



## Formación Padres/Madres

### **USO, ABUSO, ADICCIÓN Y SOBRESTIMULACIÓN PREVENIR E IDENTIFICAR: DE POKÉMON GO AL CLASH ROYALE**

#### **ESQUEMA:**

##### **1. ¿Uso, abuso o adicción?**

*1.1. Identificación y prevalencia.*

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

*2.1. Tolerancia, abstinencia y dependencia. Identificación de las señales.*

##### **3. Qué podemos hacer.**

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

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

*4.1. La faceta social, la frecuencia entre el estímulo y la respuesta, la creación de nuevas personalidades, las modas y la influencia del entorno.*

##### **5. Análisis de casos.**

*5.1. ¿Es realmente adictivo POKÉMON GO? ¿y el CLASH ROYALE?*

##### **6. El problema de la sobreestimulación.**

*6.1. Las actividades no dirigidas y el juego no reglado.*

*6.2. La motivación interna.*

#### **PONENTE:**

**GUILLERMO CÁNOVAS:** Director del *Observatorio para el Uso Saludable de la Tecnología* -EducaLIKE-. Director del Centro de Seguridad en Internet para los menores en España, integrado en el *Safer Internet Programme* de la Comisión Europea (2002-2014). Miembro español del INHOPE (Organización Internacional de Líneas de Denuncia), de la Red Europea INSAFE auspiciada por la Comisión Europea, así como de eNACSO (Alianza Europea de ONGs para la seguridad de la infancia en Internet). Presidente y fundador de la organización de protección del menor PROTEGELES. Premio UNICEF por su labor en favor de la infancia en 2013. Profesor, escritor y experto en temática adolescente, autor de diversos libros como el recientemente publicado: *“Cariño, he conectado a los niños”*. Condecorado con la Cruz de la Orden del Mérito.