



1. **Nombre de la actividad:**

Apuestas on line: derechos fundamentales de la infancia en “juego”

2. **Fundamentación:**

Esta propuesta se enmarca en el Plan Estratégico de Capacitación (PEC) aprobado mediante la Resolución 365/2024 del Ministerio de Justicia, en el marco de las acciones destinadas al fortalecimiento de las capacidades institucionales vinculadas con las garantías judiciales y la protección de los derechos fundamentales. Dichas acciones son ejecutadas a través de la Dirección de Protección e Igualdad, dependiente de la Dirección Nacional de Protección y Asistencia de la Subsecretaría de Derechos Humanos.

El curso se orienta a la promoción de un uso seguro y responsable de los entornos digitales, respetuoso de los derechos fundamentales de los niños y adolescentes. La progresiva generalización de las tecnologías, así como de los espacios digitales de comunicación e interrelación, dan lugar a nuevos escenarios, contextos y conflictos que deben afrontarse siempre garantizando los derechos de todas las personas.

El juego resulta una herramienta de crecimiento e integración y es reconocido como un derecho fundamental de niños y adolescentes. No obstante, es importante conocer las diferencias entre una dimensión recreativa y otra problemática. Este curso se propone reflexionar y diferenciar el entretenimiento y los riesgos y las consecuencias que tienen sobre los niños las apuestas no permitidas hasta la mayoría de edad en el entorno digital. De este modo se orienta a promover el uso seguro y responsable de los entornos digitales, respetuoso de los derechos fundamentales de los niños y adolescentes.

3. **Contribución esperada:**

Contribuir a que los participantes identifiquen los derechos fundamentales involucrados en el fenómeno de las apuestas on line: analizando su concepto y el impacto en la vida de los niños; y aportar pautas y elementos para su prevención.

4. **Perfil de los participantes y requisitos:**

Agentes de la Administración Pública Nacional. Docentes, personas interesadas en la temática, público en general. No se requieren conocimientos previos.

5. **Objetivos**

- Proporcionar un conocimiento de la legislación argentina relacionada con las apuestas en línea y la protección de menores.



- Analizar cómo las apuestas en línea afectan los derechos fundamentales de los niños y adolescentes.
- Brindar recursos de prevención y detección para que las personas encuentren instrumentos para ser usuarios informados, capaces de transformar sus hábitos y los de sus familias en los entornos digitales.

6. **Contenidos**

Módulo 1: Derechos Fundamentales. Normativa aplicable.

Introducción. Antecedentes históricos. Legislación civil y comercial nacional. Legislaciones provinciales sobre los juegos de azar. Legislación Penal. Derechos del Niño y capacidad. Derechos del niño y salud.

Módulo 2: El juego: un derecho esencial de los niños.

Introducción. El derecho fundamental al juego en la legislación. Concepto y naturaleza del juego. Historia del juego. Beneficios que aporta el juego. Problemática del exceso de juego en línea o videojuegos. Diferenciación del juego con apuestas.

Módulo 3: El entorno digital y los niños y adolescentes. Las apuestas on line y sus efectos sobre la salud, el desarrollo cognitivo y el bienestar emocional.

El Entorno digital. Concepto de las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs). Las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) y los derechos fundamentales. Datos, algoritmos y plataformas. Las apuestas en línea. ¿Por qué los niños y adolescentes se sienten tan atraídos por las apuestas en línea? ¿Cómo funcionan en el cerebro las apuestas en línea? Las consecuencias negativas de las apuestas. Factores que hacen populares las apuestas en línea entre los niños y adolescentes. ¿Qué se entiende por ludopatía?

Módulo 4: Prevención y detección. Funciones parentales.

Introducción. Responsabilidad parental. La importancia de la prevención. Pautas que podrían indicar que un adolescente apuesta. Acciones clave que se pueden considerar.

7. **Estrategias metodológicas y recursos didácticos.**

El curso promueve la utilización de herramientas digitales tales como cuestionarios de opción múltiple, visualización de videos y lectura de materiales



digitales.

Requisitos: Los participantes deberán tener acceso a computadoras con conexión a Internet y manejo de herramientas informáticas.

Se utilizarán materiales en línea (leyes, imágenes, videos). Se realizarán actividades introductorias, de desarrollo y de integración final.

Actividades introductorias:

- Lecturas de documentos: Reglamento del CampusDH, Programa del curso, Régimen de cursada y Hoja de ruta.

Actividades de desarrollo:

- Realización de ejercicios de opciones múltiples al finalizar cada módulo.

Actividades integradoras finales:

- Elaboración de un cuestionario final escrito individual que deberá integrar los conceptos abordados a lo largo de todo el curso.

Recursos didácticos

- Clases, bibliografía y recursos multimedia en soporte digital.
- Leyes, resoluciones y material normativo en soporte digital.

8. **Descripción de la modalidad:** autoadministrado/ autoformativo.

9. Bibliografía:

Convención sobre los Derechos del Niño.

<https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>

Ley 26061 - Ley de Protección Integral de los derechos de las niñas, niños y adolescentes.

<https://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/110000-114999/110778/norma.htm>

Ley simple: Derechos de niños, niñas y adolescentes.

<https://www.argentina.gob.ar/justicia/derechofacil/leysimple/derechos-de-ninos-ninas-y-adolescentes>

Ley N° 23849.



<https://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/0-4999/249/norma.htm>

Código de referencia para la publicidad responsable de juegos online.

<https://drive.google.com/file/d/1zPbed7paG3ot9Vw-PYB1Q5lH9RL7m9-3/view>

Nota diario Infobae: Dra. Carolina Stanley. "Jugar es un derecho". Ministerio Público Tutelar.

<https://mptutelar.gob.ar/jugar-es-un-derecho>

El juego en los adolescentes de 14 a 18 años: una actividad necesaria.

<https://www.familiaysalud.es/crecemos/el-adolescente-joven/el-juego-en-los-adolescentes-de-14-18-anos-una-actividad-necesaria>

Entrevista en el ElDoceTV de Córdoba al psiquiatra especialista en ludopatía Federico Pavlovsky.

<https://youtu.be/6slIiIytxOY?si=UvkolnypRwicV7G6>

Campaña de prevención de la ludopatía en adolescentes, realizada por la compañía de telecomunicaciones Orange España.

<https://youtu.be/KRHNSBFBOrk?si=XmbWVB8G1iqXlui2>

Trastorno del juego y cómo reconocerlo - reel Dra. Florentina Morello.

<https://www.instagram.com/reel/C9U9RZRM8HO>

Los videojuegos y los niños - Nota de la Clínica Universidad de Navarra.

<https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos>

Los adolescentes, el dinero y las apuestas (Nota del diario La Nación. Lic. Maritchu Seitún).

<https://www.lanacion.com.ar/salud/mente/los-adolescentes-el-dinero-y-las-apuestas-nid27072024/?fbclid=PAZXhobgNhZWwCMTEAAaZEpCZwY->

Videojuegos: adicción y aspectos positivos dentro del marco educativo.

<https://antolini.wixsite.com/ismar/single-post/2015/02/05/videojuegos-adicci%C3%B3n-y-aspectos-positivos-dentro-del-marco-educativo>

"Derecho en juego". Prola María Florencia.

<https://ijeditores.com/pop.php?option=articulo&Hash=151e4ec4636c0fc61c37dd9d5c92db8c>

La importancia de los juegos y los libros para los chicos. Maritchu Seitún y Sofía Chas.

<https://www.youtube.com/live/CIFNNITQojI?si=FEI8KbHHIi8eHVFj>

10. Evaluación de los aprendizajes:

- **De proceso:** Al finalizar cada módulo se encontrará un



cuestionario de opciones múltiples que permitirá pasar al módulo siguiente.

- **De producto:** Esta evaluación consiste en la realización y aprobación de un cuestionario final integrador.

11. **Instrumentos para la evaluación:**

Para relevar la opinión de los participantes respecto de la actividad se realizará una encuesta de satisfacción de carácter anónimo que estará disponible una vez completada la actividad de evaluación final.

12. **Perfil de los contenidistas:**

El diseño y desarrollo de los contenidos del curso estarán a cargo de personal inscripto en el registro del INAP, especialistas en la temática y con experiencia en enseñanza en plataformas virtuales.

13. **Requisitos de aprobación:**

Para aprobar el curso y obtener el certificado correspondiente, los participantes deberán realizar y aprobar 3 cuestionarios de 4 correspondientes a los módulos y realizar y aprobar el cuestionario final integrador.

Para obtener el Certificado de Aprobación será necesario que el participante:

- Complete y apruebe 3 cuestionarios de los módulos.
- Complete y apruebe el Cuestionario Final Integrador.

14. **Duración en horas: veinticinco (25) horas.**

15. **Detalles sobre la duración: veinticinco (25) horas** distribuidas en el recorrido propuesto.

- Conocer y familiarizarse con las herramientas que ofrece la plataforma virtual (2hs.)
- Lectura de la Clase interactiva 1 - Bibliografía, visualización de videos y reconocimiento de la normativa. (5 hs).
- Lectura de la Clase interactiva 2 - Bibliografía, visualización de videos y reconocimiento de la normativa. (5 hs).
- Lectura de la Clase interactiva 3 - Bibliografía, visualización de videos y reconocimiento de la normativa. (5 hs).



- Lectura de la Clase interactiva 4 - Bibliografía, visualización de videos y reconocimiento de la normativa. (5 hs).
- Realizar y aprobar el cuestionario final (3 hs).

16. **Cronograma:** Durante lo que reste de la vigencia del PEC 2024 - 2027.-

17. **Lugar:** www.campusdh.gov.ar plataforma virtual de enseñanza de la Subsecretaría de Derechos Humanos desarrollada y gestionada por la Dirección de Protección e Igualdad, de la Dirección Nacional de Protección y Asistencia.

Prestadores Docentes:

CUIT/CUIL	APELLIDO Y NOMBRE
27255889724	ARMIDA, María Jimena
27140156774	YÁÑEZ, María Elena Ignacia