



XUNTA
DE GALICIA



PROGRAMA DE
CONVIVENCIA
ESCOLAR



Aseia Galicia

Asociación para a Saúde Emocional
na Infancia e na Adolescencia

LA SALUD EMOCIONAL EN LA ADOLESCENCIA: DEL PARADIGMA DE LA TRANSGRESIÓN AL PARADIGMA DE LA TRISTEZA

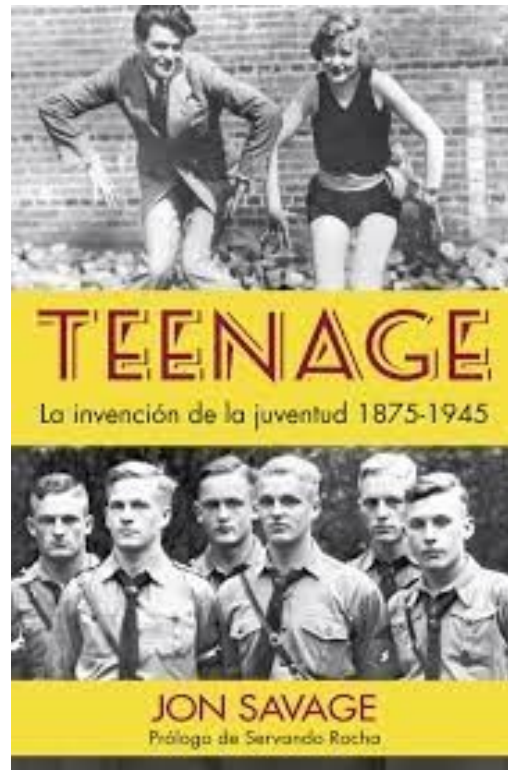
I CONGRESO DE CONVIVENCIA E BENESTAR EMOCIONAL - 7 MARZO 2023

DEL BEBÉ AL ADULTO

- Fase Prenatal
- Perinatal
- Infancia
- Niñez
- Adolescencia ← Pubertad
- Adultez ← Juventud
- Vejez o ancianidad



LA INVENCION DE LA ADOLESCENCIA



La adolescencia como una edad intermedia entre la infancia y la vida adulta:

- Tomando creciente protagonismo desde medios burgueses durante el S.XVIII,
- Cristalizando lentamente con el correr del S.XIX a través de la instauración de la escuela obligatoria,
- Se emanciparse en los años sesenta del S.XX.
- A partir de los años 90 del siglo pasado y debido a cambios en la configuración social, la adolescencia se entroniza y de forma progresiva pasa a ocupar un lugar central en las sociedades contemporáneas occidentales.

Convirtiéndose en una larga etapa, que genera una gran deseabilidad social



INFANCIA



ADULTEZ

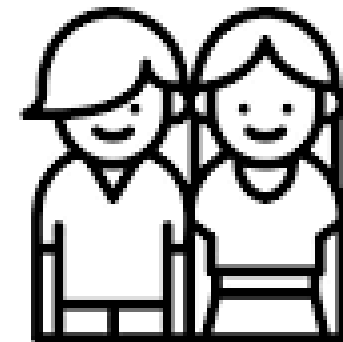
ADOLESCENCIA

SER ADOLESCENTE. ¿TRANSICIÓN O DESTINO?

PEDAGOGÍAS CONTEMPORÁNEAS

RICARDO FANDIÑO PASCUAL
VANESSA RODRÍGUEZ POUSADA

SER ADOLESCENTE
¿TRANSICIÓN O DESTINO?



CAMBIOS EN LA INFANCIA CONTEMPORÁNEA



Lo nuevo:

- La importancia creciente que ocupa el **grupo de iguales**
- **Lo digital** como una esfera de la realidad en la que operan..
- La importancia de la **multitarea**
- **Menos niños.**
 - Bien escaso, bien valioso, **protección**
 - Adultez **infantofílica** vs. Adultez **infantofóbica**
- Las **características y funcionalidad de las familias**

CAMBIOS EN LA ADOLESCENCIA CONTEMPORÁNEA

Lo nuevo

- **Lo digital** como una esfera de la realidad en la que operan..
- La fuerte **emergencia del feminismo y la diversidad sexual**
- La **percepción del futuro no como algo deseable** que promete una mejoría
- El hecho de ocupar la **centralidad social.**
- Las **características y funcionalidad de las**



- La adolescencia como **juventud social prolongada**.
- Los **cambios sucedidos en el mundo laboral** interfieren en los proceso de autonomía
- Vivimos en una **civilización del ocio** (Dumazedier, 1968).
- La **emergencia de un mundo digitalizado** donde la realidad opera también en un continuo espacio-tiempo virtual.
- El **deterioro de las grandes verdades de la modernidad como referentes**
- **La saturación del yo** descrita por Gergen (1992).
- **El peso de las tribus urbanas como movimientos de identificación.**

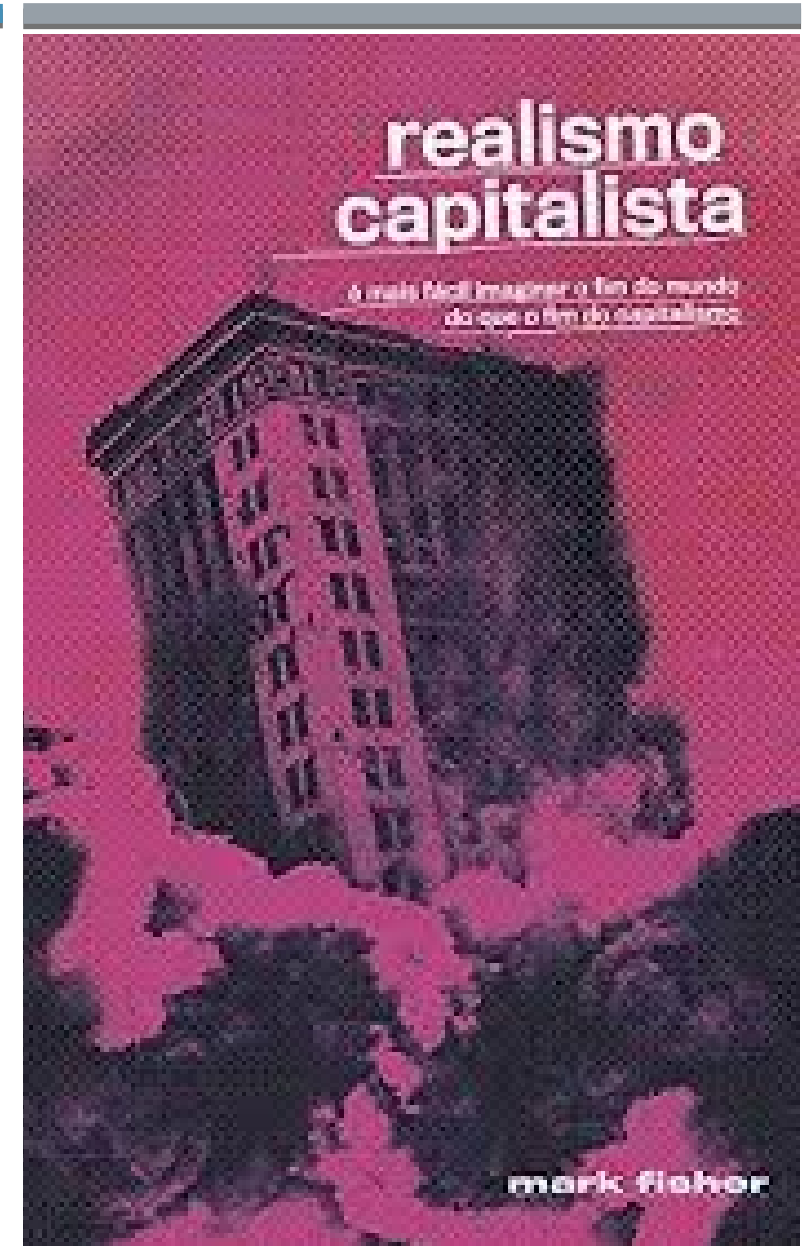
ESCENARIOS DE UN FUTURO INCIERTO

- La conciencia de la existencia de una crisis climática
- El desarrollo de la inteligencia artificial
- La emergencia de internet
- Las migraciones masivas.
- Las crecientes dificultades para mantener sistemas de protección social

JAMESON
BERARDI



FISHER

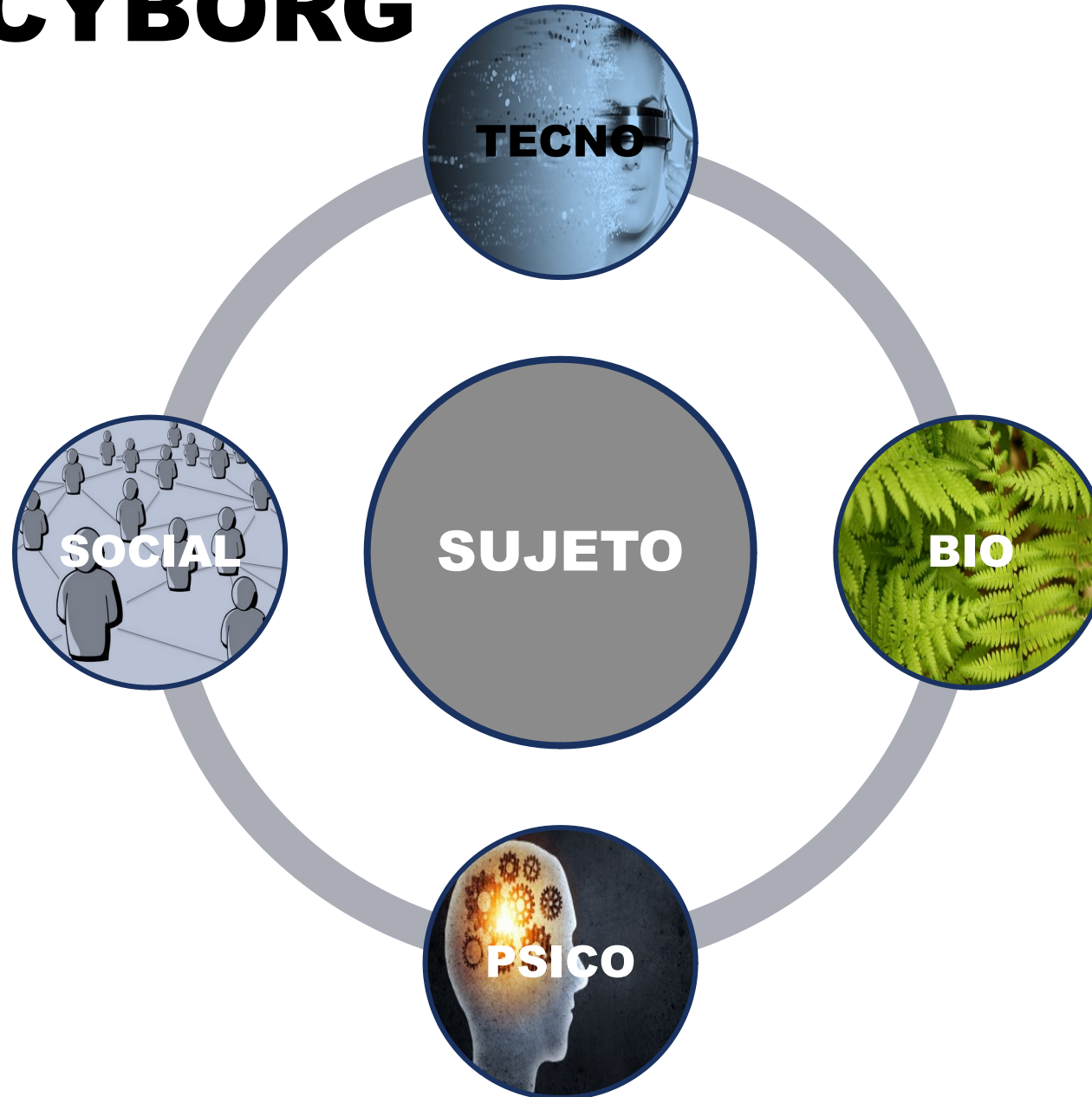


EL SUICIDIO ANÓMICO

- Durkheim establece las bases sociales del suicidio distinguiendo entre suicidios egoístas, altruistas, anómicos y fatalistas. El suicidio anómico sería el que se da en sociedades cuyas instituciones y cuyos lazos de convivencia se hallan en situación de desintegración.
- Para Merton (2002) la anomia es una disociación entre los objetivos culturales y el acceso a los medios necesarios para llegar a esos objetivos



SUJETO CYBORG



LA DIMENSIÓN VIRTUAL



- En el año 2008 había autores que proponían la inclusión en el DSM-5 (en aquel momento en proceso de estudio y redacción) de la adicción a internet en tres subtipos: el juego excesivo, el cibersexo y el envío excesivo de mensajes. **Se estimaba patológico un uso de más de tres horas de internet**
- Diez años después el desarrollo de aplicaciones de mensajería instantánea, o para favorecer encuentros sexuales, tensionan aquellos criterios que, finalmente, no fueron aceptados por la APA, hasta desplazar la normalidad mucho más allá de lo esperado.

El uso de los dispositivos entre preadolescentes y adolescentes ha aumentado un 17 % desde que comenzó la pandemia.



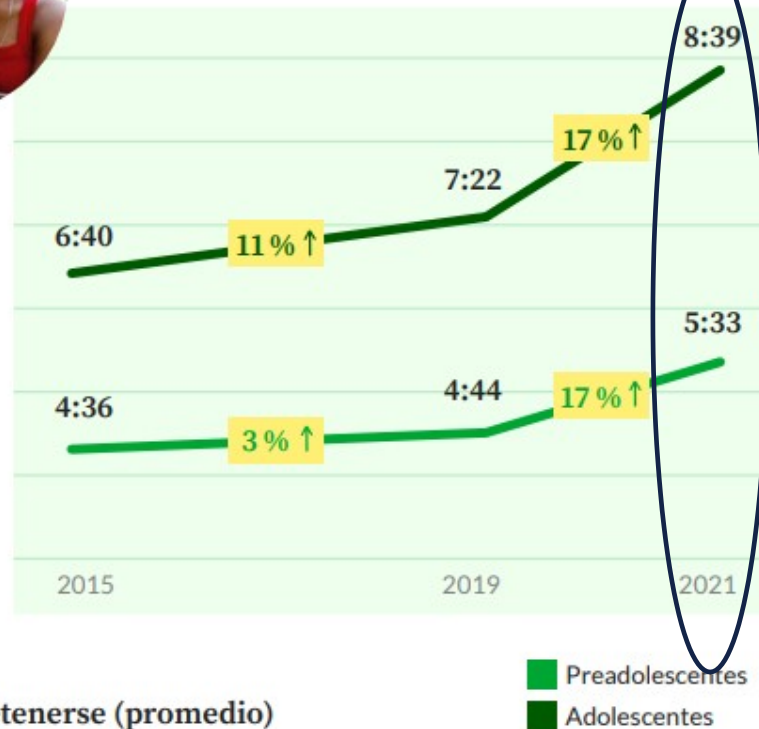
El tiempo que los niños pasan frente a las pantallas ha aumentado más en los últimos dos años que en los cuatro anteriores.

En general, los varones usan más los dispositivos que las niñas.

Los niños afroamericanos e hispanos / latinos usan los dispositivos más que los niños blancos.

Y los niños de hogares de altos ingresos usan los dispositivos para entretenerse menos que los niños de hogares de ingresos medios y bajos.

Tiempo total de uso diario de los dispositivos para entretenerse (promedio)



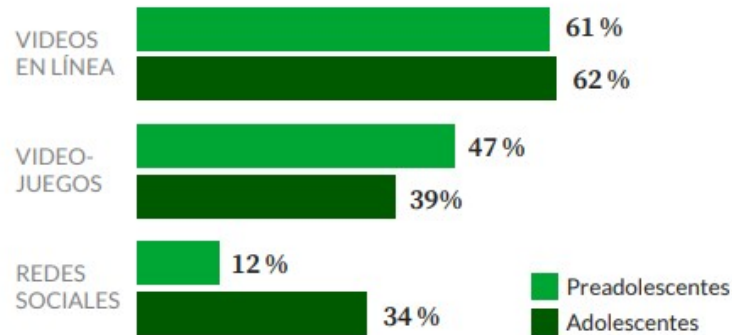
Tiempo total de uso diario de los dispositivos para entretenerse (promedio)

THE COMMON SENSE CENSUS: MEDIA USE BY TWEENS AND TEENS, 2021

favorita de los preadolescentes y adolescentes con los dispositivos.



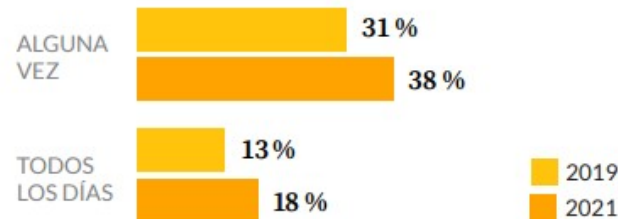
Porcentaje de jóvenes de 8 a 18 años que disfrutaban "mucho" de cada actividad, 2021



El uso de las redes sociales está creciendo entre los preadolescentes.



Entre los preadolescentes, porcentaje que usa las redes sociales...



Uso promedio diario de los dispositivos para entretenerse, por actividad y edad, 2021



La lectura electrónica incluye libros digitales y textos en línea (artículos, historias, noticias, etc.)

THE COMMON SENSE CENSUS: MEDIA USE BY TWEENS AND TEENS, 2021

USO COMPULSIVO DE INTERNET Y JUEGO EN LINEA

- ESTUDES (2019) establece una prevalencia del **uso compulsivo de internet entre los adolescentes de un 20 % (de un 23,4 % en las chicas y de un 16,4 % en los chicos)**, y que se ha reducido en un punto en los últimos dos años si aplicamos los criterios de la escala CIUS (The Compulsive Internet Use Scale).
- ESTUDES (2019) señala que la prevalencia de **jugar dinero en línea en el último año crece desde los 14 a los 18 años (del 8,0 al 14,6 %)**, pero debemos tener en cuenta que en el caso del juego presencial asciende desde el 18,6% de los chicos y las chicas de 14 años hasta el 37,2 % de los de 18.

LA TRANSFORMACIÓN ÉTICA DE INTERNET *¿CÓMO CONVERTIRSE EN UN HACKER?* ERIC RAYMOND (2001)

- Los hackers son los constructores de internet.
- Los que entendemos como piratas informáticos son los denominados crackers.
- La mitología hacker dice que la palabra hack viene del ruido que se produce al ensamblar piezas, mientras la crack es el que se produce al romper piezas.
- El adolescente contemporáneo es el hacker que puede transformar la realidad y al igual que los constructores de internet, evolucionar la propia condición humana.



CULTURA DE LA TRANSGRESIÓN VS. CULTURA DE LA TRISTEZA

50s



50s/60s



60s/70s



70s/80s

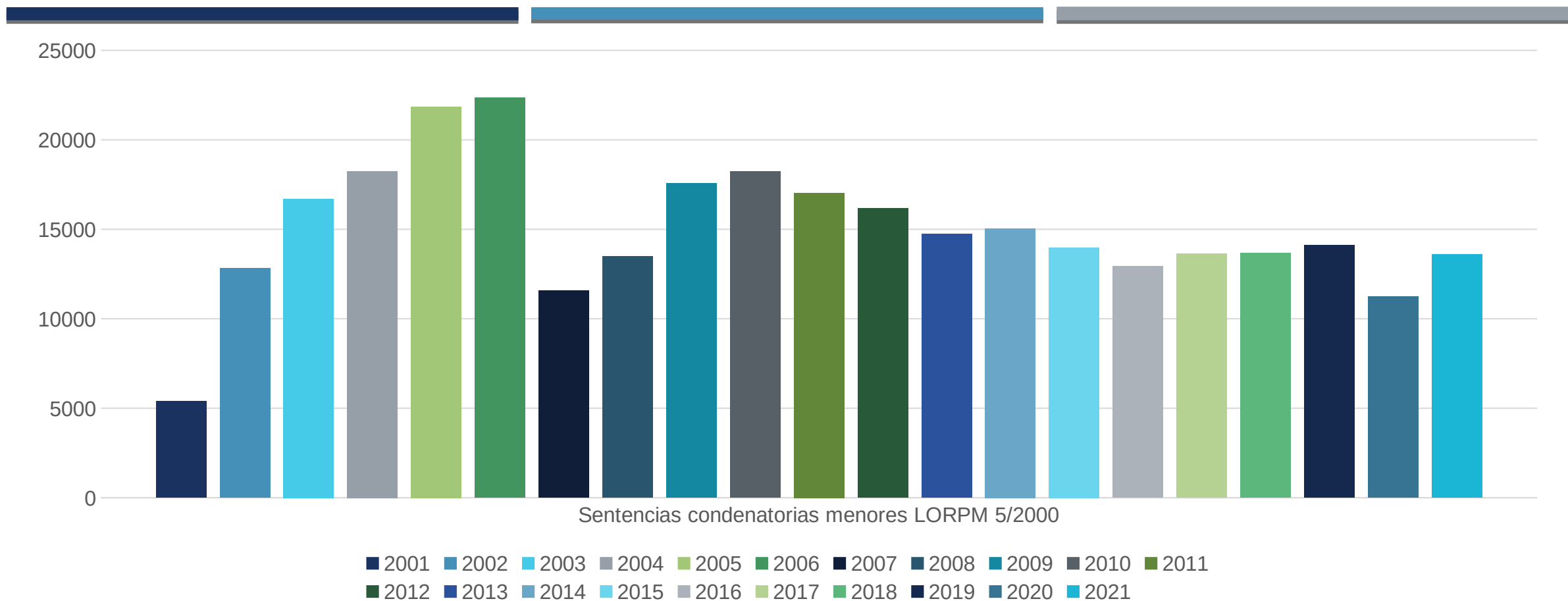


90s/00s



2020





SENTENCIAS CONDENATORIAS
MENORES

LORPM 5/2000 (Fuente INE)

Tabla 1.2.5.

Prevalencia de consumo de drogas alguna vez en la vida, últimos 12 meses, últimos 30 días y a diario en los últimos 30 días entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14-18 años (%). España, 1994-2021.

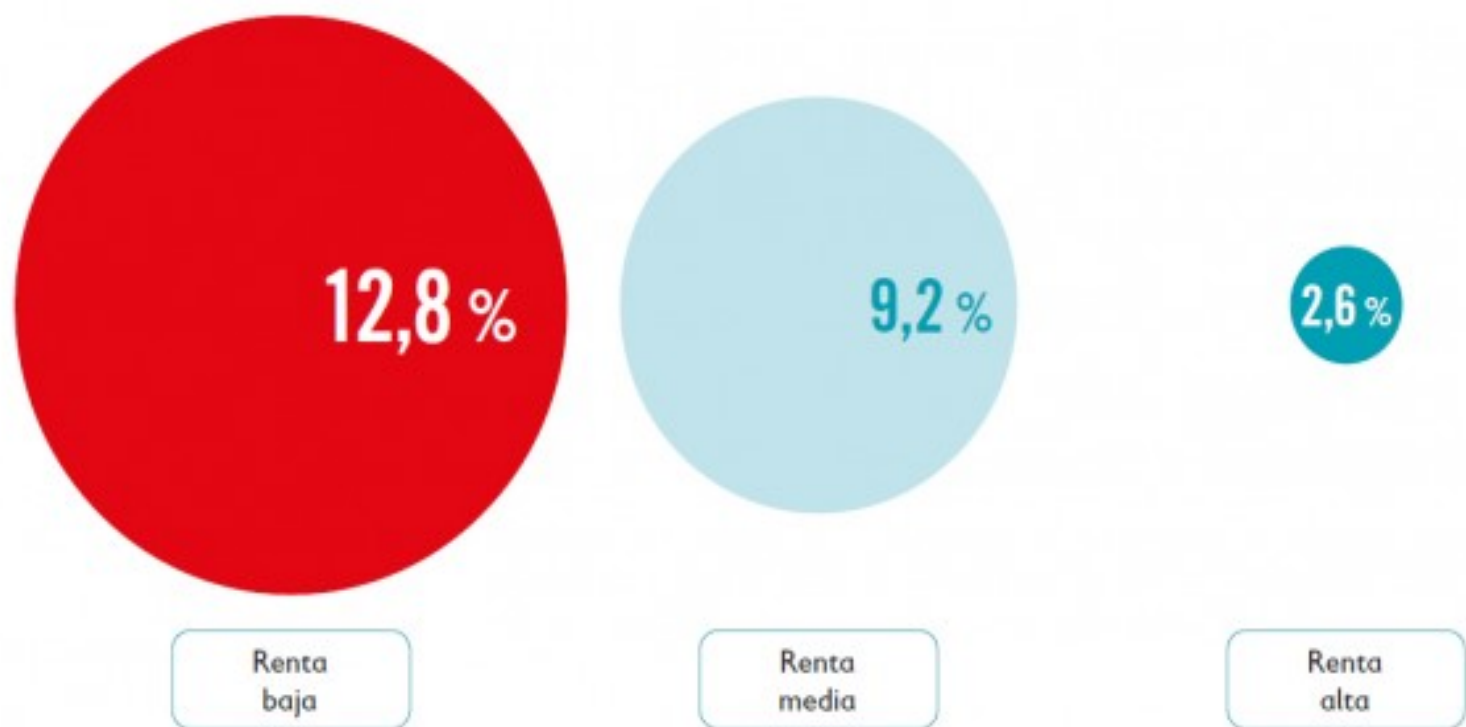
	Prevalencia de consumo alguna vez en la vida													
	1994	1996	1998	2000	2002	2004	2006	2008	2010	2012	2014	2016	2019	2021
Alcohol	84,1	84,2	86	78	76,6	82	79,6	81,2	75,1	83,9	78,9	76,9	77,9	73,9
Tabaco	60,6	64,4	63,4	61,8	59,8	60,4	46,1	44,6	39,8	43,8	38,4	38,5	41,3	38,2
Cannabis	20,9	26,4	29,5	33,2	37,5	42,7	36,2	35,2	33	33,6	29,1	31,1	33	28,6
Hipnosedantes*	6,9	7,7	7,7	8,8	8,5	10	12,1	17,3	18	18,5	16,1	17,9	18,4	19,6
Hipnosedantes**	6,1	6,1	6,4	6,9	6,5	7	7,6	9,4	10,4	8,9	7,8	8	8,6	10,3
Cocaína polvo y/o base	2,5	3,4	5,4	6,5	7,7	9	5,7	5,1	3,9	3,6	3,5	3,2	2,9	2,7
Éxtasis	3,6	5,5	3,6	6,2	6,4	5	3,3	2,7	2,5	3	1,2	2,3	2,6	3,1
Alucinógenos	5,1	6,8	5,5	5,8	4,4	4,7	4,1	4,1	3,5	3,1	1,8	1,6	1,9	1,7
Inhalables volátiles	3,1	3,3	4,2	4,3	3,7	4,1	3	2,7	2,3	1,9	0,9	1	1,7	1,8
Setas mágicas	-	-	-	-	-	-	-	-	2,1	2,2	1,3	1,4	1,7	1,3
Metanfetamina	-	-	-	-	-	-	-	-	0,8	0,9	0,8	1,4	1,6	1,5
Anfetaminas	4,2	5,3	4,3	4,5	5,5	4,8	3,4	3,6	2,6	2,4	1,4	1,7	1,5	1,5
Heroína	0,5	0,5	0,9	0,6	0,5	0,7	1	0,9	1	1	0,6	0,8	0,7	0,5
GHB	-	-	-	-	-	-	1,2	1,1	1,2	1,3	1	0,6	0,6	0,4
Esteroides anabolizantes	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0,7	0,6	0,5	0,4	0,4

ESTUDES
2022

HIPNOSEDANTE S

- Eusebio Mejías (2017), pone en relación este incremento con el hecho de que **vivimos en una sociedad intolerante al malestar** y el sufrimiento personal, en la que no entendemos ni aceptamos tener que aguantar pequeños dolores o molestias
- Marino Pérez (2019), nos dice que actualmente la gente **prefiere «ser feliz a ser normal»**
- Fandiño y Rodríguez (2021): **“Ser feliz es un imperativo social hoy en día:** cuando la lógica de la vida introduce el malestar como un factor más en el interior del propio desarrollo y evolución, este debe ser placado, evacuado como algo impropio de una persona capaz. La tiranía de la felicidad nos dice que **sufrir, sentir malestar, es de «fracasados»**, hasta llegar a culpabilizarnos por tener este sentimiento, ya que si quieres y te esfuerzas no hay por qué sufrir

Porcentaje de niños, niñas y adolescentes con trastornos mentales y/o de conducta por nivel de renta



Fuente: Elaboración propia (2021).

LA SALUD MENTAL INFANTO JUVENIL Y EL NIVEL DE RENTA

Fuente: Save de Children

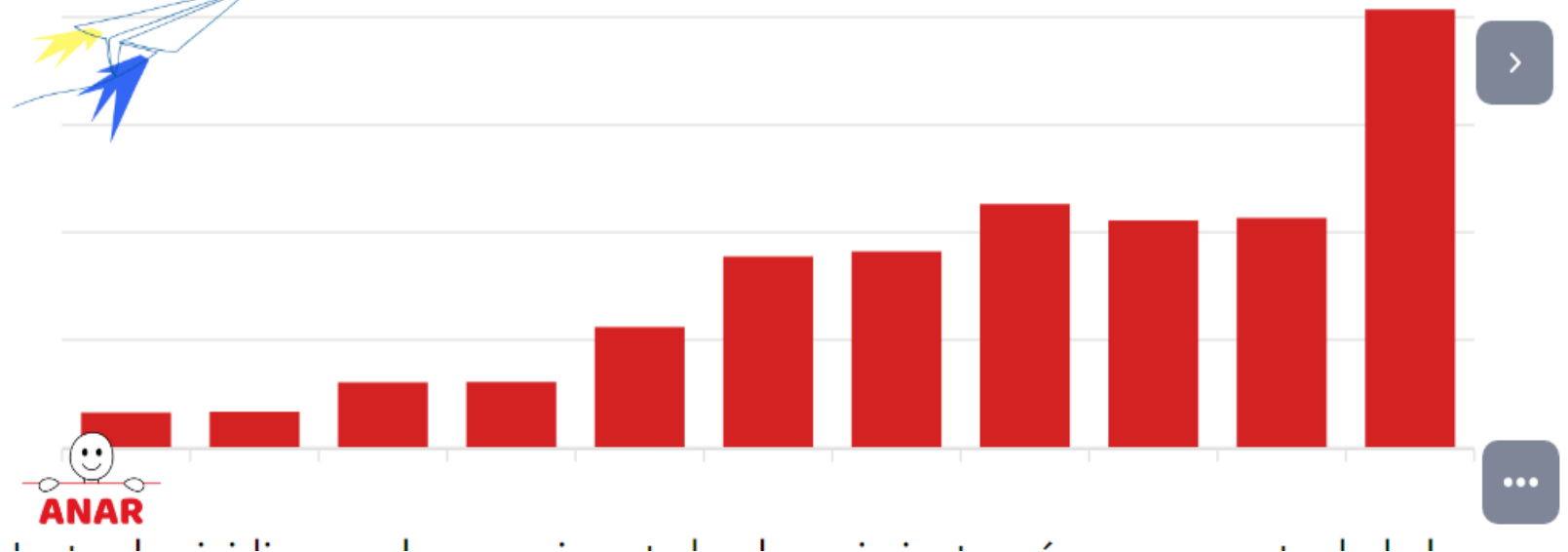
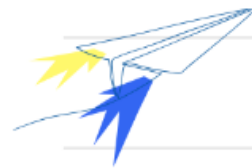
FUNDACIÓN ANAR

■ Solicitudes de Ayuda por Ideación Suicida e Intentos de suicidio (2011-2021)

Peticiones de Ayuda sobre **ideación suicida e intentos de suicidio** (2011-2021) Informe Teléfono/Chat ANAR 2021

Datos extraídos teniendo en cuenta el motivo principal y los motivos asociados.

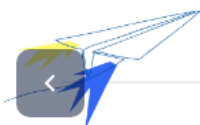
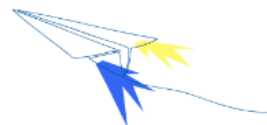
Nota: El dato de las consultas por Ideaciones y/o Intentos de suicidio se ha extraído quitando las duplicidades, ya que gran cantidad de consultas incluyen ambas categorías.



Peticiones de Ayuda sobre **autolesiones** (2011-2021) Informe Teléfono/Chat ANAR 2021

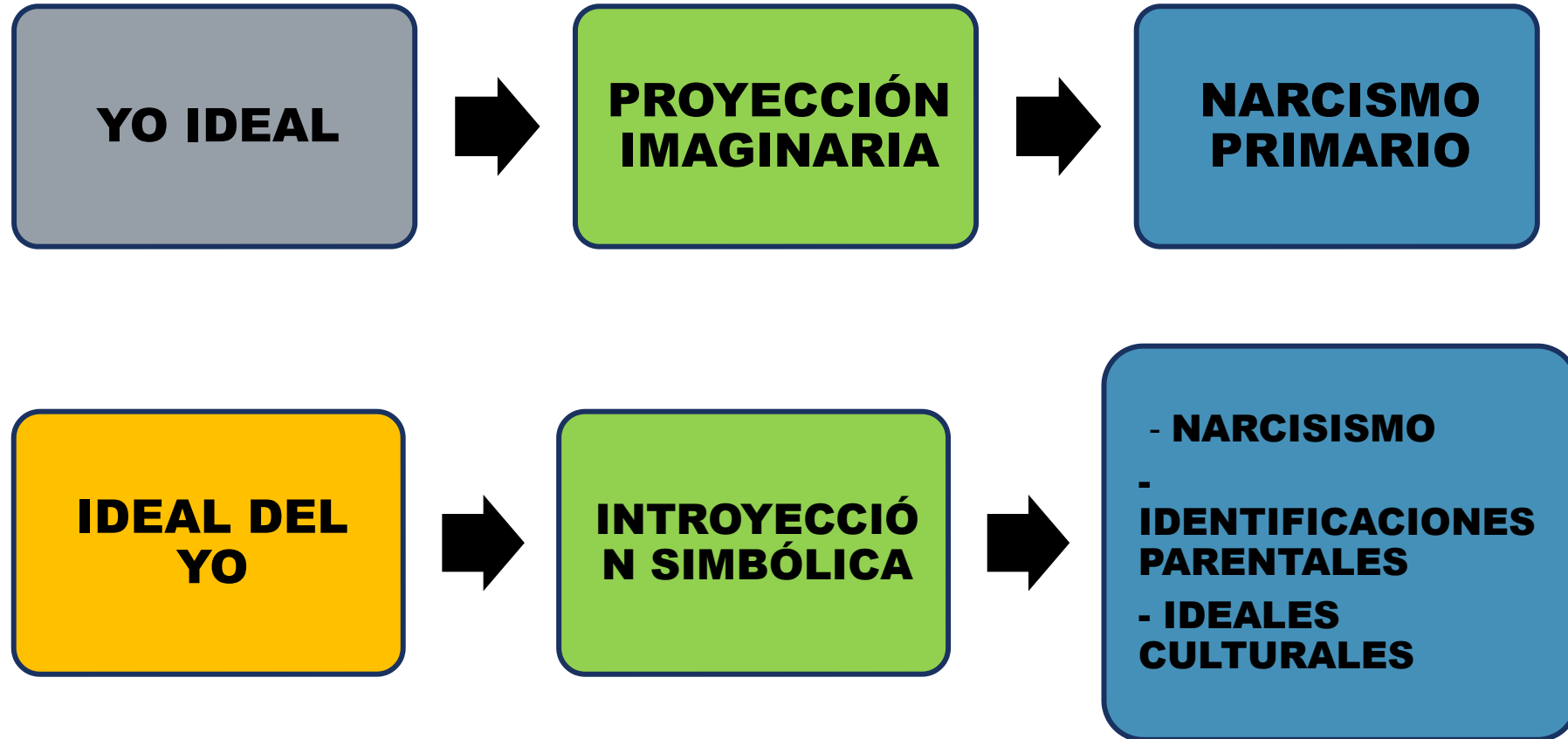
Datos extraídos teniendo en cuenta el motivo principal y los motivos asociados.

Nota: El dato de las consultas por Ideaciones y/o Intentos de suicidio se ha extraído quitando las duplicidades, ya que gran cantidad de consultas incluyen ambas categorías.



SOLICITUDES DE AYUDA POR AUTOLESIONES(2011 -2021)

Fundación ANAR



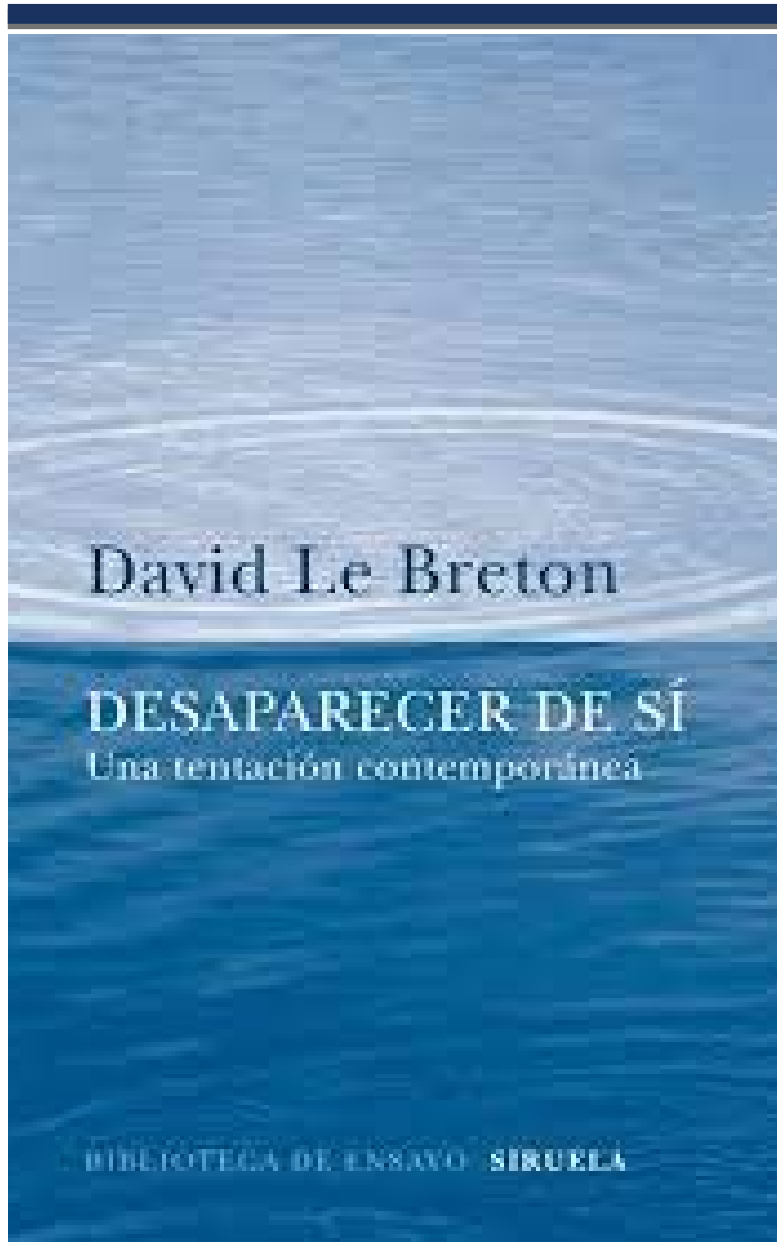
EL ESPEJISMO

- **Mundo Binario.**
- **Inversión del sentido del reflejo.**



DESAPARECER DE SÍ

- La prevalencia más alta para las intoxicaciones etílicas agudas en los últimos doce meses queda fijada en el rango de **15 a 24 años en un 36 %**. La ingesta es rápida, compulsiva y en ocasiones se acompaña de otras sustancias. Aparece así un fenómeno diferenciado que sería **utilizar el alcohol para no sentir, para perder la propia conciencia**, o lo que Le Breton (2016) llama desaparecer de sí.



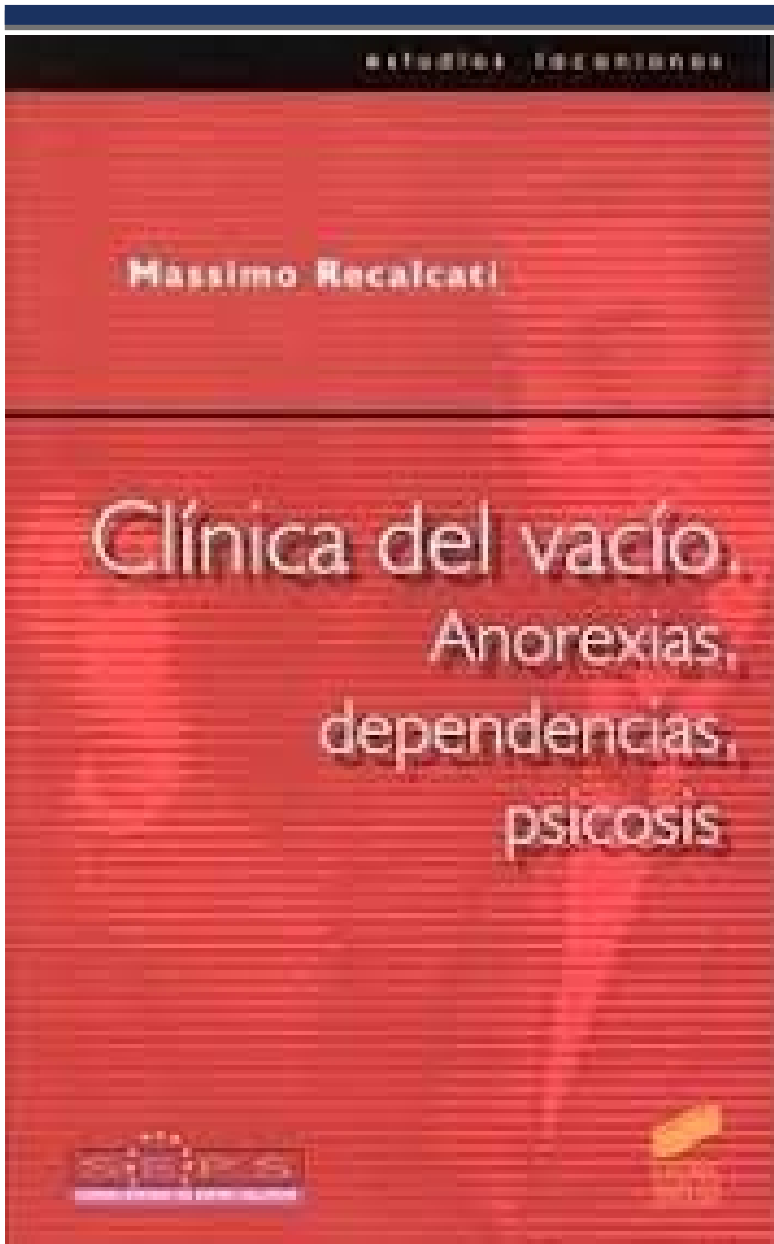
LO INMEDIATO

Ubieta (2015) indica que vivimos en una época de consumo generalizado, donde se nos impulsa al **goce instantáneo como búsqueda de felicidad y excelencia. Este hecho implica un abandono del cuerpo a su satisfacción autoerótica** desde la confianza de que por sí mismo encontrará la propia regulación



CLÍNICA DEL VACÍO

Recalcati (2003) nos habla de la actualidad de una clínica del vacío, basada en **la desconexión del sujeto y el otro simbólico, lo que provoca una intensa angustia y es frecuente el uso de objetos que taponan el vacío para de este modo no sentir la falta**, la ausencia o la pérdida. La pulsión, que denomina «libertina», predomina en un sistema neoliberal donde no hay límite al goce.



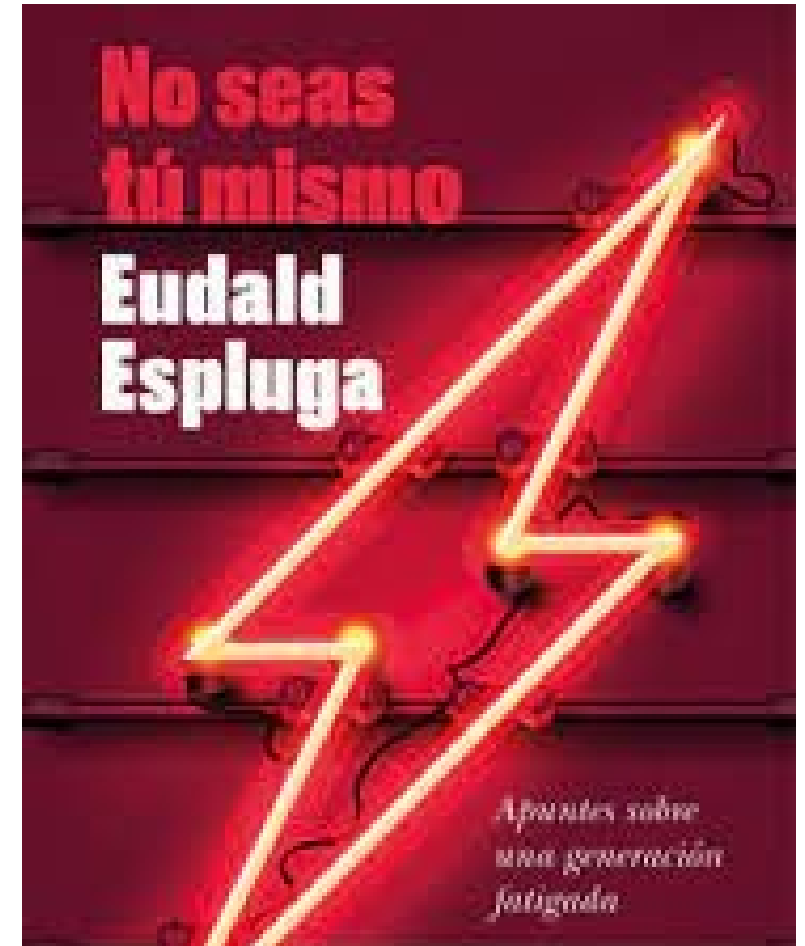
HIPERCONSUMO



- Para Lipovetsky (2006), la **satisfacción libidinal en la hipermodernidad está vinculada fundamentalmente al hiperconsumo**

EL SUJETO COMO PRODUCTO: APUNTÁNDONOS AL BRANDING

■ El branding, también conocido como gestión de marca, está conformado por un conjunto de acciones relacionadas con el posicionamiento, el propósito y los valores de una marca. Su objetivo es crear conexiones conscientes e inconscientes con el público para influir en sus decisiones de compra. En otras palabras, el branding se centra en hacer conocida y deseada una marca, así como en ejercer una imagen positiva en la mente y el corazón de los consumidores.



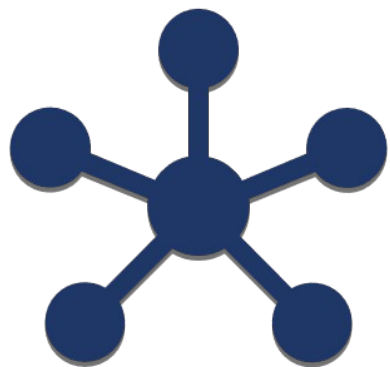
EXPERIENCIA, CUERPO, PRESENCIA



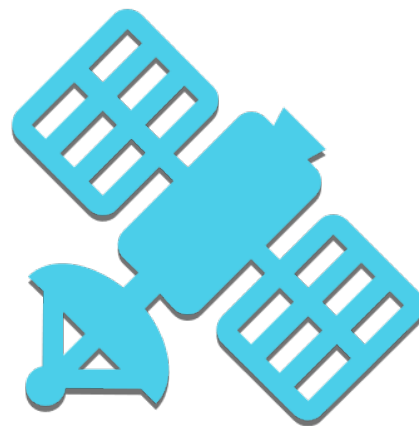
El cuerpo ha quedado desplazado como lugar de la experiencia y las cosas ya no suceden en el sitio donde estamos físicamente. Lo virtual se constituye como un espacio que se pretende erótico precisamente por medio de la negación del cuerpo.

En todas las situaciones de la vida cotidiana existe una batalla por entrar en nuestras cabezas y controlar nuestros cuerpos. Sin embargo, existe también la capacidad de vivir de otra manera: prestando atención a los detalles, reapropiándonos del presente y cuidando a los demás.





Red
(Alianza entre Adultos)



Satélite
(Conversación)



Vínculo
(Estabilidad-Sostén)

FUNCIONES ADULTAS

COMUNICACIÓN

Compartir

Escuchar

Mentalizar

Dar testimonio

GRACIAS

RICARDO FANDIÑO PASCUAL PH.D

ASEIA.RICARDOFANDINO@GMAIL.COM



XUNTA
DE GALICIA



PROGRAMA DE
CONVIVENCIA
ESCOLAR



Aseia Galicia

Asociación para a Saúde Emocional
na Infancia e na Adolescencia