

# RRSS

# VIDEJUEGOS

MATERIAL DIDÁCTICO



**PLAY**

**USO RESPONSABLE DE LAS TRIC  
(EDUCACIÓN SECUNDARIA)**



# Presentación

El presente material didáctico se enmarca dentro de las actuaciones del Plan Estratégico de Inteligencia Emocional y Bienestar Socioemocional en el ámbito educativo, puesto en marcha por la Consejería de Educación, Cultura y Deportes del gobierno de Castilla-La Mancha.

El plan se encuentra dentro de la línea de lo recogido en la Estrategia de Salud Mental y en el Plan de Acción de Salud Mental 2022-24.

Su principal objetivo es el de mejorar y proteger, de manera integral, la salud y el bienestar emocional tanto del alumnado como del resto de los agentes de la comunidad educativa de los centros educativos de Educación Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional sostenidos con fondos públicos de nuestra comunidad autónoma. Además, pretende dotar al profesorado de herramientas para el desarrollo del bienestar socioemocional, la prevención de conductas suicidas, adicciones con y sin sustancias y estrategias para la educación afectivo-sexual, en un marco que promueva la escuela inclusiva.

# Índice de contenidos

1. Introducción

2. Objetivos de aprendizaje

3. Palabras claves

4. Actividades

- Nuestro videojuego
- Nuestra red social
- Creación de un blog
- Debate sobre redes

5. Recursos para saber más

6. Glosario de términos

7. Evaluación

# 1. Introducción

Las Tecnologías de la Relación, Información y Comunicación (TRIC) se han convertido en un **recurso imprescindible** para desarrollar nuestras actividades del día a día.



Si no se dispone de la educación, los conocimientos adecuados y un acompañamiento apropiado, su utilización puede conllevar ciertos peligros, sobre todo entre la población más joven. Por sus características **-instantaneidad, anonimato y gran alcance-** Internet incrementa el efecto perjudicial de algunas acciones (ciberbullying) o la creación de nuevos peligros (grooming, adicción a la tecnología...).

La educación formal puede convertirse en **agente de transformación y socialización** si incorpora todas estas herramientas a través de la alfabetización mediática (disminuyendo el peligro que conllevan las TRIC) y aprovechar su utilización para obtener información contrastada.

---

Es necesaria una educación en el **uso consciente y responsable** de las TRIC que proporcione a la población estudiantil las herramientas necesarias para prevenir posibles situaciones de riesgo, para **relacionarse de forma respetuosa** con sus iguales y ser capaces de **manejar adecuadamente su información** en Internet, así como de **gestionar su tiempo de uso**.

Tanto las redes sociales como los videojuegos suponen un **espacio de ocio** donde los chicos y chicas jóvenes invierten gran parte de su tiempo libre, pero puede acabar interfiriendo en actividades fundamentales de su día a día como puede ser el descanso o la educación.



La aceptación del grupo es fundamental en la adolescencia, por lo que la comparación entre iguales durante la etapa de secundaria se vuelve un elemento central. Las redes sociales se han convertido en un elemento fundamental para la aceptación por parte del grupo de iguales.

Para conocer el impacto en cada estudiante conviene diferenciar tres tipos de **utilización de las TRIC**:

### Uso cotidiano

La conducta no se realiza de forma continuada. La persona es capaz de interrumpir la acción en cualquier momento, sin que esto produzca ningún problema o disgusto.

### Abuso

La persona dedica todo el tiempo posible a esta actividad y puede llegar a abandonar otras que antes le gustaban para dedicarse exclusivamente a esta. La conducta es desadaptativa.

### Adicción

La conducta es reiterada. La persona ha ido adaptando sus necesidades -de emoción, compañía, reto, superación, distracción, etc.- a la adicción y las suple con ello.

Además de la adicción, las **apuestas on-line** y la **inversión en videojuegos** se han convertido en otro de los problemas derivado del uso de Internet entre la población adolescente. Hay que diferenciar dos tipos de juegos:

### Gaming



Juegos donde el resultado -ganar o perder- lo determina la habilidad y las condiciones del jugador o jugadora en cuestión.

### Gambling



Juegos en los que el resultado no lo determina la habilidad de la persona, sino el azar y el componente de dinero.

Cada vez más, se observa una tendencia entre la población joven a gastar grandes cantidades de dinero en videojuegos, muchas veces **sin tener una percepción real** del gasto y la pérdida que supone.

## 2. Objetivos de aprendizaje

- **Promover un uso responsable de las TRIC** incorporando nuevos valores como la intimidad, el respeto y la igualdad de género.
- **Potenciar el pensamiento crítico** sobre el uso de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana y **reflexionar** sobre el impacto que está teniendo en sus vidas y en la de las demás personas.
- **Facilitar una actitud reflexiva y crítica** sobre los diferentes usos de tiempo libre a través de una planificación y conocimiento del ocio alternativo al juego online

## 3. Palabras clave

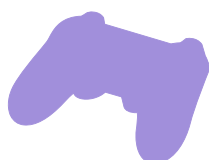


## 4. Actividades

### Actividad 1. "Nuestro videojuego"

#### OBJETIVOS

- **Reflexionar sobre los contenidos** que tienen actualmente los videojuegos.
- **Fomentar el juego responsable y cooperativo** dentro del aula.

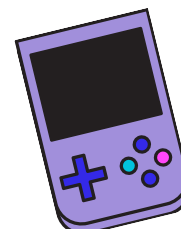


#### DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- **20-25 minutos**

#### MATERIALES

- **Folios en blanco.**
- **Lápices.**
- **Pizarra y tizas.**
- **Internet.**



#### DESARROLLO

Esta actividad se divide en dos subpartados

El desarrollo de la actividad 1 **se puede complementar con la actividad 2** (mismo formato pero con **redes sociales** en vez de videojuegos).

Esta opción es recomendable **si hay diferencia de uso** importante dentro del grupo, en este caso se divide la clase en preferencias entre videoconsolas y videojuegos.

## 1.1 ¿A qué jugamos y qué aprendemos?

PLAY

En la primera parte de esta actividad **se pregunta** al grupo sobre sus **videojuegos favoritos**, es probable que gran parte de la clase coincida en los mismos, por esto, sería conveniente que cada persona diga **al menos dos**.



Los juegos que vayan saliendo deben de clasificarse en función de la **edad recomendada**. Se puede ir apuntando en la pizarra el nombre del juego y su edad recomendada.

Después, se pasa a hacer un **pequeño debate** sobre cada videojuego apuntando **los aspectos positivos y negativos** que tiene. Es probable que salga contenido violento, sexista o no recomendado, como simuladores de apuestas.



El alumnado seguramente no conozcan el **PEGI** que tiene su videojuego favorito, se puede hacer una **búsqueda en google para analizar el contenido y favorecer el debate**.







Se considera adecuado para todos los grupos de edad. El juego no debe contener sonidos que puedan asustar a los niños pequeños. Una forma muy leve de violencia (en un contexto cómico o en un entorno infantil) es aceptable. No se debe escuchar un lenguaje soez.

Puede contener escenas o sonidos que atemoricen a los niños más pequeños. Puede haber formas muy suaves de violencia (violencia implícita, no detallada o o realista).



Se muestra violencia con naturaleza un poco más gráfica hacia personajes de fantasía o violencia no realista a personajes humanos. Puede haber insinuaciones sexuales o posturas sexuales, el lenguaje soez es leve. Los juegos de azar también pueden estar presentes (casinos o salas juego).

Cuando la violencia o actividad sexual alcanza un nivel semejante al que se esperaría en la vida real, el uso de lenguaje incorrecto puede ser más extremo. Además, juegos de azar y uso de tabaco, alcohol o drogas ilegales también pueden estar presentes.



Se aplica cuando la violencia alcanza un nivel tal que se convierte en una representación de violencia brutal, asesinato sin motivo aparente o violencia hacia personajes indefensos. La normalización del uso de drogas ilegales o actividad sexual explícita.



**Lenguaje soez:** Contiene lenguaje soez (a partir de +12).

**Violencia:** Si se trata de violencia no realista o no detallada (+7), si es en un entorno de fantasía o es violencia no realista (+12) y si es violencia realista (+16 o + 18 en función de la intensidad).



**Discriminación:** Estereotipos étnicos, religiosos, nacionalistas u otros que puedan alentar el odio. Es probable que infrinja las leyes penales nacionales (+18).

**Apuestas:** Simulaciones de juegos de casinos o salas de juego (+12).



**Miedo:** Puede aparecer como etiqueta "Miedo" (+7) o como etiqueta "Terror" (+12), por la diferencia de intensidad.

**Drogas:** Uso de drogas ilegales, alcohol o tabaco (+18).

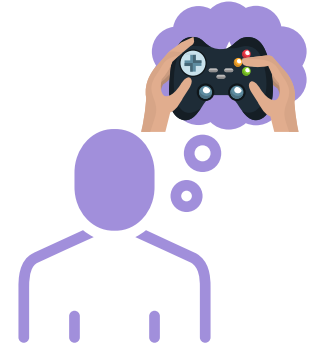


**Sexo:** Si incluye posturas o insinuaciones sexuales (+12), si hay desnudos eróticos o relaciones sexuales sin genitales visibles (+16) y si hay una actividad sexual explícita (+18).

**Compras integradas en el juego:** Se pueden comprar bienes o servicios digitales con moneda real, además de para actualizaciones.



## 1.2 Tu videojuego ideal



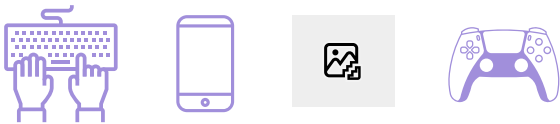
Se divide la clase en diferentes **grupos de unas 4-5 personas** cada uno y se les facilita las siguientes **instrucciones**:



*"Imaginad que llevamos 10 años trabajando en el diseño de videojuegos, nos piden que diseñemos tres videojuegos completamente nuevos con tres clasificaciones PEGI distintas: "+12, +16 y +18".*

Los grupos deben de decidir:

- ¿Qué **tipo** de videojuego sería?



- ¿Qué puede **incluir** cada videojuego?



- ¿Qué **no** debe **incluir** cada videojuego?



- ¿Qué va a **enseñar** cada videojuego?



Después, se **ponen en común** (hacer una tabla en la pizarra).  
Se puede hacer una **votación anónima** de cuál consideran que es el videojuego que **más se vendería**.

¿Qué **diferencia** hay entre los videojuegos que están **actualmente** en el mercado y los que **habéis diseñado** vosotros/as?

¿Crees que los juegos que hay en el **mercado son adecuados**?

### EVALUACIÓN GRUPAL

Preparar una **tabla resumen** con los **contenidos fundamentales** que tiene que revisar una persona para **conocer si un juego es recomendado** o no para su edad.

## Actividad 2. "Nuestra red social"

### OBJETIVOS

- **Reflexionar sobre los contenidos** que tienen actualmente las redes sociales.
- **Fomentar la empatía y cohesión** dentro y fuera del aula.



### DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- **20-25 minutos**

### MATERIALES

- Folios en blanco
- Lápices
- Tizas y pizarra
- Internet



## DESARROLLO

Esta actividad se divide en dos subapartados

### 2.1 ¿Qué redes sociales utilizamos y qué aprendemos?

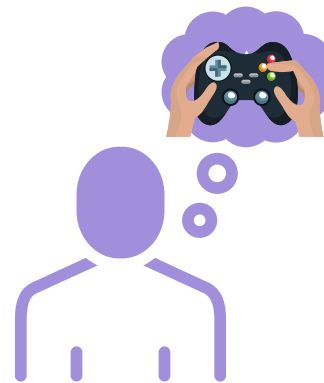
Primero se pregunta a la clase entera sobre **sus redes sociales favoritas**, se repetirá más de una vez (se pueden ir **apuntando en la pizarra**).

Después se va indagando sobre **los aspectos positivos y negativos** que tiene cada aplicación, **se busca** en Internet su **edad recomendada**.

Es probable que en los riesgos de cada aplicación salga **contenido de acoso, sexista o no recomendado**, como **difusión de contenido íntimo**.

## 2.2 Tu red social ideal

Se divide la clase en diferentes **grupos de unas 4-5 personas** cada uno y se les da a todos las siguientes **instrucciones**:



*"Imaginad que llevamos 10 años trabajando en el diseño de red social, nos piden que diseñemos aplicaciones completamente nuevas con tres clasificaciones de edad recomendada distintas: "+12, +16 y +18" (ajustar en función del curso).*

Los grupos deben de decidir:

- ¿Qué **tipo** de aplicación sería?
- ¿Qué **puede incluir** cada red social?
- ¿Qué **no** debe **incluir** cada aplicación?
- ¿Qué va a **enseñar** cada red social?



Después, se **ponen en común** (hacer una tabla en la pizarra).

Se puede hacer una **votación anónima** de cuál consideran que es la red social que **más se vendería**.

¿Qué **diferencia** hay entre las aplicaciones que están **actualmente** en el mercado y los que **habéis diseñado**?

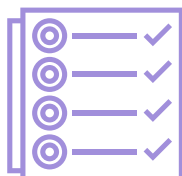
¿Crees que las aplicaciones que hay en el **mercado son adecuadas**?

### EVALUACIÓN GRUPAL

Preparar una **tabla resumen** con los **contenidos fundamentales** que tiene que revisar una persona para **conocer si una red social es recomendada** o no para su edad.

## Actividad 3. Creación de un blog

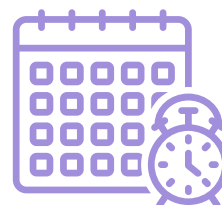
### OBJETIVOS



- **Promover una actitud crítica** ante las nuevas tecnologías.
- **Utilizar las nuevas tecnologías para la difusión de recomendaciones.**
- **Involucrar al estudiantado en la creación de contenido** y en el propio uso adecuado de las tecnologías.

### DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- **60 minutos**
- **Seguimiento durante todo el transcurso de la actividad**



### MATERIALES

- **Ordenadores o dispositivos tecnológicos**
- **Conexión a Internet**

## DESARROLLO

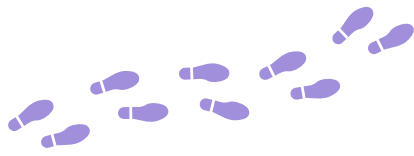


Esta actividad consiste en **crear un blog** donde se traten todos los temas relacionados con las nuevas tecnologías.

Pretende hacer partícipes a los propios alumnos/as de la problemática asociada al **uso de videojuegos y nuevas tecnologías.**

Es fundamental para que esta actividad salga adelante que: (1) haya **compromiso por parte del profesorado** que supervise y coordine toda la actividad, (2) haya docentes de otras asignaturas que **utilicen el blog para sus lecciones habituales** para darle difusión e importancia y, por último, (3) una **implicación constante por parte del alumnado.**

## PASOS A SEGUIR



1. Primero, establecer una **sesión de formación** sobre las nuevas tecnologías (beneficios y riesgos).
2. Se propone la **creación de un blog** donde se suban diferentes artículos (en esta parte se entraría a una parte más de diseño).
3. Se puede **crear una red social** para dar difusión a la información subida.
4. Se **divide** la clase en **grupos más pequeños**.
5. Se hace una **división de tareas** y una distribución del **tiempo**.
6. Se prepara un **calendario** en el que semanalmente se indique el objetivo a cumplir por cada grupo.



# GAME



### Ejemplos de temáticas a escribir en el blog:

¿Qué nos aportan las redes sociales?

¿Qué nos aportan los videojuegos?

El PEGI y su importancia

El ciberbullying y cómo ayudar

¿Qué es el sexting?

¿Existe la discriminación en los videojuegos?

¿Hay videojuegos educativos?



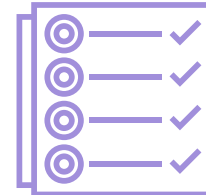
## EVALUACIÓN GRUPAL

Para evaluar esta actividad podemos comprobar si este miniproyecto se consigue mantener en el tiempo de forma estable mediante la supervisión de la actividad.

## Actividad 4. Debate sobre redes

### OBJETIVOS

- **Promover el pensamiento crítico** sobre el uso de las nuevas tecnologías.
- **Favorecer estrategias de comunicación y de debate** frente a ideas contrarias a las personales.
- **Reflexionar sobre el propio uso** que hacemos de nuevas tecnologías.



### DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- 60 minutos

### MATERIALES

- Un espacio donde la clase se pueda dividir en dos grandes grupos enfrentados



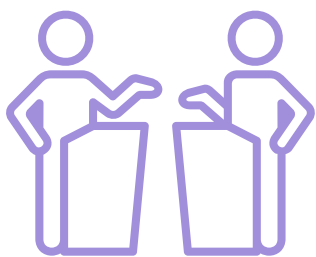
### DESARROLLO

Esta actividad consiste en favorecer el **debate social** existente en relación a las **nuevas tecnologías**.



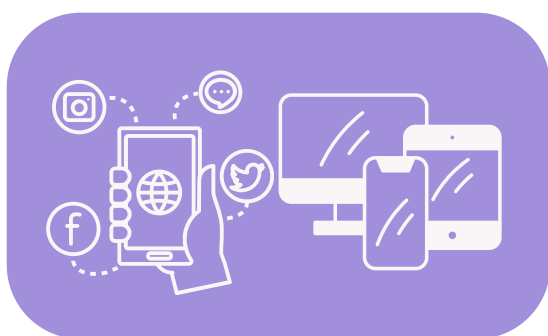
Primero **se divide el grupo en dos**, cada grupo se va a situar en un lado de la clase.





Los primeros 20 minutos de la actividad se van a destinar a la **preparación de los argumentos y reflexión entre el grupo**. El objetivo de cada grupo es convencer al otro de que su reflexión es correcta.

**Uno** de los grupos va a **defender el uso de las nuevas tecnologías**, sin embargo, el otro grupo va a **tratar de desprestigiar cualquier uso de las tecnologías**.



El/la **docente** se va a **encargar de dinamizar** el debate favoreciendo una comunicación sin agresividad y con argumentos válidos.



Por último, **se cierra el debate** cuando los argumentos sean cíclicos, cada grupo tendrá que **resumir las ideas** que más les ha convencido tanto de su propio grupo como del contrario.

## EVALUACIÓN GRUPAL

Como forma de evaluación grupal se realiza un documento explicativo con los beneficios que tienen las nuevas tecnologías y los riesgos asociados a las mismas.

## 5. Recursos para saber más

**Uso responsable de las nuevas tecnologías. Proyecto CLICK.  
Asociación Punto Omega**

<https://click.puntomega.es>

**Guía de uso seguro y responsable de Internet para profesionales de servicios de protección a la infancia. 2019. Observatorio de la Infancia e Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE).**

[https://click.puntomega.es/wp-content/uploads/2020/01/is4k\\_guia-profesionales-proteccion-infancia.pdf](https://click.puntomega.es/wp-content/uploads/2020/01/is4k_guia-profesionales-proteccion-infancia.pdf)

**La ciberviolencia hacia las adolescentes en las redes sociales. 2018. Instituto Andaluz de la Mujer, Consejería de Igualdad y Políticas Sociales en colaboración con la Consejería de Educación.**

<https://click.puntomega.es/wp-content/uploads/2019/01/Guia-ciberviolencia.pdf.pdf>

**Tú decides en Internet. Agencia Española de Protección de Datos.**

<https://www.tudecideseninternet.es/es>

**“Yo a eso no juego”. Guía de actuación frente al acoso y el ciberacoso para padres y madres. 2017. Save the Children.**

[https://click.puntomega.es/wp-content/uploads/2017/09/guia\\_acoso-ciberacoso-savethechildren-1.pdf](https://click.puntomega.es/wp-content/uploads/2017/09/guia_acoso-ciberacoso-savethechildren-1.pdf)

**“Por un uso seguro y saludable de Internet, redes sociales, móviles y videojuegos. Por una ciudadanía digital responsable”. Pantallas Amigas**

<https://www.pantallasamigas.net/>

**Pan European Game Information, PEGI**

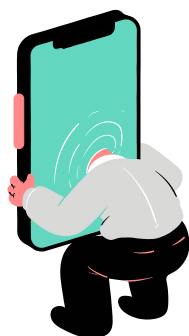
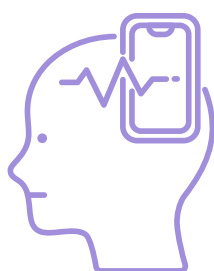
<https://pegi.info/es>

## 6. Glosario de términos



### Adicción

Dependencia de sustancias o actividades nocivas para la salud o el equilibrio psíquico (RAE, 2023).

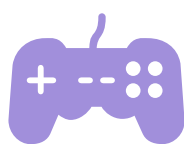
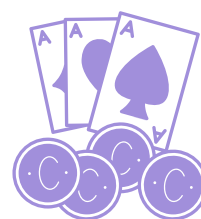


### Adicción comportamental

Son conductas repetitivas que resultan placenteras y que generan una pérdida de control y por supuesto, dependencia.

### Gambling

Son aquellos juegos en los que el resultado no lo determina la habilidad de la persona, sino el azar y el componente de dinero.



### Gaming

Hace referencia a los juegos donde el resultado -de ganar o perder- lo determina la habilidad y las condiciones del jugador o jugadora en cuestión.

## 6. Glosario de términos



### Grooming

Es cuando una persona adulta se hace pasar por un/una menor con el objetivo de involucrarle en actividades sexuales. Pueden utilizar fotografías ajenas y modular la voz.

Consta de tres fases:

1. Generar un vínculo de confianza entre la persona agresora y la víctima
2. Aislamiento de la víctima: busca que la relación se mantenga en secreto
3. Conversaciones y peticiones de carácter sexual



### Huella digital

Es el rastro que las personas dejan en internet durante el uso del mismo. Puede ser en redes sociales o simplemente con las cookies de las páginas webs.

### Internet

Red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación.



## Privacidad

Facultad de una persona de prevenir la difusión de datos pertenecientes a su vida privada que, sin ser difamatorios ni perjudiciales, ésta desea que no sean divulgados. Derecho de la persona a no ser objeto de injerencias arbitrarias o ilegales en su vida privada, su familia, su domicilio o su correspondencia, ni ataques ilegales a su honra o reputación. (RAE, 2023).

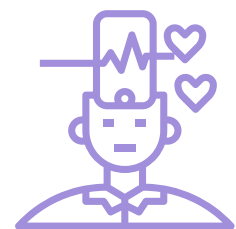
## Redes sociales

Servicio que ofrece a los/as usuarios/as una plataforma de comunicación a través de Internet para generar un perfil, facilitando la creación de comunidades y permitiendo la comunicación, de modo que pueden interactuar por mensajes, compartir de forma inmediata información, imágenes o vídeos, permitiendo que estas publicaciones sean accesibles para todos los usuarios (RAE, 2023).



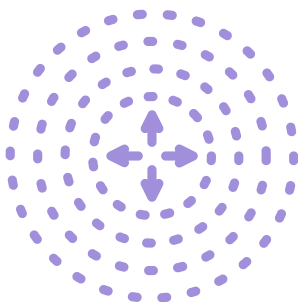
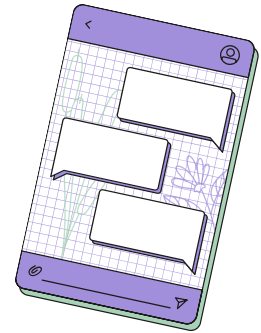
## Nomofobia o FOMO (Fear of Missing Out)

Denominado al miedo irracional a no disponer de acceso a Internet o no llevar encima el teléfono móvil.



## **Sexting**

Consiste en enviar o recibir imágenes y/o vídeos con contenido sexual de manera voluntaria a otra persona a través de las TRIC. Es una práctica de riesgo cada vez más extendida debido al aumento del uso de las TRIC en la vida diaria y en especial en la población adolescente y joven. En la población adolescente se denomina pack o nudes.



## **Sexpreading**

Difusión de imágenes y/o vídeos con contenido sexual a terceras personas sin consentimiento de la persona afectada. Según el artículo 197.7 del Código Penal se recoge como un delito.

## **Sextorsión**

Intimidar, chantajear o extorsionar a una persona para conseguir material audiovisual con contenido sexual.



## 7. Evaluación



Para evaluar el desarrollo de este material didáctico hemos elaborado el siguiente cuestionario de opinión para el profesorado.

Para acceder sólo tienes que escanear el Código QR o a través del siguiente enlace:



**Muchas gracias por implicarte en el bienestar de tus alumnas y alumnos.**

Las actividades y contenidos de este material didáctico han sido creadas por la Consejería de Educación, Cultura y Deportes de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha con la colaboración de la Asociación Punto Omega.

La elaboración de este material se ha realizado a través de los fondos del Programa de Cooperación Territorial de Salud Mental, perteneciente al Ministerio de Educación y Formación Profesional, para la financiación del Programa de Bienestar emocional en el ámbito educativo.

