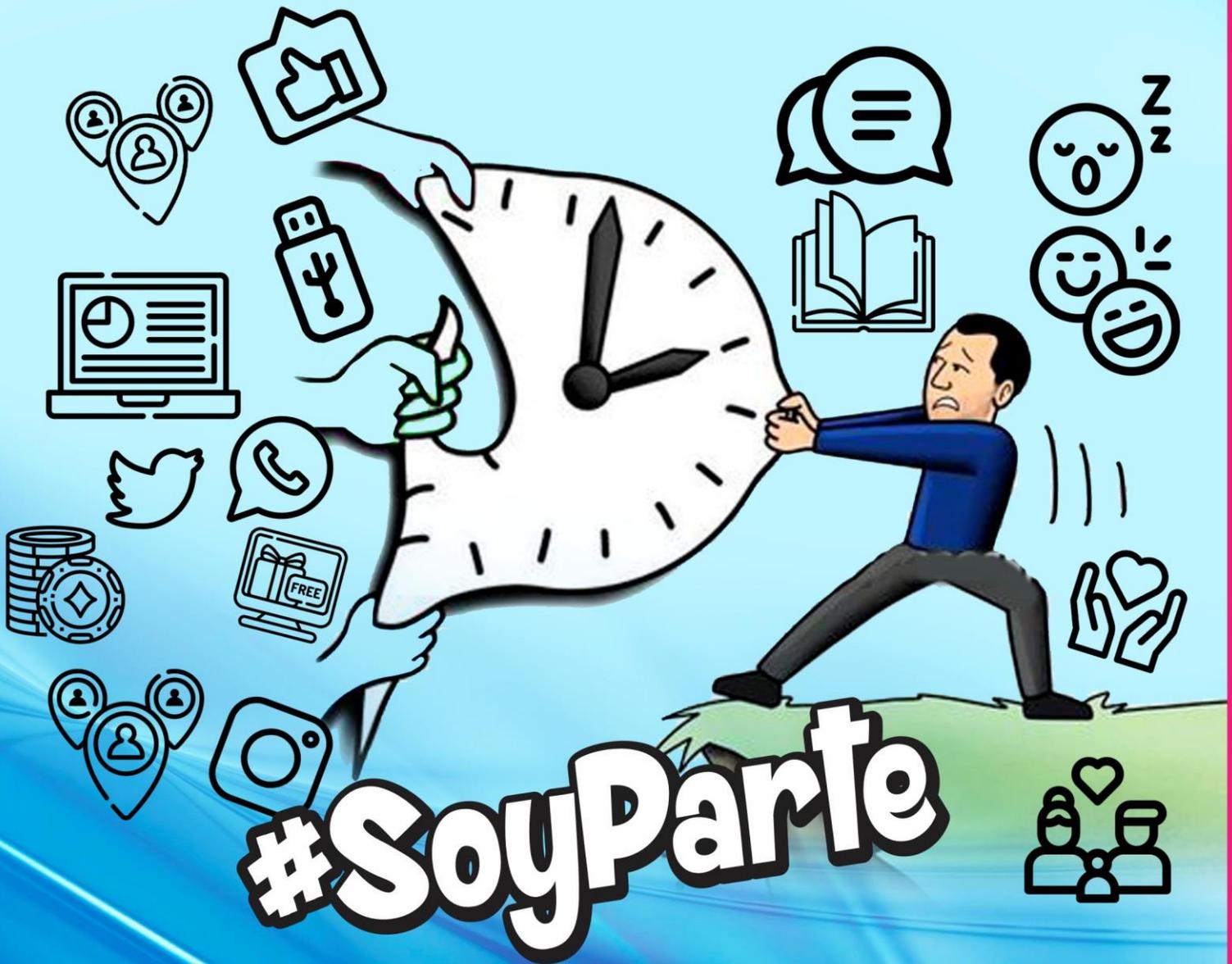


5ª JORNADA PROVINCIAL 2024

Prevención Integral de Adicciones
“Escuela, Familia y Comunidad”

