



**Gobierno de la Provincia de Mendoza**  
República Argentina

**Memorándum**

**Número:**

Mendoza,

**Referencia:** S/ DAE actividades preventivas: Día Internacional de la Lucha contra el Uso Indevido y el Tráfico Ilícito de Drogas.

Producido por la Repartición: DOAITE#DGE

**A:** Carina Lourdes Gannam (DOAITE#DGE), Emilio Gabriel Moreno (DES#DGE), MARIA LAURA QUIROGA (DETYT#DGE), Cecilia Hilda Paez (DEPRIV#DGE),

**Con Copia A:** Soledad Santacroce (DOAITE#DGE),

---

**De mi mayor consideración:**

<b>Dirigido a:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dirección de Secundaria Orientada</li><li>• Dirección de Educación Técnica y Trabajo</li><li>• Dirección de Educación Privada</li></ul>	<b>Producido por</b>  Dirección de Acompañamiento Escolar  Lic. Carina Gannam  Mendoza, 18 de Junio de 2024
--	---

**Objetivo:** Promover actividades preventivas en el marco del 26 de junio: Día Internacional de la Lucha contra el Uso Indevido y el Tráfico Ilícito de Drogas.

Mediante la Resolución 42/112, aprobada el 7 de diciembre de 1987, la Asamblea General de las Naciones Unidas decidió conmemorar este día para alcanzar una sociedad libre del abuso y tráfico ilícito de drogas, propiciar el fortalecimiento de la cooperación internacional y generar políticas que contrarresten la influencia del mercado ilegal de sustancias ilícitas.

Desde la Dirección de Acompañamiento Escolar de la Dirección General de Escuelas invitamos a toda la comunidad educativa a que estos días sean motivo de trabajo y concientización en las tareas de prevención de los consumos y la promoción de los cuidados con estudiantes.

Entendemos que abordar la prevención de los consumos implica ofrecer una perspectiva amplia e integral de la salud y el cuidado. Y, a la vez, resulta clave reconocerse como sujetos inmersos en una cultura que favorece una lógica consumista y mercantil, en la cual el consumo de objetos y sustancias diversas representa una vía para alcanzar el (supuesto) éxito y una determinada pertenencia social. Entonces para un abordaje de estas temáticas en la escuela, resulta fundamental preguntarse por las propias prácticas y representaciones en relación con el consumo y sus objetos. Trabajar esta temática implica abrir interrogantes y reflexionar sobre los sentidos instalados, y sobre la manera en que pensamos estos problemas.

En el contexto actual muchos adolescentes y jóvenes se encuentran con un nuevo tipo de consumo, que se encuentra mediado por las sustancias, pero que puede convertirse en un consumo problemático. Por ello resulta imprescindible **brindar información a la Comunidad Educativa sobre el uso de las tecnologías y las apuestas on-line** que se encuentra en creciente aumento a nivel mundial.

En el universo cultural de adolescentes y jóvenes; las tecnologías y las pantallas son omnipresentes, incluso un nuevo espacio de escritura de nuestra existencia. Más allá de la comunicación, conectividad y diversión que proporcionan las tecnologías, nos encontramos frente a una serie de problemáticas relacionadas con el uso de las mismas.

Por un lado, se halla el uso desmedido de las tecnologías digitales como los videojuegos y las redes sociales -dentro y fuera de las instituciones educativas-, un asunto que se aborda y visibiliza hace tiempo. En este caso, el consumo problemático de las TICs se describe como un uso excesivo y desmedido, el cual genera aislamiento social e interfiere en la vida diaria de quienes las utilizan.

Por otro lado, el caso de las **apuestas virtuales** invita a una nueva forma de jugar donde adolescentes y jóvenes se ven incluidos/as en apuestas sin el requerimiento de una edad mayor a los 18 años. Lo que era un requisito infranqueable, ya no lo es, sea por la posibilidad en las Plataformas Clandestinas o con cuentas de amigos/as que ya han cumplido la mayoría de edad. A esta situación, se le suma el hecho de poder realizar dicha actividad en cualquier momento y lugar, lo que convierte a las apuestas en algo de fácil acceso y en una problemática difícil de percibir a causa de la naturalización del uso de los dispositivos digitales. Es importante remarcar que al ser una problemática de reciente irrupción en las escuelas y en la sociedad en general, las respuestas en tanto políticas públicas se encuentran en desarrollo.

