

Taller: “ Ciberespacio Seguro: Educar para proteger” Grooming, Cyberbullying, Sexting, Sharenting y Ludopatía

CONTENIDOS:

1. Grooming,
2. Sexting
3. Sharenting
4. Cyberbullying
5. Ludopatía

FUNDAMENTACIÓN:

El desarrollo acelerado de la sociedad de la información y las nuevas tecnologías están presentando retos, que consideramos impensables hace unos años, para la educación y el aprendizaje, si bien las tecnologías de la información y las comunicaciones son parte intrínseca de nuestra vida social, es recién ahora, en estos tiempos, que toman un lugar central y de privilegio en los conglomerados sociales, sobre todo los educativos.

En la actualidad, el fácil acceso a internet y redes sociales, más la amplia variedad de dispositivos y plataformas de comunicación, y entretenimiento, ha provocado la emergencia de diversas problemáticas sociales que impactan indefectiblemente en el campo de la educación. Términos tales como sexting, sharenting, grooming, cyberbullying o ludopatía se ha vuelto de uso cotidiano, lo que conlleva a la necesidad de comprender y tener herramientas para el abordaje de estos en el ámbito de la educación , no solo para prevenir y mitigar sus efectos negativos, sino también para promover un uso más consciente y seguro de las tecnologías digitales.

OBJETIVOS GENERALES:

Explorar y comprender las problemáticas emergentes que están asociadas al mal uso de los diferentes entornos digitales a causa de la desinformación, así como también desarrollar competencias necesarias para lograr una participación reflexiva en los diferentes entornos digitales.

Destinatarios: Estudiantes del Nivel Superior.

Tiempo destinados: aproximadamente 2 hs.

MOMENTOS DE LA CLASE:

- Presentación de los talleristas.**
- Dinámica rompehielo:** Kahoot; Reconocimiento de conocimientos previos.
- Momento 1:** Desarrollo de la temática a abordar Campaña de prevención sobre el ciberacoso.
- Pausa activa:** Piedra, Papel o tijera.
- Momento 2:** Presentación sobre la temática de Gaming/ Ludopatía; Retomar cuestionario del Momento Rompehielo.
- Momento 3:** Analizamos un video para su uso en el aula. Peligros en redes sociales para niños niñas adolescentes: grooming cyberbullying ciberacoso sexting.
- Ticket de salida:** Antes pensaba / Ahora pienso /Ahora conozco.

Bibliografía:

- ¿Qué Es La Huella Digital En Internet?” *Argentina.gov.ar*, 17 Apr. 2020, www.argentina.gov.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/que-es-la-huella-digital-en-internet.
- Claves para entender y abordar el bullying. (n.d.). Aula Abierta. <https://aulaabierta.info/claves-para-entender-y-abordar-el-bullying/>
- Confederación Don Bosco. (2023). Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía. Pasaporte00. Recuperado de <https://pasaporte00.confedonbosco.org/wp-content/uploads/2023/07/CASTELLANO-recursos-didacticos-para-la-prevencion-ludopatia.pdf>
- De Ley, P. (n.d.). <https://www4.hcdn.gob.ar/dependencias/dsecretaria/Periodo2023/PDF2023/TP2023/4336-D-2023.pdf>
- De Salud, M., Sobre, M., Patológico, J., De Prevención P., Asistencia, Y., & Compulsivo, A. (n.d.). MANUAL SOBRE JUEGO PATOLÓGICO UNA EXPERIENCIA EN LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES PROGRAMA DE PREVENCIÓN Y ASISTENCIA AL JUEGO COMPULSIVO Ministerio de Salud. https://www.loteria.gba.gov.ar/images/docs/manual_sobre_juego_patologico.pdf
- Domínguez, M (2009). Epidemiología y factores implicados en el juego patológico, *Guía clínica. Actuar ante el juego patológico*, 27 (1), 3-20. Doi: 0213-3334.
- HONORABLE CONGRESO DE LA NACION ARGENTINA. “Argentina.gov.ar.” *Argentina.gov.ar*, 2020, www.argentina.gov.ar/normativa/nacional/ley-27590-345231/texto. Accessed on 4 Aug. 2024.
- <https://www.facebook.com/educaciontrespuntocero>. “EDUCACIÓN 3.0.” *EDUCACIÓN 3.0*, 14 Mar. 2019, www.educaciontrespuntocero.com/entrevistas/ludopatia-absentismo-escolar/. Accessed 3 Aug. 2024.
- Pautas para evitar que los adolescentes apuesten online. (2024, March 11). *Argentina.gov.ar*. <https://www.argentina.gov.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/pautas-para-evitar-que-los-adolescentes-apuest-en-online>
- Pereyra, J. (2009). Que es la ludopatía. *Revista infotigre*, recuperado de: <http://www.revistainfotigre.com.ar/2009/01/13/que-es-la-ludopatia/>



Accedé a la encuesta en este link:

<https://forms.gle/W3nhWdUsp8dfSwesZ>