La irrupción de la aplicación de Nintendo Pokémon Go ha demostrado la necesidad de seguir educando sobre el uso de las nuevas TIC.

Alumnos con 'pause'

CENTROS EDUCATIVOS SE SUMAN AL PROGRAMA DE ANTOX CONTRA LA ADICCIÓN TECNOLÓGICA QUE ALERTA TAMBIÉN SOBRE POKÉMON GO

Un reportaje de ***Txus Iribarren*** *Fotografía* ***Efe/cedida***

Centros de diferentes modelos lingüísticos, localidades y titularidades se sumaron en el pasado curso al programa piloto *Pause* lanzado por la asociación Antox para prevenir los efectos negativos de la adicción de los menores a las nuevas tecnologías. La valoración de los equipos educativos y apymas de los colegios de Calasanz-Escolapios, San Miguel (Doneztebe), San Miguel (Aoiz) o Urdiain, entre otros, fue muy positiva y resaltaron la experiencia puesta en marcha por el equipo multidisciplinar de Antox que prevé llegar a más comunidades escolares el próximo curso. Como es sabido, todos los informes y estudios sociológicos vienen alertando sobre la excesiva influencia de internet en general y de las redes sociales en particular entre la población aunque son los menores los más vulnerables a unas nuevas tecnologías que comienzan a invadir todos los espacios vitales ante la impotencia de familias y educadores. El último fenómeno Pokémon Go es una buena muestra de esto y Antox transmite de cara al verano varias recomendaciones sobre esta aplicación.

En Navarra más de 24.000 menores de 15 años, usan móvil y con él tienen acceso a todos los beneficios y riesgos de Internet (interrelaciones *non stop*, juegos *on line*, contenidos inapropiados, acoso, estafas...), en muchas ocasiones sin la supervisión de los adultos. Desde los ámbitos educativos, sociales e incluso policiales y judiciales, están surgiendo voces de alarma y peticiones de intervenciones profesionales y pautas de formación. El objetivo principal del este programa impulsado por Antox, Asociación navarra para la investigación, prevención y rehabilitación de drogodependencias, es que "alumno/as, familias y profesionales de la educación pulsen el botón de *pause* con la idea de promover valores éticos en ciudadanía digital y prevenir el impacto del uso inadecuado de las TIC", explican. Antox da así un salto cualitativo en su larga trayectoria de 35 años y pone a disposición de los ciudadanos este programa con el objetivo de dar respuesta a la demanda social del momento con el fin de prevenir casos de uso problemático y promover una buena salud digital. "Nos encontramos ante el reto de educar en la convivencia de una nueva ciudadanía digital cimentada en valores. Un nuevo mundo donde es necesario poner en valor la artesanía de la escucha con nuestros menores mostrando interés por sus prioridades y prestando atención a sus inquietudes Por ello, la educación debe constituir el soporte necesario para acompañarlos en el uso responsable y seguro de las TIC mediante la alfabetización audiovisual", señalan sus técnicas. Por eso *Pause* se trasladó a las aulas para generar *in situ* espacios de encuentro, reflexión y aprendizaje sobre la utilización de las TIC con el fin de prevenir casos de uso problemático y ofrecer pautas que favorezcan la promoción del uso responsable. Así, realizó diferentes intervenciones con apymas de centros educativos como Colegio Calasanz-Escolapios Iruña/Pamplona, Colegio San Miguel Doneztebe/Santesteban y con la puesta en marcha de *Pause* en Aula en el Colegio Público "San Miguel"-IESO Aoiz San Migel Ikastetxe Publikoa–Agoizko DBH y Colegio Público *Urdiaingo herri eskola* a los cuales al finalizar se les concedieron certificados de buenas prácticas en la promoción del uso responsable de las TIC. La valoración ha sido muy positiva, según indican Andrea Corera y Blanca Martínez. ●

Las técnicas del programa 'Pause' junto a la responsable del CP de Aoiz.

¿QUÉ ES POKÉMON GO?

● **"Realidad aumentada".** Pokémon Go es un juego de "realidad aumentada", gracias al cual se pueden capturar pokémon por nuestras calles, plazas, parques y otros enclaves del mundo real. El funcionamiento del juego es sencillo. El GPS y el reloj del dispositivo detectan dónde y cuándo está el jugador, en la vida real y en el juego, para así favorecer la aparición de un personaje pokémon y dirigirle hasta ellos para luego atraparlos con una *pokéball* (pequeño dispositivo de color rojo donde encerrarlos). De este modo cuanto más se mueva el jugador, dependiendo del lugar y la hora, aparecerán un mayor número y tipo de animalitos. Esta unión de juego en la realidad física y la virtual es conocida ya como "realidad aumentada".

SUS RIESGOS

● **Seguridad.** La constante atención que requiere la búsqueda de pokémon dificulta prestar atención a lo que sucede a nuestro alrededor por lo que incrementa el riesgo de sufrir posibles accidentes.

● **Geolocalización.** El GPS tiene que estar permanentemente activado posibilitando que estemos en todo momento localizados.

● **Micropagos.** Se trata de una aplicación gratuita pero el juego permite acceder a ciertas funciones de pago, con el objetivo de conseguir nuevos materiales, por lo que se puede ejecutar fácilmente un micropago sin darnos cuenta.

● **Gasto de datos y batería.** El consumo de datos puede suponernos un importante aumento en la factura del teléfono. La utilización del GPS consume una gran cantidad de batería en nuestro móvil.

● **Descargas no oficiales.** Pueden contener virus que dañen nuestro dispositivo.

LAS RECOMENDACIONES

● **Levanta la vista.** Presta atención a lo que sucede a tu alrededor, mientras tu juegas la vida continua, así que, procura no ser causa ni objeto de accidentes. Cuando te desplaces en bicicleta, o en coche, no utilices el dispositivo.

● **No te dejes pillar.** Recuerda que mientras juegas tienes el geolocalizador activado, por lo que puedes ser fácilmente localizado, siendo susceptible de sufrir posibles actos delictivos.

● **Ojo al gasto.** Protege tu dispositivo descargando versiones oficiales, consultando el consumo datos, y prestando atención a las condiciones de los micropagos.

● **No te aceleres.** Que tus emociones por cazar un nuevo o legendario pokémon no condicionen tu seguridad ni la de los demás.

● **Da ejemplo.** Somos los modelos de conducta de nuestros hijos/as. Estos nos imitan en lo bueno y en lo malo.