

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



Los valores educativos y las competencias en los videojuegos de la TDT infantil española

TESIS DOCTORAL

AUTORA:

Rebeca Díez Somavilla

DIRIGIDA POR:

Dra. Dña. Margarita Cabrera Méndez

Dr. D. Vicent Giménez Chornet

VALENCIA, mayo 2016

A vosotros, mi familia

*“Estamos haciendo transitar a nuestros niños por la educación
anestesiándolos. Y creo que deberíamos hacer exactamente
lo opuesto. No debemos encerrarlos, debemos despertarlos
a lo que llevan dentro de ellos”.*

Ken Robinson (2009)

Agradecimientos

Iniciar una tesis cuando una se encuentra a mitad de su vida laboral, con un trabajo relacionado con los estudios realizados, unas clases que preparar de manera continuada y una familia a la que dedicar tiempo y cariño, resulta una tarea ardua. Siempre he trabajado en lo que me apasiona pero también he conseguido que cualquier nueva actividad me apasionara. Considero que sin pasión y sin emoción, como recalco en esta tesis, no hay aprendizaje pero sin ellos tampoco se puede desarrollar una vida laboral gratificante y plena.

Pude estudiar lo que me apasionaba, el periodismo, gracias al apoyo de mis padres, un apoyo que se ha extendido a lo largo del tiempo siempre sin condiciones, sin preguntas, teniendo en cuenta siempre mi felicidad y bienestar. Me inculcaron el valor del esfuerzo para conseguir mis metas, la importancia de los valores en la vida, que se van rehaciendo y priorizando con el tiempo, y la importancia del amor a la familia, un amor incondicional a mi hermana Judith y a mi hermano Rubén que sigue vivo gracias a nuestro recuerdo.

Su apoyo ha sido básico para dedicar mi tiempo a este estudio, al igual que la paciencia que ha tenido mi familia, Pedro, Sara y Esther, a los que he robado tardes de juego, de paseo, fines de semana casi sin verme, horas de estudio y ratos de cariño. Gracias Pedro, por tu paciencia y comprensión, por hacer de taxista algunas noches más que largas de trabajo, por cubrirme en todo momento y porque creo que, esta tesis, nos ha unido más. Agradezco a mis hijas lo que me han enseñado y me enseñan. Gracias a ellas, a nuestros ratos frente al televisor, a nuestras lecturas en voz alta noche tras noche, con más de una decena de libros que cogíamos de la biblioteca, a nuestros videojuegos, descubrí de nuevo la fantasía. Ellas son las que han motivado mi tema de investigación. Sin el amor y la comprensión de los tres, no habría podido encontrar el tiempo necesario para la investigación.

Suelo decir que las cosas importantes de la vida llegan por casualidad tras sembrar y buscar. Tras veinte años de trabajo profesional como comunicadora, descubrí la docencia y en la Universidad encontré una persona clave y fundamental para escribir hoy este agradecimiento en una tesis, Marga Cabrera. Ella me animó a conocer el mundo de las redes sociales, de Internet y de los videojuegos, contó conmigo para codirigir el Congreso Comunica2. Con el tiempo, pasó de ser una compañera a una

buena amiga y esta confianza me llevó a contar con ella para la dirección de la tesis. No me habría planteado nunca la posibilidad de hacer un doctorado sin su empuje. Sus palabras siempre han sido de ánimo y de aliento en el momento justo. Un ánimo que también me ha transmitido Vicent Chornet, mi codirector, cuyo rigor científico me ha ayudado a plantear una idea inicial en un trabajo académico. Gracias por vuestras horas.

Apoyo incondicional es el que también he tenido de mi tía Nuncy y de su familia, Michael, Isabel y Edward, por estar pendiente de mí, en mis ratos buenos y malos, y por regalarme un maravilloso tiempo de descanso y relax.

Gracias a los consejos de mis colegas de trabajo sobre cómo investigar, que me han dado ánimos en todo momento: Marina Segarra, Paco de Zulueta (Zulu), José Luis Jiménez, Dani Palacio y Toni Forés. Gracias también Gloria Doménech por tu asesoramiento en todo el tema legal, por tu tiempo gratuito. Tampoco este trabajo habría sido posible sin el asesoramiento estadístico de Ángeles Calduch, una persona que me ha demostrado que existen compañeros desinteresados y buenas personas.

He de reconocer que este trabajo habría sido imposible sin mis alumnos. Es cierto que me han robado mucho tiempo de la investigación pero han sido también el detonante para que me apasionara la docencia y la investigación. Me han enseñado a sentirme joven, a acercarme a sus problemas y a sus sueños pero, sobre todo, a crecer como persona y profesional retándome a reciclarme, a aprender de manera continuada con ellos. Han sido un apoyo y ayuda. Gracias a esos alumnos que dejan huella: Alberto Sancho, compañero y amigo también del Comunica2, Adrián Penalva, Cristina Brotons, Marta "Farfalla", Cristian Ribes, Ester Dus, Isaac Almendros, Jordi Company, Alicia Arnau. Gracias también a Raúl Terol, con quien he compartido el agobio de la fase final de la tesis.

No puedo dejar de nombrar a aquellos buenos amigos como Helena Martínez, Ana de Ancos, Eva Cháfer y José Miguel Borja, gracias por los buenos ratos de risas y alegrías.

A todos los que he nombrado y a los que también están presentes en este trabajo, gracias, gracias por ayudarme a cubrir una etapa, a superar mis miedos y a sentir de nuevo ilusión por un proyecto futuro que, espero, se haga realidad porque para educar en el deseo, la emoción y el asombro con pasión se necesita tiempo y dedicación. Espero que este sea el punto de inicio de una carrera apasionante en la que se aprende todos los días a ser buena profesional y mejor persona.

Resumen

La irrupción de Internet en la vida social ha cambiado el consumo de productos audiovisuales y el tiempo de ocio de los más jóvenes. Los niños acceden a Internet a través de los teléfonos móviles, las tabletas o los ordenadores para buscar información. Su tiempo de ocio se divide entre el juego tradicional, ver la televisión y videojugar. Aprenden a través de nuevas plataformas que, sin embargo, no se utilizan en la educación infantil y primaria como herramientas educativas.

A partir de la revisión bibliográfica, se analiza la educación en valores en la educación española con el objetivo de realizar un estudio de los valores y competencias de los videojuegos de la Televisión Digital Terrestre infantil que, actualmente, tiene tres canales en abierto: Boing, Clan TV y Disney Channel.

La amplitud de la muestra, 312 videojuegos, se apoya en un análisis cuantitativo y cualitativo, en el que se exponen las coincidencias de valores y competencias educativas en unos videojuegos a través de los que el menor puede aprender, gracias y, principalmente, a la motivación y autoestima que despiertan. Unos videojuegos, cuyos valores pueden trasladarse a las aulas con el objetivo de convertir la educación en un aprendizaje en el que el deseo y el asombro estén presentes.

Es el primer estudio sobre la importancia de los valores en los videojuegos de la TDT infantil española y su posible aplicación a la docencia escolar, como motivación para los estudiantes, en un entorno en el que se sienten más cómodos: el audiovisual. Este estudio abre las posibilidades de análisis y aplicación de los valores identificados en los videojuegos como mejora en la enseñanza española.

Palabras clave: valores, pedagogía, competencias, videojuegos, aprendizaje, educación, aprender a aprender.

Resum

La irrupció d'Internet en la vida social ha canviat el consum de productes audiovisuals i el temps d'oci dels més joves. Els xiquets accedeixen a Internet a través dels telèfons mòbils, les tabletetes o els ordinadors per la recerca d'informació, veure la televisió a Youtube o jugar als videojocs. El seu temps d'oci es divideix entre el joc tradicional, veure la televisió o videojugar. Aprenen a través de nous plataformes que, tanmateix, no s'utilitzen a l'educació infantil i primària com a ferramentes educatives.

A partir de la revisió bibliogràfica, s'analitza l'educació en valors i les competències en l'educació espanyola amb l'objectiu de realitzar un estudi dels valors i competències dels videojocs de la televisió Digital Terrestre Infantil que, actualment, té tres canals en obert: Boing, Clan TV y Disney Channel.

