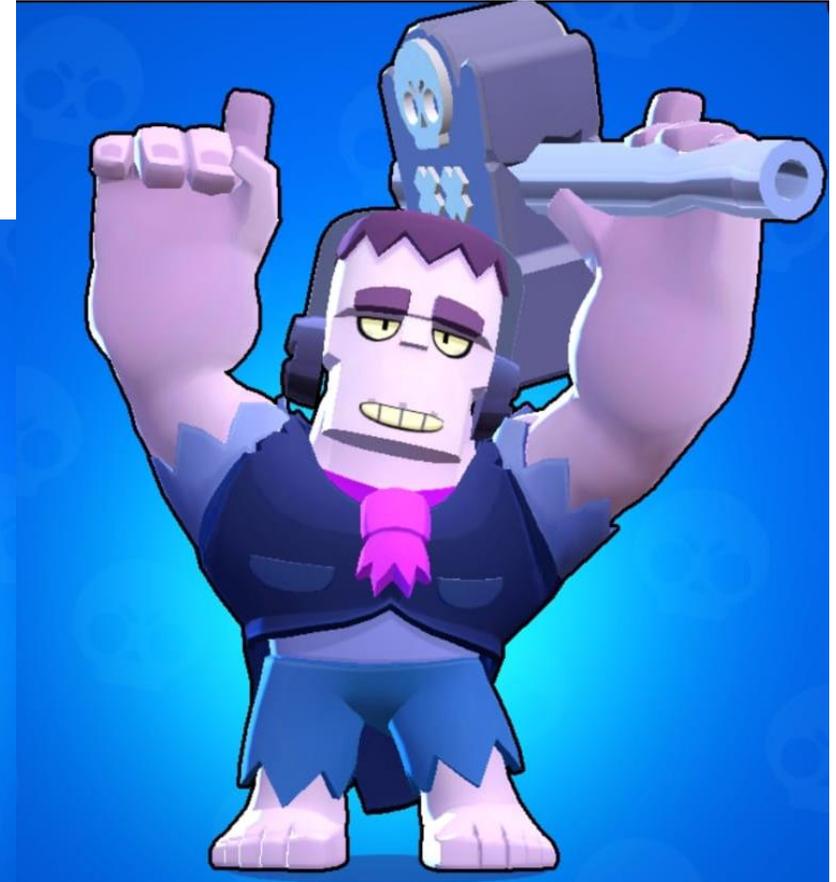


# **El uso de los videojuegos como herramienta para fomentar la igualdad**

**Alberto Sanjuán Sánchez**

**Profesor del IES Vicent Andrés Estellés**



# RESUMEN

**El uso de los videojuegos como herramienta para fomentar la igualdad**

**Cíbermanagers para la igualdad**

**Creador y responsable del proyecto: Alberto Sanjuán Sánchez**

**Descripción: A lo largo del proyecto alumnos de 3º de ESO (cíbermanagers) tutorizan a alumnos de 1º de ESO en varias actividades en las que los videojuegos son principal recurso educativo. Los cíbermanagers han elaborado una serie de normas que aseguran el fomento de la igualdad y el respeto durante todas las actividades. También ofrecen una serie de consejos y principios de ciberseguridad para alertar a los alumnos más jóvenes de los peligros a los que pueden verse sometidos al utilizar aplicaciones en línea**



