



## Formación Alumnado

### USO, ABUSO Y ADICCIÓN

#### **PREVENIR E IDENTIFICAR: DE POKÉMON GO AL CLASH ROYALE**

##### **CONTENIDO:**

Las tecnologías móviles ocupan cada día más espacios en la vida de los niños y adolescentes: desde el entorno puramente lúdico al mundo de las relaciones personales, pasando por su uso en el entorno escolar. No es difícil pasar del uso al abuso, y en algunos casos a lo que conocemos también como desórdenes de adicción. Es necesario formar a los alumnos/as para que sean capaces de reconocer las señales que les permitan identificar herramientas potencialmente dañinas, o cuyo uso regular pueda terminar convirtiéndose en perjudicial. Saber cómo proceder en dichos casos, cómo prevenir o cómo anticiparse al problema son cuestiones que se abordan en esta sesión. Para aproximarnos de una forma práctica y actual, debatimos con el alumnado sobre dos conocidos juegos: POKÉMON GO y CLASH ROYALE.

##### **ESQUEMA:**

#### **1. ¿Uso, abuso o adicción?**

- 1.1. *Cómo lo diferenciamos.*
- 1.2. *Mitos y realidades.*

#### **2. Cómo identificar el problema.**

- 2.1. *Qué son la tolerancia, la abstinencia y la dependencia.*
- 2.2. *Identificando señales que nos permitan tomar conciencia.*

#### **3. Qué podemos hacer.**

- 3.1. *Técnicas: interruptores, metas, costumbres y ayuda exterior.*

#### **4. Cómo saber si una aplicación -APP- puede causarnos problemas.**

- 4.1. *La faceta social.*
- 4.2. *La frecuencia entre el estímulo y la respuesta.*
- 4.3. *La creación de nuevas personalidades.*
- 4.4. *Las modas y la influencia del entorno.*

#### **5. Análisis de casos.**

- 5.1. *¿Es realmente adictivo POKÉMON GO?*
- 5.2. *¿Qué podemos decir del CLASH ROYALE?*