L'amplitud de la mostra, 312 videojocs, es recolza en una anàlisi quantitativa i qualitativa, en el què s'exposen les coincidències de valors i competències educatives en uns videojocs a través dels quals el xiquet pot aprendre, gràcies i, principalment, a la motivació i autoestima que desperten. Uns videojocs, valors dels quals, poden traslladar-se a les aules amb l'objectiu de convertir l'educació en un aprenentatge en què el desig i la sorpresa estiguen presents.

És el primer estudi sobre la importància dels valors en els videojocs de la TDT infantil espanyola y la seua possible aplicació a la docència escolar com a motivació per als estudiants en un entorn en el qual se senten més còmodes: l'audiovisual. Aquest estudi obri les possibilitats d'anàlisi, i aplicació dels valors identificats, en els videojocs com a millora de l'ensenyament espanyol.

Paraules clau: valors, pedagogia, competències, videojocs, aprenentatge, educació, aprendre a aprendre.

Abstract

The arrival of internet to life has changed the use of audio-visual products and the leisure time of the young. Children now have access to internet through their mobile phones, tablets and computers to look for information. Their free time is now divided between traditional games, watching TV and playing videogames. They learn through new platforms although these are not used in primary education as teaching tools.

Having researched the bibliography, this work analyses education from values in the Spanish education system with the aim of carrying out a study of the values and competences of the videogames on the children's TDT which currently has three channels: Boing, Clan TV and Disney Channel.

The spectrum of what is studied (312 videogames) is supported on quantitative and qualitative analysis which show the coincidences of educational values and competences in some videogames where the young ones can learn from, thanks mainly to the motivation and self-esteem that they arouse. Such videogames have values that can be transported to the classroom with the aim of converting education into learning where wish and surprise are present.

This is the first study into the importance of the values of the videogames in the Spanish children's TDT and its possible application to the curriculum as a way of motivating the students in an environment in which they feel most comfortable: audio-visual. This study opens possibilities to further analysis and application of the values identified in the videogames as a way to improve the Spanish education.

Key words: values, pedagogy, competences, videogames, learning, education, learning to learn

Índice

INTRODUCCIÓN.....	15
HIPÓTESIS Y PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
OBJETO DE ESTUDIO.....	18
OBETIVOS E INTERÉS DE LA INVESTIGACIÓN.....	18
ANTECEDENTES Y ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	20
ESTRUCTURA DE TRABAJO, METODOLOGÍA Y FUENTES.....	24
CAPÍTULO I. LA NUEVA EDUCACIÓN Y SUS VALORES	
1.0 INTRODUCCIÓN	31
1.1. ALFABETIZACIÓN DIGITAL	37
1.1.1. El docente como nuevo alfabetizador	42
1.1.2. Hacia dónde va la alfabetización	44
1.2. LOS VALORES EN LA EDUCACIÓN	48
1.2.1. Definición de valor	48
1.2.1.1. Perspectiva subjetivista de los valores	50
1.2.1.2. Perspectiva objetivista de los valores	51
1.3. VALORES SOCIALES.....	52
2.3.1 Clasificación de valores según Ortega y Gasset	54
2.3.2. Valores en la Constitución Española	55
2.3.3. Valores según la UNESCO	56
2.3.4. Valores según Javier Elzo	57
1.4. VALORES EDUCATIVOS	59
1.4.1. Clasificación de Carreras	61
1.4.2. Clasificación Marín Ibáñez	65
1.4.3. Clasificación Quintana	65
1.4.4. Clasificación Salvador Rodríguez	66
1.4.5. La LOMCE y los valores.....	67
1.5. LOS VALORES EN LAS COMPETENCIAS EDUCATIVAS.....	71
1.5.1. Sobre el concepto de competencia.....	71
1.5.2. Aprendizaje basado en competencias (ABC).....	76
1.5.3. Competencias según la LOMCE.....	77
1.5.3.1. Competencias en comunicación lingüística	79

1.5.3.2.	Competencia matemáticas y competencias básicas en ciencia y tecnología.....	80
1.5.3.3.	Competencia digital.....	81
1.5.3.4.	Aprender a aprender.....	82
1.5.3.5.	Competencias sociales y cívicas.....	82
1.5.3.6.	Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.....	84
1.5.3.7.	Conciencia y expresiones culturales.....	85
1.6.	LA EDUCACIÓN EN VALORES.....	89
1.7.	VALORES EDUCATIVOS PROPUESTOS.....	91

CAPÍTULO II. VIDEOJUEGOS Y TELEVISIÓN: OCIO EN LA INFANCIA.

2.0.	INTRODUCCIÓN.....	100
2.1.	EL TIEMPO LIBRE DE LOS NIÑOS ESPAÑOLES.....	102
2.2.	LOS NIÑOS Y EL JUEGO.....	105
2.2.1.	Qué es el juego.....	106
2.2.2.	Juego y aprendizaje: La importancia del juego en la educación.....	110
2.2.3.	El juguete tradicional.....	115
2.3.	LOS NIÑOS Y LOS VIDEOJUEGOS.....	118
2.3.1.	Historia de los videojuegos.....	123
2.3.2.	Definición de videojuego.....	126
2.3.2.1.	Diversión y reglas.....	127
2.3.2.2.	Interactividad y juego.....	128
2.3.2.3.	El videojuego como recurso cultural.....	129
2.3.2.4.	El videojuego como aprendizaje.....	130
2.3.3.	Por qué se videojuega.....	131
2.3.4.	Plataformas de videojuegos.....	133
2.3.5.	Clasificación de los videojuegos.....	136
2.3.6.	Control parental: PEGI.....	141
2.3.7.	Los valores educativos en los videojuegos.....	142
2.3.7.1.	Juegos educativos o <i>serious games</i> y juegos con valores educativos.....	142
2.3.7.2.	Qué es un buen videojuego.....	145
2.3.7.3.	El videojuego en la educación.....	147
2.3.7.4.	¿Puede educar un videojuego?.....	151
2.3.7.5.	Clasificación de los valores educativos en los videojuegos....	154
2.3.7.6.	Videojuego en el aula.....	157

2.3.7.7. Valores educativos de los videojuegos a analizar.....	163
--	-----

CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LAS PLATAFORMAS DE LA TDT Y SUS VIDEOUEGOS.

3.0. INTRODUCCIÓN.....	166
3.1. TELEVISIÓN INFANTIL EN ESPAÑA.....	167
3.2. LA AUDIENCIA INFANTIL.....	171
3.3. ANÁLISIS DE LOS CANALES INFANTILES DE LA TDT.....	174
3.3.1. Boing.....	174
3.3.2. Clan TV.....	175
3.3.3. Disney Channel.....	177
3.4 ANÁLISIS DE LAS PLATAFORMAS WEB DE LA TDT INFANTIL.....	179
3.4.1. Web de Boing.....	183
3.4.2. Web de Clan TV.....	184
3.4.3. Web de Disney Channel.....	187
3.5 ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS DE LAS WEBS DE LA TDT INFANTIL.....	189
3.5.1. Análisis de los videojuegos de Boing.....	192
3.5.2. Análisis de los videojuegos de Clan TV.....	196
3.5.3. Análisis de los videojuegos de Disney Channel.....	202

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.0. INTRODUCCIÓN.....	208
4.1. RESULTADOS POR EDADES DE LOS VIDEOJUEGOS.....	211
4.1.1. Resultados por edad en Boing.....	212
4.1.2. Resultados por edad en Clan TV.....	212
4.1.3. Resultados por edad en Disney Channel.....	213
4.2. RESULTADOS POR TIPOLOGÍA.....	215
4.2.1. Resultados por tipología en Boing.....	216
4.2.2. Resultados por tipología en Clan TV.....	217
4.2.3. Resultados por tipología en Disney Channel.....	218
4.3. RESULTADOS POR NIVELES.....	221
4.3.1. Resultados por niveles en Boing.....	222
4.3.2. Resultados por niveles en Clan TV.....	223
4.3.3. Resultados por niveles en Disney Channel.....	224
4.4. RESULTADOS POR MÚSICA.....	225
4.4.1. Resultados por música en Boing.....	226