# **Cybermanagers 3º ESO**

**Ainhoa Alfonso Molina**

**Óscar Brell Broch**

**Sofía Garrigues Gómez**

**Damián Guillén López**

**Óscar Lapuente Sanroque**

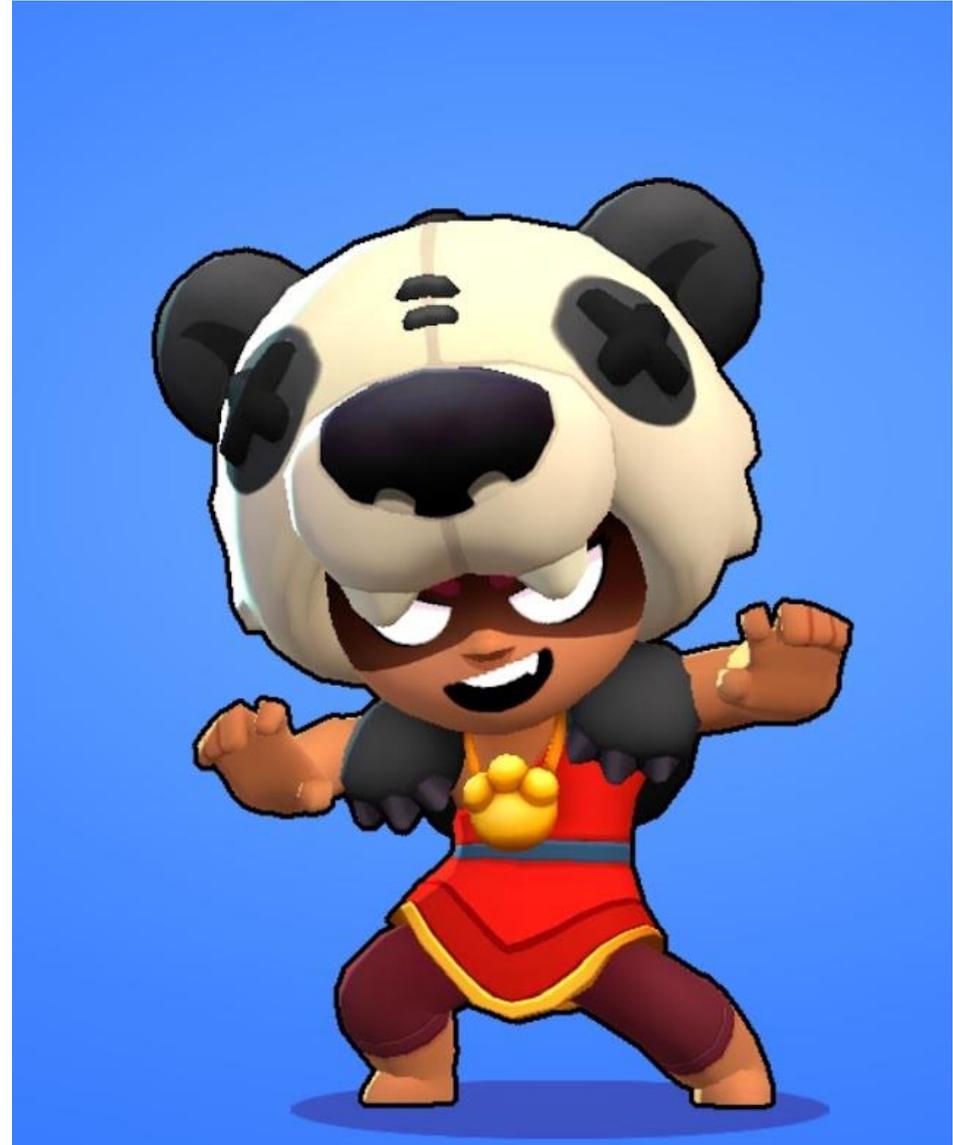
**Sole Merino González**

**Mateo Munera Arnau**

**Enric Palencia Prats**

**Pablo Valiente Salvador**

**Daniel Velázquez Martínez**



# Objetivos generales Cíbermanagers para la igualdad



Trabajo de competencias directamente relacionadas con la **coeducación**



Fomentar la **convivencia positiva y respetuosa** en el centro educativo



Reforzar la **formación en competencias digitales** clave para el desarrollo personal de jóvenes como indica el **Plan España Digital 2026**



Inclusión del programa en **planes del centro**: innovación, convivencia, coeducación...



Garantizar los **derechos** en el nuevo entorno **digital**



Impulsar la implementación de **metodologías** activas como **Aps, ABP, DEA**



## **Objetivos específicos**

**-Conocer y utilizar los referentes culturales de los alumnos (videojuegos)**

**-Utilizar recursos cuyo funcionamiento conocen los alumnos**

**-Mejorar la convivencia**

**-Utilizar la gamificación como parte de nuestro proyecto de centro**



# BRAWL STARS (Supercell)

Videjuego gratuito para teléfonos móviles

Multijugador on-line (hasta 10 personas)

Tipo Battle Royale

Calificación PEGI 7

Actualizado cada mes (temporadas)

Más de 10 modos de juego y un creador de mapas



## BRAWLERS (71/78)

Calidad (mayor a menor)

