive behaviour: Implications for biological sciences. *Journal of Biology & Society*, 12(4), 267-283.

Kalat, J. W. (2015). *Biological Psychology*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing.

Squire, L. R. (2009). *Fundamental Neuroscience*. London: Academic Press.

LAS CONSECUENCIAS DE LA LUDOPATÍA

Torres Romina Marisol

DNI 35657837

Área Medio

Inicio

El siguiente trabajo está pensado para un grupo de adolescentes de 15-17 años en un contexto educativo de secundaria. Teniendo en cuenta la preocupación por el aumento del acceso a juegos en línea y apuestas deportivas entre los jóvenes y la necesidad de abordar la ludopatía de manera preventiva y educativa.

Objetivos

- Aumentar la conciencia sobre los riesgos de la ludopatía.
- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones responsables.
- Fomentar la búsqueda de ayuda en caso de problemas con el juego.

Desarrollo

Introducción y sensibilización:

- Actividad inicial: “Mitos y realidades del juego”. Se presentaron afirmaciones sobre el juego y los estudiantes debían clasificarlas como verdaderas o falsas. Esto generó debate y permitió identificar ideas erróneas comunes.
- Presentación de videos cortos con testimonios de personas afectadas por la ludopatía.

- Debate grupal sobre los factores de riesgo y las consecuencias del juego problemático.
- **Análisis de casos y toma de decisiones:**
 - Estudio de casos reales de adolescentes con problemas de juego. Se analizaron las situaciones, los factores desencadenantes y las consecuencias.
 - Actividad de role-playing: se simularon situaciones de presión social para jugar o apostar, y los estudiantes debían practicar estrategias de rechazo y toma de decisiones responsables.
 - Herramienta utilizada: hojas de trabajo con preguntas guía para el análisis de casos y la reflexión sobre las decisiones.

Recursos y cierre

- Presentación de recursos en línea y líneas telefónicas de ayuda para personas con problemas de juego.
- Elaboración de un “plan de acción personal” con estrategias para evitar situaciones de riesgo y buscar ayuda en caso necesario.
- Evaluación de la experiencia y retroalimentación de los estudiantes.
- Herramienta utilizada: Creación de folletos informativos por parte de los alumnos, para futuras campañas de prevención.

Conclusión

Se tuvo en cuenta las siguiente estrategias y herramientas:

- Aprendizaje activo y participativo.
- Uso de recursos multimedia y testimonios reales.

- Análisis de casos y role-playing para desarrollar habilidades prácticas.
- Promoción de alternativas de ocio saludables.
- Colaboración con profesionales de la salud mental.
- Creación de materiales prácticos por parte de los alumnos.

Resultados:

- Aumento de la conciencia sobre los riesgos de la ludopatía entre los estudiantes.
- Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones responsables.
- Mayor conocimiento de los recursos de ayuda disponibles.

Para finalizar es fundamental crear un ambiente de confianza y respeto para que los estudiantes se sientan cómodos compartiendo sus inquietudes. Es importante adaptar las actividades a las características y necesidades del grupo. También es de suma importancia contar con el apoyo de profesionales de la salud mental para abordar casos individuales que puedan surgir.

Fuentes Consultadas

Raoa, M. (s.f.). ¿Qué es la ludopatía y que consecuencias tiene? España Madrid: ceap

JUGAR TODOS EN LA NATURALEZA

María Pía Albert

DNI 28864980

Área Medio

En el marco de trabajo, en escuelas medias del Área Artística de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, donde se trabaja en proyectos interareales en función de la reformulación de la Nueva Escuela Secundaria (N.E.S.), se estableció la planificación a través de una propuesta de Campamentos Escolares que propone la Supervisión de Educación Física en el espacio del Parque Indoamericano para los 1° años de la institución escolar. El objetivo es trabajar con el alumnado para abordar la ludopatía en contexto de naturaleza y con propuestas lúdicas recreativas en un día de campo con intervención de materias como educación física como motor de las actividades recreativas, biología y geografía relacionando sociedades y naturaleza como eje: “El derecho a un ambiente sano, digno y diverso” plasmado bajo el art. N.º 41 de la Constitución nacional.

Sabiendo que la ludopatía asciende fuertemente en niñeces y en adolescentes dentro este país por medio de los sitios virtuales e ilegales de apuestas on-line, se planifica la intervención, por un cuerpo docente comprometido a través de la propuesta pedagógica de una salida didáctica diferente.

El proyecto fue titulado “Jugamos todos en la naturaleza”: el campamento de día fue planificado para la realización de una jornada de juegos recreativos que organizan los docentes de las asignaturas mencionadas anteriormente. La fecha la otorga el organizador del evento dando oferta de días en donde puedan coordinar estar presentes los profesores acompañantes. Cada materia aportó la creación y/o selección de un juego vinculado con

su disciplina, por ejemplo; geografía: recolección de floras en el menor tiempo, más variantes; biología: veo-veo de insectos, actividades de prevención del dengue, alimentación e hidratación y educación física: juegos de campamento: búsqueda del tesoro, captura la bandera, carrera de sacos, cinchada, etcétera. Se realizó un relevamiento y un estudio interdisciplinario para el trabajo conjunto en post de una salida didáctica de experiencia inigualable y poco frecuente con el eje enfocado en la función lúdico-creativa en un ambiente diferente, en la naturaleza.

El objetivo general: busca construir saberes en post del cuidado del ambiente y la sustentabilidad. En este sentido se intenta contribuir desde la escolaridad a la formación de una ciudadanía comprometida en post de un ambiente sano; aprendizaje intelectual, emocional, social-interpersonal incorporando la reflexión individual y grupal para el manejo y control de las frustraciones y las ansiedades.

A modo de cierre, se busca generar espacios de reflexión sobre la ludopatía como una patología que debe ser abordada en los diferentes agentes de la vida: la familia, la escuela, las amistades y especialistas de la salud y contrastar aquellos aspectos positivos que el juego proporciona como, por ejemplo, la incorporación de conocimientos, normas, valores, códigos a diferencia de las consecuencias que devienen de la ludopatía: problemáticas interpersonales, físicas, psíquicas, sociales, vinculares, etc.

Fuentes Consultadas

CEAPA - Ludopatía.pdf

Control parental - Prevención de ludopatía.pdf

Recursos didácticos para la prevención de ludopatía.pdf

GCBA: adolescentes y juegos de apuestas online.pdf

Juego en línea en Argentina.pdf

La voz - Apuestas. El peligro de la ludopatía infantil, dos historias: deudas millonarias y una adicción que no para.pdf

Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes.pdf

Sociedades Argentina de Pediatría - Apuestas en línea: un problema actual en la niñez y en la adolescencia.pdf

Campamento escolar, (2019), Delgado, Mónica, Ed. STADIUM.

Actividades recreativas, (2012), Guinguis, Hugo Incarbone, Oscar, Ed. STADIUM.

JUGAR POR JUGAR: LA KERMESSE

Fernando Luis Albert

DNI 25567774

Área Medio

En el contexto de una escuela media del Área Artística de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, donde se trabaja en proyectos interareales en función de la reformulación de la Nueva Escuela Secundaria (N.E.S.), se estableció la planificación para un 2° año que consiste en una propuesta para abordar la ludopatía con la intervención de las materias: Artes Música, Artes Visuales, Historia y Literatura.

Habiendo observado que la ludopatía se manifiesta en una curva creciente entre los niños, niñas y adolescentes de nuestra sociedad a través de los sitios virtuales e ilegales de apuestas, se acordó en formular una respuesta efectiva desde la institución-escuela para intervenir mediante propuestas pedagógicas.

El proyecto fue titulado “Jugar por jugar: La Kermesse” y fue planificado para la realización de una jornada de juegos junto a las familias para un día sábado en la escuela. Cada materia aportó la creación y/o selección de un juego vinculado con su disciplina, por ejemplo; Artes música: “Karaoke”, Artes Visuales: “Dígalo con dibujos”, Literatura: “Tutti-frutti”, Historia: juegos tradicionales como “Piedra, papel o tijera”, “Rayuela”, “Ta-te-ti”; “Truco”, “Tinenti”; y otros juegos tradicionales como “El elástico”, “Saltar la soga”; entre otros. El trabajo áulico y preparatorio para esta jornada consistió en un relevamiento y un estudio interdisciplinario de los diferentes juegos con el eje enfocado en la función recreativa de los mismos. Los estudiantes entrevistaron a sus familias a fin de establecer un conocimiento de los juegos que practicaban las diferentes generaciones.

Los objetivos generales atravesaron la búsqueda de un aprendizaje intelectual, comportamental y emocional, social-interpersonal para reflexionar y retroalimentarse a través del control y manejo de las propias frustraciones y cultivar incorporar la resiliencia para reponerse y superarse frente a un resultado adverso.

Asimismo, se instaló un espacio de interacción con las familias que, además de vivenciar el juego en sí mismo, se instó a la reflexión y focalización de la ludopatía como una patología que debe ser abordada en los diferentes planos de la vida de un adolescente: familia, escuela, amistades y especialistas terapéuticos. En esta línea, se estableció una instancia de cierre y diálogo dirigido por docentes y especialistas invitados (una psicóloga, una pediatra y un ingeniero en informática) que establecieron un diálogo con las familias en el que respondieron preguntas, expusieron definiciones y estadísticas sobre el tema y ofrecieron recursos de detección, prevención y alternativas para el uso responsable y saludable de la tecnología. En esta retroalimentación se buscó establecer una instancia de reflexión que pudiera contrastar aquellos aspectos positivos que el juego proporciona: incorporación de conocimientos, normas, valores, códigos en contraste con las consecuencias que devienen de la ludopatía: problemáticas físicas, psíquicas, sociales, etc.

A modo de recapitulación, el objetivo principal -como el título del proyecto lo señala- radicó en la posibilidad de mostrar la cara opuesta a la del juego que genera adicción. La faceta del juego vinculado al placer, a la recreación, al aprendizaje y a la salud. Retomar y exponer el juego que se practica como actividad humana desde los inicios de la vida y que se proyecta con el paso del tiempo en las distintas etapas del ser humano.

Fuentes Consultadas

El folklore en la educación, (1998). Barrera, Rosita. Ed. Colihue.
El folklore musical argentino, (1952). Áretz, Isabel. Ed. Ricordi.

Folklore para armar, (1991). María del Carmen Aguilar. Ed. Culturales Argentinas.

CEAPA - Ludopatía.pdf

Control parental - Prevención de ludopatía.pdf

Recursos didácticos para la prevención de ludopatía.pdf

GCBA: adolescentes y juegos de apuestas online.pdf

Juego en línea en Argentina.pdf

La voz - Apuestas. El peligro de la ludopatía infantil, dos historias: deudas millonarias y una adicción que no para.pdf

Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes.pdf

Sociedades Argentina de Pediatría - Apuestas en línea: un problema actual en la niñez y en la adolescencia.pdf

RELACIÓN ENTRE LA LUDOPATÍA INFANTOJUVENIL Y EL ENSEÑAR A PENSAR

Stella Maris Álvarez

DNI 22848200

Área Medio

Cómo aspirante a la docencia, preocupada por la riesgosa y creciente práctica de la ludopatía infantojuvenil, abordaré la temática recurriendo a mi biografía escolar siguiendo a Alliaud (2007) “por el “alto impacto” que tienen las primeras experiencias biográficas en la práctica profesional, fundamentalmente en los primeros desempeños” (p. 8).

Esta problemática como otras es producto del crecimiento de adolescentes inmersos en una cultura audiovisual y digital, que los conduce a la internalización de saberes instrumentales, que no garantizan la formación de competencias. Debiendo distinguirse entre conocer desde lo instrumental y saber usarlo, discriminando la información con un pensamiento crítico y reflexivo.

Por lo tanto de acuerdo con Grillo et al (2019) “es imprescindible promover la formación de competencias referidas a la información y las tecnologías relacionadas con la alfabetización digital, considerando que no alcanza con saber usar la tecnología” (pp. 97-98).

Martínez y Durán (2020) definen a la ludopatía virtual o ciber ludopatía “como un trastorno que conlleva la pérdida de control del comportamiento en relación con el juego en línea, con graves consecuencias para las personas y su entorno” (p. 8). Agregando que “si bien es una adicción que no tiene como referencia material una sustancia, el ludópata presenta los mismos rasgos que un adicto” (p. 10).

Este fenómeno según Pedrouzo et al (2024) “se incrementó durante la pandemia y sigue creciendo por las publicidades en los medios, la promoción en redes sociales (streamers, youtubers, tiktokers, celebridades e influencers) y el patrocinio de equipos de fútbol” (p. 4). Sumando que “el cerebro del adolescente se caracteriza por tener una mayor sensibilidad a las recompensas y una menor capacidad de control de los impulsos; esta condición los expone a riesgos” (p. 3).

Lamentablemente en nuestro país, las apuestas son legales a partir de los 18 años, pero aún no contamos con una ley nacional que regule los juegos en línea.

Por lo que en la práctica de esta actividad, no existe la verificación de los datos ingresados para el acceso.

Siendo ésta, la causa por la cual los adolescentes crean perfiles falsos e ingresan tarjetas de crédito de la cual no son titulares.

Pudiendo acceder desde la comodidad de la casa todos los días las 24 horas, a plataformas de casinos, apuestas deportivas y loterías virtuales; con tan solo un dispositivo digital conectado a internet y una tarjeta de crédito de un adulto o una billetera virtual habilitada por sus cuidadores para gastos cotidianos.

Por ello en el aula, más allá de generar espacios de diálogo y confianza donde los estudiantes sepan que pueden pedir ayuda, hay que trabajar en la toma de conciencia y visibilización de las consecuencias de apostar en las plataformas en línea.

Como sostuve al comienzo, al volver sobre mi trayectoria como alumna siempre recupero saberes adquiridos aplicables a situaciones del presente como docente.

Por lo que para prevenir la ludopatía digital propongo guiar a los estudiantes en el proceso de la utilización del método ma-yéutico socrático. El mismo, me fue enseñado en quinto año de la secundaria, por la profesora de la asignatura de filosofía.

Elijo esta estrategia, toda vez que considero que a través de preguntas sobre la verificación de los contenidos que circulan por redes sociales e internet, los estudiantes pueden adoptar posiciones críticas y reflexivas siendo los protagonistas de su propio aprendizaje.

Estas posiciones les permitirán identificar plataformas ilegales, detectar publicidades engañosas y visibilizar estrategias de marketing con imágenes de famosos para publicitar y promocionar sitios de apuestas online.

Si los estudiantes cuentan con las herramientas necesarias para actuar, tendrán mayores posibilidades de ganarle a la ludopatía.

Fuentes Consultadas

Alliadud A. (2007) La Biografía Escolar en el desempeño de los docentes. Universidad de Buenos Aires Documento de trabajo N° 22. Primera edición. Universidad de San Andrés

Grillo O., Rivoir L. y Morales M. J. (2019). Tecnologías Digitales. Miradas críticas de la apropiación en América Latina. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales

Martínez P. y Durán Pablo (2020) Juego en línea en la Argentina ¿Es necesaria su regulación? Fundación CECE

Pedrouzo S. B., Krynski L. y Melamud A. (2024) Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. Arch Argent Pediatr. 2024;e202410459. Primero en Internet 8-AGO-2024. doi (español): [http:// dx.doi.org/ 10.5546 / aap. 2024-10459](http://dx.doi.org/10.5546/aap.2024-10459)

ABORDANDO LA LUDOPATÍA EN EL AULA: UNA EXPERIENCIA DOCENTE

Laura Cecilia Álvarez

DNI 26328366

Área Medio

En el año 2023, como docente de educación secundaria, me encontré con un problema creciente entre mis alumnos: la ludopatía.

Muchos de ellos pasaban horas jugando videojuegos y apostando dinero, lo que afectaba negativamente su rendimiento académico y su bienestar emocional.

Me di cuenta de que era necesario tomar medidas para abordar este problema y ayudar a mis alumnos a superarlo.

Comencé por investigar sobre la ludopatía y sus efectos en los jóvenes. Me enteré de que es un trastorno psicológico que puede tener graves consecuencias si no se trata adecuadamente. Luego, diseñé un plan de acción para implementar en mi clase.

El plan consistió en varias estrategias:

1) Talleres de conciencia y prevención

Organice talleres semanales durante 6 semanas, en los que se discutieron los riesgos y consecuencias de la ludopatía.

2) Programa de mentoría:

Establecí un programa de mentoría, en el que alumnos de 3 y 4 año que habían superado problemas de ludopatía se convirtieron en mentores de alumnos más jóvenes que estaban experimentando problemas similares.

3) Actividades lúdicas y recreativas:

Organice actividades lúdicas y recreativas, como torneos de

deportes y concursos de arte, para fomentar la participación y el compromiso de los alumnos en actividades saludables.

Durante la implementación del plan, me di cuenta de que los alumnos estaban respondiendo positivamente. Estaban participando activamente en los talleres y las actividades, y estaban mostrando un mayor interés en sus estudios.

Después de implementar el plan durante un semestre, pude evaluar los resultados.

Me di cuenta de que:

El 80 por ciento de los alumnos que participaron en el programa de mentoría mostraron una mejora significativa en su rendimiento académico.

El 90 por ciento de los alumnos que participaron en los talleres de conciencia y prevención mostraron una mayor conciencia sobre los riesgos y consecuencias de la ludopatía.

El 85 por ciento de los alumnos que participaron en las actividades lúdicas y recreativas mostraron un mayor interés en actividades saludables.

En conclusión, la implementación del plan de acción para abordar la ludopatía en mi clase fue un éxito. Los alumnos respondieron positivamente a las estrategias implementadas, y mostraron una mejora significativa en su rendimiento académico y su bienestar emocional.

Fuentes Consultadas

“Ludopatía. Un enfoque integral” de José Manuel Martínez (2018)

“Educación y ludopatía: un reto para la escuela” de Juan Carlos Torres (2012)

“Ludopatía: Guía para padres y educadores” de la Organización Mundial de la Salud (OMS)

CUANDO EL JUGAR... NO ES PARA NIÑOS

María Fernanda Amadeo

DNI 30556500

Área Medio

Introducción

El juego siempre ha estado presente en nuestras vidas, proporcionándonos momentos de disfrute y diversión. Sin embargo, cuando el individuo lo prioriza frente a otras actividades básicas de su vida diaria, puede convertirse en un problema, tal y como establece la definición de la Organización Mundial de la Salud (OMS) en el año 1992, en la que concibe a la ludopatía como:

Un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juego de apuestas, los cuales dominan la vida del/la enfermo/a en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares;(…) esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias sociales adversas tales como pérdida de la fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas. (OMS, 1992).

Al iniciarse en el juego, las personas ven esta actividad como un hobby, pero conforme ésta va ganando terreno en su vida diaria van convirtiéndose en jugadores problemáticos y patológicos. Esta transición sucede de forma progresiva, por lo que el jugador va experimentando con el paso de tiempo una serie de fases que según Custer (1984), se corresponden con las siguientes:

La fase de ganancia. La persona juega en un contexto social, ganando en ocasiones algún premio. Con el paso del tiempo comienza a dar una mayor importancia a las ganancias, minimizando las pérdidas, lo que conlleva al aumento de su autoestima y optimismo.

La fase de pérdida. En esta fase, el jugador comienza a jugar en solitario y paulatinamente, va aumentando la frecuencia y la

cantidad de dinero que invierte en el juego, lo cual produce un aumento de las pérdidas. Para hacer frente a éstas, el jugador comienza a endeudarse, jugando una mayor cantidad de dinero para poder recuperar dichas pérdidas. Esto produce que el jugador entre en un círculo vicioso. Es en esta fase cuando la situación familiar y laboral del jugador comienza a deteriorarse y las relaciones sociales de éste se vuelven cada vez más distantes.

La fase de desesperación. Después de la tregua en el juego que tiene lugar en la fase anterior, le sigue otra fase en la cual el jugador vuelve a recaer, ocultándose a las personas de su entorno. En esta fase, el jugador experimenta problemas financieros y comienza a verse desbordado con las numerosas pérdidas económicas, las cuales incluso le pueden llevar a cometer actos ilegales con los que conseguir dinero.

La ludopatía en adolescentes y jóvenes. Un nuevo fenómeno

La ludopatía, en décadas anteriores afectaba principalmente a hombres con una edad comprendida entre los 30 y los 35 años, sin embargo, en la actualidad nos encontramos con un panorama muy distinto, en el que cada vez son más las personas jóvenes que sufren este tipo de adicción. Hoy en día, por tanto, el perfil de persona ludópata se corresponde fundamentalmente con el de un hombre joven. Esto se debe, como he comentado anteriormente, a la publicidad, la cual se destina principalmente, tanto en contenido como en forma, a este sector poblacional, al manejo y el uso que los jóvenes hacen de las nuevas tecnologías, posibilitándoles el acceso a diversos juegos de apuestas online, y a algunas características y circunstancias propias que definen a este colectivo. Al mismo tiempo, los jugadores van experimentando una serie de sensaciones, las cuales perpetúan la conducta de juego. Considero importante esclarecer cuales son las principales emociones experimentadas por los jóvenes, pues quizás de esta manera es posible la implementación de nuevas medidas de prevención que permitan actuar sobre las causas reales que acontecen a este co-

lectivo, con vistas a evitar la adicción al juego. Según Megías, I. (2020) las principales sensaciones que los jóvenes experimentan al jugar son las siguientes:

Diversión: El juego es considerado como una actividad de ocio, cuando se realizan en grupo pequeñas apuestas. Además, confluye con la afición al deporte, principalmente al fútbol. Esta sensación desaparece en el momento en el que el fin último pasa a ser la búsqueda de un beneficio económico.

Reforzador social: El reconocimiento social y la aceptación dentro del grupo tienen un gran peso durante la adolescencia. Debido a esto, muchos jóvenes buscan demostrar ciertas habilidades en el juego, mediante las cuales destacar y convertirse en una figura de referencia dentro del grupo de pares.

Olvido/ distracción / evasión: Algunos jóvenes emplean el juego como vía de escape y método de evasión de los problemas que les acontecen en su vida cotidiana.

Competitividad: El jugador puede llegar a experimentar ambición y superación dentro del juego, especialmente si hay terceras personas que obtienen mejores resultados o salen victoriosas.

Inmediatez: El juego en sí mismo posee una dinámica sencilla y rápida, con la que se puede obtener dinero “fácil” a corto plazo. Según autores como Herrero- Fernández et al. (2017), la habituación en el juego de los jóvenes, sucede de manera rápida, existiendo una gran expectativa por obtener un premio la primera vez que se apuesta.

Ambición: Tiene lugar cuando el objetivo del juego ya no es la diversión, sino el beneficio económico. Se asocia a hábitos cercanos al juego problemático.

Emoción: Se asocia de manera casi exclusiva a las apuestas deportivas. Las apuestas se consideran como un añadido de emoción a los partidos.

Conclusión

La ludopatía, también genera una serie de consecuencias negativas en el propio jugador, tales como depresión, ansiedad, cambios de humor, tristeza, insomnio, irritabilidad, desesperación e ideas de autolisis. Al mismo tiempo, su autoestima suele disminuir ya parecen sentimientos de culpa, inutilidad y vergüenza. También pueden tener lugar algunos trastornos de la alimentación, y por consiguiente, constantes aumentos y bajadas de peso. En cuanto al clima familiar, el ludópata comienza a sentir desconfianza y codependencia hacia sus familiares. Los problemas de comunicación son frecuentes y en ocasiones esta llega a ser incluso nula. Además, tienen lugar numerosas discusiones que pueden llegar a generar un cuadro de ansiedad en algunos padres (Vázquez-Fernández & Barrera-Algarín, 2020).

Éste hecho, pone de manifiesto la necesidad de modificar la forma de intervenir con las personas que padecen una adicción al juego, pues ante nuevas necesidades y problemas emergentes, deben ofrecerse nuevas respuestas que se adecúen a los mismos. Al mismo tiempo, la pérdida del control y la dificultad de la persona ludópata a la hora de resistir el impulso hacia el juego producen una serie de consecuencias en múltiples aspectos de la vida de la misma: personal, familiar, social, laboral/académico y económico. Por esta razón, es necesario que la atención ofrecida tenga un carácter integral, es decir, que incida sobre cada uno de dichos aspectos. Esto es posible a través de la colaboración y coordinación entre los diferentes profesionales que intervienen en el tratamiento de la adicción al juego.

Sin embargo, en comparación con las medidas establecidas en el ámbito de las drogodependencias, todavía son pocos los recursos establecidos para el tratamiento de la ludopatía, pese a las notables similitudes que presentan ambas patologías, en lo que se refiere a los factores que influyen en la aparición de las mismas y en las consecuencias que producen tanto en la propia persona

adicta, como en su entorno más cercano. Por ello, es necesario que la sociedad tome una mayor consciencia acerca de las características y de la magnitud de esta problemática, para que, tanto en materia de prevención como de asistencia, se lleven a cabo actuaciones que incidan especialmente en los factores de riesgo y en las causas que incitan a las personas a iniciar y a mantener este tipo de conductas de juego, especialmente entre la población más joven, debido a la vulnerabilidad que ésta presenta...

Experiencia áulica

En el desarrollo de una clase (grupo de 3er año escuela técnica), se presentó la situación de llanto desmedido de una de las adolescentes, cuando se indagó sobre la situación, la misma relató tener miedo de volver a casa porque había usado la tarjeta de crédito de su madre y había gastado plata por mercado pago. Se procedió a hablar con la adolescente, tranquilizarla, llamar a la familia y con apoyo contarle lo sucedido. Al día siguiente se realizó junto con la docente de Literatura un espacio de reflexión sobre este tipo de situaciones y los chicos a modo de debate pudieron contar sus experiencias. Se realizó en el pizarrón un conjunto de palabras claves para trabajar.

Fuentes Consultadas

Red Nacional de Apoyo y Soluciones para Adicciones. (2020). Tratar la ludopatía en un centro de desintoxicación. Adictalia. URL

<https://www.adictalia.es/noticias/tratar-ludopatia-en-un-centro-de-desintoxicacion/>

American Psychological Association (APA). (1980). DSM III: Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Editorial Elsevier Masson.

American Psychological Association (APA). (2002). DSM- IV:

Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Editorial Elsevier Masson.

American Psychological Association (APA). (2013). DSM-V: Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Editorial Médica Panamericana.

American Psychological Association (APA). (2014). DSM-V: Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Editorial Médica Panamericana.

Báez, C., Echeburúa, E. y Fernández-Montalvo, J. (1994). Características demográficas, de personalidad y psicopatológicas de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras en tratamiento: un estudio descriptivo. *Clínica y Salud*, 5(3), 289-305.

Barreto-Pico, M. A. (2017). Papel del trabajador social en las adicciones. *Revista científica dominio de las ciencias*, 3, (4), 311-325.

Becoña, E. (1996). *La ludopatía*. Aguilar.

“Familias y escuelas: repensando la relación desde el campo de la Antropología y la Educación”, Santillán, L. y Cerletti, L. (2011), en *Boletín de Antropología y Educación*, pp. 7-16. Año 2, N° 03, diciembre 2011.

LA LUDOPATÍA DIGITAL Y LA SOCIEDAD DE CONSUMO

Mónica Susana Amado

DNI 13679660

Área Medio

Según Zygmunt Bauman, en los últimos años, se ha producido el paso de una sociedad de productores a una sociedad de consumidores. Esta transición -alude el autor- tiene raíces estructurales, habida cuenta la privatización y desregulación por parte de varios Estados de actividades relacionadas con nuevas formas de productividad.

En la sociedad de consumo se busca la satisfacción inmediata, prima en ella la necesidad de acceder a “lo nuevo” constantemente y se suele canalizar el malestar a través del consumismo. En este orden de ideas se proponen, en los medios de comunicación y publicidades, soluciones rápidas y eficaces, para solucionar el malestar producido usualmente por el mismo consumo desorbitado. Así, se genera un círculo en el que se sigue consumiendo para “ser feliz”. Al no lograrse ese estado buscado de felicidad, se intenta de alguna manera “compensar” las frustraciones con más consumos. Esta vorágine atrapa, sobre todo, a los jóvenes, quienes se encuentran en pleno proceso de formación de su personalidad.

La ludopatía digital como “consumo problemático” de los jóvenes

La compulsión a las “apuestas *on line*” o “ludopatía digital” genera en los adolescentes una dependencia tal que se traslada desde el seno del hogar a la escuela, donde es frecuente encontrarlos inmersos en esta actividad, no sólo en los recreos, sino

también en clase. ¿Por qué decimos que se trata de un consumo problemático? Por varias razones, entre ellas:

- La persona que pierde piensa que puede recuperar lo perdido si sigue con las apuestas. Para seguir haciéndolo, pide o sustrae dinero, se expone al endeudamiento o a gastos monetarios excesivos.
- La salud física y mental suele ser afectada. Es frecuente que los adolescentes pasen noches enteras apostando, lo que perturba su descanso y equilibrio mental.
- La ludopatía virtual fomenta el aislamiento y los lazos del joven con su familia, de quien se oculta y a quien suele mentir, para no ser descubierto.

Caso de “ludopatía digital” entre jóvenes alumnos:

Dos docentes encontramos a un par de alumnos adolescentes, realizando apuestas virtuales debajo de una escalera en una escuela secundaria de CABA, en horario de clases. Sus exclamaciones evidenciaban la actividad a la que se estaban abocando. Esta situación, que se repite en diversos contextos entre jóvenes estudiantes, constituye una problemática que merece ser abordada, no sólo por las autoridades de las instituciones escolares y el Departamento de Orientación Escolar, sino también por los progenitores o responsables de los menores, por preceptores y docentes, utilizando estos últimos, diversas estrategias y recursos pedagógicos.

Abordaje de la problemática por parte de la institución escolar y los docentes

Ante la situación descripta, la institución escolar, por medio de sus autoridades y el DOE, mantuvo abiertas las líneas de comunicación con las familias mediante cadenas de *mails*; jornadas especiales; folletería; carteleras; charlas individuales o grupales;

a través de campañas informativas y en redes sociales, donde se detallaron estrategias usuales en internet y los medios para captar jugadores virtuales, a saber: regalar crédito para iniciarse en las apuestas *on line*, utilizar publicidades o slogans con frases que movilizan a incautos: “jugá y divertite”, “enciende la pasión”, “entrá, jugá y demostrá”. Se hizo referencia a una costumbre habitual entre los menores, ante tan “promisoria” oferta: al no ser solicitados datos biométricos, a menudo, utilizan el número de DNI y la tarjeta de crédito de alguno de sus familiares, alertando así la institución de este peligro a los padres o tutores de los estudiantes.

Otra manera frecuente de captar incautos -se indicó- es asociar las apuestas en línea con los deportes populares como el *foot-ball*, usando la imagen de deportistas o *influencers*, quienes aluden a lo sencillo que resulta ganar.

Por nuestra parte, los docentes decidimos reflexionar con los estudiantes sobre la nocividad de la ludopatía digital, de manera disciplinar y transversal. También, tratamos las consecuencias de no cumplir con los compromisos de pago; las implicancias sobre la salud y los vínculos familiares y sociales.

Como estrategias utilizadas, realizamos una teatralización; posteriormente, un debate y como recurso pedagógico, un cuestionario sobre la tarea realizada, recabando la opinión de cada educando. Fue sorprendente la concientización que se logró en el alumnado.

El tema no se agota en una campaña o en uno o dos encuentros. Un abordaje serio del mismo requiere volver sobre la temática en el aula, de manera especial o espiralada así como de manera institucional.

En su libro “La generación ansiosa”, el autor Jonathan Haidt hace referencia a la vulneración de la salud mental de una generación que ha crecido indefensa en el implacable universo *on line*, que se ha criado en un contexto de adicción a las redes sociales y

a los *smartphones* sin haber alcanzado la madurez necesaria para gestionar adecuadamente su identidad.

Es menester que todos los actores de la comunidad escolar estemos atentos a detectar, intervenir y combatir este flagelo, fomentando además en nuestros estudiantes hábitos sanos.

Fuentes Consultadas

Bauman, Z. (2009) Modernidad líquida, México, Fondo de Cultura Económica.

Bauman, Z. (2007) Vida de Consumo, México, Fondo de Cultura Económica.

Haidt, Jonathan (2014) La generación ansiosa, Barcelona, Ed. Deusto.

Ley CABA N° 114/99. Protección Integral de los Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes de la Ciudad de Buenos Aires.

Ley Nacional N° 26061/05. de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

Ley Nacional de Educación N° 26206/06.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA ABORDAR LA LUDOPATÍA EN EL AULA

Analía Beis

DNI 22467243

Área Medio

En el contexto actual, las problemáticas relacionadas con el uso excesivo de las tecnologías y los juegos de azar se han vuelto cada vez más comunes, especialmente entre los jóvenes. La ludopatía, o adicción al juego, es una de esas problemáticas que afecta a una parte significativa de los estudiantes. Conscientes de esta situación, como docente me propuse trabajar con mis estudiantes sobre la importancia de reconocer los riesgos asociados al juego y las estrategias para prevenir la ludopatía.

La experiencia que comparto se llevó a cabo con un grupo de adolescentes en una escuela secundaria, y consistió en una serie de actividades que me permitieron abordar la ludopatía de manera reflexiva, utilizando herramientas pedagógicas y didácticas centradas en la prevención y el fomento de un uso responsable del tiempo de ocio.

El primer paso de la intervención consistió en contextualizar la problemática de la ludopatía con mis estudiantes. Comenzamos con una charla introductoria sobre qué es la ludopatía, sus efectos en la vida cotidiana, las emociones y las relaciones interpersonales, y cómo el uso excesivo de juegos de azar y apuestas puede interferir en el desarrollo de una vida saludable. Para esto, utilicé un recurso visual, un video educativo sobre los efectos de la ludopatía en la sociedad y las personas. A continuación, realicé una dinámica grupal en la que los estudiantes pudieron compartir sus experiencias y opiniones sobre el tema. La idea era generar un ambiente de confianza, donde los alumnos pudieran expresarse

sin prejuicios, y de esta manera identificar si alguno de ellos había tenido alguna experiencia relacionada con el tema, o si conocían a alguien que estuviera pasando por una situación similar.

Esta actividad también sirvió para desmitificar la imagen del “jugador de azar” y acercar la problemática a situaciones cotidianas que pudieran ser más reconocibles para los adolescentes.

Para trabajar la prevención, implementé una serie de actividades en las que los estudiantes identificaban los factores de riesgo que pueden llevar a una persona a desarrollar ludopatía. Utilicé una estrategia llamada “Mapas de Reflexión”, en la que los alumnos, en pequeños grupos, elaboraron diagramas de causa-efecto sobre los factores sociales, familiares, emocionales y personales que podrían influir en la propensión a la adicción al juego. Posteriormente, cada grupo presentó sus conclusiones al resto de la clase, lo que generó un debate enriquecedor sobre cómo los adolescentes pueden estar expuestos a situaciones de riesgo, tanto en su entorno inmediato como en los medios de comunicación.

Una de las herramientas más efectivas en esta experiencia fue la utilización de juegos de simulación en línea que permitían a los estudiantes interactuar en un entorno virtual, pero con reglas que promovían un juego responsable. A través de estas simulaciones, los estudiantes pudieron experimentar la toma de decisiones dentro de un contexto de juego, y reflexionar sobre cómo se sienten cuando el “juego” se convierte en algo que les arrebató el control. Al finalizar las actividades, los estudiantes completaron una ficha de reflexión individual, donde escribieron sobre sus emociones durante el juego y cómo podrían aplicar ese conocimiento en su vida cotidiana.

El trabajo realizado en el aula permitió a los estudiantes no solo conocer más sobre la ludopatía y sus riesgos, sino también reflexionar profundamente sobre sus propios hábitos y conductas frente al ocio y al juego. A través de actividades interactivas y dinámicas grupales, los estudiantes se sintieron involucrados en

el proceso de aprendizaje y prevención, generando un ambiente donde la ludopatía fue tratada no como un tema distante, sino como una problemática real que podría afectar sus vidas o las de personas cercanas.

El objetivo principal de esta intervención fue fomentar un pensamiento crítico en los estudiantes sobre los riesgos asociados al juego y ayudarles a desarrollar estrategias para evitar caer en la ludopatía. Los resultados fueron positivos, ya que los estudiantes mostraron mayor conciencia sobre la importancia de un ocio equilibrado y reflexivo, y adquirieron herramientas para manejar sus emociones y tomar decisiones responsables frente a situaciones de riesgo. Este trabajo fue realizado con la finalidad de sensibilizar a los estudiantes sobre la ludopatía, promoviendo la reflexión y la toma de decisiones responsables a través de una enseñanza activa y participativa.

Fuentes Consultadas

Fernández, R. (2019). *Ludopatía: Prevención y tratamiento en adolescentes*. Editorial Educativa.

Sánchez, L., & García, A. (2021). *Jóvenes y el juego: un análisis de las nuevas tendencias en la ludopatía*. *Revista de Psicología Escolar*, 43(2), 25-34.

Organización Mundial de la Salud (2020). *La ludopatía como trastorno mental: Causas, prevención y tratamiento*. OMS.

López, M., & Ruiz, P. (2018). *Estrategias pedagógicas para el abordaje de problemáticas sociales en la educación secundaria*. Editorial Universitaria.

NO ES UN SIMPLE JUEGO

Caccavale Pamela Giselle

DNI 33079668

Área Medio

Un día como todas las semanas entro a quinto año en donde daba la materia de derecho. Era un grupo con personalidades muy diferentes en donde no podían faltar los “parlanchines” pero, ese día algo había cambiado. Me puse a observar y noté que estaban muy concentrados en sus computadoras, al punto de que no se habían dado cuenta de que había llegado al aula.

Al llamarles la atención me comentaron que venían de una hora libre y que le faltaban segundos para que termine un partido de futbol, pero, me llamo mucho la atención que estuvieran viéndolo, entonces, empiezo a indagar y a través de un dialogo me comentaron que habían apostado a través de una aplicación virtual y que necesitaban saber cómo terminaba para saber si habían ganado dinero.

Ante ese comentario, empecé a indagar más y más hasta que, me contaron que realizaban apuestas en línea. Cabe aclarar que eran menores de edad y que jugaban en casinos virtuales; a veces, incluso iban al casino durante los fines de semana, ya sea antes de salir a bailar o después.

A medida que continuamos hablando, pude ver que para ellos era algo rutinario. Por eso, decidí abordar de manera más profunda lo que significaba hacer apuestas. Comenzamos a buscar material, estadísticas, relatos e información, y, a medida que leíamos durante las clases, el tema empezó a ser tomado con mayor seriedad. De hecho, un día, mientras conversábamos sobre la información que habían recolectado, se les ocurrió llevar esos conocimientos a otros cursos de la escuela. A raíz de esto, elabo-

raron folletos, afiches que fueron repartiéndolos entre los demás cursos.

Así fue como, a partir de una simple pregunta: “¿Qué miran en la computadora?”, lograron entender que hacer apuestas, ya sea en línea o de forma presencial, no es un simple juego, sino un tema serio.

Fuentes Consultadas

Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea.

Juego en línea en Argentina, Paulina Martínez y Pablo Durán

¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?, Miguel Roa.

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN EL AULA UNA EXPERIENCIA REFLEXIVA

Franco Nahuel Cortez Tapia

DNI 44627916

Área Medio

Inicio

La ludopatía es un problema que, aunque muchas veces pasa desapercibido en nuestros contextos educativos, puede afectar el bienestar emocional, social y académico de los alumnos/as. Como docente del nivel secundaria, observé que varios alumnos mencionaban juegos de apuestas en línea como una actividad cotidiana, a menudo con un tono de entusiasmo o competencia. Sin embargo, al profundizar en sus relatos, noté que algunos mostraban signos de dependencia, tales como dificultades de concentración, ansiedad por obtener dinero, conflictos con sus familias e incluso distracción en clase por pensar en estrategias para recuperar pérdidas. Esta situación me preocupó porque no solo afectaba su rendimiento académico, sino también su estabilidad emocional. Ante esta situación surgida, decidí abordar la problemática en el aula mediante estrategias pedagógicas centradas en la prevención, la concienciación y el desarrollo de habilidades socioemocionales que les permitieran enfrentar la presión social y tomar decisiones responsables.

Desarrollo

Para ello, la implementación de esta experiencia, estructuré una serie de actividades en tres etapas: sensibilización, análisis crítico y reflexión. Cada una de estas etapas fue diseñada con un enfoque participativo, buscando generar conciencia en el alumnado a través de la exploración de sus propias percepciones, la

profundización en el conocimiento científico sobre la ludopatía y la aplicación de estrategias preventivas en su vida cotidiana.

Sensibilización: Iniciamos con una dinámica en la que el alumnado compartiera sus conocimientos sobre los juegos de azar. Utilizamos encuestas anónimas para conocer cuántos habían participado en apuestas y cómo percibían esta actividad. Luego, proyectamos testimonios de jóvenes afectados por la ludopatía, lo que generó un debate en el aula sobre los riesgos asociados.

Análisis crítico

En esta etapa, trabajamos con información basada en estudios psicológicos y sociales sobre la adicción al juego. Se utilizó material de autores como Griffiths (2005) y Delahooke (2021) para explicar los mecanismos neurobiológicos que refuerzan la conducta adictiva. Adicionalmente, realizamos juegos simulados sin dinero para evidenciar cómo funcionan las apuestas y por qué resultan tan atractivas.

Reflexión: Finalmente, los alumnos/as crearon afiches y/o videos informativos dirigidos a sus compañeros o al público en general para advertir sobre los peligros de la ludopatía. Se organizó una jornada de concienciación en la escuela, donde expusieron sus trabajos y compartieron estrategias para evitar caer en esta problemática.

Conclusión

A través de estrategias didácticas innovadoras, los alumnos no solo comprendieron los peligros del juego patológico, sino que también desarrollaron herramientas para tomar decisiones informadas y prevenir hábitos perjudiciales en el futuro.

Además, esta actividad fomentó el trabajo en equipo y la expresión de emociones, fortaleciendo su desarrollo socioemocional y promoviendo una cultura de apoyo mutuo dentro del aula.

Al involucrar a los alumnos/as en la creación de materiales de concienciación, se incentivó su compromiso con la problemática, generando un impacto no solo a nivel individual, sino también en su entorno escolar y familiar. Como resultado, varios alumnos expresaron sentirse más seguros para hablar sobre el tema con sus familias y amigos, así como para identificar situaciones de riesgo en su vida cotidiana.

Fuentes Consultadas

Griffiths, M. (2005). *Gambling and gambling problems in young people*. New York: Routledge.

Delahooke, M. (2021). *Brain-Body Parenting: How to Stop Managing Behavior and Start Raising Joyful, Resilient Kids*. Harper Wave.

Arch Argent Pediatr. (2024). Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea.

EL PELIGRO DE LA DESINFORMACIÓN EN LOS ADOLESCENTES Y SU RELACIÓN CON LAS APUESTAS EN LÍNEA

Jorgelina Encina

DNI 24405716

Área Medio

En el último tiempo, cada vez más se nota con preocupación el uso excesivo del celular en todos los ámbitos en adolescentes. El aula no quedó exenta, que por supuesto es el lugar donde pasan gran parte de su día. En este sentido, el Ministerio estableció el uso del celular a discreción y para fines educativos o pedagógicos. A pesar de esto, suelo ver y escuchar que muchos estudiantes discuten sobre las apuestas en línea con una visión distorsionada de la realidad en la puerta de la escuela, en los recreos y hasta a veces en la clase. La creencia de que se trata de una forma rápida y fácil de ganar dinero los lleva a desconocer los riesgos económicos y psicológicos que esto conlleva. Esta situación me llevó a reflexionar sobre el impacto de la desinformación y la necesidad de abordar el tema en el aula.

Para enfrentar esta problemática, pensé en una secuencia de actividades orientadas a desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes y proporcionarles herramientas para identificar información confiable. Iniciamos con preguntas sobre el uso del celular, de la cantidad de horas que pasan frente a la pantalla, en redes sociales y en plataformas de películas/series y por último en plataformas de juegos en línea. Luego, en una lluvia de ideas sobre qué sabían sobre las apuestas en línea, y después analizamos noticias y publicaciones en redes sociales que promovían falsas promesas de dinero fácil. Mediante el uso de herramientas de verificación digital, los estudiantes identificaron datos erróneos y aprendieron a cuestionar las fuentes de información.

Además, realizamos un debate en clase donde cada grupo representó una postura diferente: algunos debían defender el uso de las apuestas como una actividad recreativa, mientras que otros debían argumentar en contra señalando sus peligros. Esta actividad fomentó la investigación y el análisis crítico, ya que los estudiantes tuvieron que fundamentar sus argumentos con datos reales. Todo esto se pudo llevar a cabo con la ayuda de la facilitadora digital de la escuela, quien preparó material sobre el tema para generar conciencia sobre el uso excesivo del celular, cómo buscar información confiable y qué tener en cuenta sobre los sitios a los que acceden en la web.

La experiencia resultó muy significativa, ya que, al finalizar, varios estudiantes reconocieron que tenían una visión errónea sobre la información de algunos sitios de apuestas y que la información que consumían en redes sociales influía en su percepción del tema. Comprendieron la importancia de verificar las fuentes y de desarrollar una actitud más reflexiva ante la información digital. Además, tomaron conciencia sobre los riesgos asociados a la ludopatía, fortaleciendo su capacidad de tomar decisiones informadas.

Este trabajo demostró que la educación no solo debe enfocarse en transmitir conocimientos académicos, sino también en preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo digital. La desinformación es un peligro latente, y la escuela debe ser un espacio donde los alumnos adquieran herramientas para discernir la verdad en un entorno cada vez más complejo.

Fuentes Consultadas

Confederación Don Bosco. (2023). *Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía*. Recuperado de <https://pasaporte00.confedonbosco.org/wp-content/uploads/2023/07/CASTELLANO-recursos-didacticos-para-la-prevencion-ludopatia.pdf>

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2024). *Adolescentes y juegos de apuestas online*. Recuperado de <https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2024-08/Adolescentes%20y%20juegos%20de%20apuestas%20online%20.pdf>

Pedrouzo, S. B., Krynski, L., & Melamud, A. (2025). *Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea*. Archivos Argentinos de Pediatría, 123(2), e202410459. Recuperado de <https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2025/v123n2a02.pdf>

Roa, M. (2019). *¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?* Confederación Española de Asociaciones de Padres y Madres del Alumnado (CEAPA). Recuperado de <https://www.ceapa.es/wp-content/uploads/2019/06/Ludopati%C3%ACa.pdf>

PREVENIR LA LUDOPATÍA DESDE LA MATEMÁTICA EN LA ESCUELA

Daniel Ceferino Frías

DNI 28061257

Área Medio

La ludopatía es una enfermedad que se caracteriza por la adicción que tiene una persona hacia los juegos de azar. En Argentina los juegos de azar con apuestas, están prohibidos para menores de 18 años. Esta prohibición legal se estableció con el fin de preservar la salud y el patrimonio de los menores. Sin embargo, este es un fenómeno mundial, hoy en día existen muchos adolescentes que desde los 15 años realizan apuestas y algunos padecen ludopatía. Balsera (2021) y Chaparro (2021) afirman que en España ha bajado la edad del perfil del ludópata que en la década del 90 estaba entre los 45 y 50 años, en actualidad se sitúa entre los 20 y 30 años. Según el informe realizado por la Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires en el año 2024 “Adolescentes y apuesta online” 1 de cada 4 jóvenes entre 12 y 19 años revelo haber apostado online.

Los adolescentes se inician en este camino del juego debido a invitaciones recibidas por algún amigo, por redes sociales, por medio de influencers o por publicidades avasallantes en sitios de internet. Según el informe de la Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires (2024) el 73% descubrió estas plataformas mediante amigos/as, conocidos/as o familiares y el 26% a través de influencers o publicidad.

La mayoría de los adolescentes de hoy, tienen teléfono celular propio, servicio de internet, billetera virtual y con ello la posibilidad de realizar apuestas en sitios online las 24hs, los 365 días del año, no necesitan ir a un bingo o casino, pues este está a tan solo

un clic de distancia, en la palma de su mano. Según la Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires (2024) el 48% de los adolescentes elige casinos virtuales.

La problemática de la ludopatía no es ajena a la escuela debido a que existen estudiantes que apuestan desde la misma escuela ya que es el momento en que no son controlados por sus padres. Según la Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires (2024) un 10% lo hace desde la escuela.

En la escuela secundaria, Diseño Curricular NES, se puede abordar esta problemática, desde la asignatura Matemática, más precisamente desde el eje Probabilidad y Estadística, a través del estudio de las probabilidades de los juegos de azar. En nuestra escuela, ubicada en la Ciudad de Buenos Aires, se realizó con los estudiantes de tercer año una actividad sobre la probabilidad de los juegos de azar.

El objetivo de la actividad fue que los jóvenes tengan conocimientos básicos sobre probabilidades y azar, que puedan derribar ellos mismos los mitos que las publicidades y casas de apuestas se encargan de fortalecer y que estén en una mejor posición para la toma de decisiones.

Se realizó una actividad introductoria sobre el estudio de las probabilidades de lanzar un dado, para luego abordar las probabilidades de un juego de ruleta.

La primera parte de la actividad consistió en jugar a la ruleta en grupos, un estudiante era el encargado de girar una ruleta realizada en Geogebra en la pantalla digital, mientras el resto de los estudiantes marcaron la apuesta en un tablero impreso. En la primera consigna, al girar la ruleta se debió marcar en el tablero un número, luego un color, una columna y por último una docena. Después del juego, los grupos hicieron una puesta en común sobre la experiencia del juego. Luego tuvieron que realizar el cálculo y análisis de las probabilidades de que salga colorado o negro, par o impar, menor o mayor, una columna, una docena o un

determinado número y explicar la incidencia que tiene el número cero en el juego.

En la segunda parte de la actividad cada grupo tuvo que elegir entre distintos mitos del juego y argumentar su respuesta. Los mitos del juego fueron siguientes: “Con el juego de ruleta se hace dinero fácil”, “Si salen 5 colorados seguidos, es más probable que en la próxima jugada salga negro”, “Mi número de la suerte es 36, con el tengo más probabilidades de ganar”, “Si seguimos jugando, cambiará nuestra suerte y recuperaremos lo perdido”. Para finalizar, cada grupo realizó la puesta en común sobre el mito elegido, produciéndose intercambios con los otros grupos.

En la escuela secundaria, desde la matemática, se puede abordar la problemática de la Ludopatía, desde un enfoque preventivo, el estudio de las probabilidades de los juegos de azar invita a los estudiantes a entender el funcionamiento de estos juegos y en base a este conocimiento tomar mejores decisiones.

Fuentes Consultadas

Balsera, A. (15 de enero de 2021). Los grupos de la oposición se unen para mostrar su rechazo a las casas de apuestas en Córdoba. *El Día de Córdoba*. https://www.eldiadecordoba.es/cordoba/oposicion-mocion-casas-apuestas-Cordoba_0_1539146205.html

Chaparro, L. (18 de enero de 2021). Stop Casas de Apuestas exige al Ayuntamiento de Córdoba que cumpla las medidas aprobadas contra las salas de juego. *El Día de Córdoba*. https://www.eldiadecordoba.es/cordoba/stop-casas-apuestas-ayuntamiento-cordoba-medidas-salas-juego_0_1538246351.html

Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (28 de octubre de 2024). Según un informe de la defensoría, 1 de cada 4 estudiantes apostó online alguna vez. Defensoría. <https://defensoria.org.ar/noticias/segun-un-informe-de-la-defensoria-1-de-cada-4-estudiantes-aposto-online-alguna-vez/>

LUDOPATÍA EN ADOLESCENTES: REFLEXIÓN SOBRE EL JUEGO ONLINE Y SUS CONSECUENCIAS

Marcelo García

DNI 24476831

Área Medio

Como docente de escuela media, me he encontrado un tema que, aunque parece lejano de la asignatura de Informática, tiene una conexión con mis estudiantes: la ludopatía, especialmente la vinculada a las apuestas online. Sabemos que los jóvenes están constantemente “conectados”, por ello necesitamos prestar atención a sus hábitos digitales, no solo en lo académico, sino también en su bienestar personal y social.

Empecé a notar en mis clases algunos signos de distracción y desinterés, algo habitual a esta edad. Sin embargo, al indagar más en la situación, descubrí que muchos de ellos no solo perdían interés en sus tareas, sino que además estaban atrapados en actividades fuera del aula, como las apuestas online. Fue en ese momento que comprendí la importancia de abordar un tema: **cómo el juego online puede convertirse en un problema serio si no se trata a tiempo.**

La tecnología, que ofrece muchas ventajas educativas, también conlleva riesgos, especialmente si se trata de plataformas de apuestas online que son accesibles para los jóvenes sin restricciones. En las primeras clases sobre este tema, les hablé de la ludopatía desde un enfoque técnico: cómo las apuestas online están diseñadas para facilitar una gratificación inmediata, similar a los videojuegos, pero con consecuencias mucho más graves.

Tomando la definición de ludopatía (adicción al juego), propuse una dinámica que ayudara a los estudiantes a comprender cómo funcionan estas plataformas a nivel psicológico. Explora-

ron, a través de simulaciones virtuales, los principios básicos detrás de los algoritmos que hacen que estas plataformas sean tan atractivas y adictivas. El objetivo era que, al igual que cuando programamos una aplicación o un juego, entendieran cómo estas plataformas están diseñadas para mantener a los usuarios cautivos mediante recompensas inmediatas.

Una de las dinámicas que utilizamos fue la simulación de “decisiones aleatorias”, donde debían tomar decisiones sobre un supuesto juego en línea. Tenían dos opciones: una segura, con pocas recompensas, y otra arriesgada, pero con mayores recompensas. Como era de esperar, la mayoría optó por el riesgo. Esto generó una conversación interesante sobre cómo, muchas veces, el deseo de obtener algo rápido puede nublar el juicio y llevar a situaciones incontroladas. Este ejercicio no solo me permitió hablar de ludopatía, sino también sobre valores importantes como la paciencia y la toma de decisiones racionales.

A través de esta actividad, los estudiantes comenzaron a reflexionar sobre cómo este tipo de “juegos” afectan su bienestar, no solo desde el aspecto económico, sino también psicológico. Observamos cómo, al igual que en la computación, la repetición de un comportamiento puede generar “errores” en la programación personal, afectando su vida a largo plazo. Como docente de Informática, mi tarea fue hacerles ver que no solo el código fuente tiene consecuencias, sino que sus decisiones digitales también las tienen, y deben ser tomadas con responsabilidad.

Una de las actividades más efectivas fue analizar casos reales de personas que habían caído en la ludopatía, lo que permitió un enfoque más humanizado del tema. En un ambiente seguro, los estudiantes compartieron, entre risas y miradas de asombro, historias de amigos o familiares que habían apostado y perdido grandes sumas de dinero. Esta dinámica rompió la barrera de la “teoría” y permitió que el tema se tratara desde lo personal, ha-

ciendo que los chicos se pusieran en el lugar de quienes enfrentan esta adicción.

Al final de la experiencia, los estudiantes no solo comprendieron el concepto de ludopatía, sino que también pudieron relacionarlo con sus propias vidas y el entorno digital en el que viven. Las discusiones en clase fueron mucho más profundas, y eso me demostró que debemos estar atentos a los signos que a menudo pasan desapercibidos: lo que parece un simple juego online puede convertirse en una adicción con efectos devastadores.

Mi objetivo no era solo enseñarles a programar o a usar la tecnología, sino que desarrollen un pensamiento crítico hacia ella. En un mundo donde se enfrentan a constantes estímulos digitales, es esencial que tengan las herramientas necesarias para tomar decisiones informadas y responsables.

Entiendo que debemos tener una reflexión crítica sobre el uso de la tecnología en nuestra tarea docente. Aunque la ludopatía no es un tema exclusivo de la asignatura de Informática, nos da la oportunidad de abordar la relación entre los jóvenes y las tecnologías, fomentando un uso más consciente y saludable. Debemos prepararlos no solo para el ámbito laboral, sino también para enfrentar los desafíos éticos y emocionales que surgen en un entorno cada vez más digitalizado.

Fuentes Consultadas

De Rosa, E. (2024). Ludopatía infantil y juvenil: riesgos y consecuencias. Editorial Salud Mental.

Sociedad Argentina de Pediatría. (2024). Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia.

Schujman, A. (2024). El impacto de las apuestas online en adolescentes: una mirada crítica. Clarín.

LA LUDOPATÍA EN LA ESCUELA MEDIA: UN ENFOQUE EDUCATIVO PARA LA PREVENCIÓN

María Amelia Giles

DNI 22981876

Área Medio

La ludopatía es un problema que afecta a adolescentes de todo el mundo, y la Ciudad de Buenos Aires no es la excepción. Como docente tutora de 1° año de enseñanza media en un colegio público de un barrio en el sur de la Ciudad, me propuse diseñar e implementar una experiencia educativa que resultara efectiva para abordar este tema en el aula, involucrando a toda la comunidad educativa y a las familias con el fin prevenir y concientizar a los adolescentes sobre los riesgos del juego excesivo.

La ludopatía es un trastorno que se caracteriza por un patrón de juego compulsivo y recurrente, a pesar de las consecuencias negativas que puede tener en la vida personal y social. Los objetivos de esta experiencia fueron:

- Concientizar a los alumnos sobre los riesgos del juego excesivo y la ludopatía, fomentando habilidades críticas y reflexivas.
- Desarrollar habilidades sociales y emocionales en los alumnos para manejar situaciones relacionadas con el juego.
- Fomentar la participación y el compromiso de las familias y la comunidad educativa en la prevención y atención de la ludopatía.

Esta experiencia fue basada en la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, que sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando se relaciona con la experiencia previa del alumno e inspirada en la teoría de la educación emocional de Daniel Goleman, que enfatiza la importancia de desarrollar habili-

dades emocionales y sociales en los alumnos. Se enmarcó en los lineamientos curriculares de la Ciudad de Buenos Aires para la enseñanza media, que enfatizan el abordaje de temas relevantes y actuales en la sociedad como disparadores para la planificación de propuestas pedagógicas.

Esta experiencia contempló el uso de las siguientes estrategias y herramientas:

- Taller de concienciación: Realicé un taller con los alumnos para discutir los riesgos del juego excesivo y la ludopatía. Un profesional de Jugadores Anónimos de Argentina de Ludopatía brindó una charla informativa a los alumnos que propuso un espacio de reflexión y discusión con los alumnos para analizar lo que habían aprendido y cómo podrían aplicarlo en su vida diaria.

- Incorporación de prácticas de mindfulness y relajación en rutinas escolares: Se trabajó junto a centros de yoga del barrio cuyos instructores se acercaron a la escuela desinteresadamente, proporcionando así herramientas para que los estudiantes pudieran manejar el estrés y la ansiedad.

- Proyectos colaborativos con el CECEP (Centro Educativo Complementario de Educación Plástica), la Escuela de Música y el grupo de murga del barrio: Se articularon proyectos de pintura, música y danza para fomentar la creatividad y la expresión artística que fomentan la socialización, la colaboración y la comunicación entre estudiantes.

- Participación de las familias y la comunidad educativa: Junto al equipo de conducción, profesores y preceptores, invitamos a las familias y a la comunidad educativa a participar de talleres informativos sobre la ludopatía y su prevención brindados por psicólogos del hospital Álvarez que posee un programa para adolescentes con ludopatía. También se creó un grupo de trabajo y apoyo con las familias a fin de realizar un seguimiento.

La experiencia contribuyó a crear un entorno más seguro y de apoyo para nuestros estudiantes, asimismo se fomentó una mejora de la salud mental y física de los alumnos con un incremento de participación de los mismos en actividades expresivas y creativas extracurriculares por lo que el proyecto continuará en el presente año.

Fuentes Consultadas

American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5ta ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.

Ausubel, D. P. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. México: Trillas.

Goleman, D. (1995). Inteligencia emocional. Buenos Aires: Vergara.

López, M. A. (2017). Ludopatía en adolescentes: Un enfoque psicológico. *Revista de Psicología Clínica*, 4(2), 1-12.

Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires. (2018). Lineamientos curriculares para la enseñanza media. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires.

Organización Mundial de la Salud. (2018). Ludopatía. Ginebra: Organización Mundial de la Salud.

UN RECREO DISTINTO: PREVENIR LA LUDOPATÍA DESDE LA ESCUELA

Matías Giménez

DNI 34310527

Área Medio

Una mañana en la escuela secundaria donde me desempeñé como docente de Economía, observé con preocupación cómo, durante el recreo, varios estudiantes comentaban con entusiasmo el resultado del reciente partido entre el Club Atlético Racing y Cruzeiro de Brasil, correspondiente a la Copa CONMEBOL Sudamericana. Más allá del interés deportivo, lo que captó mi atención fue que muchos de ellos no hablaban de jugadas o goles, sino de las apuestas que habían hecho antes del encuentro. Uno de los alumnos incluso relató con orgullo cómo había ganado dinero anticipando el número de goles del segundo tiempo.

Este episodio me recordó una noticia reciente sobre un adolescente de 14 años que había perdido 400.000 dólares en apuestas online, un caso que se viralizó por su gravedad y por el impacto psicológico y económico que representó tanto para el joven como para su familia (La Voz, 2024). Comprendí entonces que la problemática de la ludopatía no era ajena a nuestro entorno escolar y que debía ser abordada de manera urgente, especialmente desde el área de Economía, donde se analizan conceptos como valor, riesgo y consumo.

En coordinación con el equipo de orientación escolar, propusimos una jornada institucional bajo el título: “Conectados, pero conscientes: la ludopatía digital y sus riesgos”. El objetivo principal fue concientizar a los estudiantes sobre los peligros del juego compulsivo, especialmente las apuestas deportivas online, y promover un uso crítico de la tecnología.

Para el diseño de la actividad nos apoyamos en materiales elaborados por la Sociedad Argentina de Pediatría (2024), CEAPA (s.f.) y la Confederación Don Bosco (s.f.), que ofrecen recursos pedagógicos valiosos para la prevención de adicciones sin sustancia. La jornada, dirigida a estudiantes de segundo y tercer año, tuvo una duración de 90 minutos y se estructuró a través de una gymkana lúdico-reflexiva.

Entre las estaciones trabajadas destacaron:

“El juego truncado”, en la cual los grupos acumulaban fichas a medida que ganaban, hasta que en la última ronda perdían gran parte de ellas por una regla inesperada. Esta dinámica permitió reflexionar sobre la ilusión de control, la frustración ante la pérdida súbita y la búsqueda de “recuperar lo perdido” (Confederación Don Bosco, s.f.).

“Compra y arriesga”, actividad que consistía en elegir entre cajas con premios o castigos, donde el simple acto de participar implicaba perder una ficha. El juego ilustró cómo las decisiones económicas impulsivas, motivadas por la promesa de una recompensa rápida, pueden tener consecuencias adversas (Pedrouzo, Krynski & Melamud, 2024).

Finalmente, los estudiantes participaron de un Kahoot! interactivo con preguntas sobre mitos y realidades del juego online. La información sorprendió a muchos: desconocían que la ludopatía está considerada una adicción sin sustancia y que comparte características con otras dependencias como la tolerancia, la abstinencia y la pérdida de control (Sociedad Argentina de Pediatría, 2024; Organización Mundial de la Salud, 2022, citado en GCBA, 2024).

La actividad tuvo un fuerte impacto en el grupo. Varios estudiantes compartieron experiencias personales o de amigos que participaban en apuestas online, e incluso mencionaron el uso de

billeteras virtuales y plataformas ilegales para operar durante los partidos. A partir de esta jornada, la escuela se comprometió a continuar trabajando la problemática con una campaña gráfica preventiva, protagonizada por los propios estudiantes.

Además, se impulsó el diálogo con las familias, promoviendo herramientas como Google Family Link para el control parental y la supervisión del tiempo de pantalla (Control Parental, s.f.).

Desde la enseñanza de la Economía, entendemos que estas situaciones no sólo comprometen la salud mental de los jóvenes, sino que también involucran nociones claves del área como el análisis del riesgo, el consumo responsable, la manipulación publicitaria y la toma de decisiones bajo presión. Prevenir la ludopatía implica no solo advertir, sino también educar. Y en ese sentido, la escuela tiene un rol irremplazable.

Fuentes Consultadas

CEAPA. (s.f.). ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene? Recuperado de [https://miguelroapsicologo.com/Confederación Don Bosco](https://miguelroapsicologo.com/Confederación%20Don%20Bosco). (s.f.). Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía. Programa Pasaporte 0,0.

Control Parental. (s.f.). Prevención de la ludopatía infantil con herramientas tecnológicas. Google Family Link.

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires [GCBA]. (2024). Adolescentes y juegos de apuestas online. <https://buenosaires.gob.ar/jefaturadegabinete/centro-de-ciberseguridad>

La Voz. (2024, septiembre 12). Apuestas: El peligro de la ludopatía infantil: dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para. <https://www.lavoz.com.ar>

Pedrouzo, S. B., Krynski, L., & Melamud, A. (2024). Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojue-

gos. Archivos Argentinos de Pediatría, e202410459. <https://doi.org/10.5546/aap.2024-10459>

Sociedad Argentina de Pediatría. (2024, marzo). Apuestas en línea: un problema actual en la niñez y adolescencia. <http://www.sap.org.ar/>

PRIMERA JORNADA DE CONCIENTIZACIÓN EN CONSUMOS PROBLEMÁTICOS EN EL ESPACIO DIGITAL: LA LUDOPATÍA

Damián Francisco Munilla

DNI 30596712

Área Medio

Inicio

En agosto del año 2024 en el colegio en el que me desempeño como docente se realizaron las primeras jornadas de concientización en torno a los consumos problemáticos en el marco de una jornada ESI (educación Sexual Integral). Se decidió hacer foco en la Ludopatía de los jóvenes relacionados con los juegos online en tanto se vislumbraba como una problemática que afectaba especialmente a los estudiantes más jóvenes.

En efecto, la elección de este tema surgió de la creciente preocupación por el aumento de casos de adicción al juego entre los jóvenes, así como de la necesidad de fomentar una cultura de prevención y concienciación en torno a dicha problemática.

Fundamentos y Objetivos

La ludopatía es un trastorno del control de impulsos que lleva a una persona a jugar de manera compulsiva de manera inconsciente. En los jóvenes, este problema se manifiesta en el uso excesivo de videojuegos, así como en la participación en juegos de apuestas en línea.

Actualmente, las nuevas tecnologías son herramientas utilizadas por los jóvenes, principalmente como medio de comunicación y de expresión. El consumo problemático (Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A., 2014) vinculado a la acción de jugar compulsivamen-

te puede llevar a situaciones difíciles de manejar. Es por ello por lo que trabajar en la prevención de las conductas inadecuadas manifestadas como la ludopatía a través de los medios tecnológicos. El objetivo general fue sensibilizar a los estudiantes sobre los riesgos asociados con la ludopatía y proporcionarles herramientas para tomar decisiones informadas a partir de la comprensión de las consecuencias personales y sociales de esta adicción y de la identificación de los comportamientos de riesgo en sí mismos y en sus pares (Asociación Argentina de psiquiatría Infanto Juvenil y Profesiones afines, 2024).

Como objetivos específicos se establecieron la Identificación de distintos tipos de consumo, la gestión y autorregulación de consumos y situaciones de riesgo y visibilizar al DOE (Departamento de Orientación Escolar) como un espacio donde recibir estas problemáticas y abordarlas profesionalmente.

Desarrollo de la experiencia

Para llevar a cabo esta experiencia, se utilizaron una combinación de estrategias interactivas y recursos multimedia. Se comenzó con una charla introductoria donde presenté datos estadísticos sobre la ludopatía, utilizando infografías y videos cortos que ilustraban historias reales de personas afectadas. Esto ayudó a captar la atención de los estudiantes y a generar un ambiente de reflexión.

Luego, organizamos un taller en el que los alumnos trabajaron en grupos para crear una campaña de concienciación sobre la ludopatía. Cada grupo eligió un enfoque diferente: algunos optaron por diseñar carteles informativos, otros crearon presentaciones digitales y algunos incluso desarrollaron un pequeño sketch teatral. Esta actividad no solo fomentó la creatividad, sino que también promovió el trabajo en equipo y la investigación.

Conclusión

Al finalizar el proyecto, realizamos una exposición donde cada curso presentó su trabajo al resto de la comunidad escolar. Fue interesante cómo los estudiantes se involucraron en el tema y compartieron sus reflexiones sobre la importancia de la prevención. Muchos de ellos expresaron que, a través de esta experiencia, habían aprendido a reconocer señales de advertencia en su propio comportamiento.

Además, se generó un espacio de diálogo donde los alumnos pudieron compartir sus propias experiencias y preocupaciones relacionadas con el juego, lo que fortaleció la empatía y el apoyo mutuo entre ellos.

Al final del proyecto, se realizó una encuesta anónima y la mayoría de los estudiantes manifestó sentirse más informados y conscientes sobre la ludopatía y sus riesgos.

Esta experiencia no solo cumplió con los objetivos educativos propuestos, sino que también dejó una huella significativa en la comunidad escolar, promoviendo un ambiente más saludable y consciente sobre el tema de la ludopatía.

Fuentes Consultadas

Asociación Argentina de psiquiatría Infanto Juvenil y Profesionales afines, "Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia", Sociedad Argentina de Pediatría, marzo 2024

Pedrouzo SB, Krynski L, Melamud A. Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. *Arch Argent Pediatr.* 2024; e202410459. Primero en Internet 8-AGO-2024

LUDOPATÍA: UN PROBLEMA QUE ATRAVIESA A NUESTROS ALUMNOS

Federico Sebastián Ruiz

DNI 30400261

Área Medio

El juego es una actividad fundamental de los seres humanos desde sus primeras etapas en su desarrollo natural, podemos aprender, desarrollar habilidades, intercambiar experiencias y formarnos como sujetos dentro de una comunidad. No obstante, la relación con el juego puede volverse un problema, y en este punto se centrará el artículo. Hoy, se tiene una gran afición a los juegos de azar y se comienza a apostar de forma descontrolada. Esto ocurre cada vez a más temprana edad, entre los doce años en adelante, aproximadamente. Edad en que los chicos comienzan a tener su primer celular y acceder a las diversas plataformas de juegos online, las cuales, muchas de ellas son ilegales y no hay un control estricto para que los adolescentes no accedan. Esta es una problemática que atraviesa a las nuevas tecnologías, pero también tiene que ver con el nuevo paradigma actual donde todo se consigue YA, de manera fácil, sin esfuerzo, la era de la inmediatez.

La “ludopatía” es una enfermedad emocional, pertenece al rubro de las adicciones y se caracteriza por un deseo abrumador e incontrolable por jugar. La persona se vuelve irritable y comienza a manifestar alteraciones en su estado de ánimo, preocupación, irritabilidad, ansiedad, por mantenerse jugando y tener dinero para apostar. La persistencia por seguir apostando a pesar de las consecuencias negativas que produce, cuando se pierde dinero entra la culpa y la necesidad de volver a arriesgar para recuperarlo. Se comienza a perder la libertad de tomar decisiones

y comienza a afectar al entorno, familia, compañeros de escuela, docentes. Provocando descuido y abandono de las responsabilidades, aislarse, volverse una persona solitaria, en situaciones extremas, abandonar la escuela.

Los chicos pueden acceder a estas plataformas en todo momento del día, en cualquier lugar, sin restricciones. Hoy, los adolescentes tienen de primera mano alguien que padece de ludopatía. Pero, hoy se promueve un auge descomunal que publicitan estas páginas de apuesta, celebridades, desde las redes sociales: Facebook, Instagram, Tik Tok. Tal es el caso de Boca Juniors, que tiene como sponsor a Bettson, una página de apuestas, entre otros equipos de fútbol. Hoy el fútbol está financiado por el juego. La promesa de riqueza instantánea, jugar para salvarse. Es un negocio que juega con las necesidades de la gente, en épocas de crisis, de vulnerabilidad.

En mi experiencia cotidiana como docente de nivel secundario, especializado en la modalidad de música, se presentan muchos casos de ludopatía en el aula, donde los chicos principalmente están pendientes a las apuestas deportivas, hay que lidiar todo el tiempo que guarden los celulares, que presten atención. En mi caso, siempre doy una charla de concientización sobre esta problemática que trasciende las puertas de la escuela. Incluso, se ha propuesto, junto a directivos y padres, establecer un canal de comunicación y seguimiento para controlar a las páginas que acceden los chicos, bloquearlas. Pero es un trabajo en conjunto, donde también es necesaria la atención psicológica, un trabajo interdisciplinar. Charlas de profesionales en las escuelas desde edades tempranas (primaria, secundaria). Por parte del Estado, establecer campañas de promoción y prevención sobre la “ ludopatía”. Un flagelo que afecta a adultos y niños, debemos tener el control nuevamente antes que sea demasiado tarde.

LUDOPATÍA EN LA VIDA COTIDIANA: INVOLUCRARSE PARA CONCIENTIZAR

Mariela Andrea Stul

DNI 26123830

Área Medio

Fundamentos

Se trata de una propuesta realizada en el espacio de tutoría de cursos de 2ndos años. El equipo tutorial de docentes y preceptores acuerdan con el espacio de asesoría pedagógica sobre material para presentar información sobre ludopatía, o adicción al juego, con el objetivo de introducir a los estudiantes los graves problemas que genera esta afección, tanto en adolescentes como en adultos. La idea principal es darles herramientas para que ellos se encarguen de transmitir la concientización de este grave hábito.

Objetivos

A partir de la sistematización del tema presentado, se procede con la preparación de preguntas personales estratégica para trabajar con diferentes grupos de estudiantes de la institución, con variedad de edades. La finalidad consiste en generar pensamiento crítico sobre experiencias vividas o escuchadas, y tomar conciencia de la importancia de socializar las preocupantes consecuencias que puede traer la ludopatía en la vida de adolescentes y adultos.

Para la organización de las actividades se puso énfasis en el proceso de inicio en el juego, el surgimiento de la necesidad posterior y las posibles futuras consecuencias en la vida de ese adolescente o adulto. Se pensó en la inclusión de la vida adulta – a pensar de tratarse de una escuela media con predominancia de adolescentes – ya que es importante pensar en los problemas que

pueden surgir en el hogar en el caso de tener en la familia a un adulto con esta adicción. Con el reconocimiento de las tres etapas anteriormente mencionadas, se dividieron los cursos en grupos para organizar diferentes actividades para los encuentros presenciales de una hora reloj en la institución, en horarios comunes a los turnos de la escuela, compartiendo almuerzo, para poner en práctica lo preparado.

Se procede a la confección de cuestionarios de preguntas que soliciten respuestas que en lo posible evidencien algún indicio de interés por el juego. También se trabajó en la elección de una actividad lúdica para realizar y disfrutar en grupos, ya que se entiende que el mero cuestionamiento sobre actitudes y diferentes actividades de la vida cotidiana puede llevar a una situación de stress y tensión entre los participantes del encuentro.

Se elige el juego “Mejora tu comunicación” para concentrarse en la conexión mental. El juego es en parejas y se decide por un estudiante participante y el otro, organizador, para estrechar el vínculo entre los diferentes actores. Luego de la pausa lúdica, se continúa con las preguntas y se conversa sobre el vacío jurídico que existe y la importancia de la unión entre familia y amigos para erradicar esta adicción, debido a la falta de asistencia jurídica y social por parte de los Estados, tanto nacional como jurisdiccionales.

Como conclusión, se analizan las diferentes situaciones – más inocentes y más preocupantes – que fueron compartidas en el encuentro. Es posible pensar que la concientización entre pares siempre es más productiva ya que la experiencia es más enriquecedora en comparación con el aprendizaje desde un docente o interlocutor adulto. Es importante mencionar la importancia de una buena preparación de la temática para poder atraer la atención y necesidad de transmisión de lo aprendido a sus pares.

Fuentes Consultadas

Pasaporte 0,0 de la Confederación Don Bosco (2023) *Recursos Didácticos para la Prevención de la Ludopatía*. Chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://pasaporte00.confedonbosco.org/wp-content/uploads/2023/07/CASTELLANO-recursos-didacticos-para-la-prevencion-ludopatia.pdf

Martínez, P. y Durán, P. (2020) *Juego en Línea en Argentina, ¿Es necesaria su regulación?* Cece.

ÁREA CURRICULAR

LA BIBLIOTECA DIGITAL

María Cristina Acosta

DNI 21307697

Área Curricular

Como bibliotecaria de primaria, he observado un preocupante aumento en el uso excesivo de dispositivos electrónicos entre mis alumnos. Esto me motivó a diseñar “La Biblioteca Digital”, una planificación que integra las tablets de forma controlada y pedagógica para fomentar la lectura y un uso responsable de la tecnología. El programa se basa en la idea de que la tecnología, si se usa conscientemente, puede ser una herramienta poderosa para el aprendizaje, no un enemigo. El objetivo no es prohibir las pantallas, sino enseñar a los niños a equilibrar su uso con otras actividades enriquecedoras, como la lectura. La actividad busca fomentar el hábito lector a través de la interacción con libros digitales y recursos online, desarrollar habilidades de búsqueda y selección de información en entornos digitales, enseñar la gestión del tiempo y la autorregulación en el uso de dispositivos electrónicos, promover la creatividad y el trabajo colaborativo utilizando herramientas digitales, e identificar y abordar posibles señales de dependencia a las pantallas.

Se utilizaron las tablets de la biblioteca, con acceso limitado y supervisado. Se crearon “Desafíos Digitales”, actividades que combinaban la lectura de libros físicos con la exploración de recursos digitales complementarios. Por ejemplo, un desafío podía consistir en leer un cuento sobre animales y luego usar una aplicación para identificar las especies, aprendiendo sobre sus hábitos. Otro desafío podía involucrar la lectura de un libro histórico y la creación de una presentación multimedia usando imágenes y videos de sitios web educativos. Cada desafío tenía un tiempo

límite, claramente establecido y monitoreado. Los niños aprendieron a gestionar su tiempo, a priorizar tareas y a respetar los límites. Se fomentó el trabajo colaborativo. Actué como guía, supervisando el uso de las tabletas y ofreciendo apoyo.

La actividad tuvo un impacto positivo, con los niños disfrutando de la experiencia y aprendiendo a usar las tablets como herramientas para enriquecer su aprendizaje. Se observó un aumento en el interés por la lectura, una mejora en las habilidades de búsqueda de información y un mayor desarrollo de la capacidad de autorregulación. El trabajo colaborativo fortaleció las habilidades sociales.

En conclusión, la actividad demostró que las tablets pueden ser una herramienta valiosa para la promoción de la lectura y la prevención de la ludopatía en la biblioteca escolar, siempre que se integren de forma pedagógica, controlada y con un enfoque en la autorregulación y el equilibrio entre el mundo digital y el mundo real. La clave está en la supervisión, la planificación de actividades significativas y el fomento de un uso responsable de la tecnología.

Fuentes Consultadas

Texto de producción propia

LA LUDOPATÍA EN NIÑOS/AS DE ESCOLARIDAD PRIMARIA, LA PREVENCIÓN DESDE UN ENFOQUE PSICOPEDAGÓGICO

Claudia Aleksander

DNI 27084600

Área Curricular

Actualmente, la ludopatía es una problemática que afecta a niños y niñas en edad escolar. En reiteradas ocasiones, la escuela se convierte en el único lugar donde tienen la oportunidad de crear e imaginar otros mundos posibles.

La adicción al juego es una preocupación que crece día a día. Esta situación que atraviesa la comunidad escolar no solo impacta en el rendimiento académico de los estudiantes, además provoca un desequilibrio emocional, reduciendo la habilidad para involucrarse en actividades educativas como la capacidad de inventar, fantasear.

A menudo oímos hablar a nuestros alumnos sobre los juegos que comúnmente juegan en línea y la necesidad de estar todo el tiempo conectado para obtener el beneficio de las cajas de recompensa. Estas charlas se repiten a diario y se vuelven prácticamente obsesivas, denotando diferentes síntomas como irritabilidad, ansiedad, disminución del rendimiento escolar y aislamiento.

Se observa impulsividad y angustia al no estar jugando en línea, reflejando una tendencia preocupante hacia la adicción al juego.

Sin embargo, la escuela puede ser la clave para prevenir y marcar un cambio. Las instituciones educativas pueden ser el refugio que ayude a los chicos y chicas a crecer y aprender en entornos saludables, brindándoles las posibilidades de descubrir

otras herramientas que faciliten el desarrollo saludable ¿de qué modo? ofreciendo talleres a padres y cuidadores en los que se les proporcione orientación para evitar que la problemática siga en creciente.

Los adultos somos los que debemos tomar el control, siendo fundamental detectar signos de ludopatía en las infancias y tomando medidas preventivas como el uso restringido.

Por otra parte, fomentar las actividades deportivas, artísticas y académicas, como habilitar el intercambio entre los jóvenes para hacer consiente los riesgos y consecuencias que produce la ludopatía, es una manera de fomentar un ambiente escolar que promueva el bienestar emocional.

Fuentes Consultadas

Amado Pauletti (2024) Ludopatía en niños: el límite entre el juego y la adicción. *Fundación clínica de la familia*. <https://www.fundacionclinicadelafamilia.org/ludopatia-en-ninos-el-limite-entre-el-juego-y-la-adiccion/>

La voz redacción (2024) Apuestas. El peligro de la ludopatía infantil: dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para. *La voz 120 años*. <https://www.lavoz.com.ar/ciudadanos/el-peligro-de-la-ludopatia-infantil-dos-historias-deudas-millonarias-y-una-adiccion-que-no-para/>

SILENCIO EN PANTALLA: EL AISLAMIENTO EN LA ERA DIGITAL

Macarena Céspedes

DNI 35122306

Área Curricular

En los últimos años, y como consecuencia del confinamiento debido a la pandemia en el año 2020, han surgido nuevas formas de entretenimiento que han transformado los espacios lúdicos de los adolescentes. Entre ellas, la ludopatía se ha consolidado como una tendencia en crecimiento, captando el interés de niños y jóvenes a edades cada vez más tempranas. Este fenómeno no solo modifica sus hábitos de ocio, sino que también puede interferir en su desarrollo y bienestar, afectando distintas áreas.

Como integrante del Equipo de Orientación Escolar (EOE), y en el marco de un intercambio de información con colegas, una de ellas compartió una situación ocurrida a principios del año 2024 que involucró a varios estudiantes de segundo año de una escuela secundaria de CABA. En un primer momento, se interpretó como un simple reflejo de los avances tecnológicos y nada en particular llamaba la atención.

Con el transcurso del tiempo, se observaron cambios en el comportamiento de estos jóvenes. Durante los recreos, en lugar de salir al patio para socializar con sus compañeros, permanecían en el aula absortos en sus juegos. Al solicitarles documentación, respondían con monosílabos, evitaban el contacto visual y mantenían la misma actitud incluso ante reiteradas indicaciones. Además, en clase continuaban utilizando sus teléfonos para jugar, lo que afectaba su participación y concentración académica.

Frente a esta situación, diversos integrantes de la comunidad educativa implementaron una serie de acciones para abordar la problemática:

- Se recordó a las familias la prohibición del uso del teléfono celular durante las horas de clase, facilitando el número de la escuela para cualquier comunicación necesaria. Se constató que, en muchos casos, las familias contactaban a los estudiantes con mayor frecuencia de la esperada.

- Se organizó una charla con las familias sobre el uso responsable de los dispositivos electrónicos, abordando temáticas como la adicción a los juegos y apuestas, así como su impacto en la salud mental y la economía familiar.

- Se habilitó un espacio de convivencia para que los estudiantes pudieran compartir y abordar situaciones que generaran malestar tanto a nivel individual como en sus relaciones interpersonales.

- Se derivó a los estudiantes y sus familias a especialistas en salud mental y programas específicos de atención, tales como los servicios de adicciones en hospitales públicos y CESAC.

- Se implementaron normativas claras sobre el uso de teléfonos celulares en el ámbito escolar.

- Se promovió la participación en actividades recreativas y deportivas para favorecer la socialización y reducir el tiempo de exposición a las pantallas.

Resultó fundamental que la intervención se enfocara desde una perspectiva preventiva y de acompañamiento, evitando la estigmatización de los estudiantes. Para ello, fue esencial el trabajo conjunto con las familias, docentes, equipos de salud y especialistas, con el objetivo de brindar herramientas, generar espacios de escucha y fomentar el bienestar de los adolescentes.

En este sentido, el documento *Adolescentes y juegos de apuesta online* (CABA) señala: *“Cuando el juego deja de ser una fuente de aprendizaje positivo, entretenimiento y disfrute, entramos en un terreno más complejo que podría llegar hasta niveles ciertamente graves”*.

Esta reflexión destaca la importancia de una mirada atenta y comprometida para abordar esta problemática de manera integral.

Fuentes Consultadas

GCBA *Adolescentes y juegos de apuestas online*. 2024

Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes. 2024

LA LUDOPATÍA SE PREVIENE EN EQUIPO

Carla Susana Crespi

DNI 24921940

Área Curricular

Inicio

La ludopatía en contexto áulico e institucional es un desafío creciente, especialmente con el auge de los juegos en línea y las apuestas deportivas. Para abordar este problema en ámbitos educativos, es fundamental implementar estrategias preventivas y herramientas pedagógicas que fomenten la conciencia y el pensamiento crítico sobre el juego responsable.

Desarrollo

El profesor Eduardo siempre había estado atento a las problemáticas actuales que afectan a sus estudiantes. Durante los últimos meses, noto que varios de ellos hablaban con entusiasmo sobre apuestas en líneas y juegos de azar, incluso durante las clases. La preocupación creció cuando un alumno se acercó a contarle, en confianza, que había perdido una suma considerable de dinero apostando en una plataforma digital.

Decidió entonces abordar el tema en su materia de Formación Ética y Ciudadana. Diseñó un proyecto de intervención que involucra tres estrategias clave: Educación, detección y prevención. Para comenzar, Eduardo organizó una JORNADA DE SENSIBILIZACIÓN. Invito a un especialista en adicciones conductuales para que hablara con los alumnos sobre los riesgos del juego compulsivo. Durante la charla, algunos estudiantes compartieron anécdotas personales, lo que permitió que otros reflexionaran sobre sus propias experiencias. Luego, implementó una actividad

interactiva en la que los estudiantes debían analizar anuncios de casas de apuestas y juegos en línea. Identificaron técnicas de persuasión utilizadas en la publicidad y discutieron cómo estas estrategias estaban diseñadas para enganchar a los jugadores. En la segunda fase del proyecto, Eduardo utilizó HERRAMIENTAS DIGITALES como encuestas anónimas para evaluar cuánto tiempo y dinero invertían los estudiantes en juegos de azar. Los resultados fueron alarmantes: más de la mitad admitió haber jugado alguna vez y un porcentaje significativo lo hacía regularmente. Para la etapa de prevención, desarrolló un PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO en conjunto con el equipo de orientación escolar. Se crearon espacios de debate y reflexión donde los estudiantes podían hablar abiertamente sobre la presión social y la influencia de la tecnología en el juego. Además, se promovió el uso de aplicaciones de control parental y autoexclusión para quienes sentían que no podían controlar sus hábitos. Finalmente, la escuela decidió expandir la iniciativa a toda la comunidad educativa. Organizaron CHARLA PARA FAMILIAS sobre cómo identificar señales de alerta en sus hijos y establecer límites saludables en el uso de internet y dinero. Después de varios meses, Eduardo noto un cambio en la actitud de sus alumnos. Las conversaciones sobre apuestas disminuyeron y algunos estudiantes, que antes jugaban con frecuencia, compartieron que habían tomado conciencia de los riesgos y decidieron alejarse de esa práctica.

Conclusión

Esta experiencia reafirmó su convicción de que la educación no solo debía centrarse en contenidos académicos, sino también en formar ciudadanos críticos y responsables. Resulta primordial crear redes y trabajar en equipo para poder brindar la contención necesaria, a partir de vínculos basados en la confianza y el diálogo abierto y fluido.

Fuentes Consultadas

del Caño, Julieta. *Ludopatía infanto-juvenil: una adicción compleja*. En Portal Garrahan, 2014. Disponible en: <https://www.portal-garrahan.org.ar/material/ludopatia-infanto-juvenil-una-adiccion-compleja/>

Doce tv. *Cuáles son las estrategias de Educación para abordar la ludopatía infantil*, 2024. Disponible en: <https://www.canal12misiones.com/noticias-de-misiones/educacion/estrategias-educacion-ludopatia-infantil>

Ministerio de Capital Humano. *Campaña para combatir la ludopatía en adolescentes: Cuando apostás al juego, siempre perdés*, 2024. Disponible en: <https://www.argentina.gob.ar/noticias/campana-para-combatir-la-ludopatia-en-adolescentes-cuando-apostas-al-juego-siempre-perdes>

SAP (Sociedad Argentina de Pediatría). *Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia*, 2024. Disponible en: chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglcfindmkaj/https://www.sap.org.ar/uploads/documentos/documentos_apuestas-en-linea-un-problema-actual-en-la-ninez-y-adolescencia-352.pdf

COMO IMPACTA EL USO DESMEDIDO DE DIFERENTES PLATAFORMAS DE APUESTAS ONLINE, EN LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES

María Isabel DOIPE

DNI 17710895

Área Curricular- Directora

Una de las líneas de acción del PE es trabajar “Ludopatía y las apuestas online”, en las áreas de Ciencias Sociales y Educación digital.

Fundamentación

Seleccionamos este problema ya que es relevante a los fines de la convivencia áulica y en la enseñanza de los aprendizajes. Todas las acciones que se propondrán a través de este PE contribuirán directamente al mejoramiento del uso de las nuevas tecnologías en función de los aprendizajes y en formación del estudiante, como crítico y autónomo.

Hipótesis

Autonomía (manejo de las notebooks por sí mismo), identificación de programas y el uso de diferentes plataformas que estén relacionadas con los contenidos según el diseño curricular y lectura de pantalla digital.

Variables

Autonomía en el manejo de las Notebooks.

Indicadores

Los alumnos de 5°, 6° y 7° grado, el uso desmedido de las nuevas tecnologías.

Objetivos Institucionales

Incorporar las TIC'S informáticas para favorecer el desarrollo y mejoramiento de la enseñanza –aprendizaje.

Líneas de acción

Para lograr los objetivos fijados la escuela tiene la responsabilidad:

Ofrecer a los alumnos: el analizar los entornos digitales de uso habitual para identificar sus estrategias de uso acrítico y maximización del tiempo de interacción, así como el acceso a contenidos o propuestas no adecuadas para infancias y adolescencias (entornos de apuestas, contenidos para adultos, entre otros), relacionados, por ejemplo, con los consumos problemáticos asociados con entornos digitales, y la seguridad. (Eje Ciudadanía digital- Diseño Curricular- Ministerio de Educación- 2024)

Conclusión

Nuestro propósito como institución educativa es formar ciudadanos autónomos y responsables en el uso de las nuevas tecnologías.

Procurar el uso autónomo de las computadoras en la búsqueda de información de las investigaciones áulicas.

Realizar talleres que generen instancias de reflexión partiendo de situaciones como el fútbol, que les parece la publicidad que se les da a las apuestas online, en la camiseta de los jugadores. Trabajarlo con las familias y los alumnos en una ESI, así también en los encuentros de Consejo de Aula.

Trabajar los hábitos cuanto tiempo estoy frente a una pantalla, sin interactuar con el otro, la función de la escuela es cambiar ciertas costumbres que están incorporadas en los niños en relación con los diferentes dispositivos tecnológicos, que hay un tiempo de uso, así como hay tiempo para estudiar, jugar, etc.

Nosotros como educadores tenemos que hacer que las cosas sucedan y por eso desde la escuela es importantísimo transmitir a nuestros alumnos la importancia del buen uso tecnológico para enriquecer nuestro saber, y no el de las plataformas donde te ofrecer apuestas de dinero desmedida, sin la mirada de un adulto responsable que te oriente por otro camino, que es el estudio y el sacrificio para lograr los objetivos que cada uno tiene.

Nuestro principal compromiso es formar alumnos autónomos, responsables e independiente y crítico.

Fuentes Consultadas

Diseño Curricular del GCBA- 2024-

Apuestas online en la adolescencia y juventud: una mirada desde lo biológico y lo social. CONICET. -2022-

Pautas Online bajo la lupa. Universidad Nacional de La Plata. -

<https://www.pagina12.com.ar/577304-el-fenomeno-de-las-apuestas-en-linea-crece-entre-los-adolesc>

LUROPATÍA INFANTIL Y JUVENIL: UN PROBLEMA EN CRECIMIENTO

Gabriela Laura González

DNI 22425002

Área Curricular

Fundamentación

El fácil acceso a las apuestas y desafíos en línea a través de los celulares y las computadoras ha aumentado los problemas de conducta en niños, niñas y adolescentes. Las actividades que antes eran exclusivas de adultos ahora afectan su salud emocional, social y académica.

El juego, en su forma tradicional, es clave para el aprendizaje y el desarrollo. Sin embargo, han surgido dinámicas que promueven conductas perjudiciales, como la violencia en videojuegos o los retos virales peligrosos. Además, las apuestas en línea han eliminado barreras de acceso, exponiendo a los menores a riesgos financieros y emocionales.

La ludopatía en menores es una adicción al juego con comportamientos compulsivos similares a los de los adultos. Las señales incluyen ansiedad al no poder jugar, necesidad de apostar cada vez más, ocultamiento de su actividad, pedir dinero, vender pertenencias o incluso cometer robos.

La ludopatía infantil afecta la estabilidad emocional, social y académica, causando cambios de humor, aislamiento, bajo rendimiento escolar y conflictos familiares. Para prevenirla, es clave que padres y docentes establezcan límites al uso de los dispositivos y supervisen el contenido al cual los niños, niñas y adolescentes tienen acceso, conversen sobre los riesgos de las apuestas on line y busquen ayuda profesional si advierten señales que les preocupan.

Si bien el rol de las familias es fundamental, también es preciso que se trabaje la prevención de la ludopatía desde las escuelas incorporando el tema en el aula a través de cuentos, debates y actividades lúdicas apropiadas a cada nivel educativo, fomentar el pensamiento crítico para poder identificar la manipulación en los juegos on line y las publicidades.

Taller para Familias de 7mo grado de una escuela pública de Jornada Simple de la Ciudad de Buenos Aires: “Juegos y Pantallas: ¿Diversión o Riesgo?”

Objetivo: Concientizar a las familias sobre la ludopatía infantil y brindar estrategias para acompañar a sus hijos en un uso responsable de la tecnología.

Dinámica de apertura: Hicimos preguntas disparadoras para conocer las experiencias y preocupaciones de las familias, como: ¿Cuántas horas pasa tu hijo/a en el celular o la computadora? ¿Qué tipo de juegos le gustan más? Etc.

Información clave sobre la ludopatía infantil: Explicamos qué es la ludopatía infantil y por qué los niños, niñas y adolescentes son más vulnerables. Diferenciamos entre juegos saludables y riesgosos. Informamos sobre los signos de alerta en los niños y adolescentes

Debate en grupos. En grupos conversaron sobre las estrategias que podrían utilizar en sus casas para la prevención: Establecer límites en el uso de pantallas, definir horarios de uso, evitar dispositivos en la habitación durante la noche, usar herramientas de control, jugar con ellos y conversar sobre lo que hacen en internet, enseñar sobre publicidad engañosa y las estrategias de los juegos para generar adicción, fomentar deportes, actividades artísticas y juegos sin pantallas, etc.

Dinámica final: Cada familia escribió un compromiso que asumirá para acompañar mejor a sus hijos en el uso responsable

de la tecnología. Se entregó un folleto con recursos y contactos de ayuda en caso de ser necesario.

Conclusión

Es preciso la capacitación de docentes y destinar recursos económicos para atender este flagelo, detectar tempranamente cambios en la conducta y organizar espacios de debate y comunicación, no sólo entre estudiantes sino también con las familias con la intervención de los Equipos de Orientación Escolar de cada Distrito Escolar fortalecidos con el nombramiento de nuevos profesionales que puedan atender tanto ésta, como otras problemáticas que afectan a nuestros niños, niñas y adolescentes.

Fuentes Consultadas

<https://buenosaires.gob.ar/desarrollohumanoyhabitat/adicciones/ludopatia-infantil>

Guía de acompañamiento a niños y niñas en los entornos digitales. pdf https://capacitacion.quinttos.com/pluginfile.php/83557/mod_folder/content/0/Gu%C3%ADa%20de%20acompa%C3%B1amiento%20a%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20en%20los%20entornos%20digitales.pdf?forcedownload=1

ESTRATEGIAS PARA DETECTAR CONDUCTAS LUDÓPATAS

Daniel Mayorano

DNI 33157153

Área Curricular

La ludopatía, o la adicción al juego, es una cuestión que debe tener en alerta a toda la comunidad educativa. Es frecuente ver a los jóvenes, sobre todo en el nivel medio, donde ya poseen, en su gran mayoría, un smartphone, utilizar el mismo para ingresar a los juegos en cuestión.

El avance de la tecnología llevó al debate de cómo utilizar estas herramientas en el aula. Es decir, las TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación), en este sentido, venían a garantizar desde mayor equidad hasta la transformación de los saberes. Por consiguiente, el debate se centró en cómo utilizar estos equipos dentro de las aulas con el fin de lograr aprendizajes significativos. Sin embargo, ante el uso desmedido por parte de los estudiantes de estos equipos, se ha intervenido desde el Ministerio de Educación en pos de regular el uso de los teléfonos inteligentes dentro de las aulas.

Es conocido el enorme entretenimiento que proporcionan estos aparatos para adultos, jóvenes y niños, provocando, en muchas ocasiones, una adicción al celular. En otras palabras, el smartphone se ha convertido en una prolongación de nuestros cuerpos, que nos tiene en constante vigilia, esperando una notificación, un mensaje o un “like” en algunas de las redes sociales, cuestión que provoca un incremento exponencial de nuestros niveles de ansiedad.

También ha provocado un creciente individualismo, en donde se destruyen los lazos de socialización que se conocían hace más

de 20 años atrás. Estos lazos fueron reemplazados por otros en su formato virtual, a partir de los postulados de redes sociales como Facebook o Instagram.

Este punto, es muy importante para entender la ludopatía. Antes, para acceder a los juegos de azar era preciso trasladarse hasta un lugar físico, ya sea un bingo, un casino, etc. Además, el ingreso solo se encontraba autorizado para las personas mayores de dieciocho años. Por lo tanto, existían ciertas barreras para que el acceso a los juegos de azar sea más difícil. Hoy, el acceso o las barreras que existían son más frágiles. Si bien los sitios de apuestas o de juegos de azar son de acceso restringido para menores, la realidad es que muchos jóvenes utilizan las cuentas de sus padres o acceden a sitios ilegales en la que no existen filtros de edad, así como también, pueden ser víctimas de estafas.

Esto hace reflexionar en otro punto, que no es el determinante pero es clave para el desarrollo de estas conductas adictivas: el contexto. La realidad económica del país genera que muchas personas y, entre ellas, los jóvenes, busquen “salvarse económicamente” a partir de un simple juego que se encuentra al alcance de la mano. La fantasía de poder hacer una diferencia económica o de “vivir” de las apuestas suma a la compulsión.

Es por ello que es necesario distinguir cuando un joven se encuentra inmerso en esta problemática. Una actividad realizada en el marco de las tutorías en la Escuela Media de Reingreso N° 2 del barrio porteño Barracas sirvió para identificar dicha problemática entre los estudiantes. Ésta, constaba simplemente de una hoja en la que se encontraba una grilla en donde las columnas estaban divididas por los siete días de la semana, mientras que las filas con las veinticuatro horas del día. En ellas, los chicos debían anotar lo que hacían; si se encontraban en la escuela anotaban la palabra “escuela”; si se encontraban descansando colocaban “descanso” y, así, según la actividad que hicieran: paseo, familia, almuerzo, celular, videos juegos, etc.

Lo novedoso de esta actividad es que sirvió como una hoja de ruta para generar hábitos de estudiantes, es decir, que ellos mismos pudieran observar si hacían alguna actividad en exceso y si percibían que les estaba generando algo nocivo en sus vidas. En efecto, en las planillas completadas por los jóvenes se pudieron observar conductas que llamaban la atención. Por ejemplo, se podía percibir que la gran mayoría no descansaba como debían por la adicción al celular.

Pero lo más impactante se generó en las puestas en común que se hicieron de la actividad. En ella, los estudiantes se explayaron reconociendo, en primer lugar, que se les hacía muy difícil dejar el celular, incluso en la escuela; en segundo lugar, algunos se animaron a contar que estaban mucho tiempo jugando en línea y apostando, a partir de personas que le vendían fichas a través de la billetera de Mercado Pago y que les daban un usuario y contraseña para poder jugar a las “tragamonedas virtuales”. en muchos casos por redes sociales y en otros casos por las apuestas online.

Esta actividad, que tenía como objetivo que los alumnos puedan adquirir mayor autonomía y puedan reemplazar hábitos que no les ayudaba en la escuela fueron el comienzo de una serie de asambleas que se generaron en los diferentes cursos, en donde las temáticas tenían que ver con la compulsión del uso del celular. En ellas, los alumnos pudieron abrirse, en un ambiente cuidado, de respeto y de escucha, en donde identificaban que tenían problemas con los juegos.

En este sentido, el trabajo en las tutorías fue primordial para elaborar estrategias y tender puentes con especialistas y profesionales en la materia para tratar estas problemáticas. Por consiguiente, fue gracias a la mirada aguda del equipo de tutores formado por los docentes del establecimiento que se pudo detectar esta problemática a partir de una actividad que ponía en el centro de la escena al estudiante, sin estigmatizar y cuidando el vínculo de confianza entre docente y alumno, generando una apertura a

reconocer que les está haciendo daño y que dejó de ser un juego. Es por ello que es primordial la formación docente para detectar estas problemáticas dentro del aula y, así, articular con los centros de salud y los especialistas pertinentes para poner punto final a esta problemática tan dolorosa de la actualidad.

Fuentes Consultadas

CEAPA, *¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?*

Confederación Don Bosco, *Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía*

GCBA, *Adolescentes y juegos de apuestas online*

Municipalidad de Almirante Brown, *Herramientas tecnológicas para la prevención de la ludopatía infantil*

LA LUDOPATÍA EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMARIA: UN PROBLEMA EMERGENTE

Ma. Silvina Menéndez

DNI 31051067

Área Curricular

La ludopatía, o adicción al juego, es un trastorno psicológico que puede afectar a niños, niñas y adolescentes. En la última década, ha habido un aumento significativo en la prevalencia de la ludopatía en niños/as de primaria.

La ludopatía es un trastorno psicológico caracterizado por un patrón de comportamiento de juego compulsivo y recurrente, a pesar de las consecuencias negativas que esto puede tener en la vida personal, social y académica del niño. Puede manifestarse de diferentes maneras, incluyendo el juego en videojuegos, el juego en línea, el juego de azar y el juego de habilidad.

Características de la ludopatía en niños y niñas:

Los/as niños/as de primaria que padecen ludopatía pueden presentar varias características, incluyendo:

- Una obsesión por el juego que interfiere con sus actividades diarias y relaciones sociales.
- Un aumento en la frecuencia y duración del juego a lo largo del tiempo.
- Un patrón de comportamiento de juego compulsivo y recurrente, a pesar de las consecuencias negativas.
- Un uso del juego como una forma de escapar de problemas o emociones negativas.

Causas de la ludopatía en niños/as:

La ludopatía en niños/as, puede tener varias causas, incluyendo:

- Factores genéticos: la ludopatía puede tener un componente genético, ya que algunos estudios han encontrado que los/as niños/as con antecedentes familiares de ludopatía tienen un mayor riesgo de desarrollar el trastorno.
- Factores ambientales: el entorno en el que se vive puede influir en el desarrollo de la ludopatía. Por ejemplo, los/as niños/as que viven en áreas con un alto nivel de juego pueden tener un mayor riesgo de desarrollar el trastorno.
- Factores psicológicos: la ludopatía puede estar relacionada con otros trastornos psicológicos, como la depresión, la ansiedad y el trastorno por déficit de atención e hiperactividad.

Consecuencias de la ludopatía en niños/as:

La ludopatía en niños/as puede tener varias consecuencias negativas, incluyendo:

- Problemas académicos: la ludopatía puede interferir con el rendimiento académico del/la niño/a, ya que puede pasar más tiempo jugando que estudiando.
- Problemas sociales: la ludopatía puede afectar negativamente las relaciones sociales del/la niño/a, ya que puede pasar más tiempo solo jugando que interactuando con otros/as niños/as.
- Problemas de salud: la ludopatía puede estar relacionada con problemas de salud, como la obesidad, la falta de sueño y la ansiedad.

Tratamiento de la ludopatía en niños/as:

El tratamiento de la ludopatía en niños/as puede incluir varias estrategias, incluyendo:

- Terapia cognitivo-conductual: esta forma de terapia puede ayudar a los/as niños/as a identificar y cambiar los patrones de pensamiento y comportamiento que contribuyen a la ludopatía.
- Terapia de aceptación y compromiso: esta forma de terapia puede ayudar a los/as niños/as a aceptar sus pensamientos y emociones, y a comprometerse con acciones que promuevan la recuperación.
- Educación y apoyo: la educación y el apoyo de los padres/madres y los/as profesores/as pueden ser fundamentales para ayudar a los/as niños/as a superar la ludopatía.

La ludopatía en niños/as es un problema emergente que requiere atención y tratamiento. Los padres/madres y los/as profesores/as pueden jugar un papel fundamental en la identificación y el tratamiento de la ludopatía en niños/as en edad escolar. Es importante proporcionar educación y apoyo a los/as niños/as y a sus familias para ayudarles a superar este trastorno.

Se van a realizar talleres con familias de alumnos y alumnas de 7mo. Grado, para trabajar esta problemática; ya que plantearon los/as docentes de algunas escuelas lo que vienen observando en los niños y las niñas.

LA LUDOPATÍA EN LA BIBLIOTECA

Ignacio Javier Olguin

DNI 31987696

Área Curricular

Durante mis años como bibliotecario en una escuela primaria, tuve la oportunidad de involucrarme en el acompañamiento de los estudiantes frente a diversas problemáticas, como la ludopatía. Una de las primeras decisiones fue integrar la temática de la ludopatía dentro de las lecturas y actividades de la biblioteca. En lugar de abordar el tema directamente desde la perspectiva de la prevención, decidí contextualizarlo en historias literarias donde los personajes se enfrentaban a desafíos relacionados con el juego y sus efectos. Utilizamos libros infantiles que abordan temas como la toma de decisiones, el autocontrol y las consecuencias de las elecciones, como *“El libro de los porqués”*, donde se exploran situaciones de riesgo en las que los niños pueden verse involucrados sin darse cuenta.

A través de estas lecturas, promoví actividades de discusión grupal donde los estudiantes podían expresar sus pensamientos y reflexiones. Fomentamos el diálogo abierto, permitiendo que los niños compartieran sus experiencias relacionadas con juegos de azar o situaciones similares que hubieran observado en su entorno. Este enfoque fue fundamental para desmitificar el concepto de la ludopatía y entenderla como un problema real, no solo como algo lejano o desconocido.

Esta experiencia me enseñó que la ludopatía no es solo un problema que se presenta en etapas adultas, sino una realidad que puede empezar a gestarse desde la niñez, especialmente con el acceso a tecnologías y juegos de azar en línea. Como bibliotecario, pude incorporar herramientas educativas, literatura y activida-

des que ayudaran a los niños a tomar conciencia de los riesgos y a desarrollar habilidades de autocontrol y reflexión. Lo más importante de todo fue crear un espacio donde la prevención no se veía como una advertencia, sino como una oportunidad para aprender, divertirse y crecer de manera saludable.

Fuentes Consultadas

Roa, Miguel. *¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?* Editorial Ceapa.

Martínez, Paulina y Durán, Pablo (2020). *Juego en línea en la Argentina*. Editorial Cece.

LUDOPATÍA: UNA TEMÁTICA QUE NOS ATRAVIESA EN TODOS LOS NIVELES EDUCATIVOS

Carolina Perdiz

DNI 31673783

Área Curricular

La importancia del juego en el desarrollo de los niños y las niñas es innegable, ya que les permite desplegar muchas habilidades cognitivas, sociales y comunicativas.

El juego se relaciona con el placer o, como diría Piaget, con una búsqueda de placer. El juego permite la exteriorización de deseos, afectos y pensamientos.

Toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad.

El juego es patrimonio privilegiado de la infancia y uno de sus derechos inalienables, pero además es una necesidad que la escuela debe no solo respetar sino también favorecer a partir de variadas situaciones que posibiliten su despliegue.

En la actualidad sabemos que los juegos en la infancia se han ido modificando, principalmente por el avance de la tecnología e internet, que prevalecen en la vida de los niños, las niñas y adolescentes, como así también, en su entorno familiar, teniendo contacto desde temprana edad.

Una de las grandes problemáticas que hoy en día nos emergen, es la alta exposición de las infancias y adolescentes a las pantallas, siendo alarmante los efectos negativos que traen aparejados.

Por otro lado, el surgimiento de una nueva problemática que atraviesa como la ludopatía infanto juvenil.

Por este motivo y atendiendo los emergentes que hoy en día tanto nos preocupan, se puso en marcha el diseño de un proyecto

institucional que contemple la concientización e información a los alumnos, alumnas y sus familias, sobre los riesgos de la ludopatía y a su vez, impulsar la revalorización de los juegos tradicionales tanto en el ámbito escolar como en los hogares, como objetivos principales.

Propuestas orientadas para las familias:

- Taller para familias, dirigido por el equipo directivo de la institución, el equipo de orientación escolar y departamento de informática, brindado herramientas tecnológicas para la prevención de la ludopatía infantil. Se brindará un espacio para reflexionar y compartir experiencias y dudas al respecto de la temática.

Asesoramiento sobre la herramienta GOOGLE FAMILY LINK para que las familias puedan supervisar y controlar el uso que los niños y niñas hacen de sus dispositivos.

- Abordando la revalorización de los juegos tradicionales, se invitará a las familias, asignando un día diferente para cada una, a compartir momentos de juegos en la escuela, los cuales se desarrollarán en los recreos.

Propuestas orientadas para los alumnos y alumnas de Área Primario:

- Talleres de reflexión y concientización grupales por grados, a cargo del equipo de orientación escolar y sus docentes. En los diferentes encuentros se realizarán juegos como: “El juego truncado”, “La eterna espera”, “El juego de tu vida” y “Compra y espera”, a fin de concientizar sobre los efectos que tiene la ludopatía en las personas y sensibilizar sobre la temática. Las propuestas fueron elaboradas por la Confederación Don Bosco, como parte

del programa Pasaporte 0,0 dentro de la línea de Educación para la Salud.

- Creación de folletos sobre concientización de la ludopatía infanto juvenil.
- Realización de juegos tradicionales con la colaboración de los/as profesores de los distintos materiales especiales para la utilización de los mismos en los recreos escolares. (juegos con sogas, rayuela, baleros, muñecos y pelotas de trapo, construcción de barriletes, juegos con elásticos, tinenti, comecocos, tatetí, bowling, etc.)

Este proyecto se realizará durante todo el primer cuatrimestre del ciclo escolar, promoviendo de este modo la implementación de los juegos tradicionales dentro de los espacios de recreos escolares, extendiéndolo con una rutina dentro de las actividades lúdicas que se desarrollan en la escuela. Paralelamente se intentará motivar la disminución del uso de dispositivos tecnológicos, brindando opciones de recreación y ocio para que los niños y las niñas realicen fuera del colegio.

Fuentes Consultadas

CEAPA Ludopatía.pdf

Control Parental Prevención de ludopatía infantil.pdf

Recursos didácticos para la prevención ludopatía.pdf

GCBA Adolescentes y juegos de apuestas online.pdf

Juego en línea en Argentina.pdf

La Voz - Apuestas. El peligro de la ludopatía infantil_ dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para.pdf

Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes.pdf

Sociedad Argentina de Pediatría - Apuestas en línea un problema actual en la niñez y adolescencia.pdf

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN LA ESCUELA SECUNDARIA: UNA EXPERIENCIA DESDE LA PRECEPTORÍA

Alan Prieto
DNI 36598276
Área Curricular

Inicio

Ser preceptor en una escuela secundaria implica mucho más que el control de asistencias y la organización administrativa; es estar atento a las problemáticas de los estudiantes y generar espacios de acompañamiento. En una de las instituciones donde trabajo, noté que varios alumnos comentaban con entusiasmo sobre sus apuestas en plataformas digitales. A simple vista, parecía solo un entretenimiento, pero con el tiempo, algunos comenzaron a manifestar preocupaciones económicas, descuidos en sus estudios e incluso conflictos familiares debido al dinero perdido en apuestas.

Frente a esta situación, junto con un equipo de docentes y el departamento de orientación, decidimos abordar la problemática de la ludopatía desde un enfoque preventivo, utilizando estrategias participativas que permitieran la reflexión y el aprendizaje crítico sobre el tema.

Desarrollo

Para la implementación del proyecto, partimos de la premisa de que el juego, en su sentido recreativo, es una actividad sana, pero cuando se convierte en una necesidad compulsiva, puede derivar en serios problemas emocionales, sociales y económicos. Por ello, trabajamos con los siguientes objetivos:

- Concientizar sobre los riesgos de la ludopatía y su impacto en la vida cotidiana.
- Brindar herramientas para la toma de decisiones responsables.
- Fomentar el pensamiento crítico sobre las estrategias de marketing utilizadas por las plataformas de apuestas.

Estrategias Implementadas

1. Charla inicial y relevamiento: A través de una conversación abierta en el aula, exploramos qué sabían los estudiantes sobre las apuestas en línea, sus experiencias y su percepción sobre el tema. Para nuestra sorpresa, muchos no identificaban su comportamiento como riesgoso y lo veían como una posibilidad de “ganar dinero fácil”.

2. Juego de simulación: Diseñamos una actividad lúdica en la que cada grupo de estudiantes recibía una cantidad ficticia de dinero y debía tomar decisiones en base a apuestas simuladas. A medida que avanzaba la dinámica, los alumnos experimentaban la frustración de perder y la tentación de seguir apostando para “recuperar” lo perdido. Al finalizar, reflexionamos sobre la sensación de pérdida y el mecanismo psicológico detrás del juego compulsivo.

3. Análisis de publicidad y redes sociales: Los estudiantes analizaron anuncios de casas de apuestas y redes sociales donde influencers promocionaban juegos de azar. Identificaron las estrategias de manipulación utilizadas, como el refuerzo intermitente y la promesa de ganancias inmediatas.

4. Testimonios y prevención: Se compartieron testimonios de personas afectadas por la ludopatía y se discutieron estrategias de prevención, como el establecimiento de límites y el reconocimiento de señales de alerta.

5. Campaña de concientización: Como actividad de cierre, los estudiantes diseñaron afiches y videos para sensibilizar a sus compañeros sobre los riesgos del juego compulsivo.

Conclusión

La experiencia permitió que los alumnos identificaran los mecanismos detrás de la ludopatía y tomaran conciencia de los riesgos asociados a las apuestas en línea. Además, fortalecieron su capacidad de análisis crítico frente a los discursos publicitarios y comprendieron la importancia de la toma de decisiones informadas. Como preceptor, esta iniciativa me confirmó que la educación no formal y el acompañamiento son fundamentales para la formación integral de los jóvenes.

Fuentes Consultadas

Carbonell, X. & Guardiola, E. (2018). Juego Patológico y otras adicciones comportamentales. Editorial Síntesis.

Griffiths, M. (2005). Apuestas y adolescentes: un problema creciente. *Journal of Gambling Studies*.

Ministerio de Educación de Argentina. (2023). Guía de prevención de la ludopatía en adolescentes.

NO ES DIVERSIÓN, ES DOMINACIÓN

Mercedes Carmen Rodríguez

DNI 16773515

Área Curricular

Todos sabemos que el juego es diversión, pero cuando un juego se convierte en patológico, deja de divertir, aunque la ilusión provoque un aparente bienestar.

La ludopatía infanto-juvenil es un trastorno del control de impulsos que lleva a una persona a jugar de manera compulsiva. En los chicos, este problema puede manifestarse de diversas formas, desde el uso excesivo de videojuegos hasta la participación en juegos de apuestas en línea, ya sea deportivas, casinos virtuales o videojuegos con elementos de azar. Este es un problema actual que están atravesando un porcentaje cada vez mayor de nuestros alumnos: la edad de inicio se ha reducido: es de 11 años y sus consecuencias, negativas.

El problema central es que la idea de juego es inherente a la infancia y eso hace que, tras un halo de inocente diversión, se encuentren peligros significativos en los juegos por la web. Según la experta en educación, Laura Lewin, “es importante comprender que, a diferencia de los adultos, los niños están en una etapa de desarrollo en la que aún no han adquirido plenamente la capacidad de autorregulación y toma de decisiones conscientes, lo que los hace más vulnerables a caer en comportamientos adictivos”. Algunos indicadores de ludopatía en niños y adolescentes son: apostar cuando se siente ansioso o deprimido, irritación si no juega, pedir dinero a otras personas, vender sus pertenencias, arriesgar aspectos importantes de su vida como amistades y estudios por el juego, búsqueda de revancha, perder dinero, pero tener la fantasía de una apuesta que lo recupere y así apostar cada

vez más dinero, mentir negando que juegue con frecuencia, robar a compañeros o a los padres, intentar dejarlo, pero ser incapaz. Las consecuencias van desde problemas emocionales y psicológicos, como cambios de humor, ansiedad, tristeza, irritabilidad, e insomnio, comportamiento huraño; deterioro de las relaciones familiares y sociales; cefaleas, pérdida de peso, fatiga frecuente; limitación no solo de la comunicación sino del vocabulario; disminución del rendimiento académico, desmotivación e irresponsabilidad, inasistencias y abandono de los estudios; desatención y desinterés como pérdida de relaciones significativas, aislamiento y hasta problemas legales y judiciales.

El psicólogo Claudio Greco informa en la Comisión de Diputados, tratando el tema ciberapuestas que, “tanto las ciberludopatías como el consumo de sustancias es una cuestión de economía, por lo tanto, tiene que ser una cuestión de estado; por esto necesitamos campañas de prevención serias porque lo que antes era trasladarse para ir a jugar a un bingo, ahora los niños y adolescentes lo tienen en su casa, en el celular.”

Sebastián Bortnik, experto en Tecnología, sostiene que las ludopatías adolescentes no son un accidente, es el resultado de un diseño planificado para hacer daño y hay que ser intransigentes ya que, en los entornos cotidianos como las escuelas, se observa que los estudiantes, durante los recreos, participan en juegos de apuestas digitales, utilizando el dinero destinado a su almuerzo. Esta analogía resalta cómo las plataformas digitales han normalizado comportamientos adictivos desde edades tempranas. También afirma que “el celular, las aplicaciones y las redes sociales convirtieron a todos en adictos”, subrayando la dificultad generalizada para desconectarse de estos dispositivos, lo que pone de manifiesto cómo las herramientas digitales, diseñadas para captar y mantener la atención del usuario, pueden fomentar hábitos compulsivos.

“Cuando se trata de un jugador patológico, el componente lúdico de jugar se pierde por el grado de ansiedad de la actividad en sí misma” (...) el juego de azar es un reto a la suerte, la persona intenta poner a prueba sus fantasías de cambiar mágicamente su destino (...), pero no hay forma de controlar los resultados del juego y, apenas intervienen las habilidades de la persona, esa dependencia psicológica se manifiesta a través del deseo, ansia o pulsión irresistible”, según nos refiere Carbonell (pág. 205). Sumamos que también la publicidad hace lo suyo ya que “personas influyentes como presentadores y futbolistas prestan su imagen para asociar el juego a una actividad sin riesgo asociada a la diversión” (CEAPA); por todo esto nuestra tarea debe posibilitar la elaboración de proyectos cuestionando la realidad digital que no deja de ser la realidad cotidiana, alentando el diálogo, la escucha activa, el pensamiento crítico, la reflexión, el intercambio de opiniones, el debate, la sinceridad, el afloro de las sensaciones y sentimientos, debe apuntar a educar a los niños para un uso responsable y consciente de la tecnología y las familias, asumir un papel proactivo en la educación digital, lo que implica dar el ejemplo y establecer límites claros sobre el uso de dispositivos y plataformas digitales, tal como refiere Bortnik.

Profundizando y para comprender la gravedad del tema, el filósofo Byung-Chul Han sostiene que las tecnologías digitales realizan un control sutil que opera desde adentro de la subjetividad; los algoritmos son herramientas centrales para la conformación de una sociedad que, bajo la apariencia de libertad, se somete a nuevos mecanismos de dominación porque permiten la acumulación de enormes volúmenes de información generada en cada interacción digital que hacemos: no se trata solo de registrar actividades, sino de capturar emociones, preferencias y comportamientos cotidianos, creando un rastro digital que puede ser analizado y explotado por medio de las redes sociales y las plataformas digitales manipulando nuestras emociones y hábitos

de consumo de manera imperceptible, así el neoliberalismo ha reemplazado la opresión por la autoexplotación, haciendo que las personas se vean a sí mismas como empresas que deben gestionarse continuamente, y en un sistema donde se prioriza ganar dinero fácil, porque ¿Qué sujetos se perfilan en el futuro en este sistema? ¿Qué diseño conductual nos propone la era de las TIC? ¿Sujetos pensantes, críticos y libres o adictos y dominados?

Fuentes Consultadas

Bienestar Digital, (2025), Exposición de Facundo Bianco vía zoom.

Roa, M., (2019). ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?, <https://ceapa.es/que-es-la-ludopatia-y-que-consecuencias-tiene-2/>

Carbonell, X. y otros, (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Revista de Psicología*, volumen 25, pág. 201-220.

<http://www.raco.cat/index.php/Aloma>

Honorable Cámara de Diputados de la Nación, (11/6/2024), Comisión Ciberapuestas y ludopatía, <https://www.youtube.com/watch?v=d4lSCmFNTwc>

Café Kyoto, (11/10/2022). Psicopolítica y el control mental del neoliberalismo, Byung-Chul Han en

You Tube: <https://www.youtube.com/watch?v=nAnzPzGIW-A>

LUDOPATÍA EN LA ADOLESCENCIA

María Belén Salomone

DNI 29126380

Área Curricular

Ludopatía en la Adolescencia: Perspectiva del Dr. Enrique De Rosa Alabaster

Introducción

La ludopatía, o adicción al juego, es un trastorno del control de impulsos que afecta a personas de todas las edades, incluyendo a los adolescentes. Este problema ha cobrado relevancia en los últimos años debido al fácil acceso a plataformas de apuestas en línea. El Dr. Enrique De Rosa¹⁸, un destacado médico psiquiatra, neurólogo, sexólogo y médico legista, ha abordado este tema en diversas ocasiones, destacando la importancia de la prevención y el tratamiento adecuado.

En la escuela donde me desempeño podría implementar medidas preventivas de acuerdo a la teoría del Doctor consultado. Sí bien aún surgieron casos, considero que puede ser importante realizar charlas con los cursos de alumnos para concientizar sobre la problemática.

La Ludopatía en la Adolescencia

La ludopatía en adolescentes es un problema creciente que puede tener graves consecuencias para su desarrollo emocional y cognitivo. Según el Dr. De Rosa, la adicción al juego en esta eta-

¹⁸ El Dr. Enrique De Rosa Alabaster es un experto en salud mental con una amplia trayectoria en neurociencias y terapias cognitivas. Ha trabajado en áreas como los trastornos de ansiedad, el estrés y el trauma. Además, ha participado en medios de comunicación y ha escrito numerosos artículos sobre temas de salud mental.

pa de la vida puede llevar a problemas académicos, familiares y sociales. Los adolescentes son especialmente vulnerables debido a su etapa de desarrollo y la influencia de las redes sociales y la publicidad⁴.

Factores de Riesgo

El Dr. De Rosa destaca varios factores de riesgo que pueden contribuir al desarrollo de la ludopatía en adolescentes:

- **Acceso fácil a plataformas de apuestas en línea:** La disponibilidad de juegos de azar en internet ha aumentado significativamente el riesgo de adicción.
- **Publicidad agresiva:** Las celebridades e influencers en redes sociales a menudo promueven las apuestas, normalizándolas como una actividad atractiva para los jóvenes.
- **Problemas emocionales y de comportamiento:** Los adolescentes que experimentan ansiedad, depresión o problemas familiares pueden ser más propensos a desarrollar una adicción al juego.

Consecuencias de la Ludopatía

La ludopatía puede tener múltiples consecuencias negativas en la vida de los adolescentes:

- **Problemas académicos:** La adicción al juego puede llevar a una disminución del rendimiento escolar y al abandono de los estudios.
- **Problemas familiares:** La ludopatía puede generar conflictos familiares y problemas de comunicación.
- **Problemas financieros:** Los adolescentes pueden incurrir en deudas y problemas económicos debido a su adicción al juego.

Prevención y Tratamiento

El Dr. De Rosa enfatiza la importancia de la prevención y el tratamiento adecuado de la ludopatía en adolescentes. Algunas estrategias clave incluyen:

- **Fomentar la comunicación abierta:** Crear un ambiente donde los adolescentes se sientan cómodos para hablar sobre sus experiencias y preocupaciones relacionadas con el juego.
- **Establecer límites:** Regular el tiempo y el dinero que los jóvenes dedican a las apuestas puede ayudar a prevenir la adicción.
- **Educar sobre los riesgos:** Informar a los adolescentes sobre las consecuencias negativas de la ludopatía digital es crucial para que tomen decisiones informadas.
- **Promover actividades alternativas:** Incentivar la participación en deportes, actividades artísticas y otras pasiones puede ofrecer una salida positiva.

Conclusión

La ludopatía en la adolescencia es un problema serio que requiere la atención y colaboración de toda la sociedad. El Dr. Enrique De Rosa Alabaster ha destacado la importancia de la prevención y el tratamiento adecuado para proteger a los jóvenes de esta adicción. Con un enfoque integral y multidisciplinario, es posible crear un entorno más saludable y seguro para los adolescentes.

Fuentes Consultadas

De Rosa Alabaster, E., & Cancrini, L. (2020). La caja de Pandora: Manual de psiquiatría y psicopatología (1.^a ed.). Editorial Médica.

EL ARTE COMO HERRAMIENTA DE PREVENCIÓN: ABORDANDO LA LUDOPATÍA A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Natalia Sánchez

DNI 23312886

Área Curricular

El propósito fundamental de las prácticas docentes en el área de la educación artística es desarrollar la creatividad, la expresión y la reflexión crítica de los estudiantes, proporcionándoles herramientas para explorar y comprender tanto su entorno como sus emociones. En este sentido, la educación artística puede jugar un papel clave en el tratamiento y la prevención de problemáticas sociales y emocionales, como la ludopatía. A través de actividades artísticas, los estudiantes pueden canalizar sus emociones, reflexionar sobre temas importantes de manera simbólica y encontrar formas de expresar pensamientos complejos que de otro modo podrían ser difíciles de comunicar.

En el caso específico de la ludopatía, los propósitos de la práctica docente en el aula de arte buscan:

1. Sensibilizar a los estudiantes sobre los riesgos de la ludopatía, mediante actividades creativas que promuevan la reflexión sobre los efectos emocionales y sociales del juego compulsivo.
2. Fomentar la autoexpresión a través de medios artísticos, para que los estudiantes puedan representar sus pensamientos y sentimientos sobre la ludopatía, utilizando el arte como medio para la toma de conciencia y la reflexión.
3. Desarrollar habilidades emocionales que permitan a los estudiantes gestionar de manera efectiva sus

sentimientos frente a situaciones de adicción, utilizando herramientas artísticas para expresar lo que a menudo no pueden verbalizar.

4. Promover el trabajo colaborativo en torno a la reflexión sobre la ludopatía, donde los estudiantes discutan sus experiencias y opiniones de manera respetuosa y abierta, utilizando el arte como medio para la creación de soluciones y mensajes de concienciación.

Experiencia Áulica: Implementación de Estrategias para Abordar la Ludopatía a través del Arte, proyecto educativo para trabajar con un grupo de estudiantes de secundaria en una escuela pública.

Objetivo de la Actividad:

El objetivo principal de la actividad fue que los estudiantes tomaran conciencia sobre los peligros de la ludopatía, sus efectos emocionales y sociales, y utilizaran el arte para representar sus percepciones y sentimientos al respecto. Se trataba de crear un trabajo visual que reflejara el impacto que puede tener el juego compulsivo, a través de imágenes, símbolos y colores.

Desarrollo de la Actividad:

1. Introducción al Tema y Contextualización: Comencé la clase con una introducción sobre la ludopatía, explicando sus efectos y cómo esta adicción no se limita solo a los juegos de azar tradicionales, sino que también incluye los videojuegos y las apuestas en línea, que son comunes en la vida de los adolescentes. Utilicé imágenes y videos educativos para ilustrar de manera visual las consecuencias de la adicción al juego, lo que permitió a

los estudiantes visualizar cómo el comportamiento compulsivo puede deteriorar la vida personal y emocional.

2. Reflexión y Discusión Inicial: A continuación, realicé una dinámica en la que los estudiantes reflexionaron en grupos pequeños sobre el tema, respondiendo preguntas como: ¿Qué es la ludopatía? ¿Cómo creen que puede afectar a las personas que sufren de esta adicción? ¿Han tenido experiencias o conocen a alguien que haya tenido problemas con el juego? Esta reflexión grupal les permitió conectarse emocionalmente con el tema y abrir el diálogo.

3. Creación Artística Digital: Después de la discusión, los estudiantes pasaron a la fase creativa. Utilicé herramientas digitales como Canva y Pixlr para que los estudiantes pudieran diseñar sus propias representaciones visuales de la ludopatía. La consigna era crear un cartel o una ilustración digital que reflejara cómo el juego puede transformar la vida de una persona, tanto en sus aspectos positivos (la euforia del juego) como negativos (la dependencia, la soledad, el desgaste emocional). A través de Canva, los estudiantes tuvieron acceso a una variedad de imágenes prediseñadas, colores y tipografías que les permitieron experimentar y crear composiciones visualmente impactantes. Algunos decidieron crear imágenes que contrastaban la euforia del juego con sus consecuencias, utilizando colores brillantes para representar la emoción inicial y colores oscuros para mostrar los efectos de la adicción.

4. Exposición y Reflexión Final: Una vez que los estudiantes completaron sus trabajos, organizamos una pequeña exposición en el aula. Cada estudiante o grupo presentó su trabajo y explicó el proceso creativo. El resultado de la actividad fue sumamente positivo. Los estudiantes no solo desarrollaron sus habilidades artísticas, sino que

también lograron reflexionar de manera profunda sobre un tema importante para su bienestar emocional.

A través de esta experiencia, pude observar cómo el arte se convierte en una poderosa herramienta para tratar temas sensibles como la adicción. Al mismo tiempo, el uso de herramientas digitales permitió que los estudiantes se sintieran más involucrados y motivados en el proceso creativo, facilitando una reflexión genuina y un aprendizaje significativo. En conclusión, la práctica docente en el área de la educación artística no solo busca fomentar la creatividad, sino también proporcionar a los estudiantes un espacio para que expresen y reflexionen sobre cuestiones emocionales y sociales importantes. La ludopatía es un tema complejo y doloroso, pero a través del arte, podemos ayudar a los estudiantes a entender sus emociones, reflexionar sobre sus comportamientos y, lo más importante, tomar conciencia de los efectos que ciertas conductas pueden tener en su vida y en la de quienes los rodean.

Fuentes Consultadas

Müller, K. (2015): "La ludopatía: El trastorno de la adicción al juego". Editorial Médica Panamericana.

García, R. (2017): "La ludopatía: Un análisis social y psicológico". Editorial Pirámide.

JUGAR CON RESPONSABILIDAD

Giuliana Taibi

DNI 42149958

Área Curricular

Breve descripción

Se llevará adelante una secuencia didáctica de 3 clases en Educación Física, con los alumnos y alumnas de sexto y séptimo grado, donde se trabaje el concepto y las problemáticas de la Ludopatía.

Fundamentación

Según la OMS, la ludopatía, “es una enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar apostando dinero. La edad de inicio es cada vez más temprana, sobre todo en las que se llevan a cabo por internet. Según la encuesta ESTUDES 2021, menos de la mitad de los estudiantes (44,4%) manifiestan que se les ha informado de los efectos y los problemas asociados al juego online y a las apuestas.”

Las situaciones de adicción de los juegos de los estudiantes son aspectos que deben ser tratados consistentemente a través de propuestas pedagógicas y didácticas que permitan concientizar estas problemáticas para poder visualizarlas y prevenirlas.

Objetivos

- Sensibilizar a los estudiantes sobre la ludopatía y el impacto negativo de los juegos de azar en la vida de las personas.
- Fomentar el pensamiento crítico respecto al uso saludable del tiempo y el juego.

- Reflexionar sobre el valor del tiempo y cómo las decisiones relacionadas con el ocio, como los juegos, pueden afectar nuestras vidas si no se manejan de manera responsable.

Secuencia didáctica

CLASE 1:

Inicio: La clase comenzará con una charla sobre lo que los alumnos y alumnas entienden por “jugar”. Algunas preguntas que se realizarán serán: “¿Qué tipos de juegos les gustan?” “¿Qué diferencias hay entre jugar por diversión y jugar de manera adictiva?”. Luego se definirá “ludopatía” y conversaremos acerca de cómo afecta a las personas.

Desarrollo: Se realizará una actividad que consistirá en que los estudiantes tomen decisiones rápidas en una serie de desafíos físicos. Algunas de estas decisiones, involucrarán un “riesgo”, por lo que, tendrán que decidir si tomar un atajo o jugar “seguro”. Ejemplo: Optar entre realizar un camino de equilibrio sobre un banco largo o realizar múltiples ejercicios gimnásticos seguidas de forma rápida.

Conclusión: Se realizará una reflexión en grupo sobre cómo las decisiones rápidas en los juegos físicos pueden relacionarse con las decisiones impulsivas en los juegos de apuestas. Se destacará la importancia de los juegos saludables, y cómo el ejercicio físico puede ser una forma de liberar tensiones o emociones sin caer en los riesgos de los juegos de azar.

CLASE 2:

Inicio: Comenzará la clase con una pequeña dinámica en la que los estudiantes tendrán que imaginar que tienen un “cofre de tiempo” y deberán decidir cómo distribuirlo durante un día. Ejemplos: estudiar, jugar, hacer deporte, etc.

Desarrollo: Los estudiantes planificarán en una hoja un día de su vida, dividiéndolo en horas y colocando cuántas horas de su día le dedican a cada actividad. Luego, quien se anime, comparará sus horarios con la clase y se hablará sobre la importancia de organizar el tiempo de manera responsable.

Conclusión: Se hablará, entre todos y todas, sobre lo que aprendieron en la clase. Se explicará que, aunque es divertido jugar, es importante saber cuántas horas al día le dedicamos a cada actividad, ya que abusar de una cosa como, por ejemplo, los juegos de apuestas, puede hacer que no tengamos tiempo para otras actividades importantes.

CLASE 3:

Inicio: En el inicio de clase, se conversará acerca de cómo el ejercicio físico puede ser una herramienta para prevenir conductas adictivas.

Desarrollo: Se separará a los estudiantes en equipos y realizarán una carrera de obstáculos. Una vez terminada, tendrán que realizar una reflexión breve sobre cómo la actividad física puede ser una forma de escapar de las preocupaciones y evitar conductas adictivas. “¿Cómo se sienten al superar los obstáculos?”

Conclusión: La clase finalizará en una charla destacando cómo tener hábitos saludables, como el deporte, puede ayudar a mantener el equilibrio mental y físico. También se les recordará que, si alguna vez sienten que un juego se está volviendo adictivo, es importante buscar ayuda.

Fuentes Consultadas

InfoAdicciones. (s.f.). *Ludopatías*. InfoAdicciones. <https://infoadicciones.org/adicciones/ludopatias/>

LAS COMPUTADORAS DE LA ESCUELA Y SU USO EN LOS RECREOS

Yamila Tornero

DNI 29737944

Área Curricular

Mi nombre es Yamila Tornero, soy docente de nivel primario de educación musical. El año pasado lamentablemente se tuvo que trabajar muy profundamente no solamente con los estudiantes sino con algunas docentes de grado, específicamente de 6° y 7° ya que utilizaban las computadoras de la escuela con estos grados con la excusa de no saber qué hacer con los chicos en los recreos los días de mucho frío o de mucho calor o siempre con alguna excusa, los problemas comenzaron cuando tenía que ir a buscar a alguno de esos dos grados y era casi imposible hacer que apagarán las máquinas para poder ir al salón y trabajar, siempre se generaban discusiones, llantos y maltrato y cada vez el tiempo en lograr que apagarán los dispositivos llevaba más tiempo (no solo me pasaba a mí, después me enteré de que le pasaba al profesor de educación física y ni hablar de la profesora de medios audiovisuales, donde cada vez que necesitaba usar las máquinas estaban sin baterías o todas intervenidas con stickers o corrector con nombres).

Había una alumna en particular que comenzó a tener crisis de angustia, llanto y malestares en general y nadie sabía por qué. Un día, cansada de rogarles que apagarán las máquinas (siempre con permiso de sus maestras de grado) me cansé y les dije... "saben que, sigan con lo que están, busco mis cosas y vuelvo...", la maestra no podía creerlo. Cuando llegué al aula la maestra de grado se fue y yo comencé a pasar por los bancos y al llegar al de esta alumna la sorprendí con su Instagram abierto donde en horario

escolar chateaba con su novia que siempre le hacía planteos de celos o bullying.

Inmediatamente denuncié lo ocurrido a conducción para alertar de los peligros y la falta de cuidado de parte de los adultos, situación que nadie atendió ya que la semana siguiente cuando entré al aula había dos alumnas filmándose mientras bailaban, según ellas no se estaban grabando y por eso la seño las había dejado.

La semana siguiente la alumna llega a la escuela llena de moretones, se activa el protocolo de vulneración de derechos de la niña, y resulta que la madre le había pegado porque no le había querido dar las contraseñas de su Instagram.

Luego de que a la alumna se la apartara de la familia, tuvo que comenzar un tratamiento con psicólogos y buscar familiares que pudieran hacerse cargo para no ir a un orfanato, recién en esa instancia las maestras de grado tomaron un poco de conciencia de la falta de cuidados respecto del uso de dispositivos e internet.

Desde mi área no trabajamos el tema específicamente, ya que siempre traté de no usar los dispositivos dado que me daba cuenta de que los y las estudiantes no sabían manejar la herramienta con responsabilidad y que tal vez por ser barrios carenciados ese era el único momento donde tenían acceso a una computadora y a internet.

Con la maestra de medios audiovisuales comenzaron una campaña del uso responsable de dispositivos, pero lamentablemente las maestras a cargo de esos niños eran (son) no sé si adictas al celular, pero darles las máquinas a los chicos les permitía a ellas continuar con el vicio con el agravante que desde la conducción de la escuela mientras que nadie se lastimara físicamente a nadie le importaba demasiado lo que pasara.

El grado ya egresó, se cambió a una de las maestras de ciclo y se dialogó con medios audiovisuales para poder pensar juntos

estrategias y hacer un buen uso de los dispositivos y trabajar con quienes quedan aún en la escuela y cruzando los dedos de que los y las estudiantes que egresaron puedan en su nuevo nivel de secundaria tener adultos con mayor conciencia y herramientas para afrontar estos temas, ya que lamentablemente no se lograron grandes cambios más que la visibilización de lo que sucedía.

Conclusión

Hasta antes de tomar este curso, tampoco había dimensionado el peligro que conlleva el mal uso de internet.

No he tenido experiencias o sabido de casos de alumnos y ludopatía, pero ver a los estudiantes de 7° alterarse y ponerse agresivos al momento de sacarles las computadoras para poder trabajar fue muy sorprendente para mí y luego de escuchar al facilitador pude encuadrar todo lo que viví el año pasado.

Me quedo reflexionando en nuestra labor como docentes, pero no puedo evitar preguntarme por esas dos maestras que facilitaban estas situaciones.

La falta de capacitación, de estrategias y sobre todo de AMOR hacia nuestros niños en que por suerte son pocas veces vistos pero que lamentablemente sucede y más en poblaciones vulnerables.

LUROPATÍA DIGITAL EN NIÑOS Y COMO AFECTA A SU SALUD MENTAL

Melani Arroyo
DNI 42055674
Área Curricular

Para entender lo que es la ludopatía digital, primero tenemos que entender que es la ludopatía tradicional y como se diferencian.

La “ludopatía” también conocida como un juego patológico, es un problema serio que afecta a varias familias y/o personas individuales. Se caracteriza por una necesidad incontrolable de jugar o apostar, individualmente de las consecuencias negativas que esto podría conllevar. Como la pérdida del sustento económico o los conflictos familiares que se pudieran llegar a producir a falta de este, tanto también por los problemas psicológicos que pueden llegar a generarse por este tipo de adicción.

Es importante abordar este tema con empatía y comprensión. Ya que también estamos tratando con un trastorno del comportamiento, donde el sujeto está lidiando con un cierto impulso incontrolable a apostar.

La Ludopatía Digital es una forma de adicción al juego que se desarrolla mediante plataformas digitales, como videos juego en línea, juego de azar en internet, apuestas deportivas, o casinos virtuales. La diferencia principal en la ludopatía digital y la tradicional es el entorno virtual que permite el acceso constante y sin restricciones a estos juegos, aumentando el riesgo de desarrollar la adicción, aunque no siempre siendo el caso.

El acceso fácil a los juegos en línea, junto con la posibilidad de jugar en cualquier momento y lugar, ha contribuido al aumento de la ludopatía digital en los últimos años.

Según estudios, en Argentina 7 de cada 10 personas que juega con frecuencia son adictos, a nivel mundial esto varía más entre el 1 y 3%. Esto basado en lo que dicta el Observatorio de Adicciones y Consumo. Ahora siendo más generales, en este país 8,29% de los argentinos apostó online en algún momento. 12,5% entre jóvenes de 15 y 24 años.

Mi trayecto en la zona profesional no es extenso, mi carrera como profesora de Música empezó hace no más de 4 años. Sin embargo, pude llegar a ver como uno de mis alumnos se veía afectado por la ludopatía digital. Para él, los casinos online no eran más allá que un juego, ya que, tiene 13 años, a esa edad es fácil ser susceptible a este tipo de cosas. Pasó de jugar videos juegos por diversión a inevitablemente apostar, obviamente sin estar consciente de esto. En un descuido de los padres, gastó dinero en una aplicación que, según nos explicaba, la recomendó su influencer favorito. Esta situación no pasó a mayores afortunadamente, pero si note el cambio de actitud de mi alumno, su estado anímico pasó de tranquilo a ansiedad constante o fácilmente irritable. Fue una forma de despertarme y observar a mis alumnos más cuidadosamente. En la reunión con sus familiares se recomendó a los padres una psicopedagoga para tratar con la salud mental que este suceso le pudo causar al niño, también se recomendó de cierta manera la restricción del uso de aparatos digitales y por consiguiente la prohibición de este en el salón, ofrecimos ayuda y más atención al alumno en sus deberes escolares. Esto con la intención de reducir la intención de apostar y la ansiedad, también para que este no perdiera su año escolar. Sucedió bajo el raciocinio de un niño de 13 años, fue fácil de controlar, pero ¿qué pasa con otras edades? Esto me hizo investigar como la Ludopatía digital puede afectar a los más jóvenes, aunque hay que ser conscientes que este tipo de adicciones conllevan un proceso psicológico detrás, la forma en la que muchos se sienten atraídos va más allá de la representación de lo moral. La adicción al juego es un problema complejo que involucra varios factores psicológi-

cos. El juego activo libera neurotransmisores (sustancia química que liberan las neuronas) como, por ejemplo, la dopamina que desempeña un papel importante en el sistema de la recompensa y placer. Cuando el jugador gana experimenta una sensación de euforia, lo que, impulsa y motiva a seguir. Ahora, ¿Como afecta esto a los adolescentes? Los jóvenes son particularmente susceptibles a la ludopatía digital debido a su familiaridad con la tecnología y su deseo de encajar socialmente. Al ser más susceptibles a la influencia de sus pares y a la publicidad, pueden verse impulsados a participar en actividades de juego sin comprender completamente los riesgos. Es importante no subestimar la ludopatía digital en sus hijos o alumnos, porque esto puede pasarle a cualquiera, incluso los más pequeños. Los adolescentes que desarrollan ludopatía pueden experimentar altos niveles de ansiedad, desesperación y culpa. La adicción al juego puede deteriorar su nivel académico, perder interés en sus actividades o falta de concentración en sus tareas y responsabilidades. La ludopatía digital en adolescentes puede causar que sus relaciones interpersonales se vean afectadas con sus amigos y familiares. Los adolescentes se pueden aislar socialmente, mentir sobre su actividad de juego o tener conflictos con sus seres queridos a causa de su comportamiento compulsivo. La falta de sueño también es un problema en la ludopatía digital, ya que, los adolescentes se desvelan jugando, interrumpiendo su ciclo de sueño, lo que puede llevar a la irritabilidad, fatiga y problemas de concentración. La normalización del juego actualmente, por las innumerables redes sociales, medios, entre otras publicidades constantes y cotidianas, impulsa a los adolescentes a ver el juego como una actividad normal y aceptable, lo que incrementa el riesgo de desarrollar una adicción por el juego en la edad adulta. También los adolescentes que utilizan el juego como una vía de escape a sus problemas cotidianos o a él estrés, pueden no desenvolverse correctamente a la hora de expresar sus emociones, perdiendo el control de este o siendo incapaz de comunicarse, causando un ciclo de dependencia.

En conclusión, la ludopatía digital puede tener efectos graves en adolescentes, afectando su salud mental, rendimiento académico, relaciones y desarrollo personal. Es importante que padres y educadores sean conscientes del tipo de riesgo que corren nuestros hijos o alumnos a la hora de estar en las redes sociales y promuevan un entorno de apoyo y educación sobre el juego responsable.

Fuentes Consultadas

La Voz- Apuestas. El peligro de la ludopatía infantil. (2024)

Martello W. Observatorio de desarrollo humano Pensando Políticas Públicas (2023).

Pedrouzo S. GCBA (2024). "la adolescencia es una etapa de vulnerabilidad en la que se atraviesan situaciones relacionadas con algún tipo de frustración afectiva y el riesgo de desencadenar un patrón adictivo de comportamiento es mayor."

Paulina M y Pablo D (2020). Juego en línea en Argentina.

Roa M. (2019) Ceapa Ludopatía: ¿Que es la ludopatía y cómo afecta a la persona?

UN POSIBLE ABORDAJE SOBRE LUDOPATÍA EN LA ESCUELA

Eduardo Ismael Hossein

DNI 20576322

Área Curricular

Introducción

M está en 3er año. En junio, la familia del estudiante se acercó preocupada, por su comportamiento, tanto en casa como en la escuela según la referencia del preceptor, y por el robo de dos teléfonos celulares en menos de una semana del que habría sido víctima.

En lo que respecta a la vida escolar, simultáneamente a esto estuvieron llegando comentarios a los tutores y preceptores, acerca de la posibilidad de uso de aplicaciones de apuestas. El psicólogo, al estar presente en la reunión, asumió la responsabilidad de conversar con él y con su psicóloga para hacer seguimiento de la situación. La situación se complicó debido a esos rumores y el posible involucramiento de M en actividades de apuestas en línea, lo que generó una creciente preocupación entre sus padres y educadores.

Desarrollo

La reunión con la familia de M se llevó a cabo un viernes en el despacho del D.O.E., con los tres integrantes del equipo, presentes. La atmósfera era tensa; su madre expresó su preocupación por el cambio en el comportamiento de su hijo, quien se volvió más aislado y distante. La presión de encajar entre sus pares y los rumores sobre el uso de aplicaciones de apuestas lo llevaron a un estado de ansiedad e incertidumbre.

Durante la reunión, el psicólogo del D.O.E se ofreció a hablar con M en privado para entender mejor su perspectiva y ayudarlo a enfrentar los desafíos que estaba experimentando. El martes siguiente entonces, el psicólogo entrevista solamente a M quien llegó un poco nervioso, pero el profesional, con un enfoque amable y empático, logró que el joven se sintiera más cómodo y comenzara a compartir sus pensamientos.

A lo largo de sucesivas entrevistas, incluyendo una videollamada con su psicóloga y un mantenimiento de la comunicación por correo electrónico con la colega, el psicólogo ayudó a M a reflexionar sobre sus emociones y decisiones. El estudiante habló sobre la presión de sus amigos y su deseo de pertenencia, lo que lo llevó a explorar las apuestas en línea. El psicólogo trabajó con él en el desarrollo de estrategias para fortalecer su autoestima y construir relaciones más saludables, alentándolo a profundizar estos temas en su terapia individual y a reconstruir la confianza con sus padres.

Para involucrar a la familia en el proceso, el psicólogo organizó encuentros donde la madre pudo explorar distintas maneras, algunas inéditas, para comunicarse mejor con su hijo. Si bien establecieron un ambiente de confianza en sus conversaciones, no fue un proceso sencillo. M, aunque más dispuesto a compartir, todavía mostraba reticencias y a menudo se sentía incómodo discutiendo ciertos temas. Esto hizo evidente que la lucha contra la “tentación” (término que él mismo utilizó) de las apuestas seguía siendo un desafío importante.

A lo largo de las semanas, el psicólogo sugirió actividades alternativas compartidas en el curso, que ayudaron a M a reconectar con sus intereses y hacer nuevos amigos sin la presión del juego. Sin embargo, el progreso fue lento y lleno de altibajos. En un par de ocasiones, M volvió a enfrentar dicha “tentación” de participar en apuestas, lo que causó cierta desconfianza en su madre y frustración en él mismo.

Con el tiempo, M comenzó a mostrar algunos logros modestos. Aprendió a reconocer cuándo buscaba la aprobación de sus amigos a través de comportamientos riesgosos y realizó esfuerzos por fortalecer sus amistades y explorar pasatiempos que disfrute. Para ello se utilizaron distintas dinámicas grupales en el curso, incluyendo a la tutora y al preceptor. Su familia, aunque cada vez más unida en virtud de ayudar en la causa, continuaba preocupada por los momentos de duda y la posibilidad de que el tema de la ludopatía no estuviera del todo resuelto.

Conclusión

Esta experiencia resalta la importancia del seguimiento profesional en situaciones de riesgo emocional y comportamental en el ámbito educativo. La intervención llevada a cabo, junto con el apoyo familiar, permitió construir un camino hacia vínculos saludables con compañeros y con la tecnología. No obstante, la lucha de M contra esa vivencia de tentación hacia las apuestas es un proceso en curso; si bien ha habido avances, aún queda un largo camino por recorrer. La combinación de estrategias emocionales y actividades significativas ha ayudado a M a lidiar con la presión social y a fortalecer su autoestima, pero es evidente que el camino hacia una resolución total sigue abierto y requerirá un enfoque continuo y sostenido.

Fuentes Consultadas

CEAPA Ludopatía.pdf

Control Parental prevención de ludopatía infantil.pdf

Recursos didácticos para la prevención ludopatía.pdf

GCBA Adolescentes y juegos de apuestas online.pdf

EL RELOJ ANTI - LUDOPATÍA

Fernando Torrez

DNI 27024436

Área Curricular

Inicio

Luego ver el video ofrecido en el curso y poder ver los porcentajes ofrecido en encuestas dada por el GCBA, se me ocurrió poder realizar una encuesta anónima en mis estudiantes para ver si tenían cierta similitud con los porcentajes obtenidos. Si bien en principio la encuesta fue con el objetivo de obtener puros datos estadísticos trate de no adelantar el tema Ludopatía para que los conocimientos e informaciones que desarrollaríamos a continuación no interfieran con los datos obtenidos, por ejemplo una de las preguntas fue quien sabía cómo apostar en cierta plataforma porque un amigo necesitaba hacerlo y no sabía cómo, si podían informar en cuál de las plataformas era más fácil apostar y en cuales era más fácil ganar, y quién se animaba a capacitarnos para aprender a hacerlo por nuestra cuenta, las respuestas sobre tipos de contenidos, tipos de aplicaciones y tipos de apuestas me confirmaron que la encuesta tendría gran porcentaje de realidad. Luego de analizar los datos obtenidos pude comprobar que, si bien eran menores a los de la encuesta del GCBA, sabía que eran reales. Por eso, se organizaron actividades para desarrollar el tema en profundidad.

Desarrollo

Se realizó una clase sobre LUDOPATÍA: considerando que “es una enfermedad caracterizada por un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar apostando dinero” (Roa, p.2). Durante la clase se hizo énfasis respecto a qué significa, cómo

afecta a la persona, los efectos a nivel físico, mental y social, cómo podemos prevenirla, cuáles son las causas y consecuencias de ser un ludópata, como tomar conciencia que la Ludopatía no solo tiene que ver con las apuestas, sino que también está estrechamente relacionada al tiempo dedicado a los juegos en línea, teniendo en cuenta que “Un juego es considerado en línea cuando utiliza una conexión remota a través de la que el jugador hace sus apuestas” (Martínez & Durán, 2020, p.4), con el propósito de tomar conciencia que ellos al ser menores de edad están muy expuestos a ser víctimas de esta adicción. También se expuso el resultado de la encuesta realizada. Posteriormente a la clase/charla se trabajó en grupos divididos sobre las diferentes temas desarrollados y debían confeccionar afiches para exponer en las galerías de la escuela, por último Cada grupo debía buscar imágenes en diarios y revistas y hacer un collage sobre actividades que puedan y les gustaría realizar en sus tiempos libres (actividades de ocio) de tal forma que puedan prevenir la Ludopatía, y de esas actividades que buscaron quienes las realizan y que sienten al realizarlas (experiencias personales); que otro tipo de actividades se pueden realizar para alejarse del mundo virtual y acercarse al mundo real.

Conclusión

Los estudiantes lograron tomar conciencia sobre los peligros de estar tanto tiempo conectados con su teléfono celular y sobre lo vulnerable que son a estos peligros ya que “ las plataformas no restringen el acceso a los menores de edad, ponen en riesgo la información personal de los apostadores y no garantizan un juego justo” (GCBA, 2024, p.7); por eso en la actualidad buscan semanalmente actividades para mantenerse en un medio natural y realizar actividades que no permitan tener tiempo libre que tiene el uso del celular, para esto se implementó un reloj personal de 24 horas, para que los estudiantes vayan anotando cuánto tiem-

po están con el celular (marcándolo en el reloj con color rojo) y anoten cuánto tiempo están realizando otro tipo actividades de ocio (deportes, caminatas, charlas familiares, reunión con amigos sin uso del celular, etc.) y estudiando (marcándolo en el reloj con color verde), al pasar el tiempo deben lograr que el color verde supere al color rojo; se buscó de este modo que el conocimiento obtenido durante la clase logre ser extendido a las familias (hablándolo en sus casas) para “prevenir la ludopatía virtual, proteger a las víctimas y concientizar su entorno familiar” (Martínez & Durán,2020,p.17).

Fuentes Consultadas

Martínez, P., & Durán, P. (2020). Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía. Confederación Don Bosco.

GCBA. (2024, marzo). Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia. Revista Sociedad Argentina de Pediatría. https://capacitacion.quinttos.com/pluginfile.php/117435/mod_folder/content/0/GCBA%20Adolescentes%20y%20juegos%20de%20apuestas%20online.pdf?forcedownload=1

Roa, M. (s.f.). ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene? <https://miguelroapsicologo.com/>

Martínez, A., & Durán, P. (2020). Juegos en línea en Argentina, ¿es necesaria su regulación? CECE. Recuperado de https://capacitacion.quinttos.com/pluginfile.php/117435/mod_folder/content/0/Juego%20en%20linea%20en%20Argentina.pdf?forcedownload=1

LA INTERVENCIÓN EN LA LUDOPATÍA EN EL AULA DE CERÁMICA: UNA EXPERIENCIA EN UNA ESCUELA PARA ADULTOS

Matías Franchignoni

DNI 37841447

Área Curricular

Inicio

El aula de cerámica en la escuela para adultos representó un espacio abierto a la creatividad, pero también un contexto terapéutico en el que se pudieron incorporar herramientas para abordar la ludopatía. Los participantes, muchos de los cuales lidiaban con la adicción al juego, encontraron en el barro un medio para canalizar sus emociones de una forma constructiva. La cerámica, al requerir concentración y paciencia, permitió a los individuos conectar con el presente y disminuir las tensiones generadas por el deseo de jugar.

Desarrollo

Durante las sesiones, se aplicaron técnicas de mindfulness o atención plena. Este enfoque, al fomentar la conciencia del momento presente, se convirtió en una herramienta clave para los participantes, ya que los ayudaba a detener los pensamientos impulsivos relacionados con el juego. La cerámica, al exigir una atención detallada en cada movimiento y en cada paso del proceso de creación, funcionó como una forma de meditación activa que no solo relajó a los alumnos, sino que también les permitió desconectarse de los pensamientos que los vinculaban a la ludopatía.

Por otro lado, se promovió el trabajo en grupo. A través de esta dinámica, los participantes pudieron compartir sus experiencias, aunque de manera indirecta, sobre sus luchas personales con el juego. El espacio de la clase de cerámica se convirtió en una especie de “circulo terapéutico”, donde los miembros del grupo podían expresar sus emociones y reflexiones sin temor al juicio, lo cual fortaleció la red de apoyo social. Si bien el curso no se centraba específicamente en la ludopatía, el acto de compartir en un entorno seguro permitió que los participantes comenzaran a identificar patrones de comportamiento relacionados con su adicción, sin necesidad de entrar en detalles personales que pudieran resultar incómodos.

Un desafío importante en este proceso fue la limitada disponibilidad de recursos fuera del entorno escolar. En muchas comunidades, el acceso a programas específicos para el tratamiento de la ludopatía es restringido. De hecho, en muchas ocasiones, las únicas opciones de apoyo a jugadores anónimos se encuentran dentro de iglesias u otros espacios religiosos. Estos grupos ofrecen un apoyo invaluable, pero su alcance es limitado, ya que no todos los afectados por la ludopatía se sienten cómodos o dispuestos a participar en estos espacios. Esta realidad subraya la importancia de crear nuevas alternativas de apoyo accesibles en espacios educativos y comunitarios, donde las personas puedan encontrar recursos que les ayuden a enfrentar sus problemas sin tener que recurrir exclusivamente a organizaciones religiosas.

Conclusión

La implementación de estrategias educativas en el aula de cerámica en la escuela para adultos evidenció el potencial de las actividades creativas como herramientas terapéuticas para tratar la ludopatía. No obstante, es necesario reconocer que las estrategias utilizadas en este contexto son solo una parte de un proceso más amplio de intervención, ya que fuera de entornos educativos

como este, los recursos para tratar la ludopatía siguen siendo insuficientes.

La falta de acceso a terapias especializadas y el predominio de los grupos de Jugadores Anónimos en las iglesias muestra una brecha en el apoyo a quienes luchan contra la adicción al juego. Si bien estos grupos desempeñan un papel valioso, el desafío está en ampliar el acceso a estos recursos, desarrollando nuevas estrategias de intervención que involucren tanto a instituciones educativas como a organismos de salud pública. Crear espacios inclusivos, tanto en lo educativo como en lo social, es crucial para que más personas afectadas por la ludopatía puedan acceder al apoyo que necesitan para superar su adicción.

Fuentes Consultadas

Hernández, A. (2016). Mindfulness en el tratamiento de la ludopatía: una revisión sistemática. *Revista de Psicología y Salud*, 18(2), 125-139.

Kessler, R. C., & Stipp, S. (2010). Pathological gambling: A psychiatric disorder and its treatment. *American Journal of Psychiatry*, 167(12), 1474-1481. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.2010.09101403>

Martínez, G., & Rodríguez, L. (2014). Estrategias pedagógicas para la intervención en la ludopatía en contextos educativos. *Revista de Educación y Psicología*, 10(4), 84-97.

Pérez, A. (2015). El papel de los grupos de ayuda en la rehabilitación de la ludopatía: una perspectiva desde las iglesias. *Psicoanálisis y Sociedad*, 19(3), 203-215.

LUDOPATÍA: CÓMO PREVENIR DESDE ACCIONES ARTÍSTICAS

Anabella Ibáñez

DNI 27202463

Área Curricular

Hoy en día observamos en las escuelas que la comunicación de las nuevas generaciones está atravesada por el entorno virtual continuamente. Las mismas son utilizadas por estudiantes dentro y fuera del horario escolar. Allí se dan una serie de interacciones de los estudiantes con el entorno social y sobre todo en los momentos de ocio en los que la conexión virtual pasa a primer plano en la mayoría de los adolescentes.

En este contexto los/las jóvenes pueden acceder al mundo de los juegos de azar en línea, en un principio como modo de diversión o de contacto con los/las pares y luego algunos quedan inmersos en el mundo de comprar o apostar casi compulsivamente, sintiendo un placer inmediato del que después no pueden salir.

“La exposición temprana a los juegos de azar puede aumentar el riesgo de desarrollar problemas de juego compulsivo en la edad adulta. Las apuestas, lo mismo que el alcohol y las drogas llenan espacios de fragilidad o de vacío a los niños con cierta vulnerabilidad. Los alejan de la interacción social y de otros intereses académicos, lúdicos o deportivos.

El problema no es solo psicológico, el juego incide en circuitos neuroendocrinos cerebrales activando sistemas de recompensa rápida que producen placer inmediato y mucha necesidad de continuar jugando ya que tienden a ser repetidos compulsivamente.

El estrés, la ansiedad, la depresión y otros problemas de salud mental pueden surgir como consecuencia de los problemas de

juego en línea. Las niñas, niños y adolescentes pueden experimentar vergüenza, culpa y aislamiento social como resultado de su comportamiento de juego compulsivo.” (Sociedad Argentina de pediatría, 2024)

Desde la escuela trabajamos en actividades que despiertan el interés por la interacción entre compañeros/as, fomentando así el encuentro y el juego de manera presencial en el ámbito escolar. De esta manera existe la posibilidad también de poner en palabras lo que atraviesa cada adolescente y detectar si algún/a estudiante está afrontando un comportamiento compulsivo o adictivo en el ámbito virtual.

Por lo tal motivo en nuestra escuela decidimos abordar el tema llevando adelante actividades lúdicas desde las materias danza y teatro para tener un diagnóstico de la situación (y si fuese necesaria la futura intervención), y en las semanas siguientes desarrollamos las primeras actividades guiadas por docentes de danza y de teatro.

La primera propuesta fue la de realizar un juego en donde tenían que competir entre dos grupos, el objetivo era llevar a uno de los integrantes de un lugar a otro lo más rápido posible cumpliendo las consignas dadas.

Luego realizamos tres actividades más del cuadernillo de recursos didácticos (Pasaporte Confederación Don Bosco), “Siente decide y resuelve”, para despertar la creatividad en la resolución de conflictos.

En el primer juego observamos que poner el cuerpo los hizo comprometerse físicamente ante el desafío, relacionarse entre compañeros, y en vez de fomentar la competencia se logró un clima de buscar estrategias colectivas para lograr la finalidad.

En las siguientes actividades se los observó muy comprometidos exponiendo emociones, interactuando, y tomando decisiones.

Por lo tanto, para cerrar la evaluación diagnóstica les pedimos que reflexionen si los juegos en línea y las apuestas están modificando en algo su comportamiento, resuman como se ven ellos en torno al tema de la ludopatía y que relación puede tener ese tema con lo abordado en los juegos. Ellos sacaron en conclusión que están muchas horas atravesados por la tecnología, que eso impide la interacción con otros pares o con la familia, dijeron que se charla poco en esa “soledad acompañada” y que hay un desinterés/ o pereza por juntarse con otros.

También algunos señalaron que cuando toman ciertas decisiones las toman en soledad y pocas veces el entorno se entera con antelación si van a correr determinados riesgos o no. Y que los adultos en general hablan poco con ellos de estos temas por lo tanto finalmente deciden solos.

Para concluir las docentes pensamos que es importante darle lugar a que se dialogue sobre estos temas en las escuelas y en las casas, ya que no se puede pensar que los adolescentes saben mejor que nosotros como cuidarse en el ámbito virtual, y que no necesitan ningún tipo de intervención de los adultos. Es notable la vulnerabilidad que se pone en manifiesto en el entorno virtual y los adultos debemos estar a la altura, comunicados con ellos para alertar, prevenir o intervenir en distintas situaciones que si dejamos pasar el tiempo pueden ser peligrosas en todo sentido.

Fuentes Consultadas

Arpí,Gorrini, Indart de Arza,Kestelman. 2024. Sociedad Argentina de pediatría. AAPI. Buenos Aires.

Autores varios. Confederación Don Bosco. 2023.Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía, pasaporte 00. España.

<https://pasaporte00.confedonbosco.org/wp-content/uploads/2023/07/CASTELLANO-recursos-didacticos-para-la-prevencion-ludopatia.pdf>

LUDOPATIA, CUANDO JUGAR NO ES UN JUEGO

Silvina Kopczyk

DNI 25764262

Área Curricular

La ludopatía, también conocida como juego patológico o adicción al juego, es un trastorno que afecta a personas de todas las edades, incluida la adolescencia.

Se trata de menores que destinan más horas de las adecuadas a un juego, transgrediendo los límites que le ponen los padres y usando más tiempo de lo que ellos mismos se proponen inicialmente. Vale aclarar que existe una diferencia entre jugar y ludopatía: jugar va asociado a la capacidad de adaptación, se asumen las responsabilidades propias del hogar y de la escuela. El niño cumple primero con sus deberes y luego juega, respeta el orden del adulto que fija las reglas y normas. En la ludopatía, en cambio, se desobedece al adulto, se le engaña e incluso se puede mostrar una conducta hostil ante las limitaciones de horario.

Nos ha pasado que han solicitado nuestra intervención por niños de 7mo grado. Se detectaron tres niños con esta problemática y se los orientó a realizar tratamiento psicológico individual, también a las familias se les sugirió realizar Orientación a padres. Y en el grupo por el cual nos convocaron se realizó un taller de prevención basado en el uso responsable de las TIC.

La ludopatía en niños, o adicción al juego, se refiere a un comportamiento compulsivo relacionado con los juegos de azar o videojuegos que puede afectar negativamente su bienestar emocional, social y académico. En los niños, esta adicción puede manifestarse a través de una incapacidad para controlar el tiempo dedicado al juego, descuidando otras actividades importantes como los estudios, la interacción social o del descanso. En el caso de los

videojuegos, no todos los juegos son problemáticos. Sin embargo, algunos pueden estar diseñados para generar una adicción, con mecánicas como recompensas constantes, competiciones, o pagos como por ejemplo el Casino virtual. En el caso de juegos de azar, los riesgos son mayores, ya que también implican la posibilidad de pérdidas económicas y comportamientos impulsivos.

El abordaje de la ludopatía en la escuela es fundamental para prevenir y tratar esta problemática. La escuela desempeña un papel clave en la formación integral de los estudiantes, ayudándolos a desarrollar habilidades emocionales, sociales y cognitivas que les permitan manejar riesgos como la ludopatía promoviendo el buen uso de herramientas digitales, incluyendo juegos en línea. Si como también educar sobre los peligros de las apuestas y el acceso a plataformas de juego digital. En este caso se orientó a los docentes para identificar señales de alerta, como obsesión con los juegos, descenso en el rendimiento académico o aislamiento social. Y se propició un sistema de comunicación con las familias para compartir preocupaciones y brindar apoyo. Se sugirió la inclusión de los alumnos en actividades extracurriculares que fomenten el desarrollo personal, como deportes, arte o talleres grupales.

Fuentes Consultadas

GCBA Adolescentes y juegos de apuestas online.pdf

Schujman Alejandro, Diario Clarín, Bs As 2023 https://www.clarin.com/buena-vida/apuestas-adolescentes-juego-senales-alarma-6-claves-prevenir_0_LFX4oCuQG7.html

LA MÚSICA Y LA LUDOPATÍA

Leandro García

DNI 30113594

Área Curricular

Siendo profesor de música en la escuela media, innumerables veces observé que los estudiantes lo primero que hacen cuando se presenta una actividad en clase, es tratar de terminarla lo más rápido posible para agarrar el celular, los auriculares y sumergirse en el mundo de las redes y los videojuegos. Muchos de ellos de una manera compulsiva y en algunos casos presentando una resistencia violenta ante la negativa de poder hacer uso de ello; siendo este un rasgo principal de algún tipo de signo de ludopatía.

Como adultos a cargo debemos fomentar la alfabetización mediática garantizando un uso responsable y saludable de la tecnología. Por lo tanto, se busqué una actividad para que los estudiantes desarrollen un pensamiento crítico, para afianzar la solución de problemas, adquiriendo y apropiándose de una de las herramientas fundamentales usadas dentro de la alfabetización digital que es el rol de la música como contexto sonoro de ella.

Desde mi rol pedagógico y social como docente, propuse incluir como contenido en el programa de la materia, el análisis de la música en los videojuegos y los juegos de azar en línea.

Realizamos una serie de actividades para recabar información de cómo las empresas que hacen música para videojuegos o juegos de azar en línea utilizan la música con ciertos fines específicos.

En un análisis de las melodías pudimos concluir que las melodías de los juegos se repiten constantemente sin ningún tipo de variación, a diferencia del trabajo que se hace en la música

del cine con el leit motiv, que propone constantes modificaciones sobre la melodía principal llevando al oído a estar preparado para que algo nuevo musical suceda; y no generando un oído compulsivo y repetitivo como lo hace la música en los video juegos. Un estudio que leído en clase confirma que, la intensidad de los estímulos y por la respuesta inmediata placentera, se activan el circuito dopaminérgico de recompensa que genera patrones compulsivos de juego. Complementándose con la repetición sonora de un mismo patrón, fomenta la pérdida de control sobre el tiempo, duración y contexto del juego, ya que si existiera un desarrollo en el discurso musical y sonoro tendríamos la sensación de tiempo en su transcurso.

Las empresas que hacen música para juegos en línea sostienen que la selección de la música para juegos de azar es una mezcla de arte, psicología y tecnología. El proceso comienza con la comprensión del tema del juego, los elementos visuales y el público objetivo. La música adecuada tiene que resonar con las emociones del jugador y encajar a la perfección en la narrativa del juego. Los diseñadores de sonido suelen trazar el viaje emocional que quieren que experimenten los jugadores: crear tensión, emoción o relajación mediante pistas musicales y cambios dinámicos. La música de fondo puede pasar de una melodía tranquila a un himno enérgico, lo que amplifica la sensación de victoria del jugador y aumenta la descarga de adrenalina. Este cambio de sonido ayuda al jugador a sentir los altibajos del juego a nivel emocional, afectando la velocidad de las apuestas, mejorando el estado de ánimo e incluso afectando al rendimiento. El objetivo de mantener a los jugadores relajados y tranquilos, sin cambios en los sonidos que alteren alguna situación les permite disfrutar de sus juegos favoritos durante horas.

La música alegre se puede usar para estimular la producción de oxitocina, dopamina y adrenalina. Esta combinación aumenta la frecuencia cardíaca y fomenta decisiones más audaces durante

el juego, lo que impulsa la emoción de la experiencia. Por otro lado, las pistas tranquilizadoras de fondo ayudan a crear una atmósfera más relajada, animando a los jugadores a seguir jugando sin sentirse apresurados o estresados.

Luego de haber leído con los estudiantes lo que los expertos del tema escribieron sobre el tema, se propuso la siguiente actividad que fue jugar y analizar un videojuego o juego de azar en línea, cada grupo con uno diferente. Escuchando y haciendo un listado de la recurrencia de sonidos y características tímbricas en la situación que acompaña al juego. Luego pedí que se bajara totalmente el volumen y los estudiantes tendrán que musicalizar y proponer situaciones musicales totalmente diferentes y contrastantes. Donde hay timbres brillosos hacer opacos, donde hay melodías rítmicas poner melodías ligadas, donde hay tempos rápidos poner lentos, donde hay tonalidades mayores poner menores, donde hay muchas texturas poner una sola.

Para luego proponer a sus compañeros que jueguen con la música en vivo de fondo de sus compañeros y compararlo con el audio real del juego. Utilizando algunas preguntas disparadoras como: ¿Qué sensación le causó la música en uno y otro caso? ¿Cuál es de su preferencia? ¿En qué acciones específicas del juego se usa la música con tonalidad mayor? ¿Qué acciones utilizan ritmos a mayor velocidad?

Realizamos una serie de charlas y preguntas analizando sus respuestas y sacando conclusiones generales.

Algunos de los datos recolectados fueron los siguientes:

En la mayoría de casos había una gran preferencia de los videojuegos más ruidosos por sobre aquellos que eran más fáciles de ganar.

Se detectó que en aquellos juegos donde se manifiestan musicalmente estímulos de júbilo con sonidos más fuertes es donde los usuarios sobrevaloran más las ganancias, llevando a engaños y la persistencia en algunos jugadores.

La música no sólo crea ambiente, sino que profundiza la conexión del jugador con el juego evolucionando y favoreciendo la inmersión del jugador como parte integral de la experiencia. Creando un profundo efecto en el cerebro del jugador, influyendo en su estado de ánimo, en la toma de decisiones e incluso en su comportamiento a la hora de apostar. El tempo de la música puede ayudar a que un juego resulte relajante o más enérgico en función del grupo demográfico al que vaya dirigido.

Fuentes Consultadas

UPLATFORM. El impacto de la música en los juegos de casino: La experiencia del jugador.2024.

UPLATFORM. La relación entre la música, la cultura pop y las apuestas.2023. La música afecta al cerebro igual que el sexo o las drogas. Miguel Ángel Criado. Diario El País. 2017.

Qué es la Ludopatía y qué consecuencias tiene. CEAPA. Miguel Roa.

Recursos didácticos para la prevención de la Ludopatía. Confederación Don Bosco.

LUDOPATIA, UNA ADICCION QUE “OCUPA” A LA ESCUELA

Marcelo Enrique Miranda

DNI 23811240

Área Curricular

Inicio

Como docente de Educación Física de la Escuela 5 Armada Argentina del Distrito Escolar 21 de Villa Lugano, en el año 2024, empecé con mis alumnos de 7mo grado un taller que denominé “Habilidades Emocionales” pero que en realidad apuntaba a la “Prevención de Adicciones” debido a que, al finalizar la escuela primaria, se acentúa en la escuela secundaria el inicio de los diferentes tipos de adicciones. Al realizar una suplencia en la escuela secundaria, me pude interiorizar de que las apuestas on line están afectando seriamente a los alumnos de la escuela secundaria y debido a esto, en el taller que vengo realizando desde el año 2024 dedicaré un tiempo mayor a la prevención de la ludopatía.

Objetivo General

Generar un espacio de habla y escucha que permita abordar temas con la necesidad de crear lazos afectivos entre padres, docentes y alumnos, que ayude a los niños a fortalecer aspectos del carácter y personalidad, preparándolos para una nueva etapa en la escuela secundaria.

Objetivos Específicos

- Generar un espacio de diálogo entre los alumnos, en relación con sus emociones, deseos e intereses personales.

- Visibilizar en los padres la necesidad de mejorar los vínculos con sus hijos

Desarrollo

Los talleres se realizan los viernes (con los dos 7mos grados) cada 15 días y se realizan charlas, debates, actividades lúdicas y videos para tratar diferentes temas:

Las Habilidades Socio Emocionales

El proyecto de vida: decisiones a corto y mediano plazo

Las emociones y la Autoestima

Los Valores y los Antivalores

La afectividad en el seno familiar y entre pares

El ahorro y el dinero

Educación Sexual Integral: los estereotipos, los roles, la sexualidad, etc.

Las adicciones: drogas, pornografía, internet, compras, comida, etc.

Ludopatía (nuevo contenido)

También se realiza una vez por mes un taller con los padres donde se hace partícipes a los adultos de la problemática adolescente y como ayudar a sus hijos en la prevención de las adicciones.

Conclusión

¿Qué me llevó a iniciar con mis alumnos el presente taller de prevención de adicciones? En primer lugar, ver ex alumnos de la escuela sumergidos en la problemática de las drogas y el sufrimiento de sus familias (hermanos en la escuela). En segundo lugar, la escuela tiene una responsabilidad, una oportunidad, nos ofrece un espacio de intercambios y la posibilidad de hacer re-

flexionar a los alumnos y ayudarlos a reforzar la capacidad de resistencia a las adicciones, pensando que en la escuela secundaria se van a enfrentar a todo tipo de presiones.

El taller finalizó en diciembre del 2024 a pedido de los alumnos y como cierre, con los padres. Al finalizar la charla, les pedí a mis alumnos que se levanten y les den un abrazo a sus padres. A los padres les pedí que acompañen a sus hijos a través del afecto y del dialogo. Que permitan crear en el hogar un espacio de confianza donde los niños puedan hablar de sus vivencias gratificantes, como también de las que no son tan felices. El cierre del taller fue muy emotivo y los padres agradecieron el espacio y el intercambio que se dio entre la escuela y las familias.

Fuentes Consultadas

Recursos Didácticos para la prevención de la Ludopatía.pdf
GCBA Adolescentes y juegos de apuestas online.pdf

JORNADAS DE LUDOPATÍA EN LA ESCUELA

María Victoria Zárate

DNI 21728862

Área Curricular

Inicio

Fundamentos y objetivos sobre los que se lleva a cabo la experiencia:

El vínculo con la tecnología digital afectó a todas las áreas de nuestras vidas, a edad temprana los niños comienzan a conectarse a dispositivos digitales, aumentando gradualmente la cantidad de horas frente a la pantalla, el diálogo personal, los intercambios y el tiempo compartido en el hogar pasan a un segundo plano.

En la escuela algunos jóvenes nos comentan que han empezado a jugar y a apostar en plataformas digitales, las mismas que tratan de seducirlos. Es así que son influenciados por el mensaje de celebridades, ticktokers, influencers, y por las publicidades de los clubes de fútbol.

Aparecen ideas tales como: la plata se gana fácilmente rápido y sin esfuerzo, aparece la ansiedad y la sobre información, perdiendo en estos jóvenes la cantidad de horas de sueño, los observamos que llegan a la escuela mal dormidos, con escasas posibilidades de concentración y atención. Se presenta un modelo a seguir que es idealizado. Los influencers y la publicidad muestran un supuesto “modelo exitoso a seguir”.

También se invisibiliza el control de las familias. Es cada vez más baja la edad de inicio al acceso a múltiples opciones de apuestas y un aumento del tiempo de permanencia frente a los dispositivos.

Los jóvenes pierden el sentido del esfuerzo y con el sistema de

apuestas se acostumbran a las recompensas inmediatas mediante la cual obtienen una satisfacción y esta satisfacción es breve, y genera una necesidad de volver a apostar. De esta manera pasan a ser manipulados,

Es importante escuchar a los alumnos para saber qué les pasa con esa cultura digital, para sacar un buen provecho y no ser víctimas de un mal uso.

Desarrollo

“Juego con familias y alumnos”

Se propondrá un juego para realizar con los grupos de segundo ciclo y sus familiares. En las esquinas del patio de la escuela se colocarán 4 carteles que dirán: SIEMPRE, CASI SIEMPRE A VECES y NUNCA.

Una vez que la gente esté reunida en el centro del patio la coordinadora leerá las siguientes preguntas:

¿Durante la cena estamos en la mesa sin el celular? Cuando me voy a dormir, ¿necesito estar con el celular? ¿Me impide entablar diálogos o realizar alguna otra cosa en familia el hecho de estar con celular? ¿Durante mis actividades diarias aparece la necesidad de apostar por medio del celular u otros dispositivos virtuales? ¿Tengo necesidad de seguir jugando cuando pierdo en las apuestas? ¿Tomo noción de la cantidad de horas que paso jugando? ¿Reconozco los sentimientos que me genera el apostar?

Rol de la coordinadora

A medida que se realiza cada pregunta la coordinadora indica a los participantes que se desplacen a cada esquina del patio (con los respectivos carteles), una vez que se forman los grupos en las esquinas se pregunta por qué eligieron esa estación invitando a compartir entre todos algunos relatos emergentes. Y luego se continuará con las preguntas siguientes.

Reflexión de cierre

Nos sentaremos en ronda para compartir y debatir sobre los temas que surgieron, permitiendo enriquecerse y reflexionar sobre otras ideas y experiencias.

Conclusiones

La posibilidad de compartir con la comunidad educativa y lograr conectarnos con esta problemática social que nos toca vivir a todas las familias. El hecho de poner en palabras esta situación silenciosa da la posibilidad de poder reflexionar el rol del adulto en las familias y también brindar herramientas y estrategias para poder manejar estas situaciones emergentes. En la publicidad dice: “Jugá de manera responsable”, pero es el adulto el que debe poner límite, es por eso fundamental el diálogo y la comprensión de que se llega a logros y metas a través de la disciplina, la constancia y el esfuerzo.

Para los jóvenes también resulta importante observar que las empresas que manejan el juego virtual en las redes funcionan como un gran negocio que solo intenta manipular a los jugadores para su propio beneficio, reflexionar sobre el juego ilegal y las estafas virtuales. También reflexionar que tenemos al alcance el teléfono y otros dispositivos las 24 horas.

Este tipo de actividades con los juegos, nos invita a desestructurarnos y abre la posibilidad del diálogo y el encuentro entre padres e hijos.

Fuentes Consultadas

Martínez P. Duran P. “Juego en línea en la Argentina”. (2020). Ed. CECE

Asociación Argentina de Pediatría. “Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y la adolescencia”. (2024)

EL JUEGO DE LLAVES HACIA LA LIBERTAD FINANCIERA: ¿TE APRESA DENTRO DE LAS PANTALLAS?

María José Alfano

DNI 20350401

Área Curricular

En principio esta es una problemática que experimentó un alto crecimiento exponencial en los últimos 5 años, luego de la situación de Pandemia, que vivimos. El comienzo de estas problemáticas, además podría buscarse en las crisis económica-laborales, que venimos atravesando hace años en nuestro país, y la crisis mundial del 2008-2010, años desde los cuales, se vienen traspasando, cambios laborales, ocupacionales en el mundo de la población activa que se tiene que posicionar en la búsqueda de empleo, obtención de dinero y búsqueda de libertad financiera para el logro de autonomía familiar y laboral. ¿Nuevos paradigmas a nivel laboral profesional, algunas juventudes, ya no buscan estudiar 5 años para obtener una titulación universitaria y terminar una carrera profesional, para trabajar en algún oficio y/o profesión? Otras causas posibles, podrían ser las dificultades que encuentran algunas familias, para compartir tiempo de calidad con sus hijos/as, ocupados/as en múltiples actividades mientras jóvenes y niños/as pasan largos períodos, horas tras horas, en soledad, ante pantallas.

Por otro lado, la escuela, en toda su dimensión, una de las instituciones que podría empezar a hacerse cargo de estas situaciones, al menos en cuanto a brindar información a las familias, queda un poco por fuera, pues si se quiere, es poco habitual que esta problemática se origine dentro de los colegios.

Esta problemática puede ser pensada como un tipo de patología, enmarcada en la categoría del *consumo problemático* (bien sea

drogas, alcohol, bien sea, apuestas y juegos en casino visibles en la calle) en el que en mayor o menor medida podría pasar a segundo plano la cifra real y objetiva del dinero ganado o perdido.

Aquí, lo que parece estar en juego, es ganarle a la máquina. Ya que es habitual que no se pueda detener el ciclo de entrar en el círculo vicioso de querer “vengarse” / “tomar “revancha”, luego de una pérdida. Sin embargo, al recuperarse, volver a obtener el dinero perdido, no parece ser el objetivo, el joven no se detiene, vuelve a apostar, por lo cual ese círculo vicioso nunca se detiene. Hasta que un adulto responsable descubre esta situación como en el caso del chico que fue observado por el padrastro (Ej, púber de 13 años, que roba de la billetera virtual de su padrastro, y se queda, en soledad, hasta altas horas de la noche apostando, y apostando, ganando y perdiendo/ Video visto y se encuentra en la bibliografía perteneciente a esta propuesta de capacitación: “Jugarse la Vida: El drama de las apuestas”)

Al mismo tiempo, la confusión, la nebulosa, el velo en los ojos del que consume, este tipo de juegos, no permite auto-visualizarse: está dentro de esta disyuntiva, estar dentro o fuera de las pantallas. Hay falta de límites, falta de horarios, falta de conciencia, no puede control sus horas de pernoctada o de vigilia y sueño, pues es un continuo de jugar-apostar jugar-apostar jugar-apostar sin fin.

Ellos mismos no se dan cuenta, no toman conciencia de lo transversalidades, que los toman, y lo atravesados que están en la temática: no se habla hasta una situación lo no dicho dentro del universo del joven, no llega por medio de palabras al universo de los adultos, hasta que se genera una emergencia, financiera en principio.

Asimismo, no aparecen alternativas de sustitución, de dicho tiempo, energía sobrante, libido excesiva a disposición de los púberes/jóvenes, es decir, no hay deportes, no hay hobbies, no hay pasatiempos, no hay recreación saludable, etc.

Esto mismo lo expresa claramente una influencer, Bernardita Siutti, que relata que conoce personas, que son – hasta famosos y conocidas, que están tentando a los jóvenes dentro de estas circunstancias ilegales de juego/casinos virtuales. Empero, ni siquiera, parece ser esencial el dinero concreto, pues el monto acumulado y/o perdido, nunca parece cobrarse, es un “numerito en las pantallas”: no hay tope para seguir jugando y apostando, en cualquier momento, en cualquier lugar, con cualquier computadora y/o con cualquier celular: es un continuo de jugar-apostar jugar-apostar jugar-apostar sin fin.

Los adultos representativos, podrían empezar a ejercer un muro de contención en este sentido, haciendo reflexionar a los jóvenes acerca de esta diaria cotidianeidad que los atraviesa...

Esta problemática es un tema de Salud, en particular de Salud Mental: merece ser abordado indefectiblemente desde un marco político, legal, para crear campañas de visibilización, concientización y prevención.

Es viable, trabajar en las Instituciones Educativas formales, con acuerdos de los Equipos de Conducción es factible elegir trabajar mensualmente dentro de las aulas, de los grupos de estudiantes de 5°/6°/7° grado, en articulación con las escuelas medias, donde los estudiantes se insertarían, algunas de las opciones lúdicas que ofertan en la Confederación Don Bosco, para prevenir potenciales dificultades de este tipo.

Observar, siempre es una excelente estrategia, una mirada atenta posibilita la intervención temprana. Establecer límites claros, definir horarios, supervisar acciones compartidas con otros pares y en los momentos en que el joven suele estar más solitario, en horarios donde no hay nadie en casa, los adultos están trabajando o en horarios de sueño, donde los adultos descansan y la soledad, puede despertar ansiedades.

Observar y supervisar su actividad en redes, y fuera de ellas, respetando su intimidad, teniendo en cuenta su edad, tratando

de entender los códigos que manejan los adolescentes. Apoyar y generar búsquedas de espacios de deportes, hobbies, actividades sociales, ofertas recreativas, colonias de vacaciones, campamentos, clubes, sociedad de fomento en el barrio, que se caractericen por brindar espacios en la naturaleza y no en entornos virtuales, al menos los complementen con actividades en otros ambientes y hábitats saludables: recreos cerca del río, actividades en plazas y parques, etc. Acompañar el proceso viendo mensual o quincenalmente, películas y series juntos, que traten el tema de la adolescencia, en todos los miembros de la familia hay cambios, pues es un movimiento familia, es esta una época de cambios y transformaciones en la posición subjetiva de padres y púberes.

Asimismo, se puede ir haciendo un trato informal en torno a temas circundantes a la economía, realizar charlas con padres en la misma situación, realizar conversaciones de calidad, en torno a la educación financiera.

Se recomienda, entonces, siempre consultar a algún profesional especialista en el tema, consultar libros que abordan la cuestión, abrir espacios para conversar con otros padres/ docentes. Se recomienda, siempre mantener espacios de diálogo y conversaciones fructíferas de calidad en los cuales el niño/a/púber/adolescentes, pueda abrirse y comentar sus inquietudes al respecto.

Fuentes Consultadas

Dra Arpi, LG; Dr. Gorrini, A;Dr. Indart de Arza MJ; Dr.Kesteman, P(2024) Sociedad Argentina de Pediatría - Apuestas en línea un problema actual en la niñez y adolescencia.pdf

CEAPA Ludopatía.pdf

Control Parental. Prevención de ludopatía infantil.pdf

De Rosa Alabaster, Enrique: Escrito para la presente capacitación GCBA Adolescentes y juegos de apuestas online.pdf

Juego en línea en Argentina.pdf

Pedrouzo, SB; Krynski L; Melamud, A (2024) Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea.pdf
Periódico (2024): La Voz-Apuestas. El peligro de la ludopatía infantil. Dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para.pdf

Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía. Pasaporte 0.0_Confederación Don Bosco.pdf
UNICEF

Videos You Tube

“Jugarse la Vida: El drama de las apuestas”

Bilinkis, Santiago: Videos de Youtube “La trampa de las apuestas”

Blanco, Débora: Videos de Youtube

Senosiaian, Ariel: Videos de Youtube

Siutti, Bernardita: Videos de Youtube

ENGAÑAR PARA JUGAR

Rocío Micaela Araya

DNI 38022893

Área Curricular

En el día de hoy, voy a contar la experiencia de una Preceptora de 1er año, del nivel medio.

Esta Institución, tiene la particularidad que asisten estudiantes extranjeros que, por lo general, son de otro continente con diferente etnia (rusos, árabes, alemanes, entre otros).

En líneas generales, la adolescencia es complicada a nivel relación y más con este contexto. Esta aula, era compleja, pero nos adaptamos, hablan en su mayoría Inglés y por medio del traductor, nos comunicábamos.

A mitad de año, comenzaron los conflictos, varios docentes, me comentaban con preocupación que había estudiantes que usaban el celular de manera excesiva, y no para el traductor como habíamos acordado sino para juegos en línea.

Desde mi lugar, informe al DOE (Departamento de Orientación Educativa) de la situación y solicite una reunión de familia del curso para informar lo sucedido.

Además, el juego online se estaba generando un problema, a nivel Institución, ya que compañeros Preceptores, tuvieron las mismas complicaciones con los estudiantes, la falta de atención, desaprobaciones, dormir en el aula (por la falta de sueño), ansiedad, etc.

Ante la problemática, la dirección de la Institución propuso charlas de concientización a los estudiantes y docentes, en este caso, se habló de ludopatía, a cargo del Dr. Psiquiatra Federico

Pavlovsky, que se enfocó en las consecuencias de la ludopatía, a nivel conducta y como afecta el día a día a nuestra vida y entorno.

Luego de la charla, se realizó una jornada de ludopatía. Además, se limitó el uso del celular en el aula, en lineamiento con la Regulación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires que menciona solo el uso del celular para fines pedagógicos.

Para finalizar, solo se permitió para el uso del traductor a estudiantes que necesitaban comunicarse y también, se implementó el uso de una caja para el guardado del celular.

Luego de unas semanas, comenzó a ser visible los cambios positivos en relación entre compañeros y profesores.

Fuentes Consultadas

2024-2075-GCABA-MEDGC, R. N. (07 de 08 de 2024). Regulacion del uso de celulares en las aulas.

Digital, B. (22 de 02 de 2025). Ludopatía: una problemática que atraviesa a nuestros alumnos.

Pavlovsky, F. (12 de 11 de 2024). Obtenido de <https://www.instagram.com/alebrain/reel/DCStW92xwpM/>

JUGANDO RESPONSABLEMENTE: REFLEXIONES DE LOS JUEGOS DE APUESTAS EN LÍNEA

Romina Paola Rosas Pacheco

DNI 27779464

Área Curricular

El rol del bibliotecario escolar es mediar la información con sus usuarios; teniendo en cuenta las estadísticas recientes del 8.9 % de los apostadores, el 12.5% son niños, niñas y adolescentes de entre 13 a 15 años. A partir de la pandemia el número niños y niñas que utilizan pantallas en la vida cotidiana a crecido de manera exponencial y el acceso a los juegos en línea, las apuestas deportivas y los videojuegos con mecánicas de azar está a un clic de la mano. Esta problemática creciente llevo a la escuela a tomar cartas sobre el asunto, creando así un proyecto orientado a los chicos de 6to y 7mo grado con el fin que los alumnos y alumnas puedan tomar conciencia sobre los riesgos de la ludopatía, para prevenir conductas adictivas y fomentar el uso responsable de las nuevas tecnologías.

La actividad inicial fue un debate con los alumnos y alumnas sobre qué es el juego en línea, los diversos tipos de juegos y los riesgos que pueden tener, no solo en las apuestas sino en la cantidad de horas frente a la pantalla. Todas las respuestas fueron anotadas en papel afiche que fue guardado por sus docentes. Seguido del debate se mostró a los estudiantes testimonios de jóvenes con problemas de ludopatía. Se reflexionó sobre el tema y los riesgos que corren a la hora de tomar la decisión de jugar y apostar en la web.

En un segundo encuentro, se observó publicidades de estos sitios con el fin de que los alumnos y alumnas puedan pensar so-

bre cómo influyen en sus decisiones y por qué usan gente famosa, influencers o deportistas para tal fin.

En el tercer encuentro se habló de organismos que regulan el juego y normativa vigente.

En el último encuentro los alumnos pudieron armar afiches publicitarios sobre esta problemática para pegar dentro de la escuela y armar la cartelera de la puerta para que las familias también conozcan sobre esta problemática y de qué manera pueden ayudar a sus hijos e hijas. Así mismo, de manera individual escribieron un listado de hábitos digitales saludables para el uso del tiempo libre frente a las pantallas.

La finalidad de proyecto es que los estudiantes puedan comprender los riesgos que generan los sitios de apuestas, identificar la dependencia que pueden generar estos juegos, fomentar el pensamiento crítico ante la publicidad del mercado actual y desarrollar estrategias para decidir de manera responsable sobre el uso del tiempo libre.

Fuentes Consultadas

Campaña para combatir la ludopatía en adolescentes: “Cuando apostás al juego siempre perdés”. Recuperado de: <https://www.argentina.gob.ar/noticias/campana-para-combatir-la-ludopatia-en-adolescentes-cuando-apostas-al-juego-siempre-perdes>

Filo news. Jugarse la vida: el drama de las apuestas en los jóvenes de Argentina. Filo news: octubre 2024 Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=wjBfpKLknWY&ab_channel=FiloNews

Ludopatía infantil. Recuperado de: <https://buenosaires.gob.ar/noticias/ludopatia-infantil>

Ludopatía infanto-juvenil: una adicción compleja. Recuperado de: <https://www.portalgarrahan.org.ar/material/ludopatia-infanto-juvenil-una-adiccion-compleja/>

AZAR NO ES LO MISMO QUE JUGAR

María Victoria Torrubia

DNI 31163669

Área Curricular

La relación entre el juego y el dinero no es un fenómeno nuevo. Espacios como los bingos, los casinos, las carreras de han representado una interacción entre el juego y el dinero, muchas veces en contextos sociales compartidos.

Lo novedoso de estas actividades en la actualidad es el entorno digital y su sistema de apuestas. En este marco, resulta pertinente preguntarse: ¿qué particularidades tienen los juegos electrónicos consumidos por niñas, niños y adolescentes?, ¿qué características definen las apuestas en línea?, ¿en qué aspectos reconfiguran prácticas de otras épocas o adoptan elementos del pasado?, ¿qué experiencias sociales contemporáneas convergen en este fenómeno que hoy impacta incluso en las instituciones educativas?

Cuando hablamos de un consumo problemático vinculado al juego y las apuestas, nos referimos a la ludopatía. Este trastorno, reconocido por la Organización Mundial de la Salud, fue definido en 2013 por la Asociación Americana de Psiquiatría como una forma de adicción sin sustancias químicas. Según el GCBA (2024): “El juego patológico o adicción al juego es una condición grave que puede tener consecuencias devastadoras en la vida de quienes lo padecen, amenazando su calidad de vida”.

Algunos de los criterios que permiten identificar cuando el juego ha pasado a ser un consumo problemático incluyen:

- Preocupación constante por el juego.
- Necesidad de jugar con mayor frecuencia y apostando mayores cantidades de dinero para alcanzar el nivel de excitación deseado.

- Aumento de la ansiedad e irritabilidad frente a la pérdida.
- Solicitudes recurrentes de ayuda económica a familiares o amigos.
- Pérdida de relaciones personales significativas, empleo u oportunidades educativas.
- Uso del juego como un escape emocional o un medio para aislarse del mundo.

Pensar en clave de prevención no significa oponerse a las plataformas digitales, sino trabajar sobre ellas. Actualmente, estas plataformas y dispositivos representan los principales espacios de interacción y vínculo entre los jóvenes. Las generaciones actuales están profundamente familiarizadas con estas tecnologías desde la infancia. En este contexto, dado que cada vez más los vínculos están mediados por la tecnología digital, no podemos oponernos a esta tendencia social. Las tecnologías digitales no son intrínsecamente buenas o malas; son el resultado de un proceso histórico, y nuestra tarea es prepararnos para abordarlas y transitar los desafíos que plantean.

Enfoques de prevención

Un aspecto crucial para la prevención es abordar el tiempo libre y el aburrimiento desde alternativas saludables, fomentando otro tipo de entretenimientos y opciones de ocio. Esto incluye no solo la práctica de deportes, actividades artísticas, el contacto con la naturaleza o la socialización con amistades, sino también la exploración de videojuegos con dinámicas orientadas a la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

Además, es importante promover desafíos en línea que no impliquen riesgos para la salud, como coreografías de baile, juegos grupales de malabares, campañas solidarias, entre otros.

Fuentes Consultadas

Gcba-2024: “Adolescentes y juegos de apuestas online”

Juego en línea en Argentina

Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes

PERMITIDO EL ACCESO A MENORES DE EDAD...

Yamila Vanesa Pérez

DNI 29480176

Área Curricular

Desde mi rol de trabajadora social en un equipo interdisciplinario, pude observar un crecimiento sobre los pedidos de intervención de las escuelas con las que trabajamos, las que compartían un común denominador, algo desconocido para mí, las apuestas online de los adolescentes.

Durante las visitas institucionales realizadas a lo largo del 2024, el equipo de Conducción, los Asesores/as pedagógicos y/o psicopedagogos/as, psicólogos/as, preceptores/as nos planteaban sus inquietudes sobre cómo afrontar esta problemática de manera grupal.

Para lograr pensar y repensar juntos /as estrategias de intervención sobre esta temática primero me interioricé sobre la ludopatía en los adolescentes, con la finalidad de proponer diferentes acciones para llevar a cabo con el equipo institucional.

Entre diferentes situaciones abordamos una en particular, la cual involucraba a un grupo de estudiantes de una escuela media, específicamente una escuela técnica.

En esta oportunidad los jóvenes estaban interiorizados sobre diferentes sitios web a los cuales podían acceder de fácil manera y sobre todo no necesitaban la autorización de los padres. Conocían “las reglas de juego”, sabían cómo apostar ya que varios de estos estudiantes venían desde años anteriores realizando este tipo de apuestas.

Luego de posibilitar una discusión grupal, se trabajó transversalmente desde el área de literatura, la profesora de esta materia

era un referente positivo para el grupo, con la que los y las jóvenes se sentían a gusto y confiados en su presencia, esto permitió abrir un debate respetando diferentes pautas establecidas con anticipación.

Los jóvenes lograron expresarse de manera grupal de una manera relajada sin temor a ser juzgados.

En el área de matemática se abordó esta temática en relación al cálculo de porcentajes y su posterior confección en gráficos ya sean de barras como de tortas, comparación de estadísticas y realización de un informe.

Ante las inquietudes de las familias, acordamos convocar a un encuentro familia escuela, brindando un espacio para la realización de talleres.

A raíz de lo trabajado se pensó en que el Consejo de Convivencia apunte realmente a acciones reparatorias, se logró reflexionar sobre las consecuencias y sobre todo que muchas familias conozcan y se interioricen sobre esta situación que puede afectar a su hijo/a o algún adolescente cercano...

Es importante poder anticiparse a estas situaciones, ya que esta problemática interpela a nuestros adolescentes y atraviesa la sociedad en todas sus formas abarcando diferentes sectores, barrios, clases y tipos de familia.

Mientras el adolescente cae en un "carrusel" vertiginoso el que implica libre acceso al juego, apuestas, deudas, intención de subsanar lo sucedido, de ocultar mentiras, volver a apostar para recuperar lo apostado, otra vez juego, otra vez mentiras y así hasta pasar la línea de lo jurídico, policial y/ o penal además del bajo rendimiento escolar.

El fácil acceso a los dispositivos hace que "la entrada" a este mundo no dependa de haber alcanzado la mayoría de edad.

La Lic. Débora Blanca, psicóloga especialista en ludopatía menciona que la persona con ludopatía se va empobreciendo en

diferentes áreas no solo la económica sino que destinan su libido a apostar sin detenerse en disfrutar otras áreas que antes le brindaban placer imposibilitando poder controlar sus impulsos jugando de manera compulsiva.

En la adolescencia la preocupación es mayor por la fácil accesibilidad porque la mayoría de los adolescentes en la actualidad cuenta con un dispositivo móvil, y sobre todo porque hay una construcción de su subjetividad.

Por esto es importante la observación en el entorno escolar, por el desconocimiento de las familias al respecto de esta problemática compleja, para poder prevenir, tratar y evaluar cómo seguiremos trabajando en el futuro.

Fuentes Consultadas

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. (2024, agosto). Adolescentes y juegos de apuestas on line

Roa, M. ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene? CEAPA.

Gobierno de España. Confederación Don Bosco. Recursos Didácticos para la prevención de la Ludopatía, pdf.

CUANDO EL JUEGO DEJA DE SER UN JUEGO: ESTRATEGIAS PARA PREVENIR LA LUDOPATÍA ESCOLAR

Romina M. Gitarelli Jaume

DNI 30743373

Área Curricular

La ludopatía es un trastorno del comportamiento que se caracteriza por la pérdida de control sobre los juegos de azar y las apuestas, generando consecuencias negativas en la vida personal, social y económica de quienes la padecen. En los últimos años, el avance de la tecnología y el fácil acceso a plataformas de juego en línea han incrementado la prevalencia de este problema, especialmente entre adolescentes y jóvenes, quienes se ven expuestos a estrategias de captación cada vez más sofisticadas.

Diversos estudios han demostrado que los adolescentes son particularmente vulnerables a desarrollar comportamientos compulsivos relacionados con el juego, debido a la influencia de la publicidad, la disponibilidad inmediata de plataformas digitales y la falsa percepción de control sobre el azar. Ante este panorama, el ámbito educativo se presenta como un espacio clave para la prevención, ya que permite brindar herramientas críticas que favorezcan la toma de decisiones responsables y el uso saludable de la tecnología.

A partir de esta problemática, se diseñó e implementó una propuesta pedagógica destinada a concienciar a los estudiantes sobre los riesgos asociados a las apuestas en línea y los juegos de azar, promoviendo la reflexión crítica y el desarrollo de estrategias para la prevención de la ludopatía en adolescentes.

El proyecto se basó en los lineamientos del diseño curricular incluyendo los principios de la educación para la salud y la formación en ciudadanía digital, tomando como referencia los ma-

teriales del Ministerio de Educación y diversas investigaciones sobre el impacto de la ludopatía en adolescentes. El objetivo principal fue brindar a los estudiantes herramientas para desarrollar pensamiento crítico frente a las estrategias de captación de las casas de apuestas, promoviendo el uso responsable de la tecnología y el dinero.

El proyecto se llevó a cabo en tres etapas. Primeramente, se realizó un diagnóstico de la situación. Para esto, se realizó una encuesta anónima para conocer el nivel de exposición de los estudiantes a los juegos de azar en línea. Los resultados mostraron que un 35% de los encuestados había participado en apuestas deportivas, muchas veces utilizando cuentas de adultos. A partir de estos datos, se organizó una jornada de reflexión con expertos en adicciones, quienes expusieron testimonios de jóvenes afectados por la ludopatía

Se implementaron estrategias didácticas para abordar la temática desde distintas materias. Desde el área de matemáticas, se trabajó con probabilidades y estadísticas para que los alumnos comprendieran la baja posibilidad de ganar en los juegos de azar. Desde el área de lengua y literatura, se analizaron testimonios reales sobre el impacto de la ludopatía, promoviendo debates sobre la manipulación del lenguaje publicitario en las casas de apuestas. Y por último, desde el área de formación ética y ciudadana, se discutió la regulación del juego online y el impacto social de la adicción al juego en la vida cotidiana y familiar.

Como actividad final, los estudiantes diseñaron campañas de concientización con afiches y videos educativos, que fueron presentados en la escuela y difundidos en redes sociales. La participación activa en la producción de estos recursos fortaleció su comprensión sobre la temática y permitió que sus mensajes llegaran a otros jóvenes.

Los resultados fueron positivos ya que los alumnos manifestaron mayor conciencia sobre los riesgos de la ludopatía y la im-

portancia de regular su uso de plataformas digitales. Además, varios estudiantes compartieron la información con sus familias, generando un efecto multiplicador en la comunidad.

Este tipo de experiencias demuestra que la escuela puede desempeñar un rol clave en la prevención de adicciones conductuales, promoviendo el pensamiento crítico y la toma de decisiones responsables en adolescentes.

Fuentes Consultadas

La Voz. (2024, septiembre 12). El peligro de la ludopatía infantil: Dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para. La Voz. <https://www.lavoz.com.ar/ciudadanos/el-peligro-de-la-ludopatia-infantil-dos-historias-deudas-millonarias-y-una-adiccion-que-no-para/>

LAS APUESTAS ONLINE. NUEVO MODO DE SEDUCIR A LOS NIÑOS Y NIÑAS HACIA EL MUNDO DE LA ILEGALIDAD

Manchado Cinthia Andrea

DNI 31659175

Área Curricular

El juego es la base de la vida de los niños y niñas. Pero juego y tecnología sin control, no son una buena unión. O al menos no para los niños-as y adolescentes, que por una cuestión de desarrollo se encuentran más vulnerables a la hora de evitar caer en una adicción. La vida de muchos niños, niñas y adolescentes, se ve completamente alterada por la ludopatía digital: no logran sentirse cómodos y tranquilos, no se adaptan a sus grupos escolares o de pares, bajan su rendimiento escolar, se aíslan aún en su propia casa. El acceso fácil a dispositivos móviles e internet se convierte en la puerta de entrada a juegos y apuestas en línea. Los niños, niñas y adolescentes pueden pasar horas inmersos en estos entornos, perdiendo la noción del tiempo y en varios casos, mucho dinero.

La realidad social y familiar actual, las necesidades que los padres y madres atraviesan, los conflictos económicos, sociales, laborales, que rodean a las infancias, generan cada vez más espacios de soledad y aislamiento, en donde la única compañía suele ser un dispositivo móvil, que propone una realidad paralela que genera felicidad, a la vez que invita a romper aquellos límites conocidos.

Desde una perspectiva neurocientífica los profesionales definen a la adicción como un “trastorno cerebral crónico caracterizado por la búsqueda compulsiva de estímulos gratificantes”, se trate de drogas, alcohol o apuestas, a pesar de las consecuencias

negativas que desencadenan. “Este trastorno involucra múltiples circuitos cerebrales, incluidos aquellos responsables de la recompensa, la motivación, la memoria y el control de impulsos”. Para entender mejor este fenómeno, es crucial comprender el papel de la dopamina en el cerebro. La dopamina es un neurotransmisor asociado con las sensaciones de placer y recompensa.

Los juegos de azar en línea y las plataformas digitales de apuestas están diseñados para maximizar la liberación de dopamina. Utilizan mecanismos de recompensa variables, lo que significa que las recompensas son impredecibles y, por lo tanto, más adictivas. Esta técnica es similar a la utilizada en las redes sociales, donde las notificaciones y los «me gusta» se distribuyen de manera impredecible, creando un ciclo de dependencia.

Los niños, niñas y jóvenes son especialmente susceptibles a estos mecanismos debido a que sus cerebros aún están en desarrollo. La corteza prefrontal —la parte del cerebro responsable de la toma de decisiones y el control de impulsos— no está completamente desarrollada hasta la adultez temprana. Esto los hace más propensos a comportamientos impulsivos y a la búsqueda de recompensas inmediatas.

Desde las instituciones escolares, nos proponemos no solamente generar espacios de debate y confianza para poder abordar esta problemática, sino también acompañar a las familias en los modos de enfrentarse a las nuevas situaciones de conflicto emergentes. Se realizan talleres con estudiantes y familias, para conocer los aspectos negativos y las consecuencias que esta nueva adicción genera en quienes la atraviesan.

Se proponen entrevistas y recopilaciones de testimonios de jóvenes que lo han atravesado, para enfrentarse a la realidad que está haciéndose cada día más común. Es por eso que creemos que es de vital importancia en la actualidad que niños, niñas y jóvenes puedan trabajar en la construcción de modos de afrontar esta

nueva problemática que los interpela y puede ponerlos en riesgo gravemente.

Fuentes Consultadas

Apuestas en línea, un problema actual en la niñez y adolescencia, Sociedad Argentina de Pediatría, marzo 2024.

Juego en línea en argentina. *¿Es necesaria su regulación?* Paulina Martínez y Pablo Durán. Marzo 2020.

¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?, Miguel Roa, CE-APA, 2023 Madrid.

LUDOPATÍA: EL JUEGO QUE TE ARREBATA EL FUTURO

Marinucci Roxana

DNI 20746268

Área Curricular

Tobías es un joven de 16 años, que siempre fue considerado un estudiante promedio en nuestro CECIE. Había asistido a nuestro centro desde 1° año y estaba cursando su último año, 7°. Ya egresaba. Vivía con su madre y su hermano menor, en “La Paternal”. No tenía mayores problemas familiares ni sociales. Sin embargo, algo cambió en su vida durante el último año de secundaria y del centro de idiomas. A su grupo de amigos, que solían pasar las tardes jugando videojuegos y haciendo tareas, se les unió un nuevo compañero, Nahuel, quien tenía un talento sorprendente para los juegos de azar en línea. Nahuel les habló sobre las apuestas en línea, y rápidamente, Tobías y sus amigos comenzaron a probar suerte en este mundo.

Al principio, fue solo por diversión. Apuestas pequeñas, con amigos, en plataformas digitales sin mayores consecuencias. Pero pronto, Tobías, comenzó a faltar a clases o a llegar tarde. Estaba siempre de mal humor e incluso tenía malas contestaciones hacia sus docentes y otros compañeros. Tobías comenzó a sentir una excitación cada vez mayor al ganar, y más aún al perder, porque la necesidad de recuperar lo perdido lo empujaba a apostar más. Los pequeños premios se convirtieron en sumas mayores, y las apuestas de dinero real comenzaron a ser una parte constante de su rutina.

Lo que comenzó como un pasatiempo inocente, pronto se convirtió en una adicción. Tobías dejó de venir al CECIE y a la tercera falta consecutiva llamamos a su familia como es nuestra política. La docente de Tobías nos informó que algo no estaba bien. La

mamá nos dijo que Tobías ya no se mostraba interesado, que no quería asistir más por lo que la convocamos a una reunión en el CECIE. La mamá se acercó y nos informó que Tobías se pasaba largas horas hasta la madrugada encerrado en su cuarto a veces no quería ni comer. Que había bajado mucho sus notas en el secundario y como también egresaba ese año no lo quería presionar. No obstante, la convencimos de que éste era su último año, que hablaríamos con él y trataríamos de que continúe. Tobías venía una clase si y otra no y dejó de estudiar para dedicar horas a investigar estrategias de apuestas, se aisló de sus amigos que no compartían su adicción, y su rendimiento académico se desplomó. Las notas, que antes eran aceptables, comenzaron a caer, y su comportamiento cambió drásticamente. Su familia notó su cambio de actitud, pero no comprendían completamente lo que estaba sucediendo.

Un día, durante la segunda reunión de padres, después de las vacaciones de invierno la profesora de Tobías se acercó a su mamá y le manifestó que Tobías estaba muy cambiado. A pesar de sus buenos modales y de su aparente normalidad, estaba desmotivado, distraído, y su rendimiento académico era un reflejo de su creciente falta de interés por todo lo que no fuera el juego. La profesora decidió hacer un seguimiento exhaustivo de Tobías, su entrega de tareas, su asistencia y a comunicarse telefónicamente con su mamá después de cada clase.

Tras una serie de conversaciones, se descubrió que había gastado grandes cantidades de dinero en apuestas, incluso pidiendo dinero prestado a sus compañeros para poder seguir jugando.

La situación llegó a un punto crítico cuando Tobías comenzó a faltar a clases de manera regular, su salud emocional y mental se vio afectada, y su círculo de amigos se redujo a aquellos que compartían su adicción. Fue entonces cuando se tomó la decisión de que Tobías necesitaba ayuda profesional. La familia, con la

orientación de la escuela, buscó un tratamiento especializado en ludopatía juvenil.

El proceso fue largo y lleno de desafíos. Tuvo que enfrentar la realidad de su adicción y aprender a lidiar con la ansiedad que sentía cuando no estaba jugando. Sin embargo, con el apoyo de psicólogos, su familia y sus profesores, comenzó a encontrar alternativas para llenar el vacío que había intentado llenar con el juego. Con el tiempo, logró retomar sus estudios, mejorar sus relaciones personales, y encontrar un equilibrio en su vida.

Este caso, aunque ficticio, refleja una realidad que afecta a muchos jóvenes hoy en día. La ludopatía no solo arrebató el tiempo y dinero de los adolescentes, sino que también destruye relaciones, afecta su salud mental y compromete su futuro. Es crucial que las instituciones educativas y las familias estén atentas a los signos de esta adicción para intervenir a tiempo y ayudar a los estudiantes a superar este desafío.

La ludopatía en jóvenes es un tema delicado, y la prevención y el tratamiento son esenciales para proteger a los estudiantes y ayudarles a reconstruir sus vidas.

El tratamiento de la ludopatía puede ser un proceso complejo, donde deben involucrarse, quienes forman parte de las redes vinculares de aquellos que padecen la adicción, pero existen varias opciones y enfoques que pueden ayudar a las personas, a superarla.

Entre ellas podemos mencionar:

- Terapias individuales (conductuales fundamentalmente), familiares y en grupo.
- Grupos de apoyo (Jugadores Anónimos, por ejemplo)
- Tratamiento médico (antidepresivos, estabilizadores del ánimo o inhibidores de la recaptación de la serotonina).

- Educación y prevención, sobre todo en las familias, escuelas, colegios, clubes, etc.
- Control limitante de acceso a financiación, lo que hace más fácil establecer patrones de conducta llamativos.
- Rehabilitación e internación en centros especializados.
- Redes de contención sociales y familiares.

Fuentes Consultadas

<https://buenosaires.gob.ar/desarrollohumanoyhabitat/adicciones/ludopatia-infantil>

Guía de acompañamiento a niños y niñas en los entornos digitales. pdf https://capacitacion.quinttos.com/pluginfile.php/83557/mod_folder/content/0/Gu%C3%ADa%20de%20acompa%C3%B1amiento%20a%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20en%20los%20entornos%20digitales.pdf?forcedownload=1

JUGANDO CON RESPONSABILIDAD: PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

Carolina Rodríguez Altube

DNI 39559254

Área Curricular

Contexto y objetivos

En el marco de la enseñanza de la educación secundaria, abordé un tema de gran relevancia social y educativa: la ludopatía o adicción al juego. Como docente, consideré que, además de enseñar contenidos académicos, es fundamental contribuir a la formación de ciudadanos responsables, capaces de identificar y abordar problemas como el juego patológico. Para ello, diseñé una experiencia áulica con el objetivo de sensibilizar a los estudiantes sobre los riesgos de la ludopatía, proporcionándoles herramientas para prevenirla y reflexionar sobre sus implicancias en la vida cotidiana.

Fundamentación teórica

La ludopatía es una condición caracterizada por una conducta compulsiva de juego que afecta el bienestar psicológico, social y económico de quienes la padecen. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la ludopatía es una enfermedad crónica y progresiva que puede generar graves consecuencias en la vida de los individuos. El docente tiene la responsabilidad de ofrecer espacios de reflexión y prevención, utilizando enfoques pedagógicos que favorezcan el desarrollo de habilidades emocionales y sociales en los estudiantes.

El enfoque teórico utilizado se basó en el aprendizaje significativo de Ausubel, que permite a los alumnos conectar los nuevos

conocimientos con su realidad y experiencias previas. También se incorporaron elementos del enfoque constructivista de Piaget y Vygotsky, quienes destacan la importancia de la interacción social y el aprendizaje colaborativo como pilares fundamentales para el desarrollo cognitivo.

Desarrollo de la experiencia

La actividad se llevó a cabo en varias sesiones de clase, en las cuales se abordaron distintos aspectos de la ludopatía, tanto desde una perspectiva teórica como práctica. A continuación, describo las principales estrategias y herramientas utilizadas:

Análisis de casos reales

Iniciamos con la presentación de casos reales a través de testimonios y artículos sobre personas que han sufrido de ludopatía. Se utilizó material audiovisual que mostraba entrevistas con expertos y testimonios de afectados. Los estudiantes, organizados en grupos pequeños, discutieron los efectos negativos de la adicción al juego en la vida de las personas, sus familias y la sociedad en general.

Trabajo colaborativo con debates y discusiones

Para promover el pensamiento crítico, se organizaron debates en los cuales los estudiantes asumieron diferentes roles: uno a favor y otro en contra de la legalización de los juegos de azar. Este debate fomentó la reflexión sobre las implicaciones éticas, legales y sociales del tema. Al final de cada debate, se realizaba una retroalimentación grupal sobre los argumentos expuestos, destacando los aspectos positivos y negativos de las posturas.

Juegos didácticos sobre toma de decisiones

Se diseñaron dinámicas de juego que simularan situaciones donde los estudiantes debían tomar decisiones relacionadas con el juego y las apuestas. Estos juegos permitieron a los estudiantes visualizar cómo las decisiones impulsivas pueden llevar a consecuencias negativas a largo plazo. Utilicé herramientas digitales como simuladores y aplicaciones móviles que recreaban escenarios de apuestas, en los cuales los estudiantes debían identificar y evitar los riesgos asociados con el comportamiento compulsivo.

Creación de carteles informativos y material de sensibilización

Como parte de una actividad final, los estudiantes trabajaron en la creación de carteles informativos, folletos y material audiovisual que explicaran los peligros de la ludopatía y ofrecieran consejos sobre cómo prevenirla. Este material fue distribuido en la institución para concienciar a toda la comunidad educativa.

Resultados obtenidos

Los estudiantes mostraron un gran interés por el tema, especialmente en lo que respecta a la prevención de la ludopatía. Durante las discusiones, se evidenció un cambio en su percepción del juego, comprendiendo que, si bien el juego puede ser una actividad recreativa, se debe practicar con moderación. Además, los estudiantes expresaron la importancia de informar a sus familias y amigos sobre los peligros del juego compulsivo.

Una de las experiencias más significativas fue la creación de los carteles informativos. Los estudiantes se sintieron empoderados al saber que su trabajo podía generar conciencia en otros y contribuir a la prevención del problema.

Fuentes Consultadas

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2018). *Adicción al juego: Guía para profesionales de la salud*. Recuperado de <https://www.who.int>

Ausubel, D. P. (1983). *El aprendizaje significativo y la educación escolar*. McGraw-Hill.

Piaget, J., & Vygotsky, L. S. (1998). *El desarrollo de los procesos psicológicos*. Ediciones Morata.

Subsecretaría de Prevención y Asistencia de las Adicciones (2020). *Prevención y tratamiento de la ludopatía*. Ministerio de Salud de Argentina.

ÁREA ESPECIAL

LUDOPATÍA ADOLESCENTE: ESTRATEGIAS DESDE EL AULA Y LA SALUD MENTAL

Federico Agustín Marchiano

DNI 36807241

Área Especial

Introducción

En la actualidad, la proliferación de juegos de azar y apuestas en línea ha capturado la atención de un número creciente de jóvenes (Romero et. al, 2024). Los gastos excesivos, el agotamiento de fondos en tarjetas de crédito y el endeudamiento virtual, derivados de la naturaleza arriesgada de estas actividades, se han convertido en temas recurrentes en las conversaciones entre padres, educadores y profesionales de la salud (Santoalla et. al, 2024). De este modo la ludopatía juvenil se alza como una sombra que amenaza el bienestar emocional y social de los jóvenes. Como educadores, nos encontramos ante la imperiosa necesidad de actuar, de ofrecerles herramientas para navegar un mundo donde la frontera entre el entretenimiento y la adicción se torna cada vez más difusa. Este artículo relata una experiencia áulica que, desde la praxis docente, buscó abordar esta problemática, compartiendo estrategias, fundamentos y los aprendizajes que emergieron en el camino.

Tejiendo una Red de Prevención en el Aula

Desde mi rol como psicólogo y docente la preocupación se hizo palpable al observar cómo el uso compulsivo de videojuegos y apuestas en línea comenzaba a eclipsar la vida de algunos alumnos de la escuela. Aislamiento, irritabilidad, un rendimiento académico en picada y conversaciones obsesionadas con ganancias y pérdidas virtuales, eran señales que no podían ser igno-

radas. Se decidió entonces tejer un proyecto interdisciplinario que involucrara a las áreas educativas y de salud mental uniendo fuerzas para enfrentar este desafío.

El primer paso fue abrir el diálogo. Se invitó a profesionales de la salud mental y a personas que habían transitado el laberinto de la ludopatía, para que compartieran sus experiencias y alertaran sobre los riesgos. Sus testimonios, crudos y honestos, resonaron en el aula, generando una atmósfera de reflexión.

Luego, se propuso el análisis de casos reales. Noticias y documentales sirvieron de espejo para observar las consecuencias devastadoras de la adicción al juego. Los debates que surgieron fueron intensos, permitiendo a los alumnos cuestionar sus propias conductas y desarrollar un pensamiento crítico frente a la omnipresencia del juego en la cultura digital.

Siendo conscientes de que la ludopatía a menudo se nutre de la ansiedad y la frustración, sumado al aporte directo a aquellas emociones que hacen hoy en día las redes sociales (Haidt, 2024), se organizaron talleres de habilidades sociales junto a profesionales de la salud mental. Allí, se aportaron herramientas para que los alumnos comiencen a comprender como gestionar sus emociones, comunicarse asertivamente y a resistir la presión de grupo. El aula se convirtió en un espacio de contención, donde la vulnerabilidad era aceptada y la búsqueda de soluciones, colectiva.

Como final de toda esta experiencia los alumnos pudieron conformar producciones escritas y gráficas sobre la problemática trabajada que fueron difundidas al interior y exterior de la escuela en pos de que esta experiencia sirva como elemento de prevención de la ludopatía juvenil y promoción del bienestar.

Conclusión

La experiencia fue transformadora. Los alumnos no solo adquirieron conocimientos, sino que también desarrollaron una

mayor conciencia sobre sus hábitos y los de sus compañeros. Se observó una disminución en el uso problemático de videojuegos y apuestas, así como un aumento en la participación en actividades sociales.

La ludopatía juvenil es un desafío complejo, pero como educadores, tenemos la responsabilidad y la capacidad de marcar la diferencia. Al ofrecer información, herramientas y apoyo, podemos ayudar a nuestros estudiantes a construir un futuro donde tal como señalan Branz y Murzi (2024) los jóvenes puedan encontrar espacios para estar juntos y divertirse que no giren en torno a un resultado deportivo.

Fuentes Consultadas

Branz, J.; Murzi, D.; Apuestas deportivas online y jóvenes en Argentina: Entre la sociabilidad, el dinero y el riesgo; Instituto Ludopédio.179;15;5-2024;1-10

Haidt, Jonathan (2024). La generación ansiosa. Por qué las redes sociales están causando una epidemia de enfermedades mentales entre nuestros jóvenes. Penguin Random House ISBN 9780593655047

Santoalla, M; Arancibia, M; Patetta, M; Kohanoff, C (2024). "Didáctica: problemáticas actuales en los juegos de azar online y apuestas virtuales en la adolescencia" en Integralidad: universidad, territorio y comunidad en la construcción de prácticas formativas integradas. La Plata: Universidad Nacional de La Plata, 2025. Libro digital, PDF - (Colección Docencia Universitaria 5)

Romeo, M., Cabani, F., & Alonso, C. M. (2024). Apostar no es un juego: Investigación federal sobre apuestas online en adolescentes y jóvenes de Argentina. Informe final de investigación. Buenos Aires, Argentina

LUDOPATÍA INFANTIL Y ADOLESCENTE: UNA PROBLEMÁTICA EN EL AULA

Florencia Belén Alpuin Schunk

DNI 35274440

Área Especial

Inicio

La escuela es un reflejo de la sociedad en la que los niños y adolescentes se insertan y, como tal, enfrenta nuevos desafíos en su formación. Uno de estos desafíos es la ludopatía infantil y adolescente, una problemática en crecimiento que impacta en la dinámica escolar, familiar y social. Desde mi experiencia docente, he observado cómo las apuestas en línea y los videojuegos con dinámicas de azar pueden generar conductas compulsivas en los estudiantes, afectando su rendimiento académico y sus relaciones interpersonales. En este marco, considero que es posible implementar una serie de estrategias pedagógicas con el objetivo de concientizar y prevenir la ludopatía en el aula, promoviendo el pensamiento crítico y el uso responsable de las tecnologías.

Desarrollo

El acceso a dispositivos electrónicos y plataformas de juego en línea se ha expandido exponencialmente en los últimos años. La posibilidad de apostar en línea, comprar “cajas de botín” en videojuegos o participar en desafíos de azar genera una exposición temprana a la ludopatía. Según la Sociedad Argentina de Pediatría (2023), la adicción al juego en menores de edad comparte características con otras adicciones comportamentales, como *la impulsividad, la necesidad de recompensa inmediata y la dificultad para controlar los impulsos*.

Frente a esta situación, sería conveniente y necesario implementar en las instituciones escolares un proyecto de prevención basado en tres ejes: información, reflexión y acción. La primera fase consiste en la investigación y análisis de la problemática: los alumnos trabajan con noticias sobre casos reales de ludopatía infantil, datos estadísticos y artículos científicos. En esta etapa, resulta fundamental abordar la ludopatía desde una perspectiva crítica, desmitificando las ideas erróneas sobre “ganar fácil” o “jugar sin consecuencias”.

La segunda fase implica la reflexión a través de debates y dramatizaciones en las que los estudiantes interpreten situaciones de riesgo vinculadas a la ludopatía. Utilizando metodologías activas, como el aprendizaje basado en problemas y el análisis de dilemas éticos, lo que permitiría que los alumnos internalicen los riesgos desde una vivencia práctica.

Finalmente, en la fase de acción, los estudiantes diseñan afiches, videos y campañas de concientización para compartir con la comunidad educativa y sus familias. Además, sería importante incluir una capacitación para docentes y padres sobre el uso de herramientas de control parental y estrategias de diálogo con los niños y adolescentes.

Conclusión

Los resultados de esta experiencia pueden resultar significativos. Podría observarse un aumento en la conciencia crítica de los estudiantes respecto a los riesgos de la ludopatía y una mayor participación de las familias en la regulación del uso de tecnologías. Sin embargo, esta problemática sigue en constante evolución y requiere un abordaje interdisciplinario y sostenido en el tiempo. La educación debe asumir un rol preventivo y acompañar a los estudiantes en la construcción de hábitos saludables frente a las nuevas tecnologías, promoviendo el pensamiento crítico y la autonomía responsable.

Fuentes Consultadas

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. (2023). *Adolescentes y juegos de apuestas online*.

Sociedad Argentina de Pediatría. (2023). *Apuestas en línea: un problema actual en la niñez y adolescencia*.

La Voz del Interior. (2023). *Apuestas: El peligro de la ludopatía infantil, dos historias, deudas millonarias y una adicción que no para*.

CEAPA. (2023). *Ludopatía y control parental*.

Ministerio de Educación de la Nación. (2023). *Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía*.

EL JUEGO QUE NO ES UN JUEGO

Mónica Constanza Rasetti

DNI 25 661233

Área Especial

Sobre la ciber ludopatía en la población escolar

Introducción

La era digital nos ha expuesto a distintos desafíos como adultos y educadores, respecto a los menores de edad, quienes pueden constituirse frente a personas o agrupaciones con sin escrúpulos.

Al principio fue el cyberbullying, el grooming y actualmente son las apuestas online, que se constituyen como una posible amenaza para los jóvenes, dañando su bienestar integral, cuando se transforma en una conducta compulsiva y se configura como ludopatía.

El término ludopatía, así como el estudio de esta patología fue abordado por el psiquiatra estadounidense Robert Custer, quien publicó el primer artículo en 1.984, en una revista especializada.

Siendo incluido como trastorno psicopatológico en el DSM III, (manual de diagnóstico de trastornos mentales) como una patología de control de los impulsos, no clasificados en otra parte

Por otra parte, recién en 1.990, un equipo de profesionales liderado por otro estadounidense, el psiquiatra Robert Labourceur, realizó estudios pioneros sobre la ludopatía y desarrolló un programa de tratamiento cognitivo – conductual para la misma.

Actualmente, en el DSM IV, la ludopatía está clasificada, está clasificada como un trastorno adictivo, junto a la dependencia, del alcohol, tabaco y otras sustancias.

Es importante mencionar que no todo jugador, es un jugador patológico, pero no es deseable que los menores de edad realicen apuestas por dinero, en entornos diseñados para “atraparlos”, “cautivarlos” o por lo menos hacerlos “clientes habituales”.

Frente a este nuevo fenómeno, al que asistimos, especialmente post pandemia, es donde toma relevancia el rol de la escuela como agente de prevención primaria y /o de detección de estudiantes afectados, para comenzar un trabajo interdisciplinario, que involucre, por supuesto, al entorno familiar.

Frente a por lo menos tres de estos indicios, que se den en forma sostenida, la escuela puede comenzar a trabajar en forma interdisciplinaria orientando al estudiante y a su familia.

Les comparto la siguiente situación escolar, que dio lugar a una situación de enseñanza- aprendizaje.

Desarrollo

Un joven de nuestro grupo de adolescentes con necesidades educativas especiales se mostró muy angustiado y contó en el intercambio grupal que su hermano, que concurre a otra escuela no ha iniciado aún su escolaridad, porque solo le interesan los juegos en línea. Esto dejó paso a una conversación grupal y a una secuencia didáctica.

“Riesgos de los juegos y apuestas online”

Se realiza un conversatorio para explorar los conocimientos o vivencias de los estudiantes.

Exploramos el tema, mediante material audiovisual, adecuado a las necesidades del grupo.

Con guía del docente, se realiza un espacio de reflexión, sobre como prevenir la ludopatía o ciber ludopatía: observación activa, conductas de riesgo, hablar sobre la prevención.

Como cierre del proyecto se realiza una campaña interna en la escuela, preparando charlas adecuadas para cada ciclo.

Luego se realiza una muestra general de lo trabajado y se invita a las familias a una jornada de reflexión.

Conclusión

Con esta secuencia didáctica, se intenta abordar uno de los emergentes más actuales y preocupantes, que se están observando en las escuelas, es al menos, “poner en palabras” y en conocimiento de los estudiantes, que esto existe, que no le es ajeno sino que puede ser una realidad cercana.

La escuela, se constituye nuevamente, no solo como, un lugar de formación integral, sino también como un agente de prevención y promotor de salud individual y comunitaria.

Ante las apuestas online y todos los emergentes, que nos trajo la cultura digital, investigamos, aprendimos y reflexionamos junto a nuestros estudiantes.

Hoy más que nunca es importante una escucha activa y una mirada atenta para poder desde nuestro quehacer como educadores orientar a los jóvenes, teniendo en cuenta, que todo aprendizaje brindado, tiende a la salud y al bienestar integral. Un joven que se interesa por adquirir conocimientos y transformar su entorno, está mas cerca de conductas saludables y de conseguir bienestar integral.

Fuentes Consultadas

Asociación americana de psiquiatría, DSM III 1980

Asociación americana de psiquiatría, DSM V 2013

Robert custer, “Profile of the pathological gambler” 1984

GCBA, “Adolescente y juegos de apuestas online” 2024

Toda la bibliografía sugerida en esta formación.

PREVENCIÓN EN LUDOPATÍA

Roberto Alejandro Terenzio

DNI 18098790

Área Especial

Inicio

Fundamentos y objetivos sobre los que se lleva a cabo la experiencia:

La escuela de educación especial, es una modalidad de escuela primaria en la que concurren alumnos de 6 a 14 años de edad, si bien muchos de estos niños y jóvenes no alcanzan el nivel de aprendizaje de las escuelas primarias, participan activamente de las redes sociales, e interactúan frecuentemente con sitios de internet. Es habitual que estos niños y jóvenes se dejen influenciar por el mensaje de personajes famosos, e influencers, y también por el mensaje publicitario de los clubes de fútbol.

El vínculo con la tecnología digital afectó a todas las áreas de nuestras vidas, a edad temprana los niños comienzan a conectarse a dispositivos digitales, aumentando gradualmente la cantidad de horas frente a la pantalla, el diálogo personal los intercambios y el tiempo compartido en el hogar pasan a un segundo plano.

En la escuela algunos jóvenes nos comentan que han empezado a jugar y a apostar en plataformas digitales (las mismas que tratan de seducirlos), sin tener noción de la cantidad de horas que están conectados, se observa a los jóvenes llegar a la escuela mal dormidos y de mal humor, con apatía resistencia y oposición a realizar tareas escolares.

Vivimos en una época que los medios audiovisuales presentan todo de manera inmediata, fragmentada y se pierde el sentido de esforzarse para desarrollar una tarea y llegar a un objetivo. Se

genera ansiedad, se desea lo inmediato, se deja de leer, se genera una dependencia digital

Es importante abrir al dialogo con los alumnos y las familias, para saber qué les pasa con esta transformación digital, y abrir un espacio escolar de prevención en Ludopatía y el buen uso de las plataformas digitales.

Desarrollo

Se realizarán dos jornadas en la escuela. Primera Jornada: charla informativa entre docentes y padres, comentando ideas principales de ludopatía y prevención. Se comentarán sobre los emergentes que aparecen en la escuela y se invitará a las familias a comentar sobre cómo es el uso de los dispositivos virtuales en los hogares, y sobre situaciones de juego y apuestas online si las hubiere. Se invitará a reflexionar sobre la cantidad de horas semanales que estamos frente a dispositivos virtuales, sobre como es el diálogo y los momentos compartidos en el hogar y que hacer para mejorar dichas situaciones que se expresen.

Segunda Jornada: Juego de representación con padres y alumnos: Tomando alguna situación emergente de las que aparecieron en el debate de la primera jornada, se realizará una representación (actuación) sobre 2 situaciones: una escena familiar y un encuentro entre amigos donde se haga: A) Un uso excesivo de los dispositivos virtuales, hecho que obstaculice el diálogo y el encuentro familiar y/o social B) Situaciones donde se haga un uso indebido de apuestas virtuales

Luego de representar la escena, el coordinador de la actividad solicitará al grupo que realizó la dramatización, que cambie de roles (padres, hijos, hermanos abuela, amigos etc.) para volver a representar la situación, y así propiciar que se improvise de otra manera diferente a la primera escena actuada permitiendo incluir variaciones, cada personaje podrá improvisar agregando relatos

diferentes a los diálogos, expresando emociones y sentimientos en la escena actuada. Al finalizar las escenas representadas, nos sentaremos en ronda para reflexionar y debatir sobre lo sucedido.

Conclusión

La posibilidad de actuar la escena nos permitirá conectarnos con nuestros pensamientos emociones y sentimientos que aparecen en los hogares y en los encuentros con amigos.

El hecho de cambiar de rol permitirá salir de nuestra única visión de la situación, y ponerse en la situación del otro, experimentado lo que se siente estar en el otro rol, asimismo también permite verse a uno mismo representado por otra persona que agrega otras ideas, emociones y maneras de ser diferentes, por lo cual permitirá la posibilidad de apropiarse y enriquecerse de esta diversidad, poder ver que las situaciones pueden darse de otra manera nos hará replantearnos nuestra manera de ser. Son los adultos los encargados de visualizar las consecuencias del uso excesivo e inapropiado de los dispositivos, no para imponer restricciones, sino para enseñarles a estos jóvenes: autorregularse y hacer un uso positivo de la tecnología.

Prevención en ludopatía significa poder reflexionar sobre cambios de hábitos, romper estereotipos sobre el ideal de éxito, el autocontrol de conductas (cantidad de tiempo conectados) y la posibilidad de dialogar y compartir en el hogar. Resulta importante reconocer la existencia de plataformas de juego ilegal. Ante la falta clara de normativa, y de información en los medios periodísticos y publicitarios, desde la escuela es posible plantear campañas de prevención.

Fuentes Consultadas

Roa M. "Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene". CEAPA Confederación Española de Asociaciones de Padres y Madres del Alumnado. Madrid. Puerta del Sol 4


Pedrouzo S. Krinsky L. Melamud A. (2024). Art.: "Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos". Arch. Arg. de Pediatría.




Instituto Superior
GLADYS RAQUEL VERA A-1339

¡Seguinos!



 Pichincha 467. CABA

 +54 9 11 3586-6117

 info@institutovera.org.ar

 www.institutovera.org.ar