A diferencia del “juego responsable” donde cada quien participa libremente; en las apuestas virtuales se **involucra el azar**, es decir, la confianza en una creencia irracional y a su vez el uso del dinero. La decisión de creer o de confiar en el azar, muchas veces excluye al pensamiento reflexivo e incluye la realización de actos impulsivos y/o compulsivos. En este marco los juegos de apuestas virtuales, pueden volverse problemáticos, y deben ser abordados desde la salud mental.

Debemos destacar además que, al ser plataformas clandestinas, los/as usuarios/as quedan expuestos/as a ser víctimas de múltiples estafas, ya que estos sitios, no presentan las observaciones, supervisiones ni controles correspondientes con las que sí cuentan las webs de apuestas oficiales. De hecho, quizás la mayor visibilización del riesgo en relación a las apuestas on-line se encuentra principalmente ligada a la pérdida de dinero y a la posibilidad de ser estafado/a, y no se observan otras problemáticas que pueden decantar de un uso no responsable ni cuidado de estos juegos.

En este contexto, **las escuelas tienen un rol preventivo en relación a las problemáticas de consumos**, por lo que resulta imprescindible generar estrategias de cuidado ante esta problemática. Por eso, en primer lugar compartimos una serie de recomendaciones para las escuelas y familias.

-Habilitar espacios de escucha, discusión y reflexión sobre el uso de las tecnologías.

-Alertar sobre los riesgos que involucran las tecnologías, no sólo en relación al juego, las apuestas y posibles estafas, sino también las violencias digitales.

-Rescatar a su vez lo beneficioso y positivo de las tecnologías, en cuanto a acceso a información, aprendizaje y conectividad, para que puedan hacer un uso responsable y cuidado de las mismas.

-Involucrar a las familias para desarrollar en conjunto estrategias de prevención. Es importante que las mismas trabajen en el acompañamiento y cuidados necesarios para el desarrollo de los/as jóvenes, y que permitan construir indicadores en relación a los riesgos.

-Promover actividades alternativas (recreativas, deportivas, artísticas).

### **A continuación, sugerimos una actividad didáctica para trabajar en el aula con estudiantes de nivel secundario:**

El objetivo de esta actividad se encuentra dirigido a reflexionar de forma crítica la temática para poder tomar decisiones con información adecuada

#### 1. Analizar junto a los/as estudiantes las publicidades de casas de apuestas:

<https://youtu.be/XYchpmpguIzc?si=X0rYZDuYJ5whHLu5>

<https://youtu.be/iUAV91C8lhM?si=EDTUNlwMGmyrmZDT>

#### 1. Posteriormente divididos en grupos de no más de 6 estudiantes, poder reflexionar:

- ¿Qué mensajes transmiten dichas publicidades?
- ¿A qué poblaciones van dirigidas?
- ¿Cómo sabemos si es una plataforma oficial?
- ¿Brinda orientaciones en relación a los cuidados que hay que tener para que no se convierta en problemático dicho juego? ¿Cuáles?
- ¿Cuáles son los riesgos que se pueden correr al apostar?

#### 1. Luego de haber reflexionado sobre las plataformas de apuestas virtuales, proponerle a los y las estudiantes que debatan sobre:

- ¿Qué riesgos pueden conllevar las apuestas virtuales?
- ¿Cuándo consideran que se vuelve problemático dicho consumo?
- ¿Qué formas de cuidados podrían desarrollarse en relación al tema?
- ¿Qué creen que puede hacer la escuela si llegan a tener un problema con las apuestas o los juegos virtuales? ¿A quiénes acudirían?

Orientaciones para quienes coordinan actividad:

En este apartado ponemos a disposición algunas características que pueden presentar las diferentes modalidades de vinculación con el juego:

USO	ABUSO	DEPENDENCIA
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Funciona como actividad de esparcimiento y recreativa.</li> <li>- Es eventual.</li> <li>- No afecta las actividades sociales, ni económicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realiza en forma recurrente. Aumento significativo del tiempo dedicado al juego.</li> <li>- Comienza a causarnos pérdidas económicas.</li> <li>- Consecuencias negativas en la escuela, trabajo y demás ámbitos cotidianos: (Dificultad para concentrarse, aislamiento.)</li> <li>- Dejar de disfrutar actividades con amistades y familia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Impulso incontrolable por las apuestas o el azar</b> a pesar de causar pérdidas económicas.</li> <li>- Consecuencias negativas en relación al trabajo, familia y amigos.</li> <li>- Perder el auto-control dañando nuestra salud física y/o psíquica y perjudicando los vínculos personales, familiares o laborales.</li> <li>- No dejar de pensar en la próxima apuesta.</li> <li>- Mirar compulsivamente los resultados de apuestas.</li> </ul>

Saludo a Ud. muy atentamente