20 528



**SPIKE**

11 **HIPERCARGA**

16 340



**CROW**

11 **FUERZA MÁXIMA**

21 549



**LEON**

11 **FUERZA MÁXIMA**

9 133



**SANDY**

1 20 20

21 549



**AMBER**

11 **FUERZA MÁXIMA**

17 392

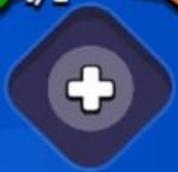
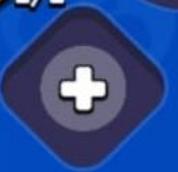


**SURGE**

7 800





**11 FUERZA** MÁX.: 11

**SALUD**  
6800

**ATAQUE**  
4 x 960

**SÚPER**  
**BOMBA DE HUMO**

¡NIVEL MÁXIMO!

# ¿Por qué Brawl Stars?

**Mejora la convivencia del grupo**

**Integración de alumnos nuevos**

**Mayor interacción entre chicos y chicas**

**El 90% del alumnado lo conoce y lo utiliza**

**60% Chicos – 40 % Chicas**



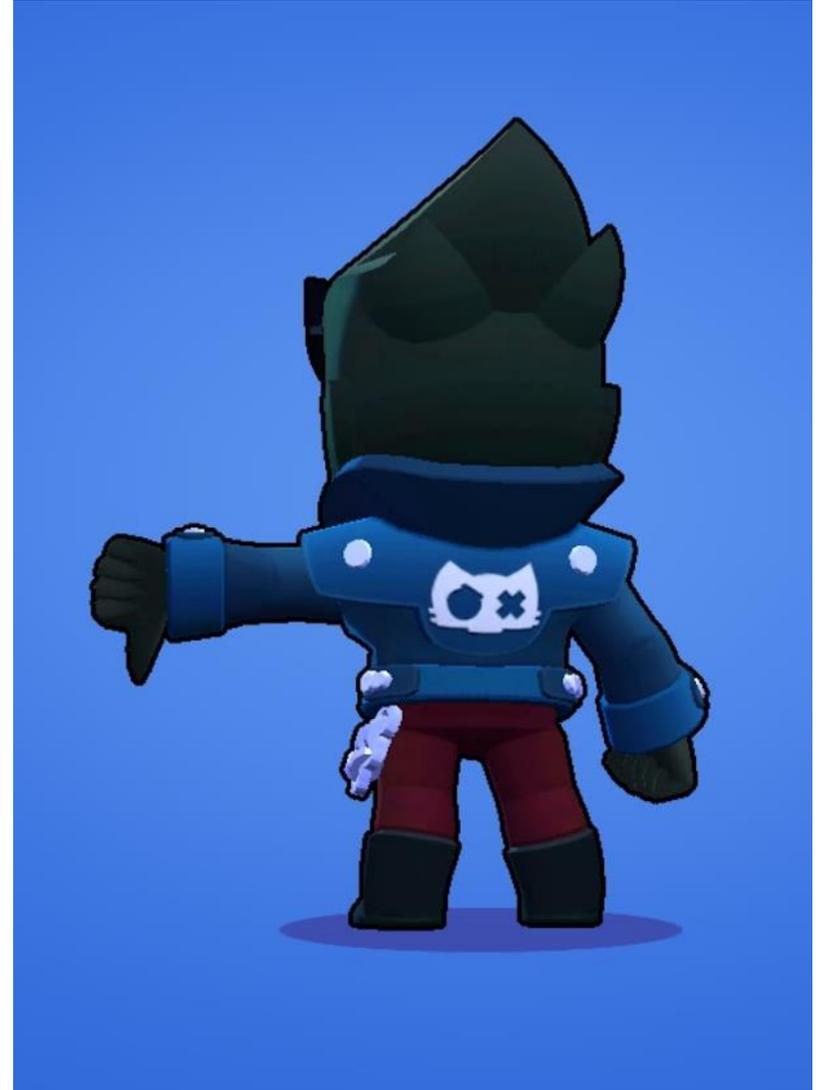
**¡Bienvenidos al primer torneo BRAWL STARS de L'Estellés!**



**Alumnos 3º ESO Cíbermanagers – Alumnos 1ºESO participantes**

# **CYBERNORMAS**

- Los grupos de juego se hacen por nivel**
- No se pueden elegir compañeros**
- Prohibido insultar a un compañero si pierde**
- Prohibido usar "Nicknames" ofensivos**
- Quedan prohibidas las conductas machistas**
- No se puede hacer "teaming"**



# **CYBERNORMAS**

- Obedecer siempre a los Cybermanagers**
- Se pueden usar Emotes en las partidas**
- Se pueden usar Sprays en las partidas**
- Se puede "campear"**

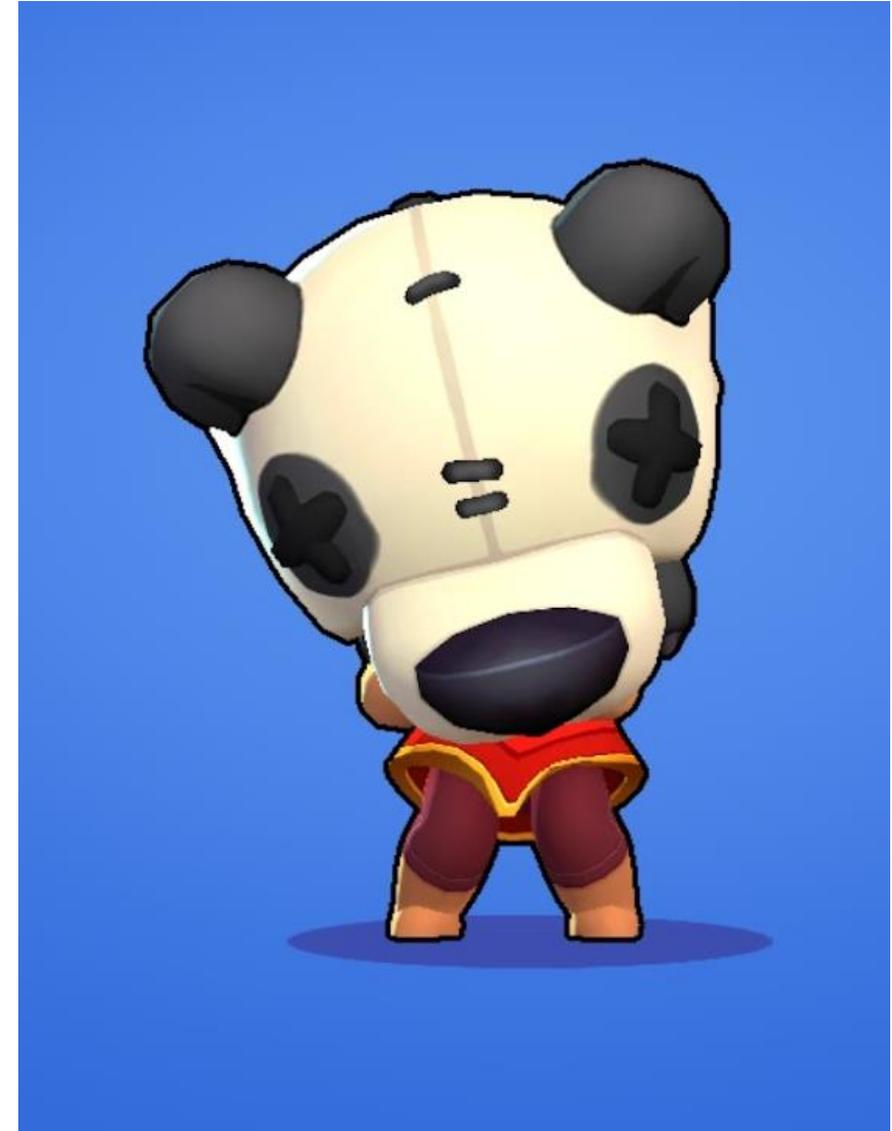


# **¡EVITEMOS LAS CONDUCTAS MACHISTAS!**

**-Sólo el 26% de las personas participantes son chicas**

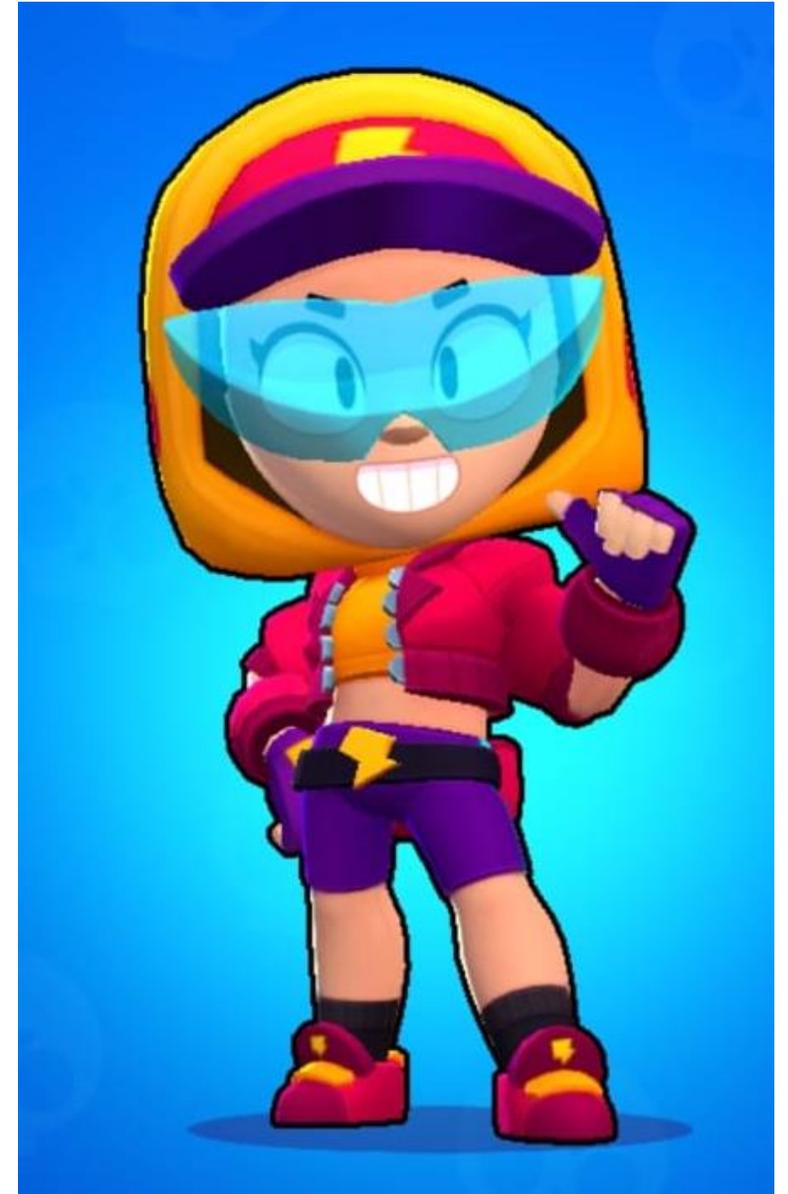
**-Muchas chicas tiene vergüenza o miedo al ridículo**

**-Para que suba el porcentaje y seguir haciendo torneos, debemos crear un entorno seguro libre de conductas machistas**



## **CYBERCONSEJOS**

- En la mayoría de juegos "on line" se puede utilizar un chat para hablar**
- Os recomendamos que utilicéis esta herramienta para hablar sólo con personas conocidas**
- La cuenta de Brawl Stars puede estar asociada a una cuenta bancaria y puede haber estafas**
- A través del chat os pueden pedir el número de teléfono**
- Recomendamos usar un "nickname" sin información personal (nunca año de nacimiento)**



## **CYBERCONSEJOS**

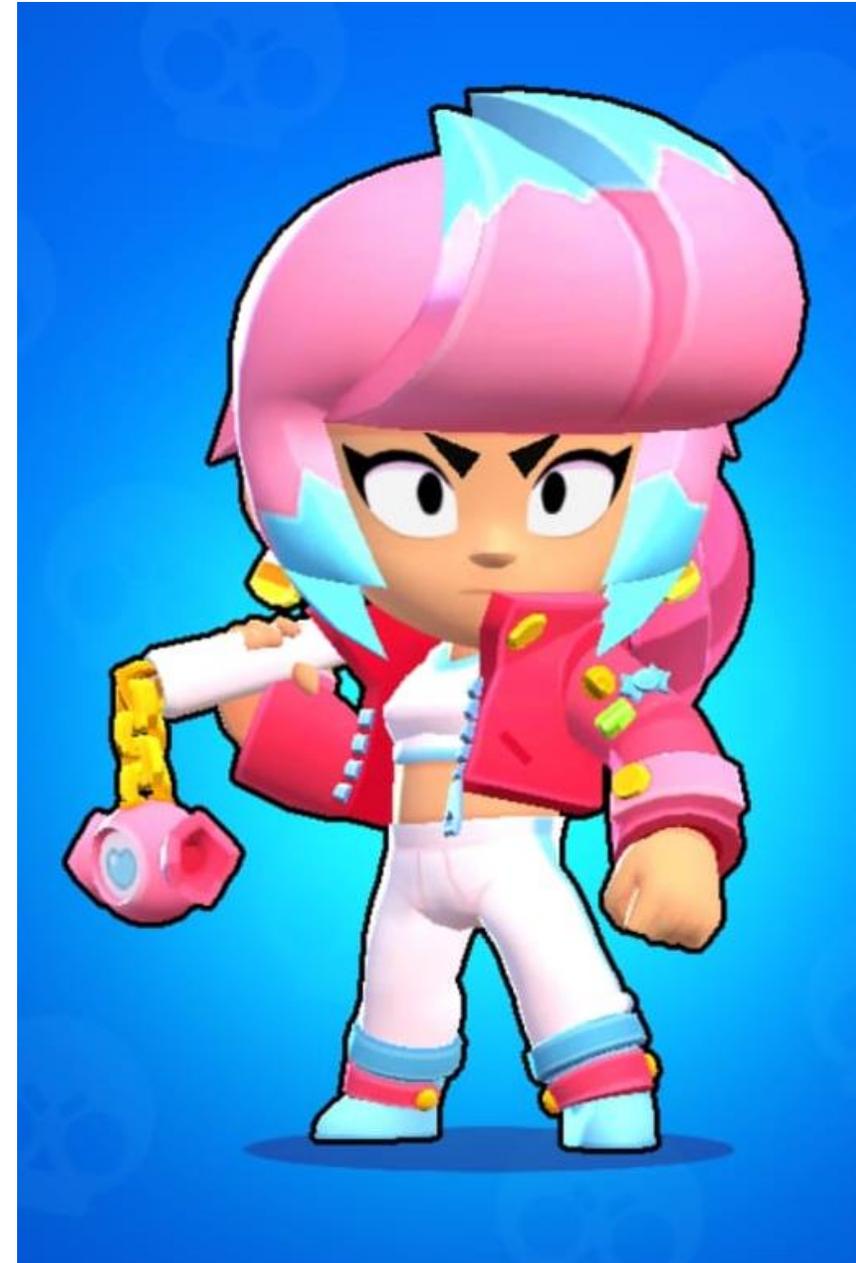
**-Mucho cuidado con proporcionar datos personales**

**-Riesgo de "Sexting": envío de fotos, videos o mensajes de contenido sexual**

**-El cyberacoso (amenazas, insultos, ridiculización...) dirigido a una persona a través de herramientas digitales es un DELITO**

**-Se conocen muchos casos de ciberacoso sexual en el mundo de los videojuegos**

**-Las personas acosadoras utilizan "nicknames" supuestamente anónimos y manifiestan todo tipo de conductas y comentarios sexistas**





IES Vicent  
Andrés Estellés

Capes



# TORNEO

**-Ronda 1: Partidas de calentamiento en modo Supervivencia**

**-Ronda 2: Modo Noqueo**

**-Ronda 3: Modo Noqueo**

**-Ronda 4: Modo Supervivencia**

**-Ronda 5: Balón Brawl**

**-Ronda 6: Destrucción**

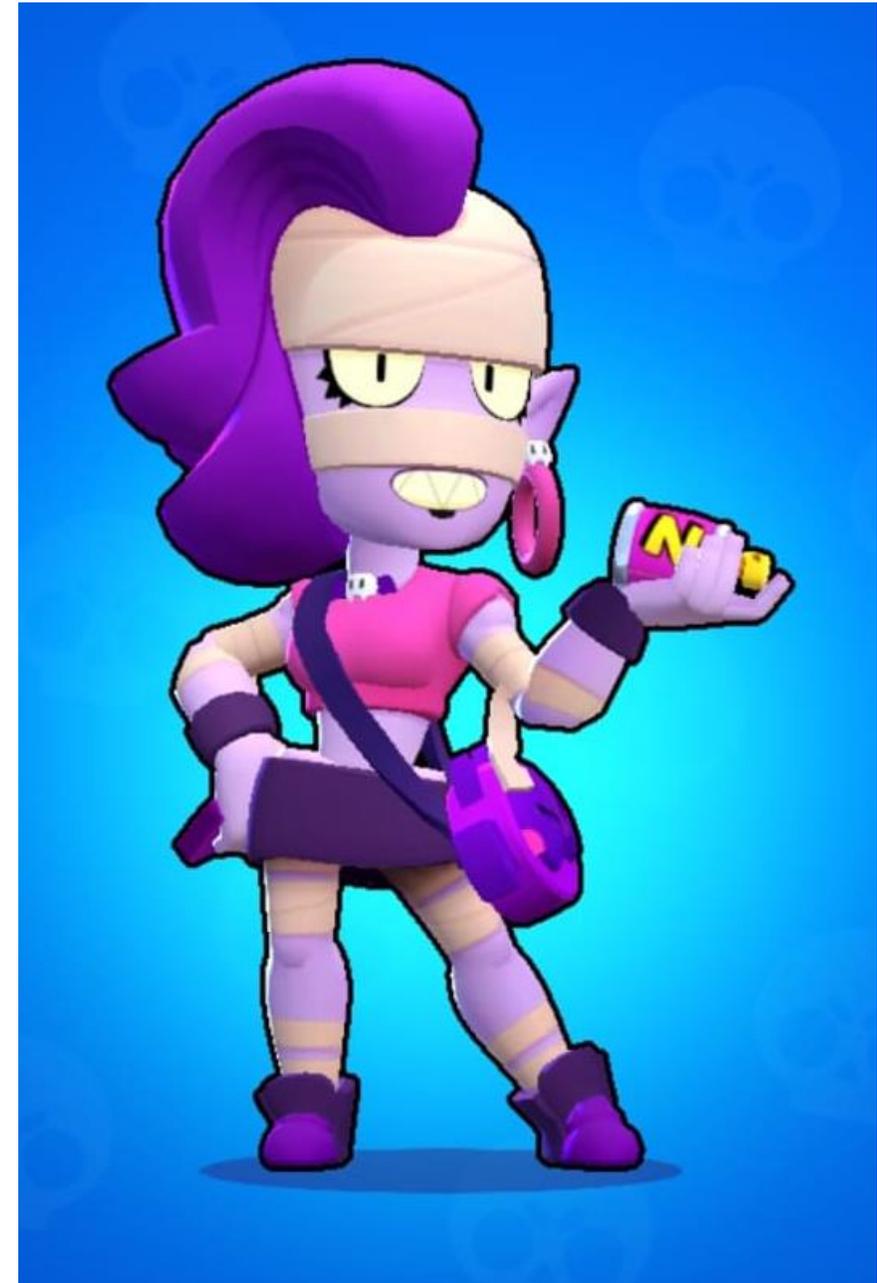






## **CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN**

- Experiencia positiva para participantes y cibermanagers**
- 25% chicas inscritas en el torneo y 75% chicos**
- Un porcentaje de chicas no se inscribieron**
  - "Por vergüenza"**
  - "Por no hacer el ridículo"**



**¿Son los videojuegos una herramienta que fomenta la igualdad?**

**En nuestro centro se pueden considerar más inclusivos que otras actividades**

**GRÁFICA % Brawl Stars y Deportes**

**En los niveles más altos (3º - 4º ESO) el porcentaje de chicas que juegan es más alto**

**Son niveles en los que se ha trabajado con el proyecto Cybermanagers para la igualdad**

**GRÁFICA TENDENCIA**

## **¿Y AHORA QUÉ?**

- Trabajar para fomentar la igualdad**
- En el 1er torneo el 26% de las personas participantes son chicas**
- Formar Cybermanagers con herramientas para ayudar a vencer el miedo al ridículo**
- Según el Plan España digital 2026, en unos años el porcentaje de chicas debe ser del 50%**

