



*Honorable Concejo Deliberante
de la Ciudad de Posadas*

ORDENANZA XX - N° 6

ANEXO ÚNICO

PROGRAMA: EDUCACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL

El uso de la tecnología por parte de adolescentes ha crecido de manera exponencial, enfrentándolos a riesgos específicos como la ludopatía infantil, grooming, ciberacoso u hostigamiento digital y delitos informáticos. Es por ello que el Programa de Alfabetización Digital es crucial para dotar a los estudiantes de las herramientas y el conocimiento necesario para identificar y defenderse de estas amenazas, así como concientizarlos de su comportamiento en línea y cómo puede afectar a los demás, resaltando la importancia de las relaciones digitales saludables, así como la concientización sobre el impacto de su huella digital y las repercusiones futuras, tanto en su vida personal como profesional.

El aumento creciente de fenómenos que se desarrollan en los entornos digitales nos obliga a participar de manera activa y fomentar que los distintos sectores de la sociedad se involucren en la prevención, detección y actuación de manera temprana, a los fines de mitigar los impactos negativos que se generan en los jóvenes desde muy temprana edad. El programa se encuentra dirigido a jóvenes que se encuentren cursando el 4°, 5° y 6° año del nivel secundario a los fines de introducirlos al conocimiento de determinados temas de interés actual que involucran estos aspectos relacionados con las Tecnologías de la Información y de la Comunicación.

Estos temas fueron seleccionados a partir de la detección de problemáticas que afectan principalmente a jóvenes que se encuentran cercanos a iniciarse en la vida adulta y que deben en consecuencia abordarse para contribuir y acompañar su adecuado desarrollo. Los mismos serán abordados teniendo en cuenta las edades de los alumnos y su desarrollo se efectuará con un vocabulario simple y claro, acompañado por el uso de recursos visuales para su adecuada comprensión y material didáctico en línea a través del uso de



*Honorable Concejo Deliberante
de la Ciudad de Posadas*

códigos QR para el acceso a plataformas interactivas, incentivando la participación de los alumnos.

CONTENIDO DEL PROGRAMA:

INTRODUCCIÓN:

Síntesis: El uso de la inteligencia artificial (IA) en aplicaciones diarias, como redes sociales, videojuegos y asistentes virtuales, ha cambiado la forma en que los jóvenes interactúan con la tecnología. El programa incluye un enfoque crítico ayudará a los estudiantes a ser consumidores conscientes y a tomar decisiones informadas sobre el uso de tecnologías basadas en IA.

Objetivo: Contextualización de los temas a tratar.

Desarrollo:

- Presentación del temario.
- Breve relato de la evolución de las TICS y el contexto actual de su desarrollo.
- La influencia y repercusión de los entornos digitales en la vida de las personas.
- El impacto de la Inteligencia Artificial.

LUDOPATÍA EN NIÑOS Y ADOLESCENTES (JUEGOS DE APUESTAS Y CASINOS ONLINE):

Síntesis: La ludopatía en adolescentes, tanto en videojuegos como en juegos de azar en línea, es un problema creciente debido al fácil acceso a las plataformas ilegales de juegos de apuestas y casino online. El programa de alfabetización digital promueve un uso saludable de las tecnologías, educando a los estudiantes sobre los peligros de la adicción, el impacto de las transacciones y el uso de algoritmos para fomentar la permanencia en los juegos. La enseñanza de límites digitales y el control del tiempo frente a pantallas son herramientas clave para prevenir la adicción a los videojuegos.

Objetivos: Conocer las causas y consecuencias de la ludopatía. Aprender a identificar el problema y proporcionar herramientas para la prevención y ayuda.



*Honorable Concejo Deliberante
de la Ciudad de Posadas*

Desarrollo:

- ¿Qué es la ludopatía y por qué se considera un problema?
- Presentación de estadísticas sobre la prevalencia de la ludopatía infantil y juvenil.
- Tipos de juegos y apuestas online (videojuegos, apuestas deportivas, entre otros).
- Causas de la ludopatía infantil: Factores de riesgo que contribuyen (familiares, sociales y psicológicos).
- Influencia de los medios.
- Consecuencias de la ludopatía: Impacto emocional (estrés, ansiedad y problemas de autoestima). Consecuencias sociales y académicas (afectación del rendimiento escolar y las relaciones con amigos y familiares).
- Identificación de signos de ludopatía: Señales de advertencia. Cuestionarios o autoevaluaciones. Herramientas para que los jóvenes puedan identificar si están en riesgo.
- La importancia de hablar abierta y honestamente sobre el juego.
- Proporcionar información sobre a dónde acudir si se sospecha de ludopatía.
- Espacio para que los estudiantes hagan preguntas o compartan experiencias.

CIBERGROOMING, CIBERACOSO Y HOSTIGAMIENTO DIGITAL:

Síntesis: El ciberbrooming es uno de los peligros más preocupantes a los que se encuentran expuestos niños y adolescentes en internet. El presente programa aborda de manera directa este tema, enseñando a los estudiantes a detectar comportamientos sospechosos en línea, reconocer cuándo están siendo manipulados y cómo buscar ayuda. El programa incluye simulaciones de situaciones de riesgo y actividades que refuerzan la seguridad personal en entornos digitales.