4.4.2. Resultados por música en Clan TV.....	227
4.4.3. Resultados por música en Disney Channel.....	228
4.5. RESULTADOS POR COMPLEJIDAD-INSTRUCCIONES.....	230
4.5.1. Resultados por complejidad-instrucciones en Boing.....	231
4.5.2. Resultados por complejidad-instrucciones en Clan TV.....	232
4.5.3. Resultados por complejidad-instrucciones en Disney Channel.....	233
4.6. RESULTADOS POR IDIOMA.....	235
4.6.1. Resultados por idioma en Boing.....	236
4.6.2. Resultados por idioma en Clan TV.....	237
4.6.3. Resultados por idioma en Disney Channel.....	238
4.7. RESULTADOS POR PROBLEMAS.....	240
4.7.1. Resultados por problemas en Boing.....	241
4.7.2. Resultados por problemas en Clan TV.....	242
4.7.3. Resultados por problemas en Disney Channel.....	243
4.8. RESULTADOS POR VALORES.....	245
4.8.1. Resultados por valores en Boing.....	246
4.8.1.1. Resultados del valor de motivación en Boing.....	247
4.8.1.2. Resultados del valor de autoestima en Boing.....	248
4.8.1.3. Resultados del valor de responsabilidad en Boing.....	248
4.8.1.4. Resultados del valor de creatividad en Boing.....	249
4.8.1.5. Resultados del valor construcción significados en Boing.....	250
4.8.1.6. Resultados del valor de concentración en Boing.....	251
4.8.1.7. Resultados del valor de superación en Boing.....	251
4.8.1.8. Resultados del valor de respeto en Boing.....	252
4.8.1.9. Resultados del valor de cooperación en Boing.....	253
4.8.1.10. Resultados del valor de socialización en Boing.....	253
4.8.2. Resultados por valores en Clan TV.....	254
4.8.2.1. Resultados del valor de motivación en Clan TV.....	254
4.8.2.2. Resultados del valor de concentración en Clan TV.....	256
4.8.2.3. Resultados del valor de autoestima en Clan TV.....	257
4.8.2.4. Resultados del valor de superación en Clan TV.....	257
4.8.2.5. Resultados del valor de responsabilidad en Clan TV.....	259
4.8.2.6. Resultados del valor construcción significados en Clan TV....	260
4.8.2.7. Resultados del valor de creatividad en Clan TV.....	261
4.8.2.8. Resultados del valor de respeto en Clan TV.....	262
4.8.2.9. Resultados del valor de cooperación en Clan TV.....	263

4.8.2.10. Resultados del valor de igualdad en Clan TV.....	265
4.8.2.11. Resultados del valor de solidaridad en Clan TV.....	266
4.8.2.12. Resultados del valor de socialización en Clan TV.....	267
4.8.2.13. Resultados del valor comprensión del medio cultural en ClanTV.....	267
4.8.3. Resultados por valores en Disney Channel.....	268
4.8.3.1. Resultados del valor de motivación en Disney Channel.....	269
4.8.3.2. Resultados del valor de concentración en Disney Channel...	269
4.8.3.3. Resultados del valor de autoestima en Disney Channel.....	270
4.8.3.4. Resultados del valor de superación en Disney Channel.....	271
4.8.3.5. Resultados del valor responsabilidad en Disney Channel.....	272
4.8.3.6. Resultados del valor construcción significados en Disney Channel.....	273
4.8.3.7. Resultados del valor de creatividad en Disney Channel.....	274
4.8.3.8. Resultados del valor de respeto en Disney Channel.....	276
4.8.3.9. Resultados del valor comprensión del medio cultural en Disney Channel	276
4.8.3.10. Resultados del valor de socialización en Disney Channel....	278
4.8.3.11. Resultados del valor de cooperación en Disney Channel....	278
4.8.3.12. Resultados del valor de tolerancia en Disney Channel.....	279
4.8.3.13. Resultados del valor de igualdad en Disney Channel.....	280
4.9. RESULTADOS POR COMPETENCIAS.....	280
4.9.1. Resultados por competencias en Boing.....	281
4.9.1.1. Resultados competencia digital en Boing.....	282
4.9.1.2. Resultados competencia aprender a aprender en Boing.....	283
4.9.1.3. Resultados competencia emprendedor en Boing.....	283
4.9.1.4. Resultados competencias sociales y cívicas en Boing.....	284
4.9.1.5. Resultados competencia matemática en Boing.....	285
4.9.1.6. Resultados competencia lingüística en Boing.....	286
4.9.1.7. Resultados competencia conciencia y expresiones culturales en Boing.....	287
4.9.2. Resultados por competencias en Clan TV.....	287
4.9.2.1. Resultados competencia digital en Clan TV.....	288
4.9.2.2. Resultados competencia aprender a aprender en Clan TV....	289
4.9.2.3. Resultados competencias sociales y cívicas en Clan TV.....	289
4.9.2.4. Resultados competencia emprendedor en Clan TV.....	291

4.9.2.5. Resultados competencia matemática en Clan TV	
4.9.2.6. Resultados competencia conciencia y expresiones culturales en Clan TV.....	294
4.9.2.7. Resultados competencia lingüística en Clan TV.....	294
4.9.3. Resultados por competencias en Disney Channel.....	295
4.9.3.1. Resultados competencia digital en Disney Channel.....	296
4.9.3.2. Resultados competencia aprender a aprender en Disney Channel.....	297
4.9.3.3. Resultados competencia emprendedor en Disney Channel...	297
4.9.3.4. Resultados competencia lingüística en Disney Channel.....	299
4.9.3.5. Resultados competencia matemática en Disney Channel.....	301
4.9.3.6. Resultados competencias sociales y cívicas en Disney Channel.....	304
4.9.3.7. Resultados competencia conciencia y expresiones culturales en Disney Channel.....	305
4.10. RESULTADOS POR OBJETIVOS.....	306
4.10.1. Resultados por objetivos en Boing.....	307
4.10.2. Resultados por objetivos en Clan TV.....	310
4.10.3. Resultados por objetivos en Disney Channel.....	318
CONCLUSIONES.....	331
FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.....	343
BIBLIOGRAFÍA.....	344
ANEXOS	
I. VIDEOJUEGOS DE BOING.....	370
II. VIDEOJUEGOS DE CLAN TV.....	417
III. VIDEOJUEGOS DE DISNEY CHANNEL.....	507
IV. TABLAS DE LOS VIDEOJUEGOS DE BOING.....	720
V. TABLAS DE LOS VIDEOJUEGOS DE CLAN TV.....	725
VI. TABLAS DE LOS VIDEOJUEGOS DE DISNEY CHANNEL.....	738
VII. RESULTADOS CUANTITATIVOS.....	773
VIII. ÍNDICE DE TABLAS.....	788
IX. ÍNDICE DE CUADROS.....	789
X. ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	790

Introducción

«La tecnología no mata... mata el no adaptarse a ella».

Enrique Dans

¿Es posible aprender algo con los videojuegos? ¿Pueden tener alguna relación con los valores y las competencias trabajadas en el aula? La tableta, el móvil, el ordenador, la televisión o las consolas se han convertido en accesorios del hogar indispensables. Los menores dividen el ocio entre deberes, televisión y videojuegos. Padres y educadores nos preguntamos si este tiempo dedicado a los videojuegos es sólo para divertirse o tiene alguna contraprestación. Como madre, educadora y además también videojugadora, se han consumido numerosas horas de televisión en los canales temáticos infantiles españoles. Posteriormente se ha observado cómo los menores jugaban con aquellos muñecos, cartas, juegos de mesa o puzzles relacionados con sus personajes preferidos de la televisión. Con el tiempo, estos personajes traspasaban la pantalla y protagonizaban todo tipo de historias en la Wii, la Nintendo o en el ordenador, personajes de videojuegos que les mantenían en un continuo reto. Se ha podido comprobar que estos juegos les han servido para construir determinados escenarios, para aprender determinadas actitudes, para aumentar su creatividad o para estimular su autoestima. Es en este punto cuando surge el tema de estudio. De simple observadora, se decide analizar, bajo un modelo científico, los aspectos positivos de los videojuegos, concretamente se plantea el estudio sobre si contienen o no aquellos valores educativos que tanto pregonan la enseñanza primaria.

Los padres y educadores actuales hemos sido la generación del consumo televisivo, de aquella denominada “caja tonta” que nos reunía, de manera familiar, a últimas horas de la tarde. Una generación que ha vivido entre la televisión en blanco y negro y el color, entre los dibujos animados y las series recién llegadas de Estados Unidos, del teatro en la tele, de los concursos como el *1, 2, 3 responde otra vez* o de los programas musicales que reflejaban el cambio que se vivía en España. Hemos escuchado cómo nuestros mayores recordaban su tiempo de ocio en la infancia jugando en la calle a la taba, a la goma, al fútbol o con unas precarias bicis. Sin embargo, la infancia de los adultos actuales combinaba el juego en la calle, en casa y consumiendo formatos televisivos que aún recordamos como *Heidi*, *La abeja maya*, *Mazinger Z*, *Érase una vez*, *Sancho y Quijote*... Algunos de estos formatos,

remasterizados o en 3D, son también la oferta actual, los dibujos animados que consumen actualmente los niños con una gran diferencia, estos dibujos han traspasado la pantalla y son también los protagonistas de numerosos videojuegos en ordenador, móvil o tableta. Si aquella televisión con la que crecimos nos enseñó y nos abrió las puertas a una realidad que nos resultaba lejana, ¿por qué tanto miedo a los videojuegos por parte de los padres y docentes? Un miedo sin base, dado que no existe ningún estudio empírico que analice los efectos negativos de los videojuegos a largo plazo (Deskings 2013).

La escuela ha de reflejar y dar cabida a las inquietudes de los alumnos, unos niños que han crecido y crecen en un mundo en el que la tecnología es parte importante de sus vidas. Ven cómo sus padres se comunican a través del móvil, cómo acceden a la información de manera continuada dado que no existe frontera espacial, cómo interactúan con la televisión o cómo juegan, algún rato que otro, con alguna aplicación o app descargada. Este cambio en la obtención de la información, en la comunicación personal y en el trabajo tiene su reflejo en el aula gracias a la introducción de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC). Cualquier novedad en el ámbito educativo es costosa y difícil por la estructura del diseño curricular, además de por el esfuerzo docente que implica a una profesión con escasos recursos. La pregunta que nos hacemos es si la televisión ha sido una plataforma educativa (Ferrés 1995), si los videojuegos se basan en los personajes y formatos televisivos, ¿tienen estos cabida en el currículo escolar? ¿Qué pueden aportar?

Este estudio no pretende analizar los problemas o perjuicios que pueden causar los videojuegos por el excesivo tiempo dedicado, por la violencia que algunos puedan contener o bien por su clasificación sexista. Al contrario, dado que los niños dedican gran parte de su tiempo a videojugar, nos planteamos si esta acción puede aportar competencias positivas, no sólo durante el tiempo de ocio sino en la propia aula. El abandono escolar, el fracaso en el colegio y el aburrimiento son realidades de la escolarización actual, sobre todo en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). España es líder, entre los países de la Unión Europea, en el abandono escolar prematuro con un 21,9% según el Informe Eurostat, un abandono que se produce porque la escuela aburre y cansa. La gamificación, el juego dentro del aula, puede contribuir a que, como destaca Ferrés (2008), la educación sea una industria del deseo por aprender, crecer, conocer y autoaprender.

El niño actual está acostumbrado a aprender de otra manera a través del sonido, de la palabra, de la imagen, de la combinación del mundo audio y visual; es capaz de

prestar atención a diversas pantallas para recibir información y construir su aprendizaje. Esta tecnología ha provocado un nuevo lenguaje a través del que se comunican los menores. Un lenguaje que también busca el sistema educativo para llegar y comunicar a una nueva generación digital (Scott 1980). Si la tecnología forma parte de nuestras vidas, esta también puede ser una herramienta en las aulas para mejorar el aprendizaje, un cambio metodológico que provoca también un cambio en el papel del profesor que pasa a ser un maestro guía (Prensky 2001).

Si uno de los objetivos educativos es captar la atención de los niños, tendremos que utilizar su lengua, sus herramientas y sus plataformas, es decir, todo aquello relacionado con su mundo de ocio introducido en el aula desde un contexto educativo. Los estudios académicos definen los videojuegos como una plataforma de inmersión con unas reglas determinadas que permiten la interactividad y que, en algunos casos, son un recurso cultural y de aprendizaje, por lo que guardan relación directa con los objetivos educativos perseguidos por la educación primaria.

Creo que toda investigación nace con una parte ingenua. Mi ingenuidad me lanzó a analizar los valores educativos con la idea de que estos valores aparecerían reflejados y clasificados en alguna de las leyes educativas o en un manual. Sin embargo el principal esfuerzo de esta investigación, en su parte teórica, ha sido precisamente el conocer qué valores se consideran educativos, su porqué, cuáles han perdido referencia y actualidad y cuáles de estos valores educativos y también sociales son los que hoy se pueden trabajar en el aula. La tabla de valores establecida, que además recoge también las competencias educativas en infantil y primaria, puede ser una guía para futuros análisis de videojuegos, concretamente de aquellos más demandados por los niños que hacen referencia a otras plataformas como las videoconsolas, tabletas o móviles.

Hipótesis y preguntas de investigación

Volviendo a la investigación que nos ocupa, tal y como se ha señalado en la introducción, la novedad que ofrecen la introducción de las TIC en la educación y de los videojuegos plantea un reto y una dificultad para la adaptación por parte de la comunidad docente. Si bien los centros educativos han insertado en las aulas las herramientas tecnológicas como el ordenador, las tabletas o las pizarras digitales, estos ahora se han de plantear nuevos contenidos adaptados a un nuevo lenguaje, basado en una metodología diferente a la que se ha seguido durante décadas en la educación tradicional.

Nuestra investigación parte de las siguientes tres hipótesis:

Hipótesis 1 y principal. Los valores educativos, que se trabajan actualmente en la educación primaria española, están presentes en los videojuegos que ofrece la TDT infantil en sus tres plataformas. Si dichos videojuegos contienen valores, permitirán, asimismo, el análisis de las competencias educativas recogidas en la legislación europea y española.

Hipótesis 2. Los videojuegos contienen unos valores y desarrollan determinadas habilidades. Dichos valores y competencias, propios del videojuego, se han de priorizar teniendo en cuenta estos mismos parámetros en la educación primaria y determinar cuáles de ellos se pueden trabajar en el aula.

Hipótesis 3. Dado que el juego es una herramienta de aprendizaje, los videojuegos relacionados con la TDT y, por lo tanto, con los personajes y contextos familiares para el menor, también pueden contribuir al aprendizaje del menor.

Objeto de estudio

En este nuevo contexto educativo, en el que la tecnología es una herramienta de la ecuación, se hace necesario plantear si el juego y, en concreto el videojuego, puede formar parte del nuevo aprendizaje. Este es el objeto de estudio: examinar y analizar si los videojuegos relacionados con los canales infantiles de la Televisión Digital Terrestre española (TDT) reflejan determinados valores educativos, relacionados con sus competencias. Enfatizamos los valores, a pesar de no estar recogidos, de forma pormenorizada, en ningún documento oficial legislativo español. Se analizan paralelamente las competencias en los videojuegos dado que, en este caso, la LOMCE sí las plantea como necesarias para el desarrollo personal del menor y de su aprendizaje y porque están ligadas a los valores educativos.

Objetivos de la investigación

1. Describir la importancia del uso de las TIC en la educación.

La aparición de las TIC supone una revolución para la educación, no sólo ya la obligatoria sino la conocida hoy como *Life of learning*, que se considera como una de las características básicas en la educación actual. Este aprendizaje continuo y permanente hace de Internet un inagotable recurso de información y el sistema y entorno de formación apropiado. Las TIC se ven hoy como herramientas con muchas

posibilidades que pueden promover una mejor calidad educativa y facilitar el aprendizaje y lo son, sobre todo, por su interactividad. Actualmente se consideran como complemento de la enseñanza y un instrumento para enriquecer el aprendizaje (Brown 2005). Las TIC son importantes en la educación no solamente para el desarrollo del niño sino también para que pueda afrontar en un futuro un trabajo que le exigirá estar familiarizado con el cambio que se ha producido por el uso de Internet. La escuela nos presenta un reto porque ya no se trata de ser hábil sólo para encontrar “las cosas” en la red sino también de adquirir la habilidad para utilizar “esas cosas” en la vida (Gilster 1997). Nos preguntamos, por tanto, si los videojuegos pueden formar parte de las TIC y convertirse en una herramienta más de la nueva educación.

2. Analizar y jerarquizar los valores sociales y educativos propuestos por filósofos educadores y leyes educativas.

Con este objetivo nos proponemos conocer el concepto de valor y si los valores que se trabajan actualmente en la escuela son estáticos o variables, desde una perspectiva subjetivista u objetivista. Los valores que se trabajan en primaria responden a las inquietudes del currículo del propio centro teniendo en cuenta las normativas educativas, leyes que han sufrido continuos cambios con cada Gobierno en España. Nos encontramos, por tanto, con un panorama profuso en legislación y confuso en el establecimiento de valores que aparecen diluidos en la última y polémica ley educativa, la LOMCE. El objetivo de este punto es establecer una guía de los valores educativos, teniendo en cuenta los valores destacados durante el s. XX, los valores sociales actuales y los educativos reconocidos en diferentes legislaciones.

3. Analizar las competencias y cotejar los valores asociados.

Competencias y valores educativos son conceptos descritos en la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006 y en la orden ECD/65/2015 del Ministerio de Educación de España. Dichas competencias reflejan los valores educativos que se han de trabajar en el aula en la etapa de primaria, unos valores que posteriormente se cotejarán con la propuesta de los valores educativos establecidos en el punto anterior.

4. Analizar la importancia del juego y del videojuego en la formación del menor como pieza clave para el nuevo aprendizaje basado en el uso de las TIC.

El juego es fundamental para el desarrollo del menor, para el aprendizaje y para su futura participación e inclusión en el mundo de los adultos. Se considera básico

analizar las definiciones del juego, sus características y el tiempo que el menor dedica diariamente a esta actividad. De los juegos infantiles, el videojuego ocupa una parte importante del tiempo en la infancia actual por lo que se analizan sus características, tipología, plataformas y clasificación.

5. Establecer una tabla de valores educativos según su importancia y relación con los valores destacados en los videojuegos.

Una vez establecidos los valores educativos, el presente trabajo pretende cotejar y comparar estos valores con aquellos que se han descrito en los videojuegos. Unos valores intrínsecos en el propio videojuego no sólo educativo sino el videojuego entendido como diversión, para obtener una tabla resumen con la que poder trabajar y analizar los videojuegos en cuestión.

6. Analizar los videojuegos de la TDT infantil desde el punto de vista educativo.

Dado que gran parte del ocio y el tiempo libre los menores lo ocupan en videojugar, se analizarán las características de los videojuegos teniendo en cuenta el reto que acepta el niño, la recompensa, su dificultad y los valores y competencias que contienen según un cuadro preestablecido. Además, dado que se pretende que estos videojuegos tengan una utilidad en el aula, se establece el objetivo del videojuego teniendo en cuenta dichos valores y competencias, para evitar que estos sean una barrera en su implementación en el aula

Antecedentes y estado de la cuestión

La rutina es uno de los principales enemigos de la educación, una educación que ha de tender a integrar, conciliar e interrelacionar la emoción con la razón (Ferrés, 2008). Hoy todo ha cambiado en la educación. Si antes se nos decía que debíamos negar las emociones, (Maturana 2003), ahora basamos la educación en una empatía, dado que hoy la neurociencia confirma que sin motivación no hay aprendizaje (Furth 1992), una motivación que, en la infancia, viene dada por el asombro (L'Ecuyer 2012).

En este aprendizaje y proceso educativo, encontramos además que la *American Association for the Advancement of Science*, en su Proyecto 2016, nos habla de combinar lo racional con lo emocional, una educación que pasa por el uso que nos ofrecen las TIC. A esta recomendación se une la del Parlamento Europeo (2006) con las competencias clave para el aprendizaje, entre la que destaca la competencia digital, una competencia que el Ministerio de Cultura, en su ley educativa, la LOMCE

(2013), recoge y refleja pero como una competencia a desarrollar en un futuro próximo. Las leyes siempre han ido más despacio que las necesidades y demandas sociales porque, si bien para la LOMCE parece ser que la competencia digital es un proyecto, el efectivo aprendizaje y el correcto desarrollo del menor en sus futuras habilidades profesionales, pasa por un alfabetismo tecnológico, informacional, digital y mediático, gracias a la introducción de las nuevas tecnologías aplicadas a la docencia en el aula. Del aprendizaje basado en la memoria, que imperaba en la escuela del siglo pasado, se ha pasado a hablar de un aprendizaje basado en las competencias, en habilidades que el menor puede empezar a experimentar para desarrollar correctamente en su futuro profesional.

Tecnología, competencia digital y diversión en el aprendizaje son las pautas que marcan la metodología educativa. Surge entonces la pregunta ¿por qué no utilizar los videojuegos como plataforma de aprendizaje? No se trata de confiar ciegamente en el videojuego para la educación gamificada, dado que existen otras muchas posibilidades creativas, pero sí de un nuevo planteamiento metodológico. Un posible cambio que no obedece a una ley educativa como la LOMCE, criticada por gran parte del colectivo docente, y que no apuesta claramente por el uso de las TIC en el aprendizaje. Es un posible cambio que demanda el propio estudiante, un menor que utiliza herramientas como el móvil, el ordenador o la tableta para obtener información, para realizar sus trabajos escolares, para conectarse y comunicarse con amigos o con personas que tienen intereses comunes aunque no se conozcan, para escuchar música, videojugar, compartir imágenes... Este tiempo que el niño pasa frente a una pantalla empieza a ser estudiado y cuestionado. Reiteramos que no es objeto de este estudio los prejuicios del uso de las nuevas tecnologías, sobre todo de los videojuegos, sino precisamente qué pueden aportar al menor y al estudiante en su proceso educativo.

Hasta finales del siglo XIX, la acción de jugar se había asociado con la diversión y el entretenimiento. Este tiempo de ocio, a lo largo del siglo XX, empieza a estudiarse desde su relación con el aprendizaje del menor. Un juego que le ayuda al niño a experimentar la historia de la humanidad (Hall 1904), una acción libre pero sometida a unas reglas (Huizinga 1938), una actividad imprescindible porque desarrolla su capacidad de representar (Piaget 1946), con la que se agranda (Chateau 1958), elimina su exceso de energía (Spencer 1983) y le sirve como ejercicio de adaptación (Murray 1997). El siglo XX analiza el juego como un aprendizaje básico y necesario, pero el análisis del juego sufre un cambio radical con el desarrollo de la tecnología informática y el nacimiento de un nuevo tipo de juego: los videojuegos

Los videojuegos nacen a principios de la década de los 60 y casi, inmediatamente, empiezan a relacionarse con la agresividad (Bandura, Ros y Ros 1963) o el aislamiento social, una relación marcada, posiblemente, los prejuicios ante lo desconocido. Es cierto que muchos videojuegos reflejan mundos fantasioso, oníricos, en un contexto violento. Sin embargo, investigaciones posteriores han analizado esta violencia como una catarsis, una forma de sacar hacia fuera todas las tensiones de la vida que contribuyen a reducir la vida real de los jóvenes (Males 1999). Unos años después, incluso esta agresividad se desliga de la relación videojuego y jugador, como se refleja en el estudio para la Fundación de Ayuda contra la drogadicción (FAD) de Rodríguez (2002).

En los años 90, con el *boom* de los videojuegos y su popularidad, surgen numerosos estudios que empiezan a definir los videojuegos destacando el componente lúdico basado en reglas, una plataforma que ayuda al aprendizaje y al comprender el entorno cultural (Rodríguez 2002). Las definiciones de los videojuegos empiezan a acercarse a las tesis e interpretaciones del juego. Son herramientas a través de las que desarrollamos competencias y habilidades Aranda (2009), la entrada a un mundo nuevo en cual el niño puede experimentar y descubrir (Curran 2004, Fernández Lobo 2004). Al juego tradicional se une un concepto nuevo, su interactividad (Juul 1999), ahora, la acción y función del jugador puede decidir los acontecimientos del propio juego.

Si las teorías del juego durante el siglo XX analizaron su relación con el aprendizaje, lógicamente, con la evolución del videojuego, se sigue esta misma línea. Prensky (2001) es uno de los primeros en hablar del aprendizaje basado en el videojuego (Game-Based Learning, GBL), dado que es versátil y se adapta a cualquier materia educativa, es motivador y es divertido. Defensor también de la idea a aprender jugando a videojuegos es Gee (2004) por la interactividad y entretenimiento que ofrecen y, sobre todo, porque facilitan un aprendizaje crítico y ayudan a la reflexión. Un aprendizaje que, además, ha de estar relacionado con las necesidades actuales del menor y su capacitación para desarrollar nuevas profesiones. Fernández Lobo (2004), o Estalló (1995) reflejan que un uso racional de los nuevos dispositivos no sólo permite disfrutar del juego al menor, sino que también le introduce en un mundo que convive diariamente en las nuevas tecnologías.

Una de las principales investigadoras sobre el uso y la aplicación de los videojuegos en la educación es Begoña Gros quien, desde 1995, coordina el grupo F9, un conjunto de profesores de primaria y secundaria que utilizan los videojuegos como parte del

material docente. Gros (2000) destaca que los videojuegos permiten aprender diferentes habilidades y estrategias, ayudan a dinamizar las relaciones de socialización entre los niños y, por lo tanto, a su propia dinámica de aprendizaje e incluso permiten introducir el análisis de valores y conductas gracias a la reflexión de los contenidos de los propios videojuegos.

Desde la década pasada, el videojuego comienza a utilizarse en la educación como una herramienta complementaria del aprendizaje, no sólo los videojuegos tildados o denominados como educativos (*serious games*) porque en algunos casos pueden ser incluso aburridos (Prensky 2001), sino los videojuegos que conoce el niño, que le resultan familiares por los personajes que los protagonizan o por el contexto en el que se mueven.

Los videojuegos más exitosos han estado relacionados con los deportes (como el fútbol, baloncesto, béisbol, golf o bolos) o con personajes que han saltado del cine al videojuego o del videojuego a la gran pantalla, pero su gran popularización se ha producido en la presente década gracias al uso masivo de dispositivos móviles. El videojuego es parte del tiempo de ocio pero también un entretenimiento de ratos y períodos cortos de tiempo de espera o de viaje. Hoy se videojuega más que nunca; en España videojuegan 13 millones de personas, el 36% de la población, según el Informe de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) 2014.

Nos encontramos por tanto con una popularización del videojuego, con una herramienta de ocio que utilizan tanto adultos como niños; ya no es algo desconocido. Existen videojuegos para todo tipo de plataformas y también para todas las edades. Su difusión se une a la extensión de las nuevas tecnologías. Los centros educativos disponen y cuentan con plataformas webs, ordenadores o tabletas como herramientas de aprendizaje. Es el momento, por lo tanto, de plantearse, como ya han hecho otras iniciativas, la introducción del videojuego en la enseñanza primaria como sistema de aprendizaje, un videojuego que, además, como señalaba anteriormente, esté protagonizado por personajes que empaticen con el niño, que se mueven en unos contextos que le resultan familiares gracias a los formatos infantiles que ha consumido en la TDT infantil española. Sin embargo, la introducción del videojuego en el aula para que realmente constituya un aprendizaje, ha de tener un contenido determinado, se han de conocer los objetivos del videojuego y, sobre todo, la relación que pueden tener con las competencias educativas marcadas por la legislación.

Para poder aplicar el videojuego al aprendizaje, es esencial que la población adulta, principalmente padres y educadores, por su relación e influencia con el menor, se acerquen al mundo de ocio de los niños, copado por estos videojuegos, para poder conocer y sentir la emoción que producen, el contexto que reflejan, ser copartícipes y compañeros de su desarrollo emocional.

Estructura de trabajo, metodología y fuentes utilizadas

Estructuramos la presente investigación en un total de **5 capítulos** a través de los que se recorre la importancia de la aplicación de las nuevas tecnologías en el aula para ofrecer un nuevo aprendizaje, el autoaprendizaje, en el que el juego es esencial como elemento de motivación, asombro y deseo. Un juego que hoy se ofrece en una nueva plataforma, el videojuego que, para poder identificarse mejor con el menor, recoge los personajes y contextos de la televisión infantil.

Capítulo I

Abordamos el marco teórico sobre **la nueva educación** basada en un aprendizaje y en un autoaprendizaje precisamente gracias a la alfabetización digital, en la que el docente, el profesor, figura como nuevo alfabetizador dado que se convierte en un acompañante de dicho aprendizaje. Las nuevas tecnologías e Internet permiten obtener información de manera rápida, interactuar sin fronteras físicas por lo que las TIC se consideran hoy como un complemento de la enseñanza y un instrumento para enriquecer el aprendizaje. El análisis de estas nuevas tecnologías aplicadas a la educación y de la alfabetización digital es básico para poder entender, posteriormente en el análisis de este estudio, el posible uso de los videojuegos como plataforma de conocimiento y educativa para los menores de 12 años.

Para este nuevo modelo, es esencial conocer **los valores educativos** que actualmente pueden trabajarse en el aula en la etapa infantil y primaria (3-12 años). El método utilizado ha consistido fundamentalmente en la investigación bibliográfica, teniendo como referencia el libro de Carreras, *Cómo educar en valores*, un ejemplar fundamental para el presente tema de investigación por la recopilación que realiza y porque, a pesar de estar publicado en 1995, no existe otra publicación similar en España y sigue vigente y actual con su décimo quinta edición. Los valores de la sociedad española han sido fundamentales para cotejarlos con los valores educativos, teniendo en cuenta la importancia de los dos sociólogos y filósofos más importantes

del s. XX como Ortega y Gasset y Javier Elzo. Con el fin de establecer el cuadro de trabajo de los valores educativos más importantes en la etapa infantil y primaria, también se han analizado los valores que recogen las principales legislaciones como son la Constitución Española (1978), la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) o el informe *Hacia las sociedades del conocimiento* (2005) de la UNESCO.

Dado que esta investigación se basa en el análisis de las nuevas tecnologías, también se ha utilizado como fuente informativa uno de los blogs educativos más importantes como es el de Salvador Rodríguez (@salvaroj). Los blogs, si bien aún quizá no tienen validez académica como fuente informativa, son una plataforma importante de intercambio de conocimiento utilizada por académicos y profesores universitarios para difundir sus propios estudios y análisis con un lenguaje más sencillo y cercano para la población en general. A dicho blog educativo también se han añadido, como fuentes de información, tres de los principales periódicos españoles (El País, El Mundo y ABC) dado que recogen el interés informativo de determinadas noticias en las que encontramos valores sociales intrínsecos que han servido para reforzar la selección de valores educativos.

Junto a los valores, el capítulo I recoge las **competencias educativas**, habilidades y capacidades, exigidas por la LOMCE, para el adecuado aprendizaje del menor. Si bien los valores aparecen de manera diseminada en la Ley educativa, la LOMCE sí recoge las competencias que se han de trabajar, por lo que se ha utilizado como fuente principal el Preámbulo XIV de la Ley que, a su vez, recoge la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. Las competencias educativas recogen determinados valores que posteriormente son cotejados con los valores educativos para realizar la tabla definitiva de estudio que se va a seguir sobre valores y competencias educativas.

Capítulo II

Analizamos el tiempo de ocio en los niños dividido entre los videojuegos y la televisión, un tiempo de ocio en el que se observa **la importancia del juego para el aprendizaje** y por lo tanto la importancia del juego en la educación, sobre todo entre los 3 y los 12 años. Se opta por esta franja de edad porque es el público objetivo de las cadenas de la TDT infantil y por lo tanto de sus videojuegos y porque es una etapa en la que el juego es fundamental. Dado que **los videojuegos** copan gran parte del tiempo de ocio

de los menores, analizamos también la historia de los videojuegos, sus características, las diferentes plataformas de los videojuegos y se analizan las clasificaciones de estos juegos que han realizado los principales investigadores.

La documentación bibliográfica ha sido el método seguido para poder establecer una clasificación de los videojuegos que es la que posteriormente se va a seguir en el análisis de este trabajo.

Para la clasificación de edades y el control parental se sigue el sistema europeo PEGI (Pan European Game Information) que clasifica los videojuegos para niños menores de 3 años, a partir de 3 años, más de 7 años, 12, 16 y 18 años.

Análisis de **los valores educativos en los videojuegos**. Se analizan las características de los videojuegos basándonos en los estudios más significativos de las dos últimas décadas, tanto nacionales como internacionales, los videojuegos educativos o serious games y las iniciativas aplicadas a la docencia. La investigación bibliográfica nos lleva a clasificar y a conocer los valores educativos en los videojuegos. Finalizada esta investigación se cotejan los valores educativos, recogidos en el Capítulo I, con los valores en los videojuegos que nos presentan los principales investigadores y autores. Se establece así, la tabla de valores educativos a trabajar en el análisis de los videojuegos.

Capítulo III

Se analiza las 3 plataformas de la televisión digital terrestre infantil española y los videojuegos que presenta: Boing, Clan y Disney Channel. Antes de analizar los videojuegos que ofrece la TDT, se analiza **la programación de los canales**, dado que los videojuegos se apoyan en formatos y personajes televisivos infantiles. Para conocer los programas con más audiencia en la televisión infantil española se utilizan diversos estudios como el Estudio General de Medios (EGM), estudio sobre el consumo de los medios de comunicación en España realizado por la Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (AIMC). La muestra anual de este estudio recoge la valoración de 32.500 personas sobre el consumo multimedia. La muestra responde a la valoración de 30.000 entrevistas realizadas *face to face* en España y 2.500 adicionales en Cataluña, divididas en tres muestras u olas (de igual tamaño y diseño) realizadas durante el año. Dado que el EGM ofrece datos genéricos sobre la TDT infantil, para obtener datos más concretos sobre la audiencia infantil, se utilizan también, como fuente, los datos del audímetro, que ofrece mediciones de audiencia diaria y que actualmente gestiona Kantar Media (la antigua Sofres Audiencia de

Medios) con una muestra permanente en 4.625 hogares. A estas fuentes se suman los estudios ofrecidos por Barlovento Comunicación, empresa encargada de la gestión del audímetro en España.

Los 3 canales de la TDT infantil emiten una programación para una franja de edad muy amplia y en la que existen grandes diferencias. Como método de análisis para conocer la edad apropiada de cada uno de los formatos televisivos si utiliza la clasificación de la Federación de Asociaciones de Consumidores y Usuarios de los Medios iCmedia. Dicha Federación cataloga los formatos con la siguiente división que se sigue en el presente estudio: formatos dirigidos para niños de más de 3 años, más de 7, más de 12, más de 16 y más de 18 años.

Analizada la programación y los formatos de los canales infantiles, se examinan **las plataformas web de la TDT infantil**, dado que los videojuegos, objeto de estudio de esta tesis, forman parte de esta oferta online para jugarse en el ordenador. No es un objetivo profundizar en la arquitectura web de las 3 plataformas pero sí aproximarse a ella para analizar la facilidad o dificultad de navegación durante el videojuego, la estructura de la página web, sus características y accesibilidad. La accesibilidad es un parámetro importante a tener en cuenta dado que las páginas web han de ser utilizables por el mayor número de personas, independientemente de sus capacidades, siguiendo las directrices del Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre, sobre las condiciones básicas para el acceso de las personas con discapacidad a las tecnologías, productos y servicios relacionados con la sociedad de la información y medios de comunicación social. Con el fin de analizar dicho parámetro, se utiliza la herramienta TAW (<http://www.tawdis.net/>). Asimismo, se analiza el tráfico y las visitas de las webs estudiadas con la herramienta gratuita Alexa, que ofrece información sobre la cantidad de visitas que recibe el sitio web y lo clasifica en un ranking.

Con el objetivo de analizar el contenido y características de las 3 plataformas web, se realiza un recorrido de la navegación a través de los diferentes menús. Dado que son páginas con un público objetivo con menos de 18 años, se tiene en cuenta la interacción que la página ofrece al menor y la confirmación o control parental.

El objetivo principal de este capítulo es **el análisis de los videojuegos de las plataformas web y su relación con los formatos televisivos de dichos canales**. Dicho análisis se realiza en los 312 videojuegos: 43 de Boing, 88 de Clan y 181 de Disney Channel, durante los meses de octubre y noviembre de 2015. Se abandonan o

se dejan por analizar 3 videojuegos de Boing, 12 de Clan y 22 videojuegos de Disney Chanel porque no funcionan en ninguno de los navegadores más utilizados por el público objetivo (Explorer, Google Chrome y Safari) o bien porque no cargan correctamente, lo que impide el desarrollo adecuado del videojuego.

Capítulo IV

Recoge **los resultados del análisis realizado sobre los 312 videojuegos**. La metodología empleada es la investigación cualitativa y cuantitativa. La parte cualitativa, basada en la observación planificada sistemáticamente, como un instrumento básico para el logro empírico de los objetivos establecidos, que pretende obtener la información del comportamiento del videojuego tal como ocurre en la experiencia del videojugador infantil. La planificación sistemática se basa en el seguimiento de la tabla establecida que recoge los parámetros necesarios con el fin de obtener la información deseada y básica para la investigación: protagonista del videojuego relacionado con el formato televisivo, edad adecuada del videojuego, niveles, instrucciones, recompensa, música, idioma, posible problemas, valores competencias y objetivos.

Cada uno de los videojuegos se juega tres veces. La primera como un videojugador habitual para reconocer la emoción y la reto. La segunda vez, se analizan los valores y competencias del videojuego según la tabla establecida. Y, la tercera y última vez que se videojuega, se analizan el resto de los parámetros como la recompensa la música o el idioma. Los datos de esta observación son, además, cuantificables, tal y como se describen en el presente capítulo.

Para establecer la **tipología** o clasificación, tras un estudio bibliográfico (Martín 1995, FAD 2002, Berens y Howard, 2001, Gros 2008, Gros y Grup F9 2004), se realiza una tabla en la que se decide abandonar la tipología Arcade por ser un término muy amplio que, si bien daba cabida a los videojuegos durante sus primeros años de nacimiento, hoy está en desuso por la especialización que se exige. Asimismo, se abandona la clasificación de videojuegos de disparos y lucha (establecida por la FAD 2002 y por Berens 2001), dado que la mayoría de los juegos de aventura, acción o de rol se desarrollan en un ambiente de lucha. La clasificación establecida, tras un estudio académico de los principales autores es: aventura, estrategia, rol, simuladores, juegos de mesa, deporte, educativos y de acción.

Dado que la única plataforma de la TDT que ofrece sus videojuegos, teniendo en cuenta la edad, es Clan TV con una distribución diferente al sistema Pegi, con tal de

unificar, se establece la edad de los videojuegos para menores de 3, 7 y 12 años, tal y como establece PEGI. La clasificación por edad de los videojuegos de las otras dos plataformas, Boing y Disney Channel, se establece siguiendo los parámetros marcados por PEGI teniendo en cuenta sus recomendaciones sobre: el lenguaje soez, discriminación, miedo, violencia o sexo.

Se establece en esta tabla una descripción breve del videojuego para comprender mejor el contexto en el que se mueve el videojugador, se analizan el número de niveles en cada videojuego para medir el reto y la superación, las instrucciones y su complejidad, dado que el target o público objetivo es de corta edad, y la recompensa para medir el parámetro de la autoestima.

Según la tabla establecida de valores, **se analizan un total de 15 valores** en cada uno de los videojuegos. En la realización de los gráficos, con el objetivo de clarificar conceptos, se unen el respeto, la solidaridad y el valor tolerancia queda incluido en ellos dado que se observa en tan sólo uno de los videojuegos. Se analizan también las siete competencias educativas de la enseñanza primaria que recoge la Ley vigente (LOMCE). Dado que, en algunos casos, son conceptos genéricos que engloban diversas competencias se subdivide la clasificación. Sociales y cívicas: seguridad en uno mismo, respeto a las diferencias, interés por el bienestar social e interés por la comunicación intercultural, integridad y honestidad. Emprendedor: actuar de forma creadora e imaginativa, espíritu emprendedor, interés y esfuerzo. Matemática: valoración del conocimiento científico, respeto a los datos, importancia de conservar los recursos naturales, actitud para lograr una vida física y mental saludable. Conciencia y expresiones culturales: diversidad cultural, respeto por la conservación del patrimonio, respeto a las diferentes manifestaciones artísticas y culturales. Lingüística: respeto a las normas de convivencia, ejercicio activo de la ciudadanía, respeto a los derechos humanos, resolución de conflictos, curiosidad e interés por el aprendizaje, diálogo y desarrollo de las capacidades afectivas. Como objetivos, que están detallados a lo largo del presente estudio, también se engloban en los términos siguientes para su correcta interpretación en los gráficos: autoestima, colaboración concentración, conocimiento del entorno, estrategia, matemáticas, física y memorización.

En la tabla establecida para medir los resultados, se analiza también el objetivo del videojuego, dado que uno de los principales hándicaps por parte del profesorado para incorporar el videojuego al aula, es conocer el fin del propio juego. Se establece también el idioma como parámetro a analizar dado que se utilizan la televisión y los

videojuegos como una herramienta educativa y de difusión de una lengua madre como puede ser castellano y una segunda lengua o primera lengua extranjera como es el inglés. El último parámetro analizado es los problemas que pueden ocasionar los videojuegos, tanto técnicos como el consumo publicitario obligatorio antes de iniciar el propio juego.

Una vez analizados los 312 videojuegos con las 312 fichas correspondientes, los datos se pasan a una tabla de Excel para realizar un análisis cuantitativo. Dicha tabla se reduce aún más, con términos más concretos que agrupan a los anteriores, para poder realizar un análisis cuantitativo de los videojuegos a través del sistema Statgraphic, software para realizar una estadística descriptiva. Esta estadística trata de describir y analizar una o varias características de la muestra total, por lo que el programa ayuda a organizar los datos en tablas y gráficos (para aumentar su visibilidad) y por lo tanto calcular así los parámetros estadísticos asociados. El programa se utiliza para valorar los datos obtenidos durante el juego y además se realizan también determinadas pruebas de independencia con el objetivo de comprobar coincidencias entre los ítems a estudiar.

Capítulo V

Analizados los videojuegos y sus resultados, se establecen las conclusiones del estudio sobre la existencia de los valores educativos en los videojuegos de la TDT, de sus competencias y de la posible aplicación en la enseñanza primaria como herramienta de aprendizaje.

En los anexos proporcionamos toda la información complementaria sobre cada uno de los 312 videojuegos analizados. Incluimos también índices guía para localizar las tablas, los gráficos, las capturas de pantalla y las ilustraciones que se encuentra en el presente trabajo.

CAPÍTULO I

La nueva educación y sus valores

INTRODUCCIÓN

La escuela ha sido considerada como un pequeño ámbito del saber, el lugar donde el niño comienza su desarrollo como persona y espera encontrar respuestas a todo tipo de contenidos. El menor adquiere unas destrezas, pero también recibe pautas sobre el comportamiento y la actitud para crecer como persona y relacionarse en sociedad. La educación es, por tanto, un valor y, además, desarrolla valores. El sentido axiológico y su permanencia en la educación llevan a Touriñán (2005) a defender que la educación desempeña un papel decisivo en el desarrollo.

Valores y educación son también dos conceptos unidos en el artículo 26.2 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos, una declaración que data de 1948¹ y que continúa siendo un referente, que ya nos habla de valores como la seguridad, democracia, igualdad, libertad, justicia, responsabilidad y solidaridad:

«La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y al fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz».

Unas décadas después, el Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI, presidido por Delors (1996), recogía los cuatro pilares sobre los que debe apoyarse la educación:

- Aprender a conocer.
- Aprender a hacer.
- Aprender a vivir con los demás.
- Aprender a ser.

¹ La Asamblea General de las Naciones Unidas adoptó, en 1948, la Declaración Universal de los Derechos Humanos que representa un estándar común para todos los pueblos y naciones. Disponible en: <http://www.un.org/es/documents/udhr/> [Consulta: 14 de octubre 2014].

Dicho informe también refleja la principal finalidad de la educación en la actualidad que ha de ser la integración social y el desarrollo personal a través de la participación en valores comunes. La educación se ve como un derecho, como una herramienta que posibilita la igualdad entre los ciudadanos para poder integrarse en la sociedad, formar parte de ella y participar en su construcción.

La educación es esencial para el desarrollo de las personas, tal y como reconocen diversos y numerosos estudios realizados en los últimos años por Savater (2002), Morín (2000), Martínez (2000), Rodríguez (2000), Touriñán (2003), Escámez (2003), Hallak, (2003) u Ortega (2005). Definen la educación como el elemento fundamental para el éxito de la integración de la persona en la sociedad. Entienden la educación como uno de los instrumentos más eficaces para promover y proteger la identidad cultural y la vía adecuada para conseguir que las personas puedan defender y promover aquellos derechos en los que creen; para que los alumnos crezcan en un proceso educativo, no sólo basado en el aprendizaje de conceptos, sino acompañado de un crecimiento y madurez personal.

Domènech y Guerrero (2005) reflexionan y ahondan en la tan manida frase de que la educación nos prepara para ser adultos, para enfrentarnos a los retos de la vida,

«Si tienen algún sentido todos los aprendizajes que hacen los alumnos y las alumnas, es porque los preparan para su incorporación a la sociedad en el sentido más amplio del término.» (p. 22).

Educación y crecimiento social son dos conceptos unidos, según recoge el artículo 13.1 del Pacto Internacional de Derechos Económicos Sociales y Culturales:

«Conviene en que la educación debe orientarse hacia el pleno desarrollo de la personalidad humana y del sentido de su dignidad, y debe fortalecer el respeto por los derechos humanos y las libertades fundamentales. Conviene asimismo en que la educación debe capacitar a todas las personas para participar efectivamente en una sociedad libre, favorecer la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y entre todos los grupos raciales, étnicos o religiosos, y promover las actividades de las Naciones Unidas en pro del mantenimiento de la paz».

Diariamente los niños pasan unas 6 horas de media en las aulas aprendiendo, escuchando, conociendo y reflexionando, por lo que un objetivo de la educación ha de ser el deseo por aprender, por emocionarse con el conocimiento. Son muchas horas y la rutina es uno de los principales enemigos de la comunicación educativa, una rutina

que está implantada en las aulas dado que suele justificarse por la fidelidad a los contenidos curriculares y a la tradición docente. En muchos casos, se enseña como se ha hecho siempre porque se evalúa de la misma manera, con exámenes finales, con pruebas evaluativas basadas en los conocimientos y no en las destrezas. Actualmente se habla de aprendizaje y no educación y, sin embargo, como se verá en el presente trabajo, la nueva Ley Educativa en España, la LOMCE (2013), introduce algunos cambios que aún refuerzan la figura del examen, como la recuperación de la reválida al finalizar sexto de primaria.

Es cierto que hay que captar la atención y el interés del alumnado pero, sobre todo, mantenerlo, una tarea aún más difícil. Resulta curioso observar las aulas de educación infantil con sus paredes repletas de dibujos, colores, sus rincones dedicados al juego y a la interacción... Y, por el contrario, a partir del primer curso de primaria en las aulas desaparece el juego, la diversión y aquellos rincones lúdicos se transforman en pupitres para escribir y estudiar. Es como si se diseñara una barrera entre la educación, el juego y la emoción.

La propia etimología de la palabra emoción (del latín *emotio*, nombre que se deriva del verbo *emovere*) remite a la capacidad del mover e impresionar. Este movimiento que se requiere en las aulas nos lleva a las emociones, a intentar conseguir activar el cerebro emocional, porque la educación ha de tender a integrar, conciliar e interrelacionar, emoción y razón (Ferrés 2008, p. 60-65).

Todo profesor o docente sabe que uno de los aspectos más duros de su profesión es, en primer lugar, conseguir captar la atención del alumno y después mantenerla; ahí radica el reto educativo y es donde entra la motivación para poder conseguir dicho objetivo. Damasio (1996, p. 9) también aborda los sentimientos como una parte integral de la razón y recomienda que ambos han de ir acompañados. El despliegue efectivo de las estrategias de razonamiento depende, en gran medida, de la capacidad continuada de experimentar sentimientos.

Maturana (2003) también se une a esta corriente en la que las emociones son una parte fundamental para el auto-aprendizaje y el aprendizaje sobre el comportamiento humano y social; unas emociones que durante décadas pasadas se nos pedía controlar e incluso esconder:

«En la red de conversaciones que constituye la cultura patriarcal a la que pertenecemos en Occidente, y que ahora parece expandirse por todos los ámbitos de la Tierra, las emociones han sido desvalorizadas a favor de la

razón, como si esta pudiese existir con independencia o en contraposición a ellas. El reconocer que lo humano se realiza en el conversar como entrecruzamiento del lenguaje y el emocionar que surge con el lenguaje, nos entrega la posibