



**AMPE**  
ASOCIACIÓN MADRILEÑA DE  
EMPRESAS PRIVADAS DE ENSEÑANZA

**VIDEOJUEGOS  
E INTERNET  
SEGUROS  
AGENDA DE LA JORNADA**

Aula, 25 de  
febrero de 2010

**AULO**  
SALÓN INTERNACIONAL DEL  
ESTUDIANTE Y DE LA OBRERA EDUCATIVA



## CECE: JORNADA ANUAL DE TECNOLOGÍA



**Xavier Bringué**

# Videojuegos e Internet seguros

## La generación interactiva

### Escuela y Tecnología



En el escenario de un milenio recién estrenado, las Tecnologías de la Información y la Comunicación se convierten en actores principales de importantes cambios en ámbitos como la educación, el ocio, la comunicación o las relaciones sociales. Todas ellas destacan por su juventud y comparten este rasgo con el público que mejor se adapta e incorpora a sus vidas todas sus posibilidades: ha nacido una nueva Generación Interactiva. Los rasgos de esta nueva generación aparecen claramente definidos a la luz de una investigación recientemente publicada (La Generación Interactiva en España. Ariel – Fundación Telefónica, 2009). Son menores altamente equipados, el móvil, el ordenador o el mp3 son productos básicos para ellos. Destaca por su autonomía tanto en el uso cotidiano de las pantallas como en el aprendizaje de su manejo. Muchos de ellos cuentan en sus hogares con dormitorios altamente equipados que se convierten en su “república tecnológica”. Los chicos siguen destacando por su mayor preferencia hacia el ocio mientras que las chicas enfocan el uso de las tecnologías hacia un claro componente social. Las familias van poco a poco ocupando este espacio virtual, aunque son todavía pocas las que verdaderamente hacen un uso compartido de las diversas pantallas en el hogar... Este panorama constituye nuevos retos educativos para padres y profesores. Retos que deberán solucionarse aplicando viejas soluciones educativas a cualquier novedad: se trata de dejar que esta generación ocupe la vanguardia en el uso de la tecnología sin perder –padres y educadores– su condición como referencia educativa. En definitiva, se trata de educar en un uso correcto de los medios para que sirvan al mejor de los fines: la formación de una generación interactiva que sea dueña de las grandes oportunidades que les ofrecen las pantallas y no esclava de sus –por desgracia– rincones más oscuros.



## Luis Lizama Internet seguro en las redes sociales

Existen iniciativas de la Comisión Europea que tienen por objetivo garantizar el acceso seguro a Internet para todos los ciudadanos. Este es un derecho reconocido en los Artículos 7 y 8 de la Carta de Derechos Fundamentales de la Unión Europea, que consagra los derechos fundamentales a la intimidad y a la protección de los datos personales de cada individuo en un carácter jurídicamente vinculante.

Por otra parte el programa SAFER INTERNET se encarga de reunir a quienes pueden contribuir a lograr que Internet sea más segura: en particular, una red de ONG que trabajan en el campo del bienestar infantil, una red de organismos de aplicación de la Ley, vigilando la explotación de Internet en la difusión de material sobre el abuso sexual y una red de investigadores que recogen información sobre usos, riesgos y consecuencias de las tecnologías en línea para la vida de los niños.

La seguridad en Internet es vulnerada en las redes sociales. Como una advertencia cabe destacar que: "Lo que publicas en internet permanecerá para siempre en la Red" y esto debe llevar a tomar todas las precauciones posibles. Más de la mitad de los adolescentes españoles, un 56%, han sido contactados por un desconocido a través de la red, y el 76% de ellos ha respondido, sólo por curiosidad. Como consejo a los jóvenes: desconfía de quienes quieran conocer demasiados detalles sobre tu vida.

Un ejemplo de buenas prácticas en el uso de las redes sociales es el proyecto Yourvid Save Energy de la CECE, que con el apoyo de la EACEA de la Comisión europea pretende usar las redes sociales de video, como Youtube para que profesores y alumnos de 12 a 18 años creen productos seguros y apoyen la Campaña de Energía Sostenible de la Comisión Europea.

## Sergio Sanmartín Proyecto Centinela

El proyecto Centinela de la CECE nace del compromiso del Instituto de Técnicas Educativas de la CECE con las buenas prácticas en el uso de la tecnología y no es ajeno a la problemática y los riesgos que se derivan de un uso inadecuado de Internet por parte del menor. Inicialmente se expuso la motivación del proyecto Centinela: "Conocer, aprender y aportar soluciones a la situación actual acerca de la relación del menor con Internet", y posteriormente se detallaron los principales objetivos que tiene: Sensibilizar, promover el diálogo en la comunidad educativa, formar y aportar soluciones al menor y su entorno familiar y educativo, en el uso seguro de Internet. Uno de los principales ejes de la ponencia fue la presentación de la página web [www.proyectocentinela.com](http://www.proyectocentinela.com), en la que se van publicando los resultados obtenidos y que posee una estructura que permite la interacción entre los centros educativos, pudiendo éstos no solamente acceder a los resultados (encuestas online, material formativo, píldoras educativas, etc.), sino crear y compartir contenidos y herramientas propias. De esta forma se cumple el último objetivo de Centinela: concienciar e incentivar a la comunidad educativa para que aporte y comparta soluciones de forma dinámica, previniendo y evitando los riesgos actuales y estando alerta ante los nuevos retos que la constante evolución de Internet plantean hacia el futuro. Por último cabe destacar que Centinela está financiado por el Plan Avanza del Ministerio de Industria y Turismo, y cuenta con el apoyo y colaboración de la organización empresarial AMEPE de la Comunidad de Madrid.



**José María Fillol**

## **Videojuegos seguros**

El videojuego comercial se percibe como un artículo eminentemente lúdico, que puede tener derivaciones en otros ámbitos así como también educativas. Pero siempre se trata de entretenimiento electrónico y su finalidad es divertir. Un poco de historia: desde el nacimiento del primer videojuego Pong (1972) hasta las nuevas videoconsolas de nueva generación (PS3, Xbox 360, Wii, PSP, Dsi) se plantea ahora un futuro lleno de innovación y de sofisticadas sorpresas tecnológicas. El mercado del videojuego en cifras (10 millones de usuarios en España, 1.432 millones de euros en facturación); su consideración reciente como bien cultural y todo lo que supone de obra creativa el realizar un videojuego. La importancia de distinguir los videojuegos; la industria informa al consumidor a través del código PEGI (clasificación de los videojuegos por edades, desde los 3 a los 18 años) y pictogramas (contenido lesivo en los juegos) a través de las carátulas. La responsabilidad que hay que demandar al usuario en general y a los padres en particular, que tienen opciones de controlar los juegos de sus hijos y evitar contenidos indeseados, a través del código parental de las videoconsolas y renunciando a piratear. Tipología de públicos de videojuegos: edad media de 26 años con el 80% de varones en España; su consumo por varias vías (a través de diferentes plataformas) y modos de juego (contra la máquina o multijugador); clasificación de videojuegos por géneros (estrategia, puzzle, lucha, deportivos...) Los videojuegos en positivo (divertidos y sanos); virtualidades y algunos ejemplos de juegos que destacan por sus sociabilidad, creatividad o por ser didácticos, fomentar valores o estimular el intelecto e incluso el ejercicio físico. Una Experiencia Académica: proyecto de investigación del uso de los videojuegos en el aula llevado a cabo en el Instituto de Enseñanza Secundaria Manuel de Falla en Coslada, a cargo de la Universidad de Alcalá con el auspicio de la compañía de videojuegos Electronic Arts.

## **Proyecto Gametic**

“Buen uso y difusión de videojuegos en Igualdad”, Gametic es un proyecto dirigido por el Instituto de Técnicas Educativas de la CECE. Durante la ponencia se realizó un trabajo de sensibilización dirigido a la comunidad educativa acerca del papel que los videojuegos adquieren en el ocio de los menores, y la respuesta que se puede ofrecer desde los centros de enseñanza en el área de sensibilización y formación en el buen uso de los videojuegos. Previamente a la jornada, se han realizado estudios y análisis de videojuegos, con el fin de identificar mensajes y situaciones en el juego que puedan influir en el comportamiento de los menores. Una vez establecidos unos indicadores se pasará en los próximos meses a realizar la actividad central del proyecto, un juego denominado **“JUEGO REALIDAD ALTERNATIVA”(ARG - Alternative Reality Game)**, en el que participarán alumnos de diferentes centros de enseñanza en distintas regiones de España. No se trata de un videojuego sino de plantear a los menores determinados retos relacionados con diferentes situaciones de juego presentes en los videojuegos, que tendrán lugar en el mundo real o en el “mundo de las nuevas tecnologías”. Este juego ARG será la principal actividad sensibilizadora dirigida a los menores, con el objetivo de que analicen la importancia del buen uso de los videojuegos evitando estereotipos y discriminaciones. Para finalizar la ponencia, se realizó una invitación, que se extiende en este documento, a los centros de enseñanza para que participen de forma activa en este proyecto. Para solicitar más información está disponible la dirección de correo [info@gametic.es](mailto:info@gametic.es)

AMEPE  
CECE  
INNOVA SOLUCIONES TECNOLÓGICAS  
MINISTERIO DE INDUSTRIA, TURISMO Y  
COMERCIO  
[www.centinela.com](http://www.centinela.com)  
[www.cece.es](http://www.cece.es)  
[www.amepe.org](http://www.amepe.org)



## Videojuegos

## Fernando Román Innova

Durante el evento AULA realizado en IFEMA se llevó a cabo con éxito la actividad JOVIDS (Jóvenes y Videojuegos), desarrollada dentro del proyecto GAMETIC (Videojuegos y Tecnologías de la Información y la comunicación), financiado por el Plan Avanza y gestionado por La CECE (Confederación Española de Centros de Enseñanza). La jornada tenía como objetivos principales el estudio y análisis de 2 videojuegos por parte de alumnos de centros de enseñanza de la patronal AMEPE, y el análisis del comportamiento y la percepción del jugador ante los retos planteados en los videojuegos. La actividad fue desarrollada con la colaboración de varios colegios madrileños ligados a esa patronal con la participación de 60 chicos y chicas de edades comprendidas entre los 16 y los 18 años de edad. Para el desarrollo de la actividad se puso a disposición de los participantes 6 TVs con sus respectivas

consolas (Wii) para que los jóvenes en grupos mixtos de cuatro personas realizaran la evaluación de dos videojuegos jugando y elaborando un cuestionario relacionado con el mismo. La actitud y participación de los estudiantes fue positiva, compartiendo un rato de convivencia agradable durante el desarrollo de la actividad. La CECE apuesta por los valores integradores de la escuela, y entiende que una funcionalidad importante de los videojuegos es su uso como medio de divulgación de determinados contenidos, comportamientos y valores. Por ello hace parte de este proyecto apoyándose en AMEPE e Innova Soluciones Tecnológicas para el desarrollo del mismo.