

Jornada de
concientización
y prevención de los
**consumos
problemáticos**
Aportes para los
proyectos de intervención



Introducción

De acuerdo con lo propuesto por la Resolución N° 349/23 del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Provincia de Chaco, se establece por calendario escolar 2023, que el día 26 de junio debe llevarse a cabo una jornada en la que se aborde la prevención de los consumos problemáticos. Las instituciones escolares de los niveles Inicial, Primario, Secundario, y la modalidad de Jóvenes y Adultos, desarrollarán en este marco diferentes actividades.

En efecto, en esta Jornada se propone, como eje principal de trabajo, el abordaje de **la prevención de los consumos problemáticos**.

Es importante mencionar que la Ley N° 3817-G declara el 26 de junio como **“Día Provincial de la Prevención de Consumos Problemáticos y Adicciones”**, por lo que es relevante que podamos trabajarlo en nuestras aulas desde una mirada capaz de alojar, contener y acompañar a los y las estudiantes que se encuentren en una situación de consumos problemáticos o en situación de vulnerabilidad; y que, en consecuencia, derive en acciones que permitan prevenir posibles situaciones de consumo, sin una visión estigmatizante y criminalizadora de esta temática.

En este sentido, desde la escuela debemos reflexionar sobre el rol de las/os adultas/os a la hora de construir estrategias de acompañamiento en consumos problemáticos; es decir, reconocer la existencia de una responsabilidad común y compartida de toda la sociedad, y del mundo adulto particularmente. Nos interesa, también, referirnos a las discrepancias que suelen generarse a partir de las diferencias generacionales entre personas adultas y jóvenes. Se vuelve, por lo tanto, indispensable propiciar activamente desde las instituciones escenarios que permitan problematizar las prácticas de consumos en niñas, niños y adolescentes, a partir de un vínculo de confianza y reconocimiento mutuo. Asimismo, aclarar que los temas, asuntos y contenidos tocantes a la prevención de las adicciones podrían abordarse mediante propuestas integradas -articulando los diferentes espacios curriculares- y, a su vez, con base en los ejes de la ESI de manera transversal. Estas “propuestas integradas” podrán poner en juego conocimientos y modos de abordaje para incorporar el trabajo de diversos actores institucionales y de la comunidad. Por este motivo, en esta jornada les proponemos desarrollar las propuestas pedagógicas y didácticas a partir de un enfoque integrado de la enseñanza.

Marco Normativo:

- Ley N° 26.206/2006 de Educación Nacional.
- Ley N° 26.061 de Protección Integral de los Derechos de las niñas, los niños y adolescentes y su correlativo provincia.
- Ley N° 26.657/2010 de Salud Mental.
- Ley N° 26.934/2014 “Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos”.
- Resolución N° 2177/2014 “Guía Federal de Orientaciones para la Intervención Educativa en Situaciones Complejas” del Consejo Federal de Educación y su correlato provincial Resolución N° 2136/2014 del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología.
- Resolución N° 256/15 del Consejo Federal de Educación.
- Resolución N° 1463/2023 del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología.
- Ley N° 1887-E de Educación Provincial.

La Resolución N° 1463/2023 -M.E.C.C.yT.- aprueba el Programa Prevención y Cuidados en el Ámbito Educativo en la provincia del Chaco, para todos los niveles y modalidades del sistema educativo.

El Régimen Académico, aprobado por Resolución N° 828/2022 -M.E.C.C.yT.-, es una normativa orientada a regular las trayectorias escolares reales de las y los estudiantes respetando sus tiempos, modos y ritmos de aprendizajes en su tránsito por la escolaridad obligatoria.

La pedagogía del cuidado: enfoque esencial para pensar la prevención desde el ámbito educativo

El vínculo necesario entre adultos y estudiantes requiere una condición imprescindible para que se transmita un mensaje de cuidado: estar implicados mutuamente en una relación genuina. El lugar al que las y los adultos están convocados para acompañar es de asimetría. No es un lugar mimetizado. Por el contrario, las infancias y juventudes necesitan un mundo adulto en contra del cual consolidar identidades basadas en sus propias construcciones de sentidos. Acompañar supone, entonces, poder sobrellevar la confrontación y la diferencia. La expresión “en contra de” abre un doble juego: el de apoyarse en algo y el de confrontar. Entendemos que esto implica un gran desafío para las y los adultos, ya que deben constituirse, al mismo tiempo, en punto de apoyo y de confrontación.

Como adultos que acompañamos niñas, niños, jóvenes y adolescentes, es nuestra responsabilidad poder generar vínculos de confianza y espacios de referencia donde ellos y ellas puedan acudir cuando lo necesiten. Más relevante que prescribir lo que deben hacer o no, es estar disponibles como figuras adultas referentes para orientar y crear juntos espacios de trabajo en los que sean los y las estudiantes los protagonistas de sus propias estrategias de cuidado, a partir del fortalecimiento de las capacidades individuales y colectivas para la toma de decisiones como el desarrollo del pensamiento crítico, la promoción de la empatía, la comunicación asertiva, entre otras.