ENTORNOS DIGITALES Y PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA



#SoyParte

Material Pedagógico: **NIVEL PRIMARIO**





INDICE

PRESENTACION	3
INTRODUCCION.....	5
ACORDEMOS LENGUAJE EN COMUN	6
¿Por qué y para que trabajar entornos digitales y prevención de Ludopatía en el nivel primario?.....	11
DIA DE JORNADA.....	12
Actividad 1er Ciclo “Pilar y su celular”	
Actividad 2do Ciclo “Leerflix”	
CIERRE DE JORNADA.....	14
<i>Que tu meta sea la estrella que te guie</i>	
ANEXO.....	16
BIBLIOGRAFIA.....	18



PRESENTACION

Queridos/as Docentes, alumnos/as, Familias, referentes, Comunidad Educativa, increíblemente ya transitando los últimos dos meses del año, donde se hace necesario detenernos un instante para mirarnos amorosamente en nuestro camino recorrido de este 2024 en el que seguramente aprendimos, nos esforzamos, atravesamos dificultades, descubrimos fortalezas que sabíamos no que teníamos, nos encontramos, nos acompañamos... y tantas vivencias, que nos trajeron hasta aquí, a este punto del camino, donde hoy estamos.

Es en este punto, donde compartimos una gran preocupación, que se acentúa ante la proximidad de las vacaciones, el tiempo libre de los niños, niñas y adolescentes, y es la promoción generalizada de juegos de azar en línea, la necesidad de prevenir la ludopatía o adicción al juego y los graves riesgos que se presentan en los entornos digitales tales como el ciberbullying (uso de los medios digitales para molestar, burlarse o acosar a una o varias personas), grooming, reclutadores con falsas identidades para la trata de personas, pornografía, sexting coaccionado, apuestas On-line, tráfico de drogas, entre otros.

Es por eso que, por decreto del Gobernador de la Provincia Dr. Gerardo Zamora se lanzó el “Programa Provincial Abordaje, Concientización, y Prevención de la Ludopatía y Control de Consumo Problemático Digital” creado mediante Decreto 2024-1263-E- GDESDE-GSDE de fecha 3 de septiembre de 2024, con el fin de proteger a la población y promocionar el uso responsable y seguro de la tecnología digital en todo el ámbito provincial.

Agradeciendo la Confianza del Ministerio de Educación de la Provincia, puesta en nuestro trabajo de PREVENCIÓN INTEGRAL, y la exitosa experiencia de las JORNADAS PROVINCIALES #SOY PARTE: Escuela Familia Comunidad con la decisión de que este programa, se integre a las mismas.

El Material Pedagógico que hoy ponemos a disposición de ustedes, invita de manera especial a TODA LA COMUNIDAD EDUCATIVA DE LA PROVINCIA: escuela, salud, policía, municipios, comisiones municipales, iglesias, organizaciones sociales, deportivas, culturales, líderes comunitarios y referentes



claves, que tienen la capacidad y pueden acompañar, generando alternativas saludables, que contribuya al desarrollo integral de los Hijos e Hijas de cada comunidad.

Estamos muy próximos a celebrar la NAVIDAD y a Vivir un AÑO NUEVO, como en cada jornada, los/las invita a regalarse un momento para pensarnos, sentirnos en lo que deseamos para nosotros mismos y para personas que amamos; cuanto estamos dispuestos a cuidar y cuidarnos, cuanto estamos dispuestos, dispuestas a poner en riesgo sin darnos la oportunidad de hacer “algo” por las seres que amamos, en ese metro cuadrado donde cada uno de nosotros estamos: mi hogar, mi familia, mi trabajo, mis amigos, mi comunidad...

Con la Gratitude infinita por todo lo vivido, compartido, aprendido junto a ustedes deseando que esta NAVIDAD sea para todos un caminos de bendiciones de Oportunidades, con la Luz, Fortaleza y Sabiduría para reconocerlas y tomarlas en este Nuevo Año donde los HIJOS DE NUESTRAS VIDAS, estén CUIDADOS, ACOMPAÑADOS y descubriendo las PEQUEÑAS GRANDES COSAS QUE NOS DAN FELICIDAD y que Nosotros También hayamos tenido la dicha de encontrarlas. FELIZ NAVIDAD Y PLENO AÑO NUEVO, QUERIDA COMUNIDAD EDUCATIVA, FAMILIA, COMUNIDAD SANTIAGUEÑA!