Objetivos: Explicar que es grooming, ciberacoso y hostigamiento digital. Conocer las consecuencias de estas prácticas. Proporcionar herramientas de prevención y respuesta.

Desarrollo:

Ciberbrooming:

- ¿Qué es y cómo se lleva a cabo?
- Ejemplos de tácticas utilizadas por los agresores.



*Honorable Concejo Deliberante
de la Ciudad de Posadas*

- Riesgos.
- Prevención y señales de advertencia. Identificación de comportamientos sospechosos y patrones que pueden indicar un caso de ciber grooming. Como actuar en caso de ser víctima o testigo.
- Consecuencias del ciber grooming. Recursos y apoyo.
- Importancia de la comunicación.
- Ciberacoso y hostigamiento digital:
- ¿Qué es el ciberacoso y el hostigamiento digital?
- Formas en que puede ocurrir (redes sociales, mensajes, etc.). Diferenciación entre ambos conceptos y con el bullying tradicional.
- Tipos y ejemplos de ciberacoso y hostigamiento digital: bullying en redes sociales, acoso por mensajes de texto, difamación, entre otros.
- Efectos: el impacto emocional y psicológico en las víctimas y consecuencias para los agresores.
- Prevención y manejo del ciberacoso y hostigamiento digital.
- Cómo los estudiantes pueden apoyar a sus compañeros. Recursos y herramientas de ayuda disponibles.
- Importancia de la comunicación.
- Espacio para que los estudiantes hagan preguntas o compartan experiencias.

USO ADECUADO DE LAS REDES SOCIALES, IDENTIDAD DIGITAL,
PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES:

Síntesis: El uso cada vez más extendido de la inteligencia artificial (IA) plantea cuestiones éticas relacionadas con la privacidad y el manejo de los datos personales. Los adolescentes, a menudo sin ser conscientes, comparten grandes cantidades de información en línea. El programa plantea sobre cómo las plataformas digitales y los algoritmos de IA recopilan, procesan y utilizan esta información y los riesgos asociados a la falta de control sobre sus propios datos y la importancia de proteger su información personal y cómo evitar el robo de identidad.



*Honorable Concejo Deliberante
de la Ciudad de Posadas*

Objetivos: Resaltar la importancia del uso responsable de las redes sociales en la vida cotidiana de los alumnos y la toma de conciencia respecto a la identidad digital y la protección adecuada de los datos personales que se comparten en los entornos digitales.

Desarrollo:

Uso adecuado de redes sociales e identidad digital:

- Cómo compartir contenido responsablemente. La importancia de pensar antes de publicar (regla de las tres P "parar, pensar, publicar").
- Posibles consecuencias de un uso irresponsable: ciberacoso, difamación y repercusiones personales.
- Publicaciones, comentarios, fotos: de que manera pueden formar una imagen en línea: la huella o identidad digital.
- Su importancia. Impacto en la vida personal y profesional futura.
- Cómo gestionar y cuidar la identidad digital.

Protección de Datos Personales:

- ¿Qué son los datos personales y por qué son importantes?
- Consejos para Proteger la Información Personal.
- Riesgos de la Falta de Protección: robo de identidad, acoso y otros peligros asociados.
- Herramientas y Recursos para mejorar la privacidad y seguridad en redes sociales.
- Espacio para que los estudiantes hagan preguntas o compartan experiencias.

ESTAFAS INFORMÁTICAS:

Síntesis: El programa incluye contenidos sobre fraude digital, suplantación de identidad, phishing y hacking. Los estudiantes deben ser conscientes de las consecuencias legales y morales de involucrarse en actividades ilícitas en línea, así como de las formas en que pueden proteger sus datos y su identidad en internet. Es fundamental enseñar el uso responsable y ético de la tecnología, así como los recursos disponibles para reportar este tipo de actividades.



*Honorable Concejo Deliberante
de la Ciudad de Posadas*

Objetivos: Definir e identificar estafas en línea. Otorgar herramientas adecuadas para su prevención.

Desarrollo:

- Definición de fraudes en línea y diferentes tipos.
- Suplantación de identidad. Phishing, Vishing, Smishing, Qrishing, Spyware: Cómo funcionan. Ejemplos. Señales de advertencia.
- Métodos comunes de estafas en redes sociales.
- Cómo verificar la autenticidad de cuentas.
- Riesgos al comprar en sitios no verificados.
- Consecuencias: su impacto en las víctimas (pérdida de dinero, robo de identidad, consecuencias emocionales).
- Prevención y consejos prácticos.
- Proporcionar información en caso de ser víctima de un fraude en línea.
- Presentar algunos ejemplos de fraudes en línea y solicitar a los estudiantes que identifiquen las señales de advertencia y discutan cómo habrían manejado la situación.
- Espacio para que los estudiantes hagan preguntas o compartan experiencias.

CIERRE:

Objetivos: Incentivar a la participación de los alumnos abriendo al debate, opinión y dudas que se generen respecto a los temas abordados.

Desarrollo:

- Breve conclusión.
- Apertura del debate, preguntas y dudas que surjan.
- Propuesta de participación en un juego interactivo de preguntas y respuestas a través de una plataforma digital con un código.