

Los adolescentes utilizan las TIC para jugar, comunicarse con otras personas y como fuente de conocimiento en su proceso de aprendizaje. Sin embargo, los adolescentes pueden desarrollar conductas adictivas a algunas de las aplicaciones comunicativas y recreacionales de las TIC.

Y aunque en la mayoría de los casos no se tratará de una verdadera adicción, este exceso merece nuestra atención.

El segmento más joven de la población vive totalmente inmerso en este nuevo modelo de sociedad y aprovecha al máximo sus beneficios. Los adolescentes utilizan las TIC para jugar, comunicarse con otras personas y como fuente de conocimiento en su proceso de aprendizaje. Sin embargo, los adolescentes pueden desarrollar conductas adictivas a algunas de las aplicaciones comunicativas y recreacionales de las TIC. Y aunque en la mayoría de los casos no se tratará de una verdadera adicción, este exceso merece nuestra atención.

¿DEPENDENCIA DE LAS TIC?

¿Las conductas pueden llegar a ser adictivas? Puede afirmarse que sí en algunos casos, como el juego patológico. ¿Puede darse el mismo caso con el uso de las TIC? Podríamos acordar que una conducta tecnológica -o de cualquier otro tipo, léase compras o sexo-, se ha convertido en patológica cuando aparecen la *dependencia psicológica* y los *efectos perjudiciales* (Sánchez-Carbonell, Beranuy, Castellana, Chamarro y Oberst, 2008).

La *dependencia psicológica* incluye el deseo, ansia o pulsión irresistible (*craving*); la polarización o focalización atencional; la modificación del estado de ánimo (sensación creciente de tensión que precede inmedia-

tamente el inicio de la conducta; y ya sea, placer, alivio o incluso euforia mientras se realiza la conducta; o bien, agitación o irritabilidad si no es posible realizarla), y la incapacidad de control e impotencia.

Los *efectos perjudiciales* tienen que ser graves y alterar tanto el ámbito intrapersonal (experimentación subjetiva de malestar) como el interpersonal (trabajo, estudio, finanzas, ocio, relaciones sociales, problemas legales, etc.). Los síntomas deben estar presentes durante un periodo de tiempo continuado. En el DSM-IV la duración mínima para establecer un diagnóstico de dependencia de sustancias es de 12 meses. En una adicción pueden existir otros síntomas no esenciales como la tolerancia y la abstinencia, la negación, la ocultación y/o minimización del problema, el sentimiento de culpa, la disminución de la autoestima, el riesgo de recaída y de reinstauración de la adicción.

LOS ALUMNOS PREGUNTAN, ESCENIFICAN Y ANALIZAN

Sánchez-Carbonell, Castellana y Beranuy (2007) proponen distintas actividades para educar al adolescente a hacer un buen uso de las TIC. Estas actividades pretenden que el adolescente construya positivamente su re-

lación con las TIC y son el eje sobre el que se orienta la tercera parte del taller.

Actividad nº 1.

¿Cómo utilizamos Internet, el móvil y los videojuegos?

Objetivo: reflexionar sobre las características del uso de las TIC. Es una buena oportunidad para que los alumnos manifiesten algunos de sus patrones de conducta, los pongan en relación al adulto, al otro género y a sus compañeros.

Actividad nº 2.

¿Los estudiantes de secundaria usan o abusan de TIC?

Objetivo: Descubrir la proporción de adolescentes que hacen un mal uso de las TIC. Reflexionar sobre los ítems que sobresalgan por exceso o defecto.

Encuesta de abuso de TIC: Preguntar a compañeros del Centro, de otros Centros o lugares de actividad extraescolar (fútbol, música, etc.). Posible colaboración con el área de matemáticas.

Actividad nº 3.

Juego de rol

Escenificar situaciones cotidianas en relación al abuso de TIC:

- Chico que juega con la consola y desoye las llamadas de su madre para cenar.
- Tres o cuatro jóvenes mantienen una conversación y la de uno de ellos se interrumpe constantemente por llamadas del móvil in-

Los adolescentes pueden desarrollar conductas adictivas a algunas de las aplicaciones comunicativas y recreacionales de las TIC



sustanciales. Expresan las emociones de cada uno de ellos.

- c) Tres o cuatro alumnos aconsejan a otro que esté menos tiempo conectado por las noches porque se duerme en clase.
- d) Conversación entre dos amigas. Una tiene móvil y a la otra sus padres no se lo quieren comprar porque consideran que es muy joven y no lo necesita. Esta chica se queja porque es la única del grupo que no tiene móvil y dice que le da vergüenza. Faltan quince días para su cumpleaños y le pide a su amiga que le ayude a pensar como puede convencer a sus padres para que le regalen un móvil.
- e) Debate sobre la intimidad en línea. Discusión entre dos alumnos porque uno de ellos ha colgado fotos indiscretas del otro en el facebook y toda la clase las ha visto.

Actividad nº 4.

Clasificar los videojuegos

Cada alumno puede aportar sus propios videojuegos.

Los videojuegos se pueden clasificar según el contenido en: deporte, rol, estrategia, aventura, combate y plataforma.

Actividad nº 5.

Análisis de un caso

Proponer a los alumnos que debatan y traten de resolver un caso.

Juan tiene 14 años y estudia 3º de ESO. Este curso ha bajado su rendimiento escolar. Sus padres preocupados hablan con Juan y le comentan que desde que le han comprado el ordenador con conexión a Internet, porque les decía que para estudiar necesitaba estar conectado, sus notas están bajando. Juan insiste en que estudia como antes. Si fueras el padre o la madre de Juan, ¿qué harías?

OBJETIVOS DEL TALLER

Los objetivos del taller son facilitar instrumentos para orientar a las familias y para trabajar en el aula con alumnos de secundaria.

PROGRAMA

El programa se divide en tres unidades:

- Conceptos teóricos: a) Distinguir entre mal hábito, abuso y adicción. b) Valorar la capacidad adictiva de los diferentes usos de internet.
- Intervención con la familia: 'El decálogo de buenas prácticas'.
 - Construir el decálogo de buenos hábitos para las familias sobre Internet.
 - Construir el decálogo de buenos hábitos para las familias sobre móvil.
 - Construir el decálogo de buenos hábitos para las familias sobre videojuegos.

- Podemos resumir el decálogo de buenos hábitos escribiéndolos en una hoja con una fotografía o un dibujo.

- Intervención en la escuela: 'Los alumnos preguntan, escenifican clasifican y aconsejan'.

- Los chavales preguntan sobre el uso de TIC a sus compañeros y a sus mayores.
- Preparar una escenificación con alumnos de secundaria sobre situaciones cotidianas de abuso de TIC.
- Clasificamos los videojuegos.
- Analizamos un caso.

METODOLOGÍA

Primero se hace una presentación y exposición teórica, y después se hace trabajo en grupo.

BIBLIOGRAFÍA

Sánchez-Carbonell, X.; Castellana, M. y Beranuy, M. (2007). Las adicciones tecnológicas en la adolescencia. En A. J. Riart (ed.), *Tutoría y orientación en la diversidad* (pp. 319-329). Madrid: Pirámide.

Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M., Castellana, M., Chamarro, A. y Oberst, U. (2008). La adicción a internet y al móvil: ¿Moda o trastorno? *Adicciones*, 20(2), 149-159.

Carbonell, X., Beranuy, M., Graner, C., Castellana, M. y Oberst, U. (2008). Sobre l'addicció a Internet i al telèfon mòbil. *Quaderns d'educació social*, 12, 91-102.

Fomentar la creatividad en el trabajo con adolescentes



ISMAEL PANTALEÓN
Juego de Llaves. Madrid.

Cuando preparaba este artículo me surgía una duda. Al hablar de fomentar la creatividad en el trabajo con adolescentes, me centraría en generar alternativas, puntos de vista, metodologías, que se puedan emplear en el trabajo educativo, o por el contrario enfocaría la sesión hacia el desarrollo de la capacidad creativa de los jóvenes con los que trabajamos.

Lo mejor de esta duda es que nos ofrece la posibilidad de desarrollar los dos caminos de forma paralela, ya que plantearnos la necesidad de la creatividad en uno u otro espacio va a suponer un estímulo positivo en ambos casos. Es irremediable que el entorno se vea afectado cuando la creatividad entra en juego.

En el tema que nos ocupa podemos definir la creatividad como la capacidad que todos y todas tenemos de generar alternativas, ideas, miradas, etc. Desde esta visión cuando nos proponemos aplicar la creatividad a nuestro trabajo no solo vamos a obtener nuevas metodologías y recursos para trabajar con adolescentes también, y por el mismo precio, vamos a llegar a cuestionarnos nuestra forma de trabajar, porque esa es la esencia de nuestra capacidad creativa, la posibilidad de mirar a la realidad desde nuevos puntos de vista, de enunciar nuestros problemas desde otra posición para encontrar respuestas novedosas.