



Consumos digitales problemáticos

# Clic para cuidar

**Cuadernillo de orientaciones  
para docentes, personal de  
salud y familias**

 Secretaría de  
Salud

 Ministerio de  
Educación

 Gobierno  
del Chubut

## **Autoridades**

### **Gobernador**

Lic. Ignacio Agustín Torres

### **Vicegobernador**

Dr. Gustavo Menna

### **Ministro de Educación**

Prof. José Luis Punta

### **Subsecretaría de Instituciones Educativas**

Prof. Adriana Di Sarli

### **Subsecretaría de Planeamiento y Políticas Educativas**

Prof. Marcelo Álvarez

### **Subsecretaría de Recursos, Apoyo y Servicios Auxiliares**

Prof. Leandro Espinosa

### **Secretaría de Salud**

Dra. Denise Acosta

### **Subsecretaría de Salud Pública**

Dra. Anabel Pena

### **Subsecretaría de Hospitales**

Dr. Sebastián Restuccia

### **Subsecretaría de Finanzas y Administración**

Lic. Nicolás Jasin

## **Elaboración del contenido:**

**Dirección Provincial de Prevención y Asistencia  
de las Adicciones | Secretaría de Salud**

### **Lic. Valeria Nazar - Psicóloga.**

Directora Provincial de Prevención y Asistencia de las Adicciones.

### **Lic. Sebastián Quinteros - Psicólogo.**

Jefe del Departamento de la Dirección  
Provincial de Prevención y Asistencia de las Adicciones

**Coordinación Provincial de Equipos de Orientación y Apoyo  
de las Trayectorias Escolares (EOATE) | Ministerio de Educación**

### **Prof. Analía Alfaro.**

Coordinadora de EOATE.

### **Equipo técnico:**

Prof. Jorge Terenzi

Lic. Jimena Petriello

Lic. Lucila Ferreyra

# Prólogo

En la sociedad actual, la vida de niños, niñas y adolescentes está profundamente vinculada con las nuevas tecnologías. Internet y los dispositivos móviles no son solo herramientas; son un territorio más en el que se vinculan, estudian, juegan, construyen su identidad y desarrollan su subjetividad. Como familia, escuela, organismo de salud y organizaciones de la sociedad civil, tenemos la responsabilidad de acompañarlos en estos espacios, de la misma manera que lo hacemos en otros. Esto implica proteger sus vulnerabilidades y prevenir violencias, un compromiso que es tan crucial en línea como lo es fuera de ella.

Este cuadernillo parte de la premisa de que las problemáticas en los entornos digitales no son incidentes aislados o individuales, sino cuestiones culturales y sociales que nos interpelan a todos. Por ello, la responsabilidad y el compromiso deben ser compartidos.

Con una perspectiva integral y multicausal, este material tiene como objetivo brindar información certera, orientaciones generales y pedagógicas y herramientas prácticas a toda la comunidad educativa, docentes, familias, equipos de salud y los propios estudiantes, para abordar los consumos problemáticos en el ámbito digital.

Esperamos que este material sea una guía útil y una invitación a la acción conjunta de todos los adultos responsables. Al asumir este compromiso compartido debemos promover un uso responsable de la tecnología y asegurar que nuestros niños, niñas y adolescentes convivan en los entornos digitales de forma segura y consciente, fortaleciendo así su bienestar integral.

**Prof. Adriana Lucia Di Sarli**





# Índice

<b>Introducción</b>	<b>07</b>
<b>Unidad 1: Una primera mirada</b>	
a- Ciudadanía digital	09
b- Marco Legal	11
c- Algunos conceptos claves   Glosario	12
d- Lógica del consumo y la cultura de la influencia	15
e- Uso responsable de la tecnología	17
<b>Unidad 2: Consumo digital</b>	
a- ¿Cuándo y por qué un consumo es problemático?	19
b- ¿Qué significa ludopatía?	21
c- Del territorio del juego al territorio del azar.	21
<b>Unidad 3: Del trabajo en Red</b>	
a- Corresponsabilidad e intersectorialidad	23
b- Rol de la escuela	24
c- Rol de salud.	28
d- El rol de los referentes adultos- familia.	28
<b>Unidad 4: Actividades</b>	
Secuencia para trabajar en el taller	
- Primaria	31
- Secundaria	36
<b>Unidad 5: Recursero</b>	<b>41</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>42</b>



## Introducción

El presente cuadernillo se realizó en el marco del Programa Provincial Interministerial de promoción de la Ciudadanía Digital responsable “**Clic para cuidar**”. Este material está diseñado para trabajar la temática de consumos digitales problemáticos, principalmente juegos y apuestas en línea, en población de entre 10 a 13 años.

**Este material fue elaborado por los equipos de la Dirección Provincial de Prevención y Asistencia de las Adicciones de la Secretaría de Salud y la Coordinación Provincial de Equipos de Orientación y Apoyo de las Trayectorias Escolares del Ministerio de Educación de la provincia de Chubut.**

Ofrece orientaciones y sugerencias para acompañar los procesos mediante los cuales toda la comunidad educativa y los equipos de salud específicos pueden involucrarse de forma integral y multicausal en el abordaje de los consumos problemáticos.

La propuesta entonces, es construir una perspectiva desde el paradigma de la complejidad, donde las acciones de prevención tienen en cuenta la mayor cantidad de variables y dimensiones que supone una determinada situación: el sujeto, su etapa vital, su entorno, los vínculos, las redes con las que cuenta, el contexto en el cual está inserto, entre otros. Estos aspectos no pueden considerarse aisladamente, sino que precisan analizarse desde su interacción y contemplando también una perspectiva de salud comunitaria.

La prevención de las problemáticas asociadas al consumo, es abordada como reconstrucción del lazo social, restitución de derechos y fortalecimiento de proyectos de vida desde abordajes comunitarios.

Iniciamos este recorrido reconociendo que Internet es un territorio social más, en donde niños/as y adolescentes (NNA) se vinculan, estudian, juegan, construyen identidad y desarrollan su subjetividad.

Para poder cuidar, acompañar y enseñar en este territorio necesitamos analizarlo culturalmente desde múltiples aristas ya que su abordaje no puede limitarse únicamente a las escuelas.

Estamos frente a un trabajo colectivo que nos convoca a todas las personas adultas, como responsables de cuidado, a defender los derechos de NNA, a proteger sus vulnerabilidades y a prevenir violencias.

El principal objetivo de este documento es favorecer la construcción colectiva de una *ciudadanía digital crítica*, que fomente las prácticas de cuidado, la responsabilidad, la solidaridad, el pluralismo y la participación, en el marco de una convivencia digital respetuosa.

Se busca trabajar tanto con la comunidad estudiantil como con las personas adultas que acompañamos desde diversos roles. Este esfuerzo se enmarca en la corresponsabilidad y se centra en la concientización como principal herramienta de prevención.

Con este documento nos proponemos llevar adelante el acompañamiento a las instituciones educativas de la Provincia del Chubut para el trabajo en las aulas sobre estas temáticas mediante un documento orientador con actividades y conceptos fundamentales.

# Unidad 1: Una primera mirada

## 1.a- Ciudadanía digital

La ciudadanía en entornos digitales se define como un conjunto de competencias que les permite a las y los usuarios acceder, recuperar, comprender, utilizar, evaluar, crear y compartir información y contenidos de los medios en todos los formatos, utilizando diversidad de herramientas de manera crítica, ética y creativa, con el fin de participar y comprometerse en actividades personales, profesionales y sociales (UNESCO).

Este concepto está en construcción permanente, es dinámico, pero en esencia nos invita a reflexionar sobre las conductas en comunidad dentro de los entornos digitales, reconocer nuestros derechos y responsabilidades, en continuidad y coherencia con la dimensión física y presencial de la realidad.

Comprender estos entornos como espacios públicos es fundamental; ya que las interacciones, prácticas y experiencias que tenemos se desarrollan en ámbitos sociales donde nos conectamos con la información y con otras personas. Aunque son espacios públicos, operan a través de sitios, redes sociales y plataformas que son propiedad de empresas privadas. Esta perspectiva ayuda a definir el rol activo, presente y comprometido que las personas adultas deben asumir en la educación, el cuidado, la crianza y el respeto de los derechos de NNA.

**Para entender mejor los desafíos que plantean los entornos digitales es crucial considerar las siguientes características:**

- **Territorio social complejo:** Estos entornos funcionan como espacios sociales con una amplia gama de canales de comunicación, desde públicos hasta privados.
- **Conexión constante:** La disponibilidad 24/7 genera una presión de respuesta inmediata y diluyen los límites entre la vida pública y privada.
- **Anonimato relativo:** La posibilidad de ocultar la identidad puede fomentar conductas como el ciberacoso y la difusión de información falsa, entre otras.
- **Viralización exponencial:** El contenido puede propagarse rápidamente, alcanzando a miles de personas en segundos, lo que aumenta el riesgo de exposición no deseada.
- **Permanencia digital:** Una vez publicado, el contenido es difícil de eliminar por completo, dejando una huella digital que puede tener consecuencias a largo plazo.
- **Control y vigilancia:** Existen diversas formas de control en línea, desde el seguimiento de la actividad hasta el uso de software espía, lo que puede vulnerar la privacidad.
- **Prácticas digitales no consensuadas:** Se pueden llevar a cabo acciones como el robo de identidad o la distribución de contenido íntimo sin el permiso de la persona afectada.
- **Deterioro de la empatía:** La comunicación mediada por pantallas puede dificultar la comprensión de las emociones y reducir la empatía hacia los demás.

## 1.b- Marco Legal

En Argentina, todas las intervenciones relacionadas con la niñez y adolescencia deben adherirse a los principios y derechos establecidos en la **Ley Nacional N° 26.061** de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, sancionada en 2005, y a la *Convención sobre los Derechos del Niño* de 1989.

**En relación a los consumos problemáticos el marco legal se ha ampliado progresivamente con diversas normativas:**

- **2009:** Se crea el Programa Nacional de Educación y Prevención sobre las Adicciones y el Consumo Indebido de Drogas mediante la Ley N° 26.586.
- **2010:** Se sanciona la Ley Nacional de Salud Mental N° 26.657, reglamentada en 2013 por el Decreto Nacional N° 603.
- **2014:** Se establece el Plan Nacional de Abordaje Integral de los Consumos Problemáticos (IACOP) a través de la Ley N° 26.934.
- **2015:** Se desarrollan los Lineamientos Curriculares para la Prevención de Adicciones, aprobados por la Resolución N° 256/15 del Consejo Federal de Educación. Estos lineamientos proporcionan las bases para que cada provincia y jurisdicción desarrolle sus propios programas.
- **2024:** En la provincia de Chubut, se sanciona la Ley Provincial N° VIII 148 de Prevención y Abordaje Integral de los Riesgos Asociados al Juego en Línea.

## 1.c - Algunos conceptos claves | Glosario

### - **Apuestas en línea:**

Son actividades que implican apostar dinero por un resultado azaroso a través de plataformas digitales. Existe una gran variedad de temáticas y posibilidades, los más utilizados son los deportes, pero también juegos de tipo casino. A diferencia de los espacios físicos, las plataformas virtuales están al alcance de un clic, presentan grandes facilidades para eludir la edad, hasta ofrecen crédito para comenzar a apostar y, a su vez, tienen la capacidad de recopilar y utilizar extensos datos sobre el comportamiento de sus usuarios. Existe un significativo riesgo de desarrollar adicción a los juegos de azar en Internet, especialmente en las adolescencias.

### - **Consentimiento:**

Dar consentimiento es aceptar y permitir, pero para que sea realmente válido debe ser explícito y libre, es decir, sin coerción, amenazas o influencia de sustancias; reversible, lo que implica la posibilidad de cambiar de opinión en cualquier momento; y específico, lo que significa que la aceptación de una acción no implica la aceptación de otra diferente, como por ejemplo, dar permiso para una foto pero no para su difusión.

### - **Consumo digital:**

Se refiere a la manera en que las personas interactúan con la tecnología y los medios digitales en su vida diaria. Este concepto abarca el uso de dispositivos como celulares, computadoras y tablets para acceder a información, entretenimiento y servicios. El consumo digital no se limita a la simple recepción de contenido; implica también la producción y el intercambio de información, así como la participación activa en comunidades digitales.

**- Derechos digitales:**

Son los derechos de las personas a acceder, usar, crear y publicar medios digitales, como así también el acceso a dispositivos electrónicos y redes de telecomunicaciones necesarios para ejercerlos.

**- Descanso digital:**

Hace referencia al descanso absoluto de exposición frente a los dispositivos digitales durante un periodo determinado, fomentando de esta manera la salud física y emocional. La conexión familiar y social reduce los niveles de estrés y disminuye la dependencia tecnológica.

**- Entornos digitales:**

Se refieren a los espacios virtuales donde las personas pueden interactuar utilizando tecnologías de la información y la comunicación. Estos entornos incluyen redes sociales, plataformas de streaming, foros en línea y aplicaciones de mensajería, entre otros. En dichos espacios, los usuarios tienen la capacidad de producir contenido, compartir opiniones y formar parte de comunidades, lo que les permite ejercer sus derechos y responsabilidades en el ámbito digital.

**- Habilidades digitales:**

Conjunto de conocimientos, capacidades, destrezas, actitudes y estrategias que se requieren para el uso de las tecnologías e Internet. Existen diferentes definiciones de habilidades digitales, también es posible establecer categorizaciones muy diversas para reunir las y analizarlas.

**En este caso, se consideran tres grandes grupos de habilidades:**

**Operacionales**, asociadas con funciones básicas propias de aplicaciones, redes sociales y celulares;

**Búsqueda de información**, que remiten a saber utilizar motores de búsqueda, identificar fuentes confiables y validar la información que encuentran;

**Sociales**, las que responden a formas de manejarse y compartir contenidos en espacios de socialización en línea.

En todas estas categorías es posible identificar prácticas de autocuidado, así como también actividades que pueden resultar beneficiosas en términos de aprovechar oportunidades que el uso de Internet y dispositivos digitales ofrece a NNA.

#### **- Huella digital:**

Está compuesta por los rastros que se dejan al circular por Internet, de las publicaciones, comentarios, fotos, etiquetas, videos, likes y también de las publicaciones que pertenecen a otras personas y se asocian a nuestro nombre y/o rostro.

#### **- Impacto de la inteligencia artificial:**

La IA generativa ofrece enormes oportunidades (acceso a información, resolución de problemas, etc.) pero también requiere de criterios y conocimientos que permitan a quienes la utilizan reconocer la validez de los contenidos que generan y evaluar qué tan adecuados son. La capacidad de estos modelos generativos no solo abre nuevas posibilidades sino también nuevas discusiones éticas vinculadas con su utilización.

### **- Situaciones complejas en entornos digitales:**

Es una dimensión fundamental a tener en cuenta al momento del ejercicio de la ciudadanía digital, enfocándose en las problemáticas en relación a la convivencia, la seguridad y los derechos de las personas, especialmente de NNA.

Los riesgos incluyen desde la vulneración de la privacidad y el daño a la reputación, hasta la exposición al acoso y la violencia digital (como el grooming y el ciberbullying). También abarcan el acceso de niñas, niños y adolescentes a apuestas en línea, las estafas, la desinformación y los posibles impactos en la salud mental y física derivados del uso excesivo de las nuevas tecnologías.

### **1.d- Lógica del consumo**

Los consumos problemáticos son inseparables de la cultura de consumo que define este momento histórico. Para entenderlos, debemos analizar críticamente cómo actividades cotidianas como alimentarse, vestirse o comunicarse se han transformado, impactando nuestra forma de ser, actuar y relacionarnos en el mundo. Es crucial reconocer cómo esta lógica del consumo, que promueve el consumo de objetos y sustancias como vía hacia el éxito o la pertenencia social, moldea nuestras vidas y subjetividades.

Esta lógica de consumo no se limita solo al consumo de objetos, servicios y tecnologías, sino que también produce características subjetivas, especialmente en el universo cultural de adolescentes. Para las adolescencias, las tecnologías y pantallas son omnipresentes; olvidar el celular o no estar conectado puede sentirse como estar incompleto o ausente. Estas tecnologías moldean sus sentimientos, pensamientos y acciones, así como sus formas de vincularse con otros/as y con el mundo.

## Principales ideas que promueve esta lógica de consumo:

- La exaltación de lo inmediato
- La necesidad de lo nuevo
- La felicidad rápida
- El ocultamiento de sensaciones
- La diversión y entretenimiento como mandato
- La priorización del éxito individual
- El desdibujamiento de las asimetrías entre adultos/as y niños/as

Los usos de la tecnología varían. Si bien las redes sociales pueden servir como refugio o evasión, también pueden ser herramientas de protección y ocultamiento, reflejando las búsquedas y temores propios de la adolescencia. En otras ocasiones, la tecnología facilita la conexión con pares, algo que sin la mediación de una pantalla sería difícil. El juego, la investigación, la creación, la socialización y la exploración son características predominantes en el uso de las tecnologías por parte de las adolescencias.

### **Cultura de la influencia**

Actualmente, Internet nos sumerge en una cultura digital donde los influencers (celebridades y figuras de redes sociales) modelan estilos de vida y prácticas. Este fenómeno ha transformado las aspiraciones de las nuevas generaciones: es frecuente que en la actualidad nos encontremos con NNA que aspiren a ser youtubers, tiktokers o instagramers. Es crucial reconocer esta transformación abordando la cultura digital de manera crítica e integradora para proteger los derechos de NNA.



## 1.e- Uso responsable de la tecnología


La Sociedad Argentina de Pediatría estableció que el uso excesivo de pantallas puede afectar el cerebro en desarrollo, con importantes consecuencias en la cognición y motricidad, el aprendizaje y la memoria, desde el cuidado de la salud en general.

Según Unicef, durante la adolescencia el cerebro aún está en desarrollo, especialmente en las áreas relacionadas con el control de impulsos y la toma de decisiones, generando que los y las adolescentes sean más propensos a tomar riesgos sin considerar las consecuencias. Es importante destacar que no es algo patológico sino propio del desarrollo. Esta vulnerabilidad es potenciada por las plataformas digitales, por eso es fundamental hablar de cuidados, de derechos y fomentar la ciudadanía digital crítica.

La mediación de las personas adultas constituye un factor relevante al momento de analizar las prácticas y actividades en línea de NNA. Además es necesaria y fundamental para la configuración del vínculo que generan NNA con las nuevas tecnologías.

Las habilidades digitales deben ser desarrolladas de manera activa, para lo cual la presencia y el acompañamiento de familiares convivientes junto con las y los docentes se torna en este sentido un elemento clave.

## Recomendaciones generales sobre el uso de las tecnologías:

- **Acordar horario de “cero conexión”** en los que se comprometa a la familia o entorno afectivo a establecer normas de uso. Fomentar el descanso digital.
  - **Generar equilibrio** entre los tiempos de conexión y desconexión, para fomentar el descanso visual y postural.
  - **Limitar el uso de pantallas por la noche**, ya que pueden provocar alteraciones del sueño.
  - **Buscar alternativas de ocio** que no sean las nuevas tecnologías.
  - **Evitar publicaciones de contenidos** que exponen la privacidad.
  - **Elegir plataformas que promuevan la creatividad**, como apps educativas y/o culturales para el aprovechamiento del tiempo libre.
  - **Evitar la sobre información.**
  - **Establecer comunicación abierta.**
  - **Establecer límites claros** entre aquello que es pertinente de ser publicado, diferenciándolo de cuestiones que deben ser reservadas al ámbito privado, es fundamental tanto en el hogar como en la escuela.
- 

## Unidad 2: Entornos digitales y consumos digitales problemáticos

### 2.a- ¿Qué entendemos por consumo problemático?

Tradicionalmente, los consumos problemáticos se han asociado casi exclusivamente con las adicciones a las drogas, centrándose en los efectos de las sustancias, sus riesgos y las medidas preventivas. Sin embargo, la perspectiva actual ha cambiado. Hoy en día, la definición de consumos problemáticos es mucho más amplia. Incluye las adicciones, pero no se limita a ellas, y si bien considera las sustancias psicoactivas, no reduce los problemas de una persona únicamente a su consumo. Este enfoque más abarcador, especialmente útil en el ámbito educativo, considera un conjunto diverso de situaciones que requieren atención.

Según la Ley N° 26.934, los consumos problemáticos son aquellos que, con o sin sustancia de por medio, afectan negativamente la salud física o psíquica de una persona y/o sus relaciones sociales. Esto significa que pueden manifestarse como adicciones o abusos de alcohol, tabaco, drogas psicotrópicas (legales o ilegales), o a través de conductas compulsivas relacionadas con el juego, las nuevas tecnologías, la alimentación, las compras o cualquier otro consumo. Incluso un consumo ocasional de una sustancia puede ser problemático si impacta negativamente en la salud o en la vida de la persona.

Abordar la prevención de los consumos problemáticos en el ámbito escolar implica ofrecer una perspectiva integral de la salud y el cuidado. Para ello, es fundamental que la comunidad educativa reflexione sobre sus propias prácticas y

representaciones en relación con el consumo y sus objetos. Que un consumo se vuelva problemático depende de múltiples factores, como el tipo de sustancia, la frecuencia, las circunstancias, el momento vital de la persona y el contexto en el que ocurre. Por lo tanto, no es posible determinar si un consumo es problemático basándose en un solo factor. Proponemos una perspectiva relacional que contempla tres elementos claves: el sujeto, el objeto y el contexto. Bajo esta perspectiva, los consumos problemáticos no surgen de una causa aislada o de una decisión puramente individual, sino que son el resultado de la interrelación entre sujetos, contextos y sustancias u objetos.



El consumo problemático no depende únicamente de la sustancia o de la persona de forma individual, sino de los vínculos interrelacionados y mutuamente influyentes que se establecen entre el sujeto, la sustancia y el contexto. Es crucial considerar estas tres dimensiones para evitar el reduccionismo y comprender la complejidad del fenómeno.

## 2.b ¿Cuándo hablamos de ludopatía?

La ludopatía, reconocida por la Organización Mundial de la Salud (OMS) como una enfermedad, es una adicción al juego que afecta a la salud mental y abarca también los juegos digitales y videojuegos. Su prevención y tratamiento son de interés público debido al impacto significativo que tiene en la vida de quienes la padecen. Esta problemática se caracteriza por una compulsión a apostar, lo que afecta significativamente las esferas personal, familiar, académica, laboral y económica.

Es fundamental entender que esta afección se manifiesta principalmente en juegos de azar con apuestas, donde la persona actúa bajo una creencia irracional. Esta confianza en el azar lleva a la exclusión del pensamiento lógico y a la realización de actos impulsivos y/o compulsivos que, aunque están fuera del control de la voluntad, son plenamente conscientes.

## 2.c Del territorio del juego al territorio del azar

A pesar de que hemos abordado la ludopatía relacionada con el juego sin duda, el juego, y de manera particular el deporte, nos permite incorporar de forma lúdica aspectos positivos que nos marcan para toda la vida.

En este tipo de actividades, no solo se adquiere un aprendizaje intelectual, sino también uno comportamental que es clave para el desarrollo emocional, social e interpersonal, como el control y el manejo de las frustraciones y el estrés, así como la aceptación de la derrota y la superación personal. En este contexto, surge la pregunta: ¿Es el juego un problema en sí mismo? La respuesta es que el acto de jugar no es el problema, ya que NNA construyen su subjetividad a través del juego.

Entonces, la verdadera cuestión no es el juego en sí mismo sino el tipo de juegos que NNA puedan tener acceso. Para entender mejor esta problemática, es crucial que reflexionemos sobre ello y

analicemos algunas ideas claves en torno a cómo los juegos actuales, especialmente aquellos con recompensas y apuestas, pueden influir en la salud mental y el desarrollo de los más jóvenes.

### **Juego- Recompensas y apuestas**

#### **¿De qué hablamos cuando nos referimos a las recompensas?**

Los programas de recompensas se vuelven un elemento clave en el diseño de los videojuegos para mantener a los y las jugadores/as enganchados/as. Estas recompensas pueden variar desde un aumento de rango, nuevas habilidades o armas, hasta el acceso a nuevas zonas. Se otorgan de forma aleatoria, según logros o en intervalos de tiempo, y son cruciales para sostener el interés del jugador/a.

Un elemento particularmente problemático son las cajas botín (loot boxes) o cajas de recompensa, que brindan un refuerzo intermitente y en ocasiones promueven la realización de microtransacciones económicas para obtener premios aleatorios, como fichas, una vida extra o personajes mejorados. El hecho de que NNA se familiaricen con la posibilidad de obtener recompensas aleatorias a edades tempranas nos hace cuestionar si estamos favoreciendo el paso a los juegos de apuestas.

#### **¿A qué tenemos que estar atentos/as?**

A continuación, encontrarán algunas de las señales más comunes a las que debemos prestar atención.

- ⊗ Cambios significativos en el comportamiento o estado de ánimo
- ⊗ Pérdida de interés repentina en actividades que antes disfrutaba
- ⊗ Preocupación constante por el juego
- ⊗ Problemas financieros
- ⊗ Aumento del tiempo que dedica al juego
- ⊗ Negación o minimización del problema

## **Unidad 3: Del trabajo en Red**

### **3.a- Corresponsabilidad e intersectorialidad**

En relación a los consumos problemáticos, la corresponsabilidad refiere a las responsabilidades que tienen cada uno de los actores que conforman el Sistema de Protección Integral para garantizar la protección de los derechos de NNA. El Estado, las familias, las organizaciones de la sociedad civil y la comunidad en general son actores que tienen un rol activo y un compromiso en la promoción, prevención y atención de los problemas de la salud mental.

La corresponsabilidad se manifiesta en la necesidad de que las políticas de salud mental no sean responsabilidad exclusiva de salud, sino que involucran a otras áreas como educación, justicia, trabajo, vivienda y desarrollo social. Esto se traduce en la creación de redes de apoyo y en la implementación de programas de promoción y prevención que abordan desde diversas dimensiones la problemática.

Por otro lado, la intersectorialidad en relación a los consumos problemáticos, se refiere a la coordinación y colaboración entre diferentes sectores del Estado y de la sociedad civil para abordar de manera integral las problemáticas de salud mental. La Ley N° 26.657 enfatiza la importancia de un enfoque intersectorial en la atención de la salud mental, promoviendo la articulación de acciones entre las distintas jurisdicciones y áreas de gobierno. Esto implica que las políticas de salud mental deben ser diseñadas y ejecutadas en conjunto con otros sectores, reconociendo que los determinantes sociales, económicos y culturales influyen en la salud mental de las personas.

**La articulación entre el sector salud y el sector educativo puede facilitar la identificación temprana de problemas de salud mental en NNA. Se requiere un enfoque integral que contemple la promoción, prevención y atención de sus problemáticas.**

En conclusión, la corresponsabilidad y la intersectorialidad son conceptos claves, la colaboración entre diversos actores y sectores es fundamental para garantizar que todas las personas tengan acceso a una atención integral y de calidad.

La intersectorialidad en los entornos digitales y el consumo problemático digital y las apuestas en línea en adolescentes, es esencial para garantizar la protección de los derechos de NNA en un mundo cada vez más digitalizado. Ello, junto a la inclusión de la voz de los y las NNA, resulta fundamental para construir un entorno digital seguro y accesible. La Ley Nacional N° 26.061 proporciona un marco valioso para avanzar en esta dirección, pero su implementación efectiva requiere un compromiso continuo y una visión compartida.

### **3.b- Rol de la escuela:**

#### **¿Cómo y desde dónde podemos mirar los y las docentes?**

Una mirada clave para este abordaje es la pedagogía del cuidado, que entiende a la escuela como parte del Sistema de Protección Integral de derechos de NNA. Desde este enfoque, se valorizan las acciones y gestos cotidianos que logran constituir a las personas adultas como referentes significativos, haciendo que el cuidado se convierta en una experiencia palpable en el entorno escolar.

La pedagogía del cuidado no busca reemplazar las acciones de prevención ni la información científica. En realidad, busca alejarse de una mirada puramente preventivista para posicionar a cada estudiante como sujeto de derecho, no como un sujeto en riesgo constante.

Por medio de propuestas de enseñanza, la escuela puede ofrecer una mirada alternativa sobre objetos, prácticas o sustancias de consumo cotidianos, cuestionando sus lógicas mercantiles y generando las condiciones para que las y los estudiantes construyan experiencias diferentes con ellos y ellas.

Ante un consumo problemático, cuidar implica acompañar a través de la escucha, asegurándose de que nadie se quede solo o sola. También es necesario cuestionar las representaciones y prácticas que los y las adolescentes tienen sobre el consumo.

Ante un problema de consumo, la intervención debe ser integral, alojadora y protectora, enfocada en escuchar qué hay detrás de la situación. El cuidado y el acompañamiento deben extenderse no solo al estudiante implicado, sino también a su grupo de amigas/os y compañeros/as.

### ¿Qué hacemos cuando se presentan situaciones de consumos problemáticos en la escuela?

Cuando surgen situaciones de consumo problemático en el ámbito educativo, la primera herramienta de orientación es la *Guía Jurisdiccional de Intervención ante situaciones complejas* en el ámbito educativo. Esta guía establece una serie de criterios generales para la intervención que son fundamentales para el abordaje de esta problemática.

Se encuentra publicada en el siguiente Link:

<https://chubut.edu.ar/orientacionyapoyo/guia/>

## Los criterios generales de intervención son:

**Diálogo:** Es el punto de partida en todas las respuestas, implica un compromiso con la palabra, la escucha y la responsabilidad de renovar las estrategias de prevención y acompañamiento.

**Confidencialidad:** Proteger el derecho a la intimidad de cada estudiante.

**Acompañamiento:** El/la estudiante necesita ser escuchado/a. El momento de realizar la intervención no es oportuno para explicar nada, mucho menos para “retar”. Se trata de cuidar en el sentido de contener y escuchar.

**Rápida comunicación:** Informar a las autoridades y a las personas adultas responsables de manera oportuna.

**Seguimiento:** garantizar la continuidad de los cuidados y el sostenimiento de la trayectoria escolar del o la estudiante implicado/a. Será necesario asimismo desarrollar acciones de promoción de la salud con todo el grupo, que pueden ampliarse a toda la escuela.

**Articulación y solicitud de ayuda:** Un abordaje integral es fundamental. Esto implica que la intervención debe involucrar a otros actores, empezando por la familia, y solicitar ayuda al sistema de salud. Es importante no actuar como “cómplices”, sino pensar conjuntamente estrategias para que el/la estudiante pueda acceder a la ayuda profesional que necesita.

Abordar los consumos problemáticos en el ámbito escolar requiere una mirada integral. Además de las intervenciones puntuales, se busca fortalecer a los y las estudiantes a través de herramientas como la Educación Sexual Integral (ESI), la promoción de la convivencia escolar democrática y estrategias de prevención que involucren a toda la comunidad educativa.

**A continuación, compartimos algunas ideas para trabajar en relación con las apuestas en línea.**

### **Convivencia escolar**

- Acuerdos de convivencia que prevén pautas para el uso tecnológico.
- Reflexiones sobre la Ciudadanía digital.
- Generar espacios de participación y pertenencia
- Implementar programas de seguridad digital.
- Formar ciudadanos críticos, capaces de cuidar su propia vida como la vida de otros/as.

### **Prevención y Cuidados**

- Promover prácticas de cuidados con estudiantes y su grupo de pertenencia.
- Identificar saberes necesarios en las instituciones educativas.
- Prácticas de enseñanza y cuidado orientadas al desarrollo integral.
- Ofrecer otras posibilidades: construcción de proyecto de vida.
- Pensar un abordaje que involucre a otros actores, empezando por la familia.

### **Desde la Educación Sexual Integral**

- Repensar los estereotipos que se ponen en juego: asociación entre masculinidad y dinero rápido.
- Trabajar derechos digitales, consentimiento, privacidad y responsabilidad en línea puede integrarse bajo el eje de Derechos y de Cuidado del cuerpo y la salud.

### **3.c Rol del Sistema de salud**

El rol del sistema de salud, tanto en el primer nivel de atención (Centros de salud) y segundo nivel de atención (hospitales) es crucial para la detección temprana, identificación, prevención y orientación de los riesgos relacionados con el consumo digital excesivo, a través de intervenciones comunitarias que representan un abordaje interministerial orientado a NNA.

### **3.d El rol de los referentes adultos (familia)**

El rol de las personas adultas es crucial para guiar la relación que NNA tienen con los entornos digitales. No se trata únicamente de controlar la cantidad de tiempo que pasan frente a la pantalla, sino de acompañarlos/las en la construcción de un vínculo saludable y crítico con la tecnología. Su papel es acompañar, potenciar y establecer límites, reconociendo el concepto de autonomía progresiva que permite a los NNA ejercer sus derechos de manera gradual a medida que se desarrollan. Como personas adultas debemos velar por el cumplimiento de sus derechos y actuar como mediadores, referentes y guías.

La reflexión sobre el uso de la tecnología debe abordarse desde una perspectiva cuantitativa (horas frente a la pantalla) y cualitativa (calidad del contenido). En lugar de posturas extremas se deben buscar estrategias planificadas que respondan a las necesidades específicas de cada NNA, equipando a las familias con las herramientas necesarias.

### Algunas claves para el acompañamiento

Para fomentar una ciudadanía digital responsable, se recomienda un enfoque basado en la comunicación y el ejemplo.

**Comunicación abierta y genuina:** Se debe mantener un diálogo constante sobre las actividades en línea. Es importante preguntar con interés por sus juegos, sus redes sociales y los sitios que visitan, sin juzgar. Se recomienda buscar momentos de tranquilidad para hablar y demostrar que realmente se valora lo que hacen en internet. Es importante preguntarnos ¿Cómo te fue en internet hoy?

**Acompañar y orientar el uso de pantallas** de NNA para asegurarse de que están utilizando la tecnología de manera segura y responsable. Las personas adultas deben ser un ejemplo positivo. Es fundamental mostrar un uso equilibrado y responsable de la tecnología en la vida personal, estableciendo límites y desconectándose en los momentos familiares.

**Límites claros y progresivos:** Es necesario establecer normas claras sobre el uso de dispositivos, el tiempo de pantalla y los gastos en línea, adaptándolas a la edad y madurez de cada NNA. Somos las personas adultas quienes podemos acercarnos a las pautas de cuidado, las normas de uso, las regulaciones y los acuerdos familiares o escolares. Este tipo de pautas deben desarrollarse mediante un proceso de construcción colectiva.

**Fomentar la desconexión:** Se deben promover actividades fuera de línea, como deportes, arte, música o juegos de mesa. También es útil crear momentos y espacios sin tecnología en el hogar (Por ejemplo durante las comidas o en el auto) para fortalecer la interacción familiar.

**Educación sobre riesgos:** Es importante hablar abiertamente sobre los riesgos de los entornos digitales de manera calmada y comprensible. Se debe explicar cuáles son los riesgos y cómo protegerse, fomentando la toma de decisiones informadas.

No existen soluciones mágicas, pero a través de estas estrategias se puede construir un entorno digital seguro y enriquecedor. El papel de las personas adultas como guía es fundamental para que desarrollen actitudes críticas y responsables que les permitan convivir en internet de manera segura.

En esta línea, compartir momentos de uso de dispositivos que promuevan la desnaturalización del uso de pantallas en soledad, la posibilidad de recuperar y retomar familiarmente los contenidos consumidos y la charla diaria, son algunas ideas para acompañar a NNA en los entornos digitales.



# Unidad 4: Actividades

## Nivel Primario

### Actividad N° 1: Analizando el Mundo Gamer

#### Objetivos

- Reflexionar sobre los mensajes y dinámicas presentes en los videojuegos populares.
- Diseñar y conceptualizar nuevas formas de interacción que promuevan la colaboración y la creatividad, en lugar de la competencia o la acumulación.

#### Desarrollo

##### 1er Momento Mi Mapa Gamer:

Cada estudiante dibujará o escribirá los nombres de tres videojuegos que le gusten y con los que juegue habitualmente.

Si no juegan videojuegos, pueden enfocarse en otras actividades digitales o incluso en juegos de mesa o actividades recreativas que involucren algún tipo de "progreso" o "regla".

En cada uno, anotará una frase corta que explique qué es lo que más le divierte de ese juego/actividad.

## **2do Momento** Mesa Redonda de Gamers:

En grupos pequeños (3-4 estudiantes), compartirán sus "Mapas Gamers".

El/la docente facilitará una conversación con preguntas guía:

- ¿Qué tipos de premios se obtienen en estos juegos? ¿Siempre son objetos o dinero?
- ¿Cómo se avanza de nivel? ¿Siempre es compitiendo contra otros/as o logrando metas individuales?
- ¿Quiénes son los personajes principales? ¿Hay diversidad de personajes?
- ¿Qué lugares o escenarios aparecen en los juegos?
- ¿Creen que los juegos transmiten algún mensaje o idea? ¿Cuál?
- ¿Conocen juegos donde sea necesario jugar con otros/as para ganar?
- ¿Hay juegos donde lo importante no sea competir sino crear o explorar?
- ¿Hay juegos donde no sea importante acumular cosas?

## **3er Momento** El Juego Ideal :

A partir de la conversación, cada grupo creará una lista de cinco características que les gustaría que tuviera un videojuego ideal, pensando en cosas diferentes a lo que ven usualmente.

Por ejemplo, "un juego donde se ayude a la naturaleza" o "un juego donde se cuenten historias".

## Actividad N° 2: Otra manera de mirar

### Objetivos

- Identificar diferentes tipos de objetos y actividades de consumo en la vida cotidiana.
- Analizar cómo el uso de estos objetos o la participación en estas actividades pueden ser o no situaciones problemáticas.
- Comprender que los consumos problemáticos no sólo se refieren a sustancias, sino a cualquier comportamiento que afecta negativamente la salud o las relaciones.

### Desarrollo

#### 1er momento Caja de Sorpresas:

Prepara una caja con una variedad de elementos. Puedes incluir objetos de uso cotidiano (como un celular de juguete, un libro, una golosina, una pelota, bebida gaseosa, un control remoto) y/o tarjetas con imágenes que representen diferentes actividades o cosas. Elige elementos variados que puedan tener distintos usos.

También incluye una tarjeta en blanco.

Divide el curso en grupos pequeños (3-4 estudiantes). Cada grupo elegirá un objeto de la caja. Si les toca la tarjeta en blanco, deberán dibujar o nombrar un objeto que les guste usar a diario.

Una vez que cada grupo tenga su objeto, les darás dos tarjetas en blanco a cada uno. En una, dibujarán o escribirán un escenario donde el uso de ese objeto sea beneficioso o no problemático. En la otra, dibujarán o escribirán un escenario donde el uso del mismo objeto sea problemático.

**Ejemplo:** Objeto: Celular

- **Uso no problemático:** "Uso mi celular para hablar con mi abuela que vive lejos y para investigar un trabajo de la escuela."

- **Uso Problemático:** "Paso todo el día mirando el celular y no juego con mis amigos, me duele la cabeza y no hago mis tareas."

### **Presentación de Historias:**

Cada grupo presentará su objeto y las dos situaciones creadas, explicando por qué una es problemática y la otra no.

**2do momento:** ¿Cuándo es un problema? El semáforo

Dibuja en el pizarrón un gran semáforo con tres luces:

Verde (¡Todo bien!), Amarillo (¡Atención!) y Rojo (¡Hay un problema!).

**A partir de las presentaciones de los grupos, lanza preguntas para la reflexión colectiva, guiando a los y las estudiantes a pensar en los factores que hacen que un consumo sea problemático:**

- ¿En qué momento usar el celular o comer golosinas puede empezar a causarnos problemas?

- ¿Solo el objeto es el problema, o influyen también la persona que lo usa, el momento y cuánto lo usa? (Aquí se introduce la idea de sujeto-objeto-contexto).

- ¿Qué pasa si usamos mucho algo y dejamos de hacer otras cosas importantes, como jugar, estudiar o estar con la familia?

- ¿Qué podemos hacer si sentimos que algo nos está haciendo mal o que alguien más está teniendo un problema?

A medida que surgen ideas, ayúdales a ubicar ejemplos de consumos en las luces del semáforo. Por ejemplo:

**Verde:** "Compartir mi juguete con un amigo." "Comer una fruta de merienda."

**Amarillo:** "Ver televisión por un rato, pero ya es tarde."  
"Comer un poquito de chocolate."

**Rojo:** "Jugar todo el día en la tablet y no dormir."  
"Comer solo golosinas y no probar otros alimentos."

### **3er momento**

Para cerrar esta actividad, cada estudiante escribirá o dibujará en una "hoja de compromiso" una acción personal o grupal que pueda llevar a cabo para promover consumos saludables y equilibrados.

Puede ser algo sencillo como "Jugar al aire libre todos los días un rato", "Recordaré a mi hermano que es hora de dejar el celular", "Un día a la semana elegiré un juego de mesa en vez de la play".

Luego, recopilaremos todas estas hojas para crear un "Árbol de hábitos saludables", donde cada compromiso será una parte importante de nuestro aprendizaje colectivo.

## Nivel Secundaria

### Actividad N°1: videojuegos al descubierto

#### Objetivos

- Fomentar el análisis crítico en relación con el contenido de videojuegos.
- Identificar y evaluar los sistemas de recompensas y modelos de monetización de los videojuegos.

#### Desarrollo Analizando los videojuegos

Para organizar una actividad con videojuegos, primero identifiquen cuáles son los títulos más jugados por los y las estudiantes. Con esa información, crean un listado de los videojuegos favoritos.

Una vez que tengan la lista, dividan en grupos y asignen un videojuego diferente a cada grupo.

Para entender mejor las narrativas de los videojuegos que elijan, cada grupo deberá investigar lo siguiente:

- ¿Qué tienen que lograr los y las jugadores/as?
- ¿Quiénes son los y las protagonistas?
- ¿Cómo se pasa de nivel?
- ¿Cómo cambian o crecen los personajes a lo largo del juego?  
¿Se puede elegir cómo se desarrollan?
- ¿Qué mensaje transmite?
- ¿Qué premios se ofrecen? Piensen en puntos, niveles, objetos virtuales o logros. ¿Cómo se consiguen estas recompensas?

- ¿Cómo influyen estas recompensas en las ganas de seguir jugando?
- ¿Hay alguna recompensa que pueda parecer buena, pero que en realidad no lo sea tanto? ¿Y al revés?
- ¿Hay cosas que se puedan comprar dentro del juego o fuera de él? Piensen en compras en la aplicación, suscripciones, o anuncios. ¿Cómo podría eso afectar las decisiones de los y las jugadores/as en el desarrollo del juego?

### **Cierre de la actividad:**

Una vez que cada grupo haya completado su análisis, pondrán en común los resultados con todo el grupo para debatir y comparar sus hallazgos.

### **Algunas preguntas que pueden orientar y abrir nuevas ideas para el debate:**

- ¿Hay juegos que se juegan colectivamente?
- ¿Hay juegos donde no se compita?
- ¿Hay juegos que no valoren la acumulación de objetos, dinero, y/o materiales?

### **Actividad N°2: Consumos y cuidados.**

**Objetivo:** Interpelar la lógica del consumo

### **Desarrollo**

Para empezar, vamos a analizar un mural digital colaborativo.

Usaremos una herramienta en línea (como Padlet o Jamboard) donde cada uno pueda subir imágenes, GIFs o videos cortos que, según su percepción, representen diversas situaciones de consumo en nuestra sociedad: tecnología, comida, ropa, trabajo, medicamentos, entretenimiento, etc. La idea es que cada imagen venga acompañada de una palabra clave o una frase muy breve que resuma por qué la eligieron.

Una vez que el mural esté completo, iniciaremos el debate con la pregunta: "¿Qué tienen en común todas estas imágenes y palabras? ¿Hay algún patrón o idea que se repita?"

Luego se comienza a trabajar sobre la cultura y la lógica del consumo para relacionarlo con las apuestas en línea.

### Algunas posibles preguntas para abordar:

- ¿A qué nos referimos con la idea de lógica de consumo?
- ¿Qué ejemplos de la vida cotidiana permiten comprender sobre esta lógica?
- ¿Cómo influyen en nuestro consumo todo el aparato publicitario, influencers, youtubers, entre otros?
- ¿Qué mensaje transmiten?
- ¿Cuándo y cómo el consumo se convierte en un problema para las adolescencias?
- ¿Cómo creen que se relaciona esta lógica de consumo con los videojuegos y con las apuestas en línea?

### Cierre de la actividad:


Ahora que tenemos una idea más clara sobre el consumo, vamos a ir más allá. Cada grupo (armados previamente) deberá producir un corto publicitario (de 1 a 2 minutos) que tenga como objetivo desenmascarar o cuestionar la lógica del consumo.

Queremos que muestren cómo las estrategias publicitarias, los influencers, los creadores de contenido y los desarrolladores de videojuegos nos impulsan a consumir.

Para ayudarlos a crear sus cortos, pueden utilizar las preguntas de la actividad anterior que servirán como guión o ideas para su producción.

Los cortos pueden ser grabados con sus celulares, usar técnicas de stop-motion, animaciones sencillas o incluso ser solo un audio impactante con imágenes estáticas. ¡La creatividad es clave! Lo importante es que logren transmitir un mensaje de pensamiento crítico sobre el consumo.

Finalmente, todos los grupos compartirán sus cortos publicitarios con el resto de la clase. Después de cada presentación, abriremos un espacio de reflexión y debate. La idea es que podamos discutir:

- ¿Qué mensaje les transmitió el corto?
  - ¿Identificaron las estrategias de consumo que quisieron exponer?
  - ¿Cómo les hizo sentir o qué les hizo pensar la propuesta de cada grupo?
  - ¿Qué ideas nuevas surgieron a partir de esta actividad?
- 



## Unidad 5: Recursero

### Ministerio de Educación:

Equipos de Orientación y Apoyo a las Trayectorias Escolares (EOATE)

**Coordinación:** [coordinacion.oate@chubut.edu.ar](mailto:coordinacion.oate@chubut.edu.ar)

**Región I:** [equipo.oate.region1@chubut.edu.ar](mailto:equipo.oate.region1@chubut.edu.ar)

**Región II:** [equipo.oate.region2@chubut.edu.ar](mailto:equipo.oate.region2@chubut.edu.ar)

**Región III:** [equipo.oate.region3@chubut.edu.ar](mailto:equipo.oate.region3@chubut.edu.ar)

**Región IV:** [equipo.oate.region4@chubut.edu.ar](mailto:equipo.oate.region4@chubut.edu.ar)

**Región V:** [equipo.oate.region5@chubut.edu.ar](mailto:equipo.oate.region5@chubut.edu.ar)

**Región VI:** [equipo.oate.region6@chubut.edu.ar](mailto:equipo.oate.region6@chubut.edu.ar)

### Secretaria de Salud

Servicio de Salud Mental y Adicciones (SSMA) y  
Centro Integral de Tratamiento de Consumos Problematicos (CIT)

#### Hospital Zonal Puerto Madryn

**SSMA** [saludmentalpm@gmail.com](mailto:saludmentalpm@gmail.com)

**CIT** [citpuertomadryn@gmail.com](mailto:citpuertomadryn@gmail.com)

#### Hospital Regional Comodoro Rivadavia

**SSMA** [depto.saludmentalhrcr@gmail.com](mailto:depto.saludmentalhrcr@gmail.com)

**CIT ZONA SUR:** [citzonasurcr@yahoo.com](mailto:citzonasurcr@yahoo.com)

**CIT ZONA NORTE:** [citzonanortecr@yahoo.com](mailto:citzonanortecr@yahoo.com)

#### Hospital Zonal Esquel

**SSMA** [saludmentalhze@gmail.com](mailto:saludmentalhze@gmail.com)

**CIT** [citesquel@gmail.com](mailto:citesquel@gmail.com)

#### Hospital Santa Teresita Rawson

**SSMA** [smentalyadiccionesrw@gmail.com](mailto:smentalyadiccionesrw@gmail.com)

**CIT** [citrawson@gmail.com](mailto:citrawson@gmail.com)

#### Hospital Zonal Trelew

**SSMA** [saludmentaladicciones.hzt@chubut.gov.ar](mailto:saludmentaladicciones.hzt@chubut.gov.ar)

**CIT:** [cit.hzt@chubut.gov.ar](mailto:cit.hzt@chubut.gov.ar)

## Bibliografía

<https://farodigital.org/no-pierdas-tu-adolescencia-apostando/>

<https://farodigital.org/guia-de-acompanamiento-de-adolescencias-en-entornos-digitales/>

<https://farodigital.org/apuestas-online-sintoma-digital-problema-cultural-y-abordaje-educativo-desde-los-cuidados/>

<https://abc.gob.ar/secretarias/sites/default/files/2023-05/Comunicaci%C3%B3n%20Conjunta%20N%C2%BA%202023%20%28Tercer%20componente%29.pdf>

Tomá la voz : Ejes y propuestas para el abordaje de los consumos problemáticos en el ámbito educativo / Natalia Laura González ; Maia Gabriela Reisin. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación de la Nación ; Sedronar, 2021. Libro digital.

<https://www.educ.ar/recursos/adjuntos/descarga/48385/toma-la-voz?disposition=inline>

Jugadas : adolescencias y juventudes ni puestas ni sacadas : prevención de consumos problemáticos en el nivel secundario.Sedronar. 2018.

Guía para intervenir ante situaciones de consumo de sustancias en la escuela-Sedronar

Orientaciones para implementar los Lineamientos Curriculares para la Prevención de las Adicciones. Sedronar

Guía Jurisdiccional de Intervención ante Situaciones Complejas en el ámbito educativo-Ministerios de Educación de Chubut-2022

<https://chubut.edu.ar/wp-content/uploads/2023/11/guia-intervencion-situaciones-complejas-2023.pdf>

¿Qué es lo problemático de los consumos problemáticos? Programa de TV: <http://bit.ly/consumosproblema>.

Radio Seguimos Educando. Programa del 12/11 - Audio: <http://bit.ly/radioescuela>.

Recreo, Cuaderno N.º 4. Seguimos Educando. Derechos y cuidados de infancias y adolescencias: <http://bit.ly/seguimosrecreo1>.

Resolución N.º 256/15 de Consejo Federal de Educación Creación Lineamientos Curriculares para la Prevención de Adicciones: <http://bit.ly/resolucion2561>.

Niños Niñas y adolescentes conectados Kids Online Argentina informe de resultados Unesco Unicef 2025

Apuestas en Línea y Adolescentes: Un Enfoque Integral para Comprender el Consumo Problemático. 2.º Edición. Unidad I: Intersectorialidad y corresponsabilidad: “La importancia de la intersectorialidad y corresponsabilidad en el abordaje de consumos problemáticos de entornos digitales y apuestas en línea”Plataforma Virtual de Salud - MSAL

“Apuestas en línea y adolescentes: un enfoque integral para comprender el consumo problemático”-2da edición. Ministerio de Salud. Republica Argentina. Año 2025.

Consumos problemáticos y adicciones dentro de la sociedad de consumo- SEDRONAR. Ministerio de Salud. Republica Argentina. Año 2025



Secretaría de  
**Salud**

Ministerio de  
**Educación**



**Gobierno  
del Chubut**

