

Política Pública Educativa de Prevención de las Adicciones Digitales en la Alfabetización Mediática e Informacional

Autora: Vicglady María Pérez Gómez

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, **UPEL**

vicglady@gmail.com

Caracas, Venezuela

<https://orcid.org/0000-0002-5997-6134>

Resumen

Este ensayo examina el impacto de la era digital en la sociedad, centrándose en las adicciones digitales entre estudiantes de educación básica. Fundamentado en perspectivas de diversos autores, como Estefan (2019); quien señala el analfabetismo digital de los nativos digitales, y Echeburúa (2021); que analiza la adicción a redes sociales, el texto explora los riesgos del uso excesivo de tecnologías digitales. Se apoya en el documental de Orlowski (2020); para discutir la manipulación emocional por parte de las empresas tecnológicas. La propuesta de incluir la prevención de adicciones digitales en las políticas públicas educativas se basa en el concepto de alfabetización mediática e informacional de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2019). El ensayo incorpora la visión de Ademar y Vergara (2013); sobre políticas educativas integrales y la perspectiva de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 1994); sobre habilidades para la vida. Se enfatiza un enfoque que involucra a estudiantes, padres y educadores, basado en la educación en valores y el desarrollo de habilidades críticas. Concluye que es crucial implementar estas políticas para contrarrestar los efectos negativos de las adicciones digitales y promover un desarrollo saludable en la era digital.

Palabras clave: política educativa; prevención; adicción digital; alfabetización mediática; educación básica.

Código de Clasificación Internacional: 5802.99 - Otras (Alfabetización mediática y prevención digital).

Cómo citar este ensayo:

Pérez, V. (2024). **Política Pública Educativa de Prevención de las Adicciones Digitales en la Alfabetización Mediática e Informacional**. *Revista Científica*, 9(31), 414-431, e-ISSN: 2542-2987.

Recuperado de: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.20.414-431>

Fecha de Recepción:
21-06-2023

Fecha de Aceptación:
16-01-2024

Fecha de Publicación:
05-02-2024



Public Educational Policy for the Prevention of Digital Addictions in Media and Information Literacy

Abstract

This essay examines the impact of the digital era on society, focusing on digital addictions among basic education students. Grounded in perspectives from various authors, such as Estefan (2019); who points out the digital illiteracy of digital natives, and Echeburúa (2021); who analyzes social media addiction, the text explores the risks of excessive use of digital technologies. It draws on Orlowski (2020); documentary to discuss emotional manipulation by technology companies. The proposal to include digital addiction prevention in public educational policies is based on the concept of media and information literacy from the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO, 2019). The essay incorporates Ademar and Vergara (2013); vision of comprehensive educational policies and the World Health Organization (WHO, 1994); perspective on life skills. It emphasizes an approach that involves students, parents, and educators, based on values education and the development of critical skills. The essay concludes that implementing these policies is crucial to counteract the negative effects of digital addictions and promote healthy development in the digital age.

Keywords: educational policy; prevention; digital addiction; media literacy; basic education.

International classification code: 5802.99 - Other (Media literacy and digital prevention).

How to cite this essay:

Pérez, V. (2024). **The Public Educational Policy for the Prevention of Digital Addictions in Media and Information Literacy**. *Revista Scientific*, 9(31), 414-431, e-ISSN: 2542-2987. Retrieved from: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.20.414-431>

Date Received:
21-06-2023

Date Acceptance:
16-01-2024

Date Publication:
05-02-2024

1. Introducción

La humanidad se encuentra en plena era digital, lo que ha generado una revolución en la vida de las personas, tanto en aquellas que nacieron en la época analógica como en los nativos digitales. Todo ello gracias a Internet y a las nuevas tecnologías (teléfonos inteligentes, tabletas electrónicas, redes sociales) dentro de este mundo globalizado. Tal ha sido el impacto de esta era que ha transformado la dinámica de los seres humanos en el planeta en lo relacionado con las costumbres, el lenguaje y el estilo de vida, especialmente en las zonas urbanas de los países desarrollados y en vías de desarrollo.

Dentro de las ventajas de la era digital se encuentra el acceso a gran cantidad de información, diversas opciones de entretenimiento, interacción con otras personas en cualquier parte del mundo, comercio y gobierno electrónico, y bienes y servicios digitales (servicios y educación en línea, software); lo cual conlleva al ahorro de costos, mayor eficacia y rapidez, más información disponible e innovaciones constantes en diferentes ámbitos.

Sin embargo, las tecnologías digitales evidencian también desventajas cuando, en vez de ser usadas como un medio, se vuelven un fin en sí mismas; lo cual puede generar en el usuario una disminución y/o falta de interacción con el mundo real, sentimientos de soledad, depresión, adicción a las redes sociales o videojuegos, recopilación de información y acceso a las huellas digitales de otros usuarios, consumo de abundante información falsa, y escasa o ausente disposición de socializar con el otro cara a cara.

Ante este fenómeno, el bienestar social real no se ha producido ni tampoco se dispone de las condiciones para que disminuyan las adicciones digitales (videojuegos, redes sociales) y, de hecho, la tendencia propiciada por las compañías tecnológicas es a incrementarlas a través de técnicas de modificación de conductas. Por lo tanto, el rasgo distintivo del siglo XXI va a ser la proliferación de conductas adictivas, sobre todo las relacionadas con las tecnologías digitales, razón por la cual este ensayo se basa en ellas. Ahora

bien, cabe preguntarse: Frente a esta realidad, ¿qué se puede sugerir para prevenir las adicciones digitales (videojuegos y redes sociales) en los estudiantes de educación básica?.

En este sentido, el presente ensayo tiene como objetivo sugerir la inclusión de la prevención de las adicciones digitales (videojuegos y redes sociales) en la política pública educativa de alfabetización mediática e informacional dirigida a estudiantes de educación básica, para propiciar el uso responsable y seguro de los recursos digitales.

2. Desarrollo

Existen variadas definiciones de Políticas Públicas, quien suscribe este artículo concuerda con la opinión de Ministerio de Planificación Nacional y Política Económica (MIDEPLAN, 2016): al plantear que estas constituyen estrategias gubernamentales diseñadas para abordar desafíos sociales específicos. Estas iniciativas integran objetivos, acciones y recursos para resolver problemas de interés colectivo, reflejando las prioridades políticas y los compromisos adquiridos. Su implementación requiere una coordinación eficaz entre distintos sectores y niveles de gobierno, así como la asignación adecuada de recursos humanos y financieros para lograr cambios significativos en la sociedad.

Las políticas públicas se formulan con la participación del gobierno y ciudadanos de diferentes sectores e implementadas por autoridades públicas legítimas. Este es el tipo ideal, según la conceptualización weberiana de construcción de una política pública en un régimen democrático, pero no se espera que sea así en uno autoritario. Otros de los aspectos a considerar, al momento de diseñar estas políticas públicas son: la planificación, la coordinación de todo el proceso, la flexibilidad para acordar las prioridades, la innovación a fin de realizar las transformaciones pertinentes y calidad para diferenciar lo estratégico (Aguilar, 2012).

En este sentido, Rayou y van Zanten (2015): aportan una visión integral de las políticas públicas educativas, describiéndolas como iniciativas gubernamentales basadas en principios y conceptos específicos. Estas políticas están diseñadas para influir en el sistema educativo y se ponen en práctica a través de la colaboración entre administradores y educadores. Su enfoque resalta la importancia de alinear los valores sociales con las acciones concretas en el ámbito educativo, buscando mejorar la calidad y eficacia de la enseñanza a nivel nacional.

Profundizando en el tema, Ademar y Vergara (2013a): plantea que las políticas públicas educativas son el marco rector que guía el sistema educativo de un país en todos sus niveles. Estas políticas, formuladas por el Estado, reflejan los valores y aspiraciones de la sociedad, a menudo plasmados en la Constitución. Su diseño implica una visión a futuro, estableciendo metas y estrategias que buscan no solo mejorar la educación, sino también moldear el desarrollo social y económico de la nación a largo plazo. Estas directrices abarcan desde la educación pública hasta la privada, buscando una coherencia que satisfaga las necesidades educativas de toda la población.

En este mismo orden de ideas, Ademar y Vergara (2013b): considera que las políticas educativas más efectivas surgen de un diálogo inclusivo y colaborativo. Estos programas se benefician de la participación activa de diversos sectores de la sociedad, incluyendo legisladores, gestores educativos, académicos, maestros y representantes sindicales. Este enfoque multidisciplinario garantiza que las políticas reflejen una variedad de perspectivas y experiencias, aumentando su relevancia y viabilidad. Al fomentar el consenso entre diferentes grupos de interés, estas iniciativas ganan legitimidad y apoyo, lo que facilita su implementación exitosa y su impacto duradero en el sistema educativo.

Una vez presentada una síntesis de aspectos relacionados con políticas públicas y políticas educativas, se considera pertinente abordar un fenómeno

que está afectando o tiene el potencial de afectar a los estudiantes de educación básica u obligatoria del mundo como lo son las adicciones digitales (videojuegos y redes sociales) lo cual consideramos amerita analizar y reflexionar sobre lo acontecido, para luego proponer una alternativa de solución o minimizar el efecto negativo que pueda ocasionar en la sociedad, por medio de una política pública educativa.

Resulta frecuente que muchos padres y madres de niños, niñas, adolescentes comenten que sus hijos permanecen más tiempo frente al celular inteligente, tabletas, computadoras, televisores y demás pantallas digitales que en otras actividades cotidianas; por lo que estos dispositivos electrónicos o medios son los que tienen más influencia en esta población que la educación académica recibida en sus clases presenciales o en línea. Este fenómeno los expone a los riesgos de una información sin fronteras, donde las plataformas digitales, abiertas y anónimas los ponen en peligro de ser víctimas fáciles de manipulaciones y mentiras.

El impacto de la tecnología digital se constata con el hecho de que el 62,5% de la población mundial son usuarios de Internet, es decir, que 4.95 billones de personas se conectan a la red de redes (We Are Social, 2022). Otros datos que evidencian el impacto de la tecnología digital en la población mundial indican que globalmente el tiempo consumido en móvil continúa en alza en relación a los minutos móviles como porcentaje total de minutos digitales de septiembre 2019 a septiembre 2020. Tal como se evidencia en los siguientes cinco (5) países: India 94% (+2%), Indonesia 93% (+3%), México 87% (+6%), Brasil 87% (+3), Argentina 86% (+9%). En definitiva, las aplicaciones en celulares inteligentes reciben el mayor consumo de tiempo en la mayoría de los mercados globales (Fosk, 2021).

En relación con la era digital, a muchas personas se les redujo su mundo físico y se amplió su mundo digital, donde en gran medida su humanidad ha sido desplazada por lo digital. Esta realidad se percibe

inquietante porque, aunque se reconocen y valoran las ventajas de la tecnología digital, resulta temerario minimizar u omitir los riesgos que su uso representa especialmente para los nativos digitales cursantes de educación básica.

Los nativos digitales presentan una habilidad técnica natural en el uso de la tecnología digital, porque su diseño es eficiente y sencillo. No obstante, estas generaciones se caracterizan por una ausencia de habilidades para procesar información, generar contenido a partir de datos que encuentren en Internet, entender las consecuencias de lo que hacen en línea, solucionar problemas complejos, pensar críticamente, trabajar en equipo, autorregularse, ser autosuficientes en el medio tecnológico; lo cual es la puerta para el conocimiento y el mecanismo principal de comunicación y producción de valor; es decir, son analfabetas digitales por ser usuarios que frecuentemente desconocen lo que están utilizando, para qué funciona o para qué se puede usar y qué no en la red (Estefan, 2019).

Las compañías tecnológicas han creado sistemas algorítmicos enormes, con la finalidad de espiar a sus usuarios y así captar sus datos continuamente; para posteriormente implantar modelos de modificación de conducta que impactan muy sutilmente en el mundo (Fundación Telefónica, FT, 2018a). En este sentido, la Fundación Telefónica (FT, 2018b): traza que la estructura actual de Internet se ha desarrollado de manera que aprovecha y manipula las emociones humanas, con un énfasis particular en las reacciones negativas.

Este fenómeno se debe a que el contenido que evoca emociones como la ira, el miedo o la indignación tiende a generar más participación y propagarse más rápidamente en las plataformas digitales. Como resultado, los algoritmos y sistemas en línea han evolucionado para favorecer y amplificar esta negatividad, creando un ciclo que refuerza y exagera las emociones negativas en detrimento de las positivas, lo que puede tener consecuencias

significativas en la psicología individual y colectiva de los usuarios.

El documental “El Dilema de las Redes Sociales” destaca un fenómeno preocupante en la era digital: la dependencia emocional de las plataformas en línea. Esta metáfora de los “chupetes digitales” ilustra cómo las redes sociales se han convertido en un mecanismo de escape y consuelo para muchos, especialmente los jóvenes. En lugar de desarrollar habilidades saludables para manejar emociones difíciles, las personas recurren cada vez más a sus dispositivos y a la interacción virtual como forma de alivio inmediato, lo que puede obstaculizar el desarrollo de resiliencia emocional y habilidades sociales en el mundo real (Orlowski, 2020a).

En otro orden de ideas, el uso de las tecnologías digitales implican riesgos donde se destacan la violación de los derechos humanos, el incremento de la desigualdad social, la disminución de los puestos de trabajo, la amenaza a la privacidad, la vulneración de la seguridad personal y cibernética, el ciberacoso, el ciberacoso sexual o grooming, la ciberviolencia de género, el sexting, la sextorsión, la pornovenganza y las adicciones digitales relacionadas con videojuegos, celulares inteligentes y redes sociales (Flores, 2014).

En este sentido, las redes sociales son una droga; lo cual se debe a que los seres humanos están programados biológicamente para conectarse con otras personas, esto a su vez tiene efectos directos en la producción de dopamina como recompensa.

Este sistema se ha producido a lo largo de la evolución de la humanidad, para que las personas se unan y vivan en comunidad, se apareen y propaguen la especie. Sin duda de que un vehículo que optimiza la conexión entre las personas son las redes sociales, por lo que son potencialmente adictivas (Orlowski, 2020b).

Las adicciones digitales se presentan cuando se usan compulsivamente dispositivos digitales; tales como: teléfonos inteligentes,

tabletas, laptops, entre otros. Dentro de las adicciones digitales se encontrarían los videojuegos y las redes sociales.

En relación al Trastorno por Videojuegos, resulta ser una gran novedad que la Organización Mundial de la Salud (OMS) (World Health Organization, WHO, 2018): haya incluido en la Clasificación Internacional de Enfermedades 11.a revisión (CIE-11) las conductas adictivas que no están vinculadas con el consumo de drogas y más aún incorporar el trastorno por videojuego; lo cual se debe a las revisiones de investigaciones científicas publicadas y al consenso de especialistas de distintas áreas del conocimiento y nacionalidades, que intervinieron en el proceso de reuniones técnicas durante la realización del manual.

Acorde con esto, Carbonell (2020): en base a lo publicado por la Organización Mundial de la Salud (OMS), asevera que el Trastorno por Videojuego se caracteriza por una pérdida significativa de control sobre los hábitos de juego. Los afectados experimentan dificultades para regular cuándo comienzan a jugar, con qué frecuencia lo hacen y por cuánto tiempo.

Esta actividad se vuelve prioritaria, desplazando otras responsabilidades e intereses importantes. A pesar de enfrentar consecuencias negativas en diversos aspectos de su vida, las personas continúan o incluso intensifican su comportamiento de juego. Para un diagnóstico formal, estos síntomas deben persistir durante al menos un año, lo que indica la naturaleza crónica y arraigada de este trastorno.

Con respecto a la adicción a las redes sociales, Echeburúa (2021a): señala que se presenta cuando existe un uso compulsivo y descontrolado de estas plataformas. Los individuos afectados experimentan síntomas de abstinencia cuando no pueden acceder a ellas, y desarrollan tolerancia, necesitando cada vez más tiempo en línea para satisfacerse. Este comportamiento tiene un impacto negativo generalizado, afectando la salud física y mental, las relaciones personales y el rendimiento académico o laboral.

La atención se concentra excesivamente en el mundo virtual, limitando la participación en otras actividades y reduciendo el interés por temas diversos. Esta adicción crea una experiencia de realidad alterada, similar a los efectos de las drogas, donde la gratificación inmediata nubla la percepción de las consecuencias a largo plazo, generando un ciclo de problemas cada vez más graves en múltiples aspectos de la vida del individuo.

En este sentido, algunos investigadores establecen que existe una analogía entre la adicción a las redes sociales y la adicción a las drogas, por lo que las redes sociales las consideran adictivas, evidenciado por el grado de interferencia negativa que ocasiona en la vida cotidiana de la persona afectada, quien pertenece a un grupo reducido de sujetos vulnerables a las adicciones por presentar algunos rasgos de la personalidad o estados emocionales que incrementan su fragilidad psicológica (malestar emocional, impulsividad) o bien un problema clínico previo (depresión o hiperactividad) o en otros casos insatisfacción personal con su vida o carencia de un afecto consistente (Echeburúa, 2021b).

Cabría agregar que existen otros factores desencadenantes de la adicción a las redes tales como el vacío existencial (aislamiento social, falta de objetivos, inactividad), la frustración ante situaciones psicosociales que rebasan la capacidad de afrontamiento (rupturas afectivas, fallecimiento de seres queridos) y se busca el escape o la evitación a través de la conducta adictiva.

Otro de los riesgos significativos de las tecnologías digitales se enfoca en los algoritmos; los cuales desempeñan la función de selección de información, noticias, interacción compromisos políticos, a los cuales acceden los usuarios de las compañías tecnológicas. Igualmente, estos sistemas inteligentes tienen el poder de cancelar las cuentas de los adversarios a sus intereses económicos y/o políticos o al menos dificultan el acceso o su divulgación en línea.

Entre otro de los peligros del uso de las tecnologías digitales, se presenta cuando las personas delegan sus decisiones a los algoritmos de la inteligencia artificial; tales como seguridad en sus propiedades, actividades cotidianas, rutas de tránsito cuando manejan sus vehículos. La capacidad de la mayoría de los reguladores de controlar el contenido malicioso, nocivo o inadecuado es insuficiente; por ello una solución consiste en proporcionarle a los ciudadanos conocimientos y competencias necesarias para usar los recursos digitales de una forma responsable y segura; lo cual se logra a través de la Alfabetización Mediática e Informacional; que es definida por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2019a): como una estrategia educativa integral que responde a la rápida evolución tecnológica actual.

Este enfoque busca desarrollar en las personas habilidades cruciales para navegar el mundo digital, incluyendo la capacidad de acceder, analizar y evaluar críticamente la información en diversos medios. Va más allá del mero consumo de contenidos, fomentando la creación responsable y ética de información. Además, promueve el uso de medios digitales como herramientas para la defensa de los derechos humanos y el avance del desarrollo sostenible, preparando a los individuos para ser ciudadanos activos y conscientes en la era de la información.

El propósito de la alfabetización mediática es que las personas adquieran la habilidad de entender y evaluar críticamente los contenidos de los medios de comunicación que permita tener el criterio y los argumentos para descifrar el origen de esos contenidos y reconocer si son fiables o no; igualmente promover el derecho del individuo a comunicarse y expresarse; así como también buscar, recibir y difundir información e ideas (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO, 2019b). La alfabetización mediática e informativa abarca: los medios de comunicación, la información, la libertad de expresión y de información, las

noticias, la computación, la Internet, la tecnología digital y la biblioteca.

Resulta pertinente que la alfabetización mediática e informacional explique la función de los sistemas de inteligencia artificial, que se basan en la manipulación y en mantener la atención de los consumidores de contenido digital; así mismo alertar sobre los riesgos del ciberacoso, pornovenganza y adicciones digitales (videojuegos, redes sociales, pornografía en línea) entre otros. Además, advertir sobre los peligros de ser víctima de la penetración del crimen organizado en los medios sociales; así como también a otros usos problemáticos de la red; por lo cual todo ello tiene implicaciones tecnoéticas a considerar.

El diseño de la alfabetización mediática e informativa requiere de la participación de un equipo transdisciplinario conformado por expertos profesionales en las áreas afines a la educación (antropólogos, psicólogos, trabajadores sociales, sociólogos, médicos...), incluyendo además a la academia, las empresas, la sociedad civil, los miembros de organizaciones comprometidas con el desarrollo educativo del país, los operadores de redes y plataformas; así como también los representantes del gobierno; es decir, los encargados de formular políticas y los creadores de contenidos.

En este contexto, en atención al cambio cultural generado por el desarrollo de las ciencias y la tecnología y de la adaptación a las circunstancias adversas generadas por la pandemia del COVID-19 y sus variantes; que a su vez ocasionaron o agudizaron crisis económicas, políticas, sociales y de valores en los países a nivel mundial.

Se sugiere a los expertos incluir políticas públicas educativas de alfabetización mediática e informacional, que abarque la prevención de las adicciones digitales (videojuegos y redes sociales) por ser uno de los riesgos que se presentan por el uso inadecuado de estas tecnologías y con ello su abordaje resulte más contextualizado e integral, dirigido a estudiantes de educación básica u obligatoria con la participación de sus padres, madres,

representantes y especialmente los docentes por ser adultos significativos para esta población.

La propuesta que se maneja en este contexto se enfoca en la prevención universal de las adicciones digitales, donde dentro del abordaje de los riesgos de las tecnologías digitales se plantee que las compañías de videojuegos y redes sociales manipulan a sus usuarios al acceder a sus datos; a través del diseño de algoritmos que se programan principalmente para mantener la atención de las personas; lo cual conlleva a inducir conductas adictivas, ansiosas y depresivas; así como también emociones negativas (miedo, rabia, frustración). Igualmente, se incluiría información sobre las adicciones a los videojuegos y redes sociales y sus efectos en niños y adolescentes.

En esta propuesta de prevención de las adicciones digitales, se debe igualmente considerar la perspectiva de género; dado que las investigaciones han puesto en evidencia que existen diferencias entre varones y hembras en el uso de las tecnologías digitales; ya que en el caso de los varones prefieren principalmente los juegos y las actividades de entretenimiento como los juegos en línea, las videoconsolas y las apuestas deportivas.

Por su parte, las niñas y las adolescentes seleccionan especialmente las actividades relacionales y afectivas tales como: interacción en redes sociales y uso del teléfono inteligente. Cabe destacar, que este planteamiento no significa que en estas poblaciones no se puedan presentar gustos variados o tendencias opuestas a lo que prefiere la mayoría, pero se deben atender las condiciones socioculturales que inciden en esta realidad.

Otro aspecto a considerar en la prevención de las adicciones digitales es la educación en valores, dada la presencia de antivalores, violencia escolar y otros problemas conductuales que se registra en los centros educativos; resulta pertinente cultivar el respeto, responsabilidad, tolerancia, solidaridad, generosidad, compasión, honestidad, libertad y paz; a través de historias en

películas, videos, documentales, libros y cuentos, con la finalidad que los valores guíen la forma de pensar, sentir y comportarse en niños, niñas y adolescentes.

Además, se requiere hacer realidad la propuesta de la Organización Mundial de la Salud (OMS) relativa a la construcción y desarrollo de habilidades para la vida, en los estudiantes de los diferentes niveles educativos, éstas conforman un conjunto básico de destrezas psicosociales que se enfocan en la promoción de la salud y el bienestar de los niños, niñas y adolescentes; lo cual posibilita conocerse mejor a sí mismo y “al alter”, mejorar las competencias personales y sociales, al momento de afrontar los desafíos de la vida diaria.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) (WHO, 1994a): ha delineado diez habilidades esenciales para la vida. Estas abarcan la toma de decisiones, resolución de problemas, pensamiento creativo y crítico, comunicación efectiva, habilidades interpersonales, autoconciencia, empatía, y manejo de emociones y estrés.

La OMS enfatiza que la enseñanza de estas habilidades debe basarse en métodos participativos y experienciales. Esto incluye trabajar en grupos pequeños o parejas, utilizando técnicas como lluvia de ideas, dramatizaciones, juegos y debates (WHO, 1994b). Este enfoque práctico y dinámico busca que los participantes no solo comprendan estas habilidades teóricamente, sino que las apliquen y desarrollen activamente en situaciones similares a la vida real.

3. Conclusiones

Considerando que las políticas públicas educativas representan una visión de la sociedad a mediano y largo plazo, resulta pertinente tomar en cuenta que los estudiantes de educación básica necesitan que se les prevenga de las adicciones digitales. Esto se debe a que la mayoría demuestra ser analfabeta digital, pues desconoce cómo funcionan y los riesgos que enfrenta

al utilizar los recursos tecnológicos, aunado al hecho de que permanecen mucho tiempo frente a las pantallas en detrimento de otras actividades que favorecen su desarrollo integral.

Cabe destacar que las compañías tecnológicas anteponeen sus beneficios económicos al bien común de sus usuarios, por lo que estudian y practican la manipulación de conciencias y la inducción de cambios de conductas, con la finalidad de que sus productos y/o servicios sean consumidos masivamente. Además, propician que las personas experimenten emociones negativas (frustración, rabia) y se sientan ansiosas y/o deprimidas por vivir en mundos irreales, distorsionados y falsos, creados gracias a los diseños y algoritmos de estas empresas que evidencian carencia de escrúpulos.

Ante esta realidad inquietante, se considera pertinente sugerir que la prevención de las adicciones digitales (videojuegos y redes sociales) se incluya en la política pública educativa de la alfabetización mediática e informacional, dirigida a estudiantes de educación básica, sus padres, madres, representantes y docentes. El fin es proporcionar conocimientos y competencias necesarias para usar los dispositivos digitales con responsabilidad y seguridad, donde se aplique una prevención universal con perspectiva de género, cuyo contenido se base en educación en valores y habilidades para la vida.

4. Referencias

- Ademar, H., & Vergara, M. (2013). **La política educativa, más allá del concepto: Una experiencia de escritura académica en contextos formativos**. 1^{era} Edición, ISBN: 978-987-602-273-6. Argentina: Editorial Comunicarte.
- Aguilar, L. (comp.). (2012). **Política Pública**. Segunda reimpresión, ISBN: 978-607-03-0252-7. México: Siglo XXI Editores, S.A. de C.V.

- Carbonell, X. (2020). **El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos.** *Papeles del Psicólogo*, 41(3), 211-218, e-ISSN: 1886-1415. España: Consejo General de la Psicología de España.
- Echeburúa, E. (2021a,b). **Presente y Futuro de las Adicciones a las Redes Sociales, a Internet y al Juego Online.** Madrid, España: Asociación Proyecto Hombre.
- Estefan, S. (2019). **Ser Nativo Digital y ser Alfabeto Digital no es lo mismo (y eso es grave).** Colombia: TECHcetera.
- Flores, J. (2014). **Uso Seguro y Saludable de Internet. Guía para docentes y educadores.** Madrid, España: Pantallas Amigas.
- Fosk, A. (2021). **Perspectivas del Escenario Digital Latinoamericano.** Chile: Comscore, Inc.
- FT (2018a). **TELOS 109. Un Debate sobre Tecnoética y la Humanidad de la Tecnología.** Madrid, España: Fundación Telefónica.
- FT (2018b). **Tenemos que Cambiar el Modelo: Toda la Economía se Basa en Manipular Personas.** *Telos*, 109, 26-34. España: Fundación Telefónica.
- MIDEPLAN (2016). **Guía para la Elaboración de Políticas Públicas.** ISBN: 978-9977-73-090-5. Costa Rica: Ministerio de Planificación Nacional y Política Económica.
- Orlowski, J. (dir.). (2020a,b). **The Social Dilemma.** Estados Unidos: Argent Pictures, Exposure Labs, The Space Program. Distribuidora: Netflix.
- Rayou, P., & van Zanten, A. (2015). **Les 100 mots de l'éducation.** ISBN: 9782130732174. France: Presses Universitaires de France.
- UNESCO (2019a,b). **Marco de competencias de los docentes en materia de TIC UNESCO.** ISBN: 978-92-3-300121-3. París, Francia: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

- We Are Social (2022). **Digital Report 2022: El informe sobre las tendencias digitales, redes sociales y mobile.** Madrid, España: We Are Social, S.L.
- WHO (1994a,b). ***Life Skills Education for Children and Adolescents in Schools.*** Geneva, Switzerland: World Health Organization.
- WHO (2020). ***Addictive behaviours: Gaming disorder.*** Geneva, Switzerland: World Health Organization.

Vicglady María Pérez Gómeze-mail: vicglady@gmail.com

Nacida en Caracas, Venezuela, el 9 de septiembre de 1973. Egresada con el título de Magíster en Ciencias mención Orientación en Sexología y de Especialista en Terapia de la Conducta Infantil del Centro de Investigaciones Psiquiátricas, Psicológicas y Sexológicas de Venezuela (CIPPSV); Igualmente, con una especialización en Prevención Integral en Adicciones en la Universidad Nacional Experimental “Simón Rodríguez” (UNESR); Licenciada en Educación Especial Mención: Retardo Mental de la Universidad “José María Vargas” (UJMV); Docente VI de Educación Básica en Organismo Público y Docente; Asistente en Instituciones Universitarias.