Claudia Tarchini

Directora DIGAIA

Ministerio de Justicia y DDHH



INTRODUCCION

Bienvenida Comunidad Educativa, a esta última Jornada Provincial #SOY PARTE, en esta ocasión los convocamos nuevamente para trabajar en la implantación del “Programa Provincial Abordaje, Concientización, y Prevención de la Ludopatía y Control de Consumo Problemático Digital” creado mediante Decreto 2024-1263-E- GDESDE-GSDE de fecha 3 de septiembre de 2024.

El objetivo de este programa es proteger a la población y promocionar el uso responsable y seguro de la tecnología digital. El programa busca prevenir la ludopatía, o adicción al juego, como uno de los consumos problemáticos digitales, que afectan principalmente a la población más joven. Los niños y adolescentes son más susceptibles a desarrollar este trastorno, debido entre otras cosas, a la accesibilidad y promoción generalizada de juegos de azar en diversas plataformas y entornos digitales.

En esta ocasión, el equipo de Prevención para el Ámbito Educativo de la Dirección para el Abordaje Integral de las Adicciones (DIGAIA), Secretaria de Derechos Humanos, del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos y convocados por el Ministerio de Educación para el desarrollo de esta Jornada, elaboramos el material Pedagógico, basado en evidencia, para trabajar acerca de los entornos digitales, conductas de riesgo, sensibilizar y prevenir la ludopatía y pensar juntos estrategias de cuidado sobre el uso responsable y consciente de los consumos digitales¹.

Dando continuidad a la 3era Jornada Soy Parte del Mes de Agosto, sostenemos la propuesta de generar REDES DE CUIDADO en cada comunidad, donde los adultos y las instituciones cumplen un rol fundamental.

OBJETIVOS DE LA JORNADA

- Identificar en los entornos digitales los riesgos potenciales.
- Sensibilizar sobre la Ludopatía, con información basada en evidencia científica.
- Promover los modos de cuidado y uso responsable, consciente de los consumos digital.

¹ Recordamos que en el mes de Agosto en la 3era Jornada Provincial #SOY PARTE del mes de agosto donde se abordó “Redes de Cuidado, Uso adecuado de las Tecnologías”, recibida con beneplácito por la comunidad educativa por las herramientas que se brindaron para realizar un uso cuidado de los entornos digitales.



HABLEMOS LENGUAJE COMUN.

En los contextos globales, actuales, se hace cada vez más necesario problematizar lo que entendemos como consumos digitales, amparándose desde marcos teóricos transversales y comunes a las problemáticas de adicciones en general, como así también la necesidad de pensar nuevos esquemas de interpelación teórica, que nos lleve a una eficiente práctica preventiva y de atención.

El consumo digital hoy es un regulador de la vida cotidiana: transacciones bancarias, comunicaciones interpersonales, relaciones laborales, a aprender nuevas cosas, entre otros ejemplos, nos marcan cada vez más la importancia de usos y aplicaciones en cada esfera del tejido social.

Sin embargo, la otra cara de la moneda es que, al no ser conscientes, podemos sobrecargararnos de información, sin el tiempo necesario para reflexionar acerca de lo que leemos o vemos.

Esta información que nos llega, podría ser riesgosa muchas veces porque podemos estar expuestos a estafas digitales, ciber delitos, trata de personas, al fácil acceso a la pornografía, al robo de la identidad, a depender de las redes sociales y estar on line la mayor parte del tiempo de nuestras vidas.

Hablamos de **entornos digitales** como el conjunto de aplicaciones, portales y herramientas de Internet que ponen en contacto a los usuarios con plataformas digitales, negocios, marcas, organizaciones y/o organismos. Se trata de un espacio virtual enfocado en la interacción y en la comunicación inmediata que deja atrás el contacto físico, la relación interpersonal.²

RIESGOS PRESENTES EN LOS ENTORNOS Y CONSUMOS DIGITALES.

La tecnología avanza a pasos vertiginosos, los aportes en las investigaciones en todas las ciencias son asombrosos, y seguirá avanzando en un proceso de aceleración permanente, moviendo economías globales todos conectados con todo...

² <https://www.obicex.es/blog/aprende-con-obicex/que-son-los-entornos-digitales>



¿Cuál sería entonces el riesgo que se está registrando, en los principales centros de investigaciones del mundo?

¿QUÉ SECTOR DE LA POBLACIÓN ESTARÍA EN UN NIVEL DE MAYOR RIESGO?

