



¿LOS VIDEOJUEGOS COMO EL *FORTNITE* PUEDEN CONVERTIRSE EN UN PROBLEMA?

CONTENIDO:

Los videojuegos ocupan en la actualidad un porcentaje muy importante del tiempo de ocio de muchos niños y adolescentes, convirtiéndose en no pocos casos en su principal actividad lúdica.

El juego conocido con el nombre de *FORTNITE* es el que más expectación despierta en estos momentos, acompañado por toda una serie de bailes, vocabulario y otras actividades que también son compartidas por muchos alumnos. Si a esto añadimos las horas que dedican al visionado de partidas jugadas por otros jugadores y colgadas después en Youtube, nos encontramos con frecuencia ante un uso que puede resultar excesivo e incluso perjudicial para el alumno.

Hay que señalar que la “adicción a los videojuegos” acaba de ser reconocida como enfermedad por la Organización Mundial de la Salud –OMS- y será incluida en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11). Así lo recoge también la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024. Se hace pues necesario trabajar con el alumnado aspectos preventivos, que puedan dotarles de información y estrategias necesarias para afrontar esta nueva realidad.

ESQUEMA:

1. *¿Cómo puedo identificar a los videojuegos problemáticos?*

- 1.1. *Cuándo decimos que un juego es problemático.*
- 1.2. *Aprendiendo a identificarlos por sus características.*

2. *¿Cómo puedo saber si me está afectando a mí?*

- 2.1. *No a todos nos afectan igual los mismos videojuegos.*
- 2.2. *Aprendiendo a identificar el problema en nosotros mismos.*

3. *¿Y qué puedo hacer si tengo un problema?*

- 3.1. *Estrategias para salir del problema.*

4. *El caso del FORNITE.*

- 4.1. *¿Tiene las características de los juegos más problemáticos?*
- 4.2. *¿Me puede afectar a mí? Test sobre el uso del FORNITE.*
- 4.3. *Otros problemas relacionados con el FORNITE: el chat no moderado, las estafas, el robo de datos...*