Se vuelve imperioso, entonces, propiciar espacios de diálogo y participación de los y las estudiantes acompañados por adultos y adultas, con los que tengan o puedan desarrollar lazos de confianza y con quienes se sientan cómodos para hablar de consumos y cuestiones que los y las preocupan, pero también de aquello que les gusta o disfrutan hacer. En este sentido, es importante, por un lado, que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes puedan advertir cuándo los espacios pensados para divertirse son riesgosos para así poner en juego herramientas de cuidado entre pares. Pero, por otro lado, es fundamental que las y los adultos generen acuerdos entre sí que permitan construir espacios saludables que los y las contengan.

En consecuencia, y ante este escenario, las personas adultas, y fundamentalmente las y los docentes que acompañamos estos procesos en la formación y construcción de las identidades, debemos dimensionar el significado de dichas etapas y procesos y asumir que nuestra labor es clave en el acompañamiento y debe constituirse desde un rol activo.

Por lo expuesto, la tarea de las y los docentes resulta clave, ya que deben interpelar los paradigmas preestablecidos sobre los consumos, enseñar a cuestionar y repensar. Para ello, es fundamental propiciar espacios de intercambio y reflexión junto a las y los estudiantes que posibiliten repensar tales prácticas.

Estos espacios deben posicionarnos como moderadores a partir de una escucha activa y una coordinación que promueva la voz de las y los estudiantes, que nos permita conocer sus intereses, realidades, qué piensan, qué sienten, qué desean, sin adoptar posturas prejuiciosas ni acusadoras respecto de las situaciones que puedan llegar a surgir. Por el contrario, debemos permitir generar instancias de confianza entendiendo que los escenarios actuales son otros en relación con el pasado y que debemos escuchar para acompañar.

Así pues, debe abordarse la temática desde una mirada amplia que favorezca el análisis de las situaciones de consumos problemáticos desde la complejidad que estas tienen.

Abordar la prevención de consumos problemáticos en la escuela precisa ofrecer una perspectiva amplia e integral de la salud y el cuidado, es decir, entender los consu-

mos desde la complejidad que la problemática encierra, ya que aquí confluyen factores sociales, económicos, culturales, ambientales, biológicos y psicológicos. A su vez, supone ubicar en el centro de la escena al sujeto, en la medida en que hay una subjetividad puesta en juego en el consumo y que está en relación con su historia, su etapa vital, su entorno, sus vínculos, el contexto en el que está inserto, entre otros.

Los aspectos mencionados no pueden considerarse aisladamente, sino que precisan analizarse desde su interacción, por lo que resulta clave reconocerse como sujetos inmersos en una cultura que favorece una lógica consumista y mercantil en la que el consumo de objetos y sustancias diversas representan una vía para alcanzar el –supuesto– éxito, la felicidad y una determinada pertenencia social.

Material para profundizar la Pedagogía del cuidado:

<https://drive.google.com/file/d/1rD6bi4cj3N7x97KEllSzuKcS9g6W7lFX/view?usp=drivesdk>

A continuación, se proponen actividades por nivel educativo para trabajar la prevención de los consumos problemáticos desde el aula:

Nivel inicial

Promoción y Prevención

En el Nivel Inicial, la tarea de la construcción de redes de cuidado se aborda desde una mirada preventiva de carácter inespecífico, la cual apunta a la apropiación por parte de niños y niñas de saberes, valores y actitudes para una vida saludable y para la construcción en el futuro de su proyecto vital. Se trabaja para la promoción del cuidado de uno mismo, de los otros y de la salud, en pos del desarrollo de una vida plena.

En este sentido, puede decirse que el trabajo sobre los vínculos trasciende la tarea preventiva... Promoción y prevención no son términos excluyentes pero es nuestra intención hacer mayor énfasis en el primero (Campelo, A., 2016).

Una **estrategia** de **prevención** y **promoción** de **estilos de vida saludables** debe enfocarse en **propiciar el desarrollo de las habilidades para la vida desde la infancia**, y la comunidad educativa es una pieza fundamental en el logro de ese propósito, pues logra desarrollar aquellas aptitudes necesarias para tener un comportamiento adecuado y positivo que permitirá enfrentar eficazmente los retos y desafíos de la vida diaria.

¿Qué son las habilidades para la vida?

Estas habilidades son un conjunto de destrezas psicosociales cuyo desarrollo incrementa las posibilidades de las personas a aumentar su desempeño en la vida diaria (OMS).

*Identificamos las **habilidades: sociales**, las que están vinculadas con el autoco-
nocimiento, la comunicación asertiva y las relaciones interpersonales; las **emocio-
nales**, que tienen que ver con el manejo de los sentimientos, de las tensiones y el
estrés; y las **cognitivas**, que tienen que ver con el pensamiento creativo, crítico, la
resolución de conflictos y la toma de decisiones.

Habilidades sociales:

- **Autoconocimiento:** tiene que ver con conocer y reconocer los pensamientos, sentimientos, historia y conductas propias, así como también aquellas habilidades y aspectos de la personalidad que se deben fortalecer. Esta habilidad social favorece la autoestima.
- **Comunicación asertiva:** alude a la capacidad de expresarse, tanto verbal como no verbalmente, en forma apropiada a la cultura y a las situaciones. Permite la expresión de opiniones sin imponerse ni sentirse sometido a la presión del grupo.
- **Relaciones interpersonales:** establecer y conservar vínculos, interactuar con otras personas de forma positiva, así como dejar de lado aquellas relaciones que impiden un desarrollo personal. Tiene que ver con comprender que las personas pensamos, actuamos y sentimos de manera distinta, pudiendo aceptar y respetar la diversidad.

Habilidades emocionales:

- **Manejo de las emociones y los sentimientos:** enfrentar situaciones cotidianas en las que se pone en juego lo que sentimos y lo que nos emociona. Nos permite ser más sensibles para reconocer y comprender las emociones de los demás.
- **Manejo de tensiones y estrés:** reconocer qué nos provoca tensión y estrés en la vida y encontrar formas de canalizarlos para que no interfieran en nuestra salud.

Habilidades cognitivas:

- **Pensamiento creativo:** buscar alternativas diferentes de manera original, ayudando a realizar una toma de decisiones adecuada.
- **Pensamiento crítico:** permite preguntarse, replantearse y analizar la situación existente, de la forma más objetiva posible, para llegar a conclusiones propias sobre la realidad.
- **Resolución de problemas y conflictos:** encontrar la solución más adecuada, identificando en ello oportunidades de cambio y crecimiento personal y social.
- **Toma de decisiones:** es la habilidad de evaluar las distintas posibilidades, teniendo en cuenta necesidades y criterios y estudiando cuidadosamente las consecuencias que pueden acarrear las diferentes alternativas, tanto en la vida individual como ajena.

EL JUEGO: Como base para el desarrollo de las habilidades sociales, emocionales, cognitivas.

En el desarrollo integral del niño , El Juego, es una pieza clave ya que tiene estrecha vinculación, con sus cuatro dimensiones básicas: psicomotriz, intelectual, social y afectiva-emocional. No solo le permite al niño la autoexpresión, sino también el autodescubrimiento, la exploración y la experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formarse conceptos sobre el mundo. (Currículum para la Educación Inicial).

Los niños y las niñas de todos los tiempos y de todos los lugares necesitan jugar. Las infancias del siglo XXI, desde el momento del nacimiento, están inmersas en un mundo en el que la tecnología ocupa un espacio importante dentro de las familias. Este mundo tecnológico crece vertiginosamente, mundo que los espera, los atrapa y a la vez los divierte, pero que los separa silenciosamente de la vida social. El juego es la antesala del aprendizaje, es el encuentro con otros/as, en donde se potencializa la imaginación y la creatividad, es un verdadero fabricante de amigos/as, el vehículo más importante para la socialización; pero los adultos muchas veces elegimos llenar las agendas de nuestros hijos e hijas con actividades que los preparen para el

futuro, sin medir las consecuencias de tantas exigencias (déficit de juego, pobreza lingüística y dificultades para aprender).

Juegos virtuales y juegos presenciales.

Debemos tener en cuenta que los juegos virtuales no pueden ser los únicos presentes en la Infancia. Hay que considerar que, si esto sucede, las niñas y los niños tienen múltiples limitaciones en su desarrollo integral, como la falta de despliegue corporal, dificultades en el desarrollo del pensamiento como del lenguaje, y no tienen vínculos reales con el/la otro/a, con ese/a amigo/a que lo ayuda a controlar sus impulsos, que con sus palabras pone freno a sus desbordes y enseña a compartir, ganar, perder, esperar el turno, entre otras acciones necesarias para poder convivir en sociedad.

Un niño o una niña capaz de pasar horas frente a la pantalla se sumerge en un goce solitario, elige opciones que fueron pensadas por un programador. Es decir, por más creativo que sea el juego, el resultado será siempre elegir dentro de un marco pensado por otro/a.

Existen estudios que demuestran que el exceso de actividades virtuales suscita en niños/as trastornos de ansiedad, dificultades en la concentración, reducción de generar pensamiento abstracto y simbólico y baja tolerancia a la frustración. En cambio, cuando niños y niñas juegan de manera presencial, se constituyen como sujetos, construyen su mundo, arman su esquema corporal, despliegan sus recursos cognitivos, asumen riesgos, se acercan a lo desconocido, ponen a prueba el afecto, la presencia del Otro.

No hay cuidado sin juego. Porque los cuidados se dan y se aprenden a través del juego, y el juego es una de las actividades en las que habilitamos experiencias donde se puedan ir forjando los vínculos con los demás, donde puedan circular los afectos, la palabra y la imaginación donde , y se puedan ir construyendo – con y a partir de otros el cuerpo y la subjetividad. (Cuidados Juego en Nivel Inicial, 2017).

Propósitos:

- Reconocer los consumos problemáticos como expresión de la lógica de las sociedades de consumo.
- Reflexionar sobre las posibles intervenciones desde la Pedagogía del cuidado.
- Problematizar las ideas, representaciones sociales y prejuicios relativos a los juegos virtuales.
- Generar espacios de intercambios con las familias.

Saberes:

Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (ME, 2004).

- El disfrute de las posibilidades del juego y de elegir diferentes objetos, materiales e ideas para enriquecerlo en situaciones de enseñanza o en iniciativas propias.
- La participación en diferentes formatos de juegos: simbólico o dramático, tradicionales, propios del lugar, de construcción, matemáticos, del lenguaje y otros.
- Promover el conocimiento y respeto de valores y normas para la formación de actitudes en relación con la confianza en sí mismo, en los otros, la autonomía, la solidaridad, la cooperación, amistad, trabajo compartido, etc.
- Integrar a las familias en la tarea educativa promoviendo la comunicación y el respeto mutuo y articular con la comunidad para potenciar el logro de los objetivos educativos.

Ámbitos de Experiencia: Formación Personal y Social.

Saberes:

- Reconocimiento y expresión de los sentimientos, las emociones, los afectos, y las necesidades propias.
- Participación activa de juegos grupales de organización simple, tradicionales o contruidos por el grupo.
- Exploración de las posibilidades del juego, de elegir diferentes objetos, materiales e ideas, brindando igualdad de oportunidades de niños y niñas.

Ámbitos de Experiencia: Lenguaje y expresión.

Saberes:

- Promover el conocimiento y respeto de valores y normas para la formación de actitudes en relación con la confianza en sí mismo, en los otros, la autonomía, la solidaridad, la cooperación, amistad, trabajo compartido, etc.
- Integrar a las familias en la tarea educativa promoviendo la comunicación y el respeto mutuo y articular con la comunidad para potenciar el logro de los objetivos educativos.

Ámbitos de Experiencia: Natural, Cultural y Tecnológico

Saberes:

- Experimentación de técnicas sencillas de transformación de materiales.

- Reconocimiento de diversidad de usos que puede darse para el mismo material.
- El reconocimiento de materiales tóxicos y/o peligrosos.

Propuesta didáctica:

1)- Taller: el Valor de jugar en Familia.

Se invita a las familias a un taller de juegos, que consta de dos instancias: uno de conversación y otro de disfrute del juego propiamente dicho.

Primer momento:

Se presenta un espacio de intercambio y se conversa, entre familias, hijos/as en relación a los siguientes interrogantes:

¿Qué significa para mí jugar? ¿Cuándo fue la última vez que jugué y a qué?
¿Cuánto tiempo de mi jornada diaria le dedicó al juego con mis hijas/os?
¿Qué juegos conozco? ¿Cuáles son los preferidos en mi familia?

Se registran las respuestas del intercambio en el pizarrón, con la finalidad de que se pueda observar y reflexionar al respecto. ¿Qué sensaciones, sentimientos o ideas tengo a partir de este taller?

Segundo momento:

Las familias presentes, recorren las diferentes postas de juego con sus hijas/os (las mismas fueron construidas previamente por la o el docente, considerando los intereses de las y los estudiantes).

El propósito es que puedan compartir un tiempo verdaderamente de calidad con sus hijas/os, de disfrute, acompañamiento y comunicación, a partir de la mirada, del contacto, del amor...

2)- Taller: El arte de diseñar juguetes.

El niño o la niña, en compañía de su familia, imagina y crea el juguete que desea, lo dibuja en la hoja otorgándole cada detalle. Luego, lo construye con diferentes materiales, tal como se observa en la hoja.

Una vez elaborado el juguete, comparte un momento de juego, con sus compañeras/os, con su familia y con las demás familias presentes.



*Imágenes ilustrativas.

3)- Jugamos con la ruleta de preguntas: ¿Nos conocemos?

La o el docente propone a las niñas y los niños que piensen en algunas preguntas que les gustaría hacer a sus compañeras y compañeros para conocerlos mejor. Luego, elabora una ruleta con los interrogantes, desde la aplicación Power Point (<https://youtu.be/tJbwvmJtrb4>)

A modo de ejemplo, se visualiza la siguiente ruleta:



*Imagen ilustrativa

Una vez finalizada la ruleta se la proyecta en la computadora; cada estudiante pasa a girarla (presionando las teclas de la computadora) y se le realiza la consigna que le toca. Es un juego que permite combinar los entornos virtuales y presenciales; es colaborativo, porque se puede compartir con toda la sala, y dinámico porque se presenta como una herramienta creativa, innovadora, interactiva y de disfrute, con la cual se conocen cada día más.

La alfabetización tecnológica y su incorporación resulta motivadora para las niñas y los niños por la animación, los colores y los sonidos que presentan. Es importante, que tempranamente interactúen con ellas, desarrollando capacidades para su uso creativo y responsable. En este sentido, el o la docente será un facilitador activo de un ambiente rico en experiencias vitales, concretas y sencillas que permitan la manipulación de objetos, enmarcadas en el juego.

Nivel primario

Primer ciclo:

El uso de videojuegos y las tecnologías es una práctica extendida dentro de la población de estudiantes desde temprana edad.

Dado el alto grado de impacto de la industria de los videojuegos, las tecnologías y el tiempo que los niños y niñas le dedican a esta actividad, esta práctica se ha convertido en un significativo problema que no solo afecta a niños y niñas en sus hogares, sino que las consecuencias afloran y repercuten cada vez más en las escuelas y en su socialización.

Estas prácticas tienen importantes consecuencias ya que las mismas, según la Sociedad Argentina de Pediatría, refiere que el uso excesivo de las pantallas puede afectar de manera negativa en el desarrollo, con importantes consecuencias en la salud en general.

Por otra parte, las mismas repercuten en el comportamiento de las y los estudiantes puesto que, por un lado, impactan directamente en el desempeño escolar, y por el otro, el acostumbamiento al ritmo rápido de cambios que proponen la mayoría de los videojuegos y los videos podría ser la causa de distracciones y pérdida de interés en ambientes menos estimulantes, como el aula. Los altos y crecientes contenidos de violencia en los videojuegos también representan elementos desfavorables en la socialización de las infancias pues la exposición prolongada a escenas violentas tienden a reducir las capacidades empáticas, así como aumentar los niveles de estrés asociados a la observación. Esto conlleva un incremento de la conflictividad y los comportamientos confrontativos.

Finalmente, y agudizando la situación, los juegos en red y prácticas relacionadas a la producción de videos y su viralización representan riesgos de los cuales, muchas veces, los niños y niñas no son conscientes.

Por tal motivo, desde la escuela es importante promover acciones que contribuyan a desnaturalizar el excesivo uso de los videojuegos y que, por el contrario, propicien

espacios que fortalezcan los vínculos sociales, la empatía, el compañerismo, con el ofrecimiento de alternativas lúdicas y propuestas que capten el interés de las y los estudiantes.

Por otra parte, y acompañando estas propuestas, es importante poner en discusión desde temprana edad aspectos relacionados al cuidado, a la privacidad, a la sobreexposición y a los riesgos que pueden provocar las tecnologías. Debatir y poner en tensión las repercusiones del uso excesivo de las tecnologías y algunas prácticas que se encuentran naturalizadas es clave para que las y los niños dimensionen la importancia de regular el tiempo que destinan a estas.

Evidenciar las estrategias de las grandes industrias para captar nuestra atención también favorece, ya que es una forma de adoptar una postura crítica al respecto. No obstante, también es necesario entender que los escenarios actuales son otros, los tiempos han cambiado y hoy nos encontramos atravesados por una era en donde las tecnologías forman parte de nuestra cotidianeidad. En ese sentido, es importante ofrecer a los niños y niñas las herramientas, habilidades y recursos necesarios para afrontar desde una perspectiva cuidada esta realidad.

Para ello, además, es necesario implicarnos en la temática, investigar acerca de las variables y ofertas que ofrecen las industrias de videojuegos, conocer las tendencias actuales, las nuevas formas de vincularse, las redes sociales, y así brindar a las y los estudiantes alternativas concretas, tanto de videojuegos con enfoques más cuidados, como así también sugerencias en relación con los riesgos y medidas de prevención que debemos adoptar al vincularnos con las tecnologías, videojuegos con capacidad de desarrollar habilidades mentales que favorecen el razonamiento activo.

Propuesta didáctica:

La siguiente propuesta está prevista para que cada docente pueda llevarla a cabo junto a sus estudiantes dentro del aula.

Para comenzar la misma se propone que niños y niñas puedan compartir de manera verbal videojuegos y redes sociales que utilizan frecuentemente. Posteriormente se invita a que cada estudiante pueda pasar a escribir en el pizarrón y así armar un listado, para luego elegir algunos que sean los preferidos de muchos o los que más se repitan. Luego se solicita que personas adultas, que formen parte de la institución, compartan cuáles eran los juegos y los modos de vincularse en sus infancias.

A continuación se propone formar grupos de aproximadamente 5 estudiantes donde puedan compartir las características propias de cada juego y sus diferencias.

Posteriormente se invita a realizar una puesta en común de lo dialogado en los diferentes grupos, para lo cual proponemos algunas preguntas orientadoras:

- ¿Qué diferencias y qué parecidos hay entre los dibujos animados que se ven ahora y los que se veían antes? •
- ¿Qué historia se cuentan en cada uno?
- ¿Qué personajes aparecen?
- ¿Qué conflictos? ¿Cómo se solucionan los conflictos?
- ¿En qué artefactos se ven esos dibujos animados y videojuegos en la actualidad y dónde se veían antes (televisor, celular, computadora, tablet)?
- ¿Con quiénes los vemos y jugamos? ¿En qué momento del día?
- ¿Cuánto tiempo le destinamos?
- ¿Tienen amistades que hayan conocido de manera virtual? ¿Sobre qué temas conversan?

A partir de lo anterior, retomando los grupos se pueden elaborar dibujos o historietas en donde se invente (con todo lo compartido) un relato vinculando lo de antes, con la actualidad: los personajes, los escenarios, los conflictos, las resoluciones, etc.

Con esta propuesta pretendemos problematizar con los niños y las niñas qué contenidos consumen, el tiempo que las infancias se encuentran frente a los medios y tecnologías, si lo hacen con mediación adulta y qué alternativas recreativas se pueden pensar, y, a su vez, desarrollar el sentido del cuidado y la privacidad. Se intenta poder generar otros efectos en ese vínculo “directo” desde la oferta del mercado hacia los niños como consumidores, que excluye el protagonismo de las familias regulando, para plantear una lógica de cuidado que acompañe el acceso a las tecnologías. Es fundamental no caer en un posicionamiento binario con un polo “malo” y otro “bueno” de las tecnologías, ni tampoco tender a la idea nostálgica de que “todo tiempo pasado fue mejor”, sino reflexionar acerca de aquello que pueden posibilitar, dificultar, facilitar, obturar. Y, sobre todo, hacer foco en el encuentro entre adultos y niños, para mediar en los contenidos que les llegan a través de los medios de comunicación para ofrecer alternativas en los modos de utilizar las tecnologías y para sostener espacios de socialización, también por fuera de las tecnologías, para no dejarlos solos. Es importante, como adultos, implicarnos y compartir momentos junto a los niños y niñas en relación con el uso de los dispositivos.

Posteriormente, se invita a realizar una reflexión en relación a los cambios generacionales, las nuevas alternativas en propuestas para entretenerse, modos de vincularnos, el avance tecnológico y el impacto que tiene en la sociedad interpelando es-

tas prácticas con las lógicas de consumo y adoptando una postura crítica, en relación con **el uso excesivo de las tecnologías** y los riesgos a los cuales nos exponemos.

Video complementario:

<https://youtu.be/mGplBTvlicE>
<https://youtu.be/PmMF2msVUOY>

Segundo y tercer ciclo:

Se entiende que, como sujetos, nos encontramos inmersos en una sociedad que promueve prácticas de consumos prácticamente inherentes a la vida. El consumo nos atraviesa desde que nacemos y durante los diversos procesos y estadios de desarrollo y de construcción social. Nos encontramos ante escenarios en los cuales tenemos que poner en tensión y problematizar nuestras prácticas cotidianas.

Así pues, como docentes tenemos la tarea y responsabilidad de promover en las y los estudiantes un espíritu crítico y reflexivo frente a estos escenarios.

Hablar sobre consumos problemáticos a temprana edad es clave para promover la prevención y formar jóvenes y adultos con herramientas para atravesar los desafíos y situaciones a los que nos enfrentamos a lo largo de la vida.

Sabemos que los consumos nos interpelan en todo momento e impactan en cada sujeto de una manera particular. Por tal motivo, hablar de consumo en las aulas nos permite desplegar un abanico enorme donde seguramente surgirán muchas situaciones que hasta el momento quizás desconocemos. Es fundamental debatir acerca de estas prácticas, muchas de ellas naturalizadas y aceptadas, y en otros casos, cuestionadas y condenadas, dependiendo de qué “consumo”.

Debatir acerca de estos temas representa la puerta de entrada a dimensionar y entender los consumos problemáticos desde su complejidad, comprendiendo que los mismos no se dan de manera casual, sino que existe un conjunto de elementos y factores que propician las condiciones y los escenarios para que se instalen en la sociedad como una realidad que nos preocupa y a la cual debemos poner en discusión y asumir nuestra responsabilidad.

En otras palabras, se debe intentar quitar del centro de la escena al sujeto y entender que el abordaje debe ser direccionado a partir de la relación que se establece entre el mismo, el contexto y la sustancia.

Propuesta didáctica:

La siguiente propuesta está prevista para que cada docente pueda llevarla a cabo junto a sus estudiantes dentro del aula.

Para comenzar, se divide al curso en tres grupos y se les reparte a cada uno/a, alguna de las situaciones planteadas a continuación. Luego de leerlas se les propone que, en grupo, **escriban en una hoja una carta a un/a amigo o una amiga, contándole que tienen ese problema. Al escribirla, tendrán que utilizar solo dibujos de emoticones que suelen usar en las diferentes redes sociales.**

- ◆ **Situación 1:** Mi mamá o papá no me escucha porque todo el tiempo está con su celular.
 - *Preguntas orientadoras:*
 - ¿Cómo me siento al no ser escuchado/a por mi mamá o papá?
 - ¿Sobre qué temas me gustaría conversar con ellas/os cuando están usando el celular?
- ◆ **Situación 2:** Cuando estoy triste no puedo parar de comer. Es lo único que se me ocurre hacer.
 - *Preguntas orientadoras:*
 - ¿Por qué me siento triste? ¿Con quién hablo sobre mi tristeza?
- ◆ **Situación 3:** Mi hermano o hermana, que tiene 18 años, volvió el sábado muy borracho/a y me asusté mucho.
 - *Preguntas orientadoras:*
 - ¿Es frecuente la actitud de mi hermano u ocurrió sólo una vez? ¿Está atravesando alguna situación difícil? ¿Con quiénes se vincula y conversa sobre sus problemas?

Posteriormente, las cartas se intercambian entre los grupos, y cada uno debe “traducirla” en una carta escrita con palabras, contando el problema que les habían expresado usando emoticones.

Finalmente, proponemos a través de una puesta en común, que se compare lo que se entendió entre las cartas escritas y el problema original.

Para cerrar la propuesta se propone algunas preguntas para la reflexión entre todos/as:

- ¿A quién acudimos para hablar cuando tenemos un problema?, ¿cuentan con amigos/as para hablarlo?, ¿cuentan con adultos/as para hablar sobre lo que les pasa?, ¿se sienten escuchados/as?, ¿sienten que los/as entienden?

- ¿Me resulta más fácil transmitir mis sentimientos con emoticones que de manera personal?
- ¿Qué pasaría si no pudiera expresar lo que siento?
- Cuando me siento mal, ¿me alivia compartirlo con algún/a amigo o amiga?
- ¿No expresar lo que siento puede generar alguna consecuencia en las personas?
- ¿Qué acciones puedo realizar para expresar mis emociones?
- ¿Por qué es importante expresar lo que sentimos?

Como actividad final, sugerimos realizar un collage en alguna parte del salón donde puedan plasmarse todas las cartas realizadas, y así se pueda observar las reflexiones finales y las interpretaciones gráficas que realizaron a partir de las situaciones propuestas.

Resaltamos la importancia de fortalecer los lazos y la lógica de cuidado promoviendo la importancia de los vínculos sociales, la empatía, el compañerismo para que nadie se quede solo a la hora de afrontar situaciones problemáticas y a su vez generar actividades dentro del aula que permitan que las niñas y los niños encuentren un espacio para expresarse.

Por otra parte, es necesario problematizar los tiempos que no nos damos, desde la lógica de consumo, para tramitar los problemas. Respetar los procesos, las pausas, los silencios y dar lugar a las emociones y los malestares son centrales para poder atravesar los conflictos desde el cuidado.

En efecto, para acompañar los procesos de cuidado, es central poder pensar y fortalecer los modos de comunicación. En lo cotidiano, encontramos modos muy variados de establecer lazos y comunicarnos con otros/as. Pueden usarse formas tan diversas como las redes sociales, las cartas de papel, el sistema de Braille, el teléfono, el encuentro cara a cara, la lengua de señas, entre otros.

¿Es lo mismo comunicarse a través de las redes que cara a cara? Sostenemos que es importante no caer en un posicionamiento binario con un polo “malo” y otro “bueno”, sino poder reflexionar acerca de aquello que posibilita, dificulta, facilita, obtura, cada uno de los modos de comunicarse que se pueden utilizar.

Nivel Secundario y Educación de Jóvenes y Adultos

Entendiendo que, como sujetos, nos encontramos inmersos en una sociedad que promueve prácticas de consumos prácticamente inherentes a la vida, que los mismos nos atraviesan desde que nacemos y durante los diversos procesos y estadios de desarrollo y construcción social, nos encontramos ante escenarios en los cuales debemos, en calidad de docentes, poner en tensión y problematizar nuestras prác-

ticas cotidianas de consumo. Por ejemplo, las bebidas alcohólicas son sustancias psicoactivas legales y son las más consumidas en Argentina, sin embargo, son las que provocan más morbimortalidad y, las de mayor acceso y disponibilidad. Su consumo atraviesa a todos los sectores y grupos etarios de la sociedad, y se encuentran naturalizadas en prácticas culturales, festejos, rituales y tradiciones. Además, el sentido que estos consumos tienen para cada persona se inscribe en lo singular, en su trayectoria de vida y está enlazado con su contexto sociohistórico y cultural. En consecuencia, los consumos de bebidas alcohólicas tienen que ser abordados desde una perspectiva integral, contemplando las dimensiones culturales, sociales, físicas y de salud mental de las personas, su entorno afectivo y la comunidad y el territorio en el que se encuentran.

Dado que estos consumos son una construcción social que atraviesa lo subjetivo, es preciso ampliar las estrategias de cuidados en los territorios junto con los municipios, sus instituciones, organizaciones sociales, ONGs, comercios e integrantes de las comunidades.

En ese sentido, debemos construir y llevar adelante estrategias de intervención y de acompañamiento ante las situaciones ya mencionadas, así como aumentar la concientización de la comunidad sobre la magnitud de la problemática y desarrollar métodos de contención de los problemas asociados a los consumos de bebidas alcohólicas por parte de las personas. También, promover acciones que contribuyan a sensibilizar y desnaturalizar el consumo de las mismas, y, por supuesto, generar herramientas y estrategias que puedan dar respuesta asistencial a las personas que se encuentran atravesadas por dicha problemática. Estas respuestas deben gozar de aceptación y deben contemplar la cultura simbólica de sus destinatarios.

Desnaturalizar esta práctica social tan instalada supone dimensionar y entender los consumos problemáticos desde la complejidad, puesto que los mismos no se dan de manera casual, sino desde un conjunto de elementos y factores que propician las condiciones y los escenarios para que se traten en la sociedad como una realidad que nos preocupa y a la que debemos poner en discusión y asumir nuestra responsabilidad.

Propuesta didáctica:

La siguiente propuesta está prevista para que cada docente pueda llevarla a cabo junto a sus estudiantes dentro del aula.

Para las siguientes actividades las y los docentes y estudiantes deberán seleccionar publicidades gráficas o audiovisuales sobre bebidas alcohólicas.

A partir de ellas se invita a formar dentro del aula diferentes grupos de trabajo de aproximadamente 5 estudiantes.

Cada grupo deberá realizar un análisis y reflexión de las publicidades que seleccionaron. Sugerimos algunas **preguntas orientadoras** que pueden ayudar al **análisis**:

¿A quiénes suelen estar destinadas las publicidades de venta de bebidas alcohólicas? ¿Qué mensajes se transmiten? ¿Qué sensaciones o experiencias están asociadas a estos mensajes? ¿A qué invita cada publicidad? ¿Cómo caracterizarían a las y los protagonistas de estas producciones? ¿Sienten que tienen una identificación con ellas y ellos? ¿Qué frases acompañan las publicidades? ¿Qué les llama la atención sobre esas frases? ¿Hay consumos asociados a varones y otros a mujeres?

Para **identificar el consumo de las personas adultas en relación con los consumos de alcohol en adolescentes**, en lo que a la industria del alcohol, la publicidad y la organización de eventos se sugieren los **siguientes interrogantes**:

¿Quiénes son los actores sociales que producen, diseñan, financian las publicidades? ¿Qué intereses tienen en juego? ¿Qué rol tienen las personas adultas en lo que las campañas publicitarias transmiten? ¿Y en la organización de eventos recreativos y festivos nocturnos? ¿En la venta y provisión de bebidas alcohólicas? ¿Cómo se implementan las restricciones o prohibiciones en ese sentido?

Para trabajar sobre las **construcciones y estereotipos de género y el consumo de alcohol** podemos generar las siguientes **preguntas**:

¿Solo las personas jóvenes consumen alcohol? ¿Cómo les parece que las personas adultas se relacionan con este consumo? ¿En nuestra sociedad se ve igual a un varón que consume sustancias que a una mujer? ¿Consideran que se produce una valoración distinta en relación con el consumo según el género? ¿Hay consumos que apuntan a reforzar estereotipos de género? ¿Por qué? ¿Circulan masivamente publicidades con personas LGTBIQ+?

A partir del análisis de las diferentes producciones publicitarias y los aportes que vayan realizando las y los estudiantes para interpretar los mensajes, podemos establecer que los discursos publicitarios tienen efectos importantes, ya que modifican hábitos de consumo, haciendo que las bebidas estén cada vez más orientadas a un público joven.

Además, las bebidas alcohólicas son presentadas como las que garantizan el encuentro con otras personas, se asocian a pasarla bien, al éxito, a divertirse.

A partir de estos interrogantes y el debate generado, se pretende continuar trabajando la temática en la clase siguiente y elaborar de manera grupal campañas de prevención y concientización en relación al consumo de alcohol. Los mismos pueden realizarse de diversos formatos, tanto como material audiovisual visual para ser compartido y difundido de manera virtual a través de las redes sociales (vídeos, memes, podcast) o bien se pueden elaborar campañas de prevención para compartir en la escuela y en la comunidad a través de carteles, panfletos, etc.

Otro **recurso** para la elaboración de material puede ser la **contra-publicidad**, que puede lograrse a través de la intervención de las publicidades, distorsionando o ironizando sobre el mensaje que transmiten. Es una herramienta que nos permite construir una mirada crítica sobre el consumo, poniendo el foco en aquellas cosas que el discurso publicitario transmite sin decirlo explícitamente: un sistema de valores, un modo de vincularnos, un rol estereotipado para cada género, un estilo de vida determinado, etc.

Los mensajes de las **publicidades** se pueden **intervenir** mediante **recursos artísticos** (collage, stencil, caricaturas, etc.), **agregando palabras, frases, imágenes y objetos** que **alteren la idea original** generando risa, sorpresa, extrañamiento o desconcierto. A través de la creación de un **sentido diferente** se puede **exponer lo engañoso del mensaje** o dejar en evidencia aquello que el original intentaba ocultar: los estereotipos de género que reproduce, el sistema de valores utilizado, la ficción que se construye alrededor de un producto.

Compartimos enlaces de videos que hablan del tema:

https://youtu.be/q_YRuAe7vM8

Canal Encuentro:

<https://youtu.be/sdlfSd1N4YA>

Formulario para subir fotos de lo realizado:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdSAsFr8hxLljbsq4b8bQz-4Jz2DcU4XZS9KKGTdyvHP0Kq5w/viewform?usp=pp_url

Recursos para Nivel Primario

Guía de acompañamiento a niños y niñas en los entornos digitales

https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2020/09/guia_-_infancias_-_faro_digital_-_jga-_senaf.pdf

Pantallas en casa: Orientaciones para acompañar una navegación segura en internet-Guia para familias

<https://www.unicef.org/uruguay/informes/pantallas-en-casa>

Cuidados en juego. Nivel primario

https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/nivel_primario_cuidados_en_juego.pdf

Tomá la voz: ejes y propuestas para el abordaje de los consumos problemáticos en el ámbito educativo

<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL006838.pdf>

Estrategias de prevención de consumos problemáticos. Una mirada desde la promoción de hábitos saludables y cuidados integrales. Para niños y niñas de 6 a 12 años <https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2023-03/220628%20-%20P84%20-%20Manual%20Infancias%20%283%29.pdf>

 Dirección de
**Políticas Socioeducativas
e Igualdad de Géneros**
Chaco Gobierno de todos

 Ministerio de
**Educación, Cultura,
Ciencia y Tecnología**
Chaco Gobierno de todos

 Subsecretaría de
Educación
Chaco Gobierno de todos

 **CHACO**
Gobierno de todos