Todas las investigaciones coinciden en que los **niños, niñas y adolescentes** se encuentran entre la población de mayor vulnerabilidad.

Entre los riesgos encontramos, ciberbullying (uso de los medios digitales para molestar, burlarse o acosar a una o varias personas), grooming, reclutadores con falsas identidades para la trata de personas, pornografía, sexting coaccionado, apuestas On-line, tráfico de drogas, entre otros.

Tres formas de riesgo: contenido, contacto, conducta

Actualmente, los investigadores clasifican los riesgos que aparecen en línea en tres categorías:

Riesgos de contenido:

Cuando un o una adolescente está expuesto a un contenido no deseado e inapropiado. Esto puede incluir imágenes sexuales, pornográficas y violentas; algunas formas de publicidad; material racista, discriminatorio o de odio; y sitios web que defienden conductas poco saludables o peligrosas, como autolesiones, suicidio y anorexia.

Riesgos de contacto:

Cuando un o una adolescente participa en una comunicación arriesgada, como por ejemplo con un adulto que busca contacto inapropiado o se dirige a un niño o niña para fines sexuales, o con personas que intentan radicalizar a un niño o niña o persuadirlo para que participe en conductas poco saludables o peligrosas.

Riesgos de conducta:

Cuando un o una adolescente se comporta de una manera que contribuye a que se produzca un contenido o contacto de riesgo. Esto puede incluir que un o una adolescente escriban o elaboren materiales que inciten al racismo o al odio contra otros adolescentes, o publiquen o distribuyan imágenes sexuales, incluido el material que ellos mismos produjeron.

Cuando un niño/a y adolescente, están expuesto a imágenes explícitas/contenido inapropiado, como pornografía, violencia o el tratamiento de cuerpo femenino como objeto.

Algunas de las conductas de riesgo:

Ciberacoso: Se refiere a cualquier comportamiento que cause molestia, intimidación o acoso en línea. Puede incluir correos electrónicos, mensajes de texto, publicaciones en redes sociales, etc.

No necesariamente implica una relación de poder o repetición.



Puede ser anónimo o no.

Ciberbullying (Cyberbullying): Es un tipo específico de ciberacoso que implica una relación de poder desigual. Se caracteriza por la repetición y la intención de dañar o intimidar.

- Suele ocurrir entre personas que se conocen, como compañeros de clase o colegas.
- Puede incluir acciones como:
 - Envío de mensajes amenazantes o insultantes.
 - Publicación de contenido humillante o falso.
 - Exclusión o marginación en línea.

Grooming: Es un proceso que puede llevar a un acoso sexual de un adulto a través de las plataformas en línea. Los acosadores suelen generar un perfil falso en una red social, sala de chat, foro, otro, donde se hacen pasar por un amigo/a, par, y entablan relación de confianza con quien desean acosar.

El abordaje de los entornos digitales requiere, de una formación constante que nos permita identificar los diferentes riesgos y modos de intervención, orientando a la construcción de pautas de cuidado en la comunidad educativa: involucrando de manera directa a las familias, referentes y líderes comunitarios.

¿QUE ES LA LUDOPATIA?

Teniendo en cuenta lo expuesto, en el apartado siguiente nos centraremos en apuestas On line para pensar y desarrollar estrategias preventivas que nos ayuden a visibilizar esta problemática y concientizar a toda la población.

La Organización Mundial de la Salud (OMS), define a la Ludopatía como un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, ya sea en forma presencial o con la modalidad virtual, los cuales dominan la vida de la persona que lo padece, en perjuicio de sus valores, obligaciones sociales, laborales, económicas y familiares.



El juego patológico está considerado como un trastorno del control de los impulsos, que se caracteriza por una afectación al sistema de recompensa del sistema límbico, en donde el placer esta dado en función de la inmediatez.

La Organización Panamericana de la Salud (OPS) lo considera como un problema de salud pública creciente, que requiere campañas de concientización para toda la comunidad, *donde es esencial que los adultos y referentes, se informen y conozcan sobre características e intereses y reales implicancias detrás de determinados juegos en línea.*

En los últimos años, hemos visto que el aumento de las apuestas on-line, se incrementó en los adolescentes de manera alarmante, aún más durante la pandemia, en donde creció la participación de juegos de azar, apuestas a través de plataformas digitales, como sitios web, aplicaciones móviles y videos juegos que incluyen mecanismos de apuestas o compras para acceder a otros niveles para continuar jugando.

FACTORES QUE INFLUYEN EN EL CONSUMO DIGITAL



Algunas señales de alarma a tener en cuenta: Bajo rendimiento escolar, desmotivación, aislamiento en la familia, las relaciones interpersonales escasas, ansiedad y depresión, que afectan a la salud mental.

Accesibilidad: a juegos de azar en línea es inmediato y disponible las 24 horas.

Anonimato: muchas plataformas permiten jugar sin tener que interactuar físicamente con otras personas, lo que fomenta la falta de control.

Variedad y gratificación instantánea: Los juegos digitales ofrecen una amplia gama de opciones y recompensas rápidas, lo cual intensifica la sensación de euforia.

Captadores: Perfiles falsos, acceden a poblaciones vulnerables con facilidad.

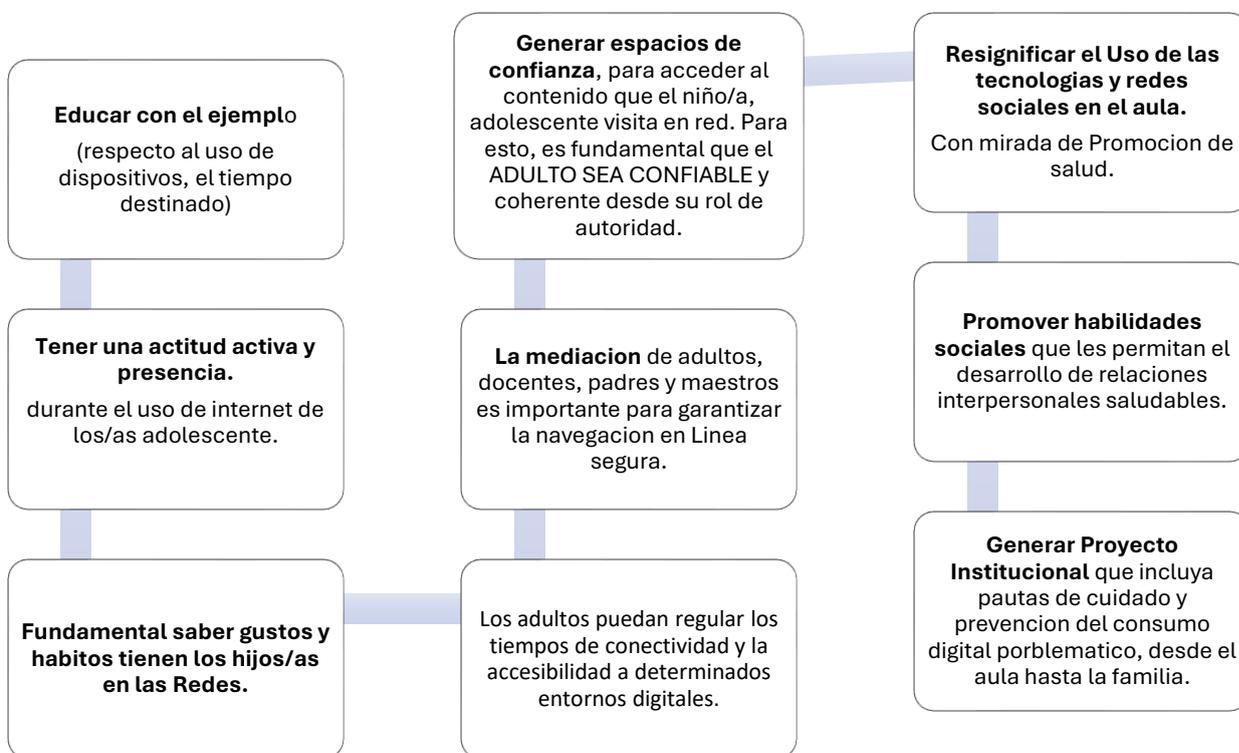


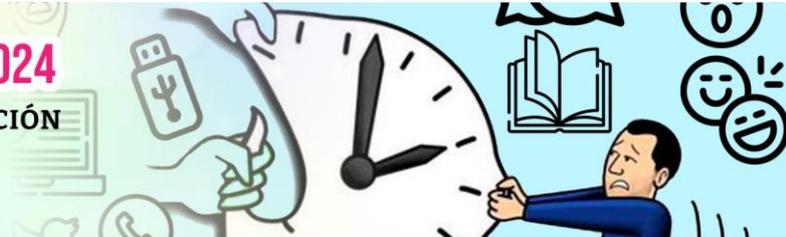
¿COMO TRABAJAR PREVENCIÓN DESDE ESCUELA?

