

Propuesta didáctica de **PantallasAmigas** para **Centros Educativos** (marzo 2024)

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE PARA PRIMARIA

Videojuegos “gratuitos”

ÁMBITO / TEMÁTICA Consumo de videojuegos / Uso consciente y crítico

RECURSO DE APOYO Animación “Videojuegos gratuitos” de la serie “Pilar y su Celular”

[Link](#)



 **Recursos precisos para dinámica** Ordenador, conexión a Internet y proyector

 **Recursos precisos para alumnado** Dispositivo electrónico conectado a Internet

 **Tiempo necesario** 50 minutos

 **Otros recursos complementarios** Programa “Controla Tu Red” de Fundación MAPFRE
Actividades para Primaria

[Link](#)

Objetivos de la dinámica

- Identificar mecánicas de micropagos y otras formas de consumo dentro de aplicaciones y videojuegos.
- Reflexionar sobre los hábitos de consumo de videojuegos y su interferencia con la rutina diaria.

Competencia “DigCompEdu” del Marco Europeo

- Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes: uso responsable y bienestar digital.
- Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes: creación, colaboración y ciudadanía digital.

Descriptorios operativos de Competencias Clave

- CD1. Realiza búsquedas guiadas en Internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
- CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los

datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

Competencia específica

- Deliberar y argumentar sobre problemas de carácter ético referidos a sí mismo y su entorno, buscando y analizando información fiable y generando una actitud reflexiva al respecto, para promover el autoconocimiento y la autonomía moral.
- Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.

Criterios de evaluación

- Generar una posición moral autónoma mediante el ejercicio de la deliberación racional, el uso de conceptos éticos y el diálogo respetuoso con otros, en torno a distintos valores y modos de vida, así como a problemas relacionados con el uso responsable, seguro y crítico de las redes y medios de comunicación, las conductas adictivas, la prevención del abuso y el acoso escolar, y el respeto a la intimidad personal.

DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

FASE 1 Introducción y contexto de la problemática. (10 min.)

Los juegos denominados como Freemium utilizan infinidad de mecánicas para naturalizar procesos de micropago. El término proviene de la composición de dos términos en inglés: free (gratis) y premium (exclusivo previo pago). En definitiva, hace referencia a cuando se ofrece un producto o servicio básico gratuito pero que, previo pago, puede incorporar funcionalidades más avanzadas.



En ocasiones queremos buscar nuevos retos y aventuras online. Una de las formas de innovar que empleamos es descargar nuevos videojuegos, pero sin tener que gastarnos dinero. En la misma situación se encuentra Pilar, la protagonista de la serie "Pilar y su celular", en el recurso de referencia que visualizamos en primer lugar.

Tras finalizar el vídeo, se comentará brevemente la situación ocurrida. Para ello, la persona dinamizadora se puede apoyar en las siguientes preguntas para fomentar el debate y la reflexión:

- ¿Antes de que Pilar empezará a gastar dinero en la app, había algún tipo de señal o aviso que indicará que no era totalmente gratuita?
- ¿Cómo podemos saber si una aplicación o un juego es completamente gratuito?

FASE 2 Buscando con lupa un videojuego. (30 min.)

Las apps están obligadas a dar avisos sobre compras integradas y permisos de acceso. Por ello, propondremos al alumnado que investigue desde sus propios dispositivos si se cumple o no.

Para ello, se formarán pequeños grupos que deberán encontrar, al menos, dos ejemplos de videojuegos en formato de apps "gratuitas" que tengan compras integradas. El reto adicional que se pide es encontrar el lugar donde aparezca dicha información, analizar el tipo de información que aparece y registrarla en un papel o a través de un pantallazo. Además, si se dispone de tiempo, se recomienda profundizar en la búsqueda dentro de la app y observar qué tipo de monedas (gemas, diamantes, moneda propia de la app) o simbología usan para estos pagos.

A continuación se expone un guion que se puede usar como check-list o esquema a modo de ayuda.

- Nombre del juego
- ¿Dónde ha sido encontrado? (Tienda virtual, categoría...)
- ¿Tiene compras integradas?
- ¿Aparecía algún tipo de notificación antes de entrar al juego?
- ¿Qué tipo de compras has encontrado?
- ¿Utilizan alguna moneda o token en especial?
- ¿Para qué sirven esas monedas? (Ventajas, pases de batalla, loot-boxes...)

FASE 3 Puesta en común. (10 min.)

Tras haber llevado a cabo el análisis de dos aplicaciones por grupos es momento de ponerlo en común a nivel aula. En esta tercera fase se propone que cada grupo haga una pequeña exposición de las aplicaciones que han analizado y cómo se veían reflejadas las compras integradas en las mismas.



Propuesta didáctica de **PantallasAmigas** para **Centros Educativos** (marzo 2024)

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE PARA SECUNDARIA

Videojuegos “gratuitos”

ÁMBITO / TEMÁTICA Consumo de videojuegos / Uso consciente y crítico

RECURSO DE APOYO Animación “Videojuegos gratuitos” de la serie “Pilar y su Celular”

[Link](#)



 **Recursos precisos para dinámica** Ordenador, conexión a Internet y proyector

 **Recursos precisos para alumnado** Dispositivo electrónico conectado a Internet

 **Tiempo necesario** 50 minutos

 **Otros recursos complementarios** Programa “Controla Tu Red” de Fundación MAPFRE
Actividades para Secundaria

[Link](#)

Objetivos de la dinámica

- Reflexionar sobre los hábitos de consumo de videojuegos y su interferencia con la rutina diaria.
- Identificar mecánicas de micropagos y otras formas de consumo dentro de aplicaciones y videojuegos.
- Evaluar y realizar un pensamiento crítico en la distribución de los gastos en ocio y videojuegos.

Competencia “DigCompEdu” del Marco Europeo

- Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes: uso responsable y bienestar digital.
- Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes: creación, colaboración y ciudadanía digital.

Descriptorios operativos

- CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

- CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

Competencia específica

Digitalización: desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.

Criterios de evaluación

- Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.
- Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.

DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

FASE 1 Introducción y contexto de la problemática. (10 min.)

Los juegos denominados como Freemium utilizan infinidad de mecánicas para naturalizar procesos de micropago. El término proviene de la composición de dos términos en inglés: free (gratis) y premium (exclusivo previo pago). En definitiva, hace referencia a cuando se ofrece un producto o servicio básico gratuito pero que, previo pago, puede incorporar funcionalidades más avanzadas.

En ocasiones queremos buscar nuevos retos y aventuras online. Una de las formas de innovar que empleamos es descargar nuevos videojuegos, pero sin tener que gastarnos dinero. En la misma situación se encuentra Pilar, la protagonista de la serie "Pilar y su celular", en el recurso de referencia que visualizamos en primer lugar.

Tras finalizar el vídeo se comentará brevemente la situación ocurrida. Para ello, la persona dinamizadora se puede acompañar de las siguientes preguntas para fomentar el debate y la reflexión:

- ¿Antes de que Pilar empezará a gastar dinero en la app había algún tipo de señal o aviso que indicará que no era totalmente gratuita?
- ¿Cómo podemos saber si una aplicación o un juego es completamente gratuito?

FASE 2 Conectando con mi experiencia cercana. (10 min.)

En esta fase se pretende conocer y entrelazar lo observado con su experiencia con las TIC, en especial en el contexto de los videojuegos, lo que además servirá para conocer más a nuestro alumnado y ver cómo y dónde se desenvuelven en otros espacios digitales fuera del aula. Para ello se propone debate en el aula con las siguientes cuestiones:

- ¿Conoces alguna aplicación que sea de descarga gratuita pero que incluya pagos o micropagos dentro?
- ¿Juegas a algún videojuego que tenga compras integradas?
- ¿Has realizado compras dentro de algún videojuego?
- ¿Crees que es mejor pagar por un juego que incluya todos los elementos o prefieres que sea gratuito y que tenga elementos de pago opcionales? ¿Cuáles son las ventajas e inconvenientes en cada caso?
- ¿Qué tácticas crees que pueden usar las empresas para vendernos sus productos dentro de las apps o videojuegos?

FASE 3 Fijándose en la atracción de las compras integradas. (20 min.)

Es el momento de ponerse a revisar al detalle a qué se debe el atractivo hacia las compras integradas en videojuegos. Para ello se formarán pequeños grupos heterogéneos que tendrán que analizar qué estímulos y efectos especiales tienen, así como el precio y las ventajas que otorgan en el juego compras integradas.

Cada grupo deberá buscar un vídeo en el que se pueda ver la apertura de algún cofre botín (loot-box), sobre de cartas, pase de temporada/batalla, evento especial... y deberá analizar los siguientes aspectos:

- Nombre y precio del juego
- Tipo de juego
- ¿Qué tipo de compras virtuales tiene?
- Moneda utilizada
- Precio en euros de las compras
- ¿Qué ventajas tiene la compra?
- ¿Qué ventajas competitivas otorga?
- ¿Se puede recuperar el dinero empleado?
- ¿Qué estímulos y efectos especiales aparecen durante/tras la compra?

FASE 4 Puesta en común. (10 min.)

Se propone que cada grupo haga una pequeña exposición de los videojuegos que ha analizado y qué mecanismos de consumo se emplean.



Propuesta didáctica de PantallasAmigas para Centros Educativos (marzo 2024)

PROPUESTA PARA FAMILIAS

“Los trucos de los videojuegos y servicios freemium”

RECURSOS, RECOMENDACIONES Y REFLEXIONES PARA UNA PARENTALIDAD DIGITAL POSITIVA



Link artículo

¿Cómo limitar el gasto de dinero en los videojuegos?

Consejos sobre **cómo evitar que los menores gasten demasiado dinero en los videojuegos**. Se enfoca en la importancia de establecer **límites de tiempo y presupuesto** para los juegos en línea, educando a las y los menores sobre el valor del dinero y fomentando una comunicación abierta con ellos.



Link artículo

Menores, compras online y opciones para que gestionen sus pequeños pagos en Internet

Reflexiones sobre la importancia de educar a menores sobre el **uso responsable del dinero en Internet** y recomendaciones para **prevenir compras no deseadas**. Se mencionan las opciones de **control parental y bloqueo de compras** en diferentes plataformas, dispositivos móviles y consolas. También se dan las opciones de cómo **solicitar el reembolso** de la compra o suscripción de una app o videojuego.



Link artículo

Qué son las Cash Shop y ejemplos dentro de videojuegos (GTA V, Fortnite y FIFA / EA SPORTS)

Aproximación al fenómeno de las **compras en juegos** y su impacto en las personas jugadoras. Aborda cuestiones relacionadas con las **microtransacciones**, el **gasto problemático** en juegos y cómo las compañías se benefician de estas compras.

OTROS RECURSOS EDUCATIVOS

1

Educación,
Ciudadanía y
Bienestar Digital



PODCAST

Link

Videojuegos, de la pasión al abuso o la patología

2

DIEZ CONSEJOS DE CIBERSEGURIDAD PARA VIDEOJUEGOS



RECURSO

Link

Diez Consejos de Ciberseguridad en Videojuegos



SERVICIO DE APOYO A FAMILIAS



Servicio de **ayuda a familias** para el disfrute saludable de **videojuegos**

www.videojuegosenfamilia.com/ayuda

¿Deseas tener la seguridad de que un videojuego es adecuado?
¿Necesitas realizar alguna consulta o pedir una recomendación?



¡Desde **PantallasAmigas** te podemos ayudar! ¡**Consúltanos!**

Link



Cofinanciado por
la Unión Europea