Como trabajar prevención en la familia, escuela y comunidad.

ENTORNOS DIGITALES Y REDES DE CUIDADO.

Para llevar a cabo estrategias preventivas eficaces, es necesario concientizar a toda la población en la temática, con redes activas, que involucren a la escuela, las familias y los diferentes actores y sectores de la comunidad.





¿POR QUE TRABAJAR ENTORNOS DIGITALES Y PREVENCIÓN DE LA LUDOPATIA EN EL NIVEL PRIMARIO?

- Es importante que, como adultos, desde cada uno de nuestros roles (docentes, padres, referentes, etc.) podamos tener plena consciencia de la diferencia entre “el JUEGO” como espacio de desarrollo humano natural, en la vida de las personas fundamentalmente en la de niños, niñas y adolescentes; y la LUDOPATIA y riesgos de los entornos digitales que desde este espacio buscamos prevenir.
- El desarrollo cerebral en la infancia es un proceso crítico que se ve influenciado por las experiencias y el entorno. La tecnología, aunque puede ofrecer beneficios, también presenta riesgos significativos si no se maneja adecuadamente. Es esencial que madres, padres y educadores comprendan estos aspectos para apoyar el **desarrollo saludable** de la niñez en un mundo cada vez más **sobrecargado** de estímulos digitales.³
- Un exceso de estímulos sensoriales mantiene al cerebro en un estado de excitación constante, lo que puede provocar síntomas de ansiedad y dificultad para concentrarse. Es necesario cuidar la sobreestimulación en la primera infancia brindando alternativas saludables de juego.
- Establecer límites en el tiempo de permanencia frente a las pantallas es fundamental como así también promover actividades que promuevan la interacción social y el juego al aire libre.

³ Cerebro y estímulos digitales en la infancia y la adolescencia- Educar portal



ACTIVIDAD PARA 1ER CICLO- PILAR Y SU CELULAR

Objetivos:

- Identificar indicadores de riesgo presentes en el uso de las tecnologías.
- Limitar el uso y consumo de los entornos digitales en edades tempranas.

Destinatarios.

- Alumnos y comunidad educativa, familia

Materiales.

- Video de YouTube. y/o El cuento; **“Carlitos se va a vivir al mundo virtual”** (ANEXO)
- Lápices de colores.
- Lapiceras.
- Marcadores.
- Hoja de papel.
- Cartulina.



Desarrollo.

- 1- La docente invita a sus alumnos /as a visualizar el video sugerido en el canal de YouTube: Pantallas Amigas de la serie **“Pilar y su celular, Ni con cel. ni sin él”** <https://www.youtube.com/watch?v=d3nDUXLavcl> Y/O la lectura del cuento **“Carlitos se va a vivir al mundo virtual”**
- 2- La docente realizara a los niños/as las siguientes preguntas.
 - a- ¿Cuántas horas pasas al día conectado a Internet?
 - b- ¿Cuánto tiempo le dedicas a los videojuegos en el día?
 - c- ¿Respetas horarios para jugar o ver el celular?
 - d- ¿Prefieres quedarte en tu cama con el celu o salir a jugar?
 - e- Cuando te quitan el celular lloras, gritas, ¿te enojas? ¿Cuál es tu actitud?
- 3-Una vez que los alumno/as hayas respondido a estas preguntas, se propone que junto a su docente y padres puedan elaborar, construir la estrella de la meta (ver cierre de jornada).



Actividad para el 2do ciclo- LEERFLIX

Objetivos:

- Promover el hábito lector en casa y en familia, sin el uso de entornos digitales.

Destinatarios.

- Alumnos de 4to 5to 6to y 7mo grado, familias, comunidad. educativa.

Materiales:

- Cartulinas y afiches.
- Lápices, Colores, gomas de pegar.
- Papeles de colores y tijera.

Desarrollo de Actividad.

- 1- La docente presentara a sus alumnos/as **LEER NETFIX**, esta actividad toma prestado elementos populares de la plataforma de trasmisión en línea para fomentar la lectura, y juegos de mesa sin el uso de pantallas.
- 2- La docente realiza en un afiche, la cartelera igual que la plataforma Netflix, proporcionando a los alumnos una variedad de libros y actividades, al igual que en los servicios de Netflix proponiendo trabajar 4 categorías: **Nuevos Lanzamientos, Tendencias, Sugerencia y Mi Lista**.
- 3- Los alumnos se dividirán grupos,
- 4- Cada alumno sacará de la categoría **Nuevos Lanzamiento**, un papel donde estará escrito el título del libro, fabula, poesía, mitos, y leyendas para leer juntos a su familia durante las vacaciones.
 - Las otras categorías **Tendencia**, constara en responder a preguntas sobre juegos tradicionales de mesa o ingenio. ¿qué juegos de mesa te gusta?, ¿Qué actividades deportivas te gustaría practicar en el espacio





de educación física? ¿Has practicado algunos de los juegos tradicionales?

Propone un juego para la hora del recreo.

- **Sugerencias para ti:** en esta categoría se les sugiere responder ¿Qué actividades con tu familia y amigos te gusta hacer?, ¿Cómo disfrutas de tu tiempo libre? ¿Qué espacios conoces al aire libre de tu barrio?
- **Mi lista:** con esta categoría, te invitamos a que te plantees metas para limitar el uso de los entornos digitales. **Ver apartado cierre de Jornada.**

LEERFLIX Series Películas Categorías + Mi lista

10 más populares en 1er grado hoy

1. **E o elote**
2. **M o mano**
3. **P o paflo**
4. **L i luna**
5. **U o gato**
6. **J i justa**

Sugerencias para ti

- CUENTOS PARA QUEDARSE EN CASA ELOY FLORENO
- Poesías...
- Érase una vez UN LOBO LLAMADO CEREAL
- Un barco muy grande
- TUCAN
- LA BALLENA

Inicio Nuevo y popular Buscar Descargas Material gratuito Elaborado por MissYare



CIERRE DE LA JORNADA

Destinatarios: niños/as, Familias, Adolescentes, Comunidad Educativa, SOCIEDAD SANTIAGUEÑA.

La estrella, representa la esperanza, la guía y la belleza que podemos encontrar en la vida. al igual que las estrellas nosotros también podemos brillar con nuestra propia luz, guiar a otros en momentos de oscuridad, ser un punto de referencia para aquellos que buscan su camino”

En la siguiente actividad, sugerimos elaborar tus Metas 2025.



Desarrollo de la actividad:

Materiales:

- 1) Cartulinas de colores, afiches, goma eva de colores, lapicera, colores, marcadores, tijeritas, materiales reciclables, hilos, cinta papel o cinta scotch, reglas, etc.
- 1- **Fabricar una estrella, donde escribas en cada punta, *METAS claras, realizables y que dependan de vos, orientadas a reconectar con la familia, amigos y naturaleza, y de esta manera, limitar el uso de los consumos y entornos digitales.***
- *También proponemos en la estrella, puedan incluir VALORES que guían y te sostienen como persona, estudiante y miembro de una comunidad.*
- 2- *Seleccionar un lugar, dentro de la institución educativa, ya sea aula, pasillos, carteleras, en el telón de fin de año, etc, donde puedas colgar o pegar estas estrellas.*
- 3- *Te proponemos compartir en estados de WhatsApp y redes sociales oficiales de la Dirección de Adicciones las estrellas de metas y valores.*



ANEXO

ENLACE DE YOUTUBE:

CUENTO: <https://compartirenfamilia.com/tecnologia/3-cuentos-educativos-relacionados-con-la-tecnologia.html>

“CARLITOS SE VA A VIVIR AL MUNDO VIRTUAL”

[Carlitos](#) es un niño al que le encanta jugar al [fútbol](#) con sus amigos. Siempre estaba viviendo grandes aventuras de un lado a otro y, cuando no sacaba la bicicleta para hacer una nueva excursión, era porque ese día había elegido los patines en línea.

Sin embargo, cuando tenía 10 años descubrió la tecnología. Al principio solo usaba Internet para ver vídeos de sus ídolos de fútbol y saltos con bicicleta, pero con el tiempo, cada vez lo usaba más.

Al cabo de un año sus padres le regalaron un [móvil](#) y en el colegio siempre le regañaba por no prestar atención a la profesora y las tardes las pasaba encerrado en casa jugando al [Fortnite](#).

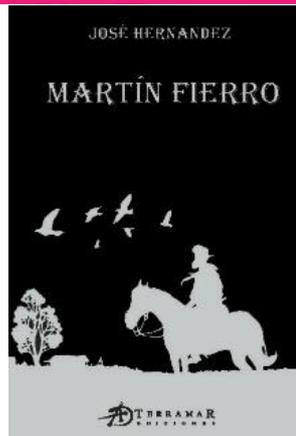
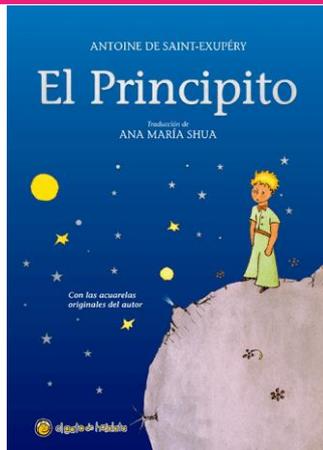
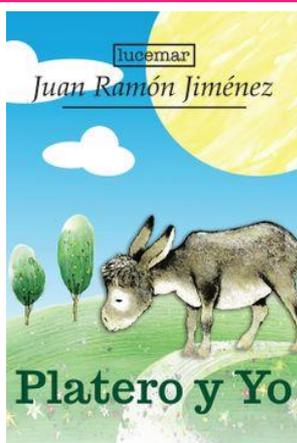
Poco a poco fue perdiendo [amigos](#). Incluso, su aspecto, que siempre había sido atlético, cambió.

Sus padres le pedían que saliera a la calle a jugar y que hacer [deporte](#) y ver a sus amigos era muy importante. Pero no hacía caso.

Sin embargo, un apagón en toda la ciudad fue la vuelta a la realidad de Carlitos. Al principio se enfadó mucho, pero según pasaban las horas recordó la euforia de marcar un gol o las risas que compartía con sus amigos.

Fue entonces cuando escuchó una voz que venía de la cocina. No la reconocía muy bien, pero pensó que sería de su madre. Y al pensar en ella, entendió que había pasado tantas horas frente al ordenador que ya no reconocía ni la voz de su madre. Eso sí que le puso muy [triste](#).

Desde entonces solo dedicó un rato corto al día a jugar con [videojuegos](#), porque ahora para Carlitos era más importante ir al parque de la mano de su mamá.



Shunko, "Donde están las monedas" Joan Garrida,

- <https://tardesamarillas.blogspot.com/2009/09/textos-de-poetas-santiagueños.html> link de poesías santiagueñas
- <https://www.identidad-cultural.com.ar/leernota.php?cn=5290> link de leyendas santiagueñas.

APLICACIONES SUGERIDAS PARA EL CUIDADO PARENTAL EN LAS REDES:

- GOOGLE FAMILY LINK
- AIRROID PARENTAL CONTROL
- KIDS360- CONTROL PARENTAL
- QUSTODIO CONTROL PARENTAL
- CONTROL PARENTAL DE NINTENDO
- MICROSOFT FAMILY SAFETY
- FLASHGET KIDS: PARENTAL CONTROL



BIBLIOGRAFIA

- <https://compartirenfamilia.com/tecnologia/3-cuentos-educativos-relacionados-con-la-tecnologia.html>
- [HTTPS://WWW.UNICEF.ES/NOTICIA/ADOLESCENTES-Y-TECNOLOGIA-COMO-LA-UTILIZAN](https://www.unicef.es/noticia/adolescentes-y-tecnologia-como-la-utilizan)
- OMS. ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD.
- SOCIEDAD ARGENTINA DE PEDIATRIA. GUÍA DE SEGURIDAD Y DESESCALADA DIGITAL.
- OBSERVATORIO DE ADICCIONES Y CONSUMOS PROBLEMÁTICOS DE LA DEFENSORÍA DEL PUEBLO DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES -EN FORMA CONJUNTA CON EL OBSERVATORIO DE DERECHOS DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES.
- MANUAL SOBRE EL JUEGO PATOLOGICO.UNA EXPERIENCIA EN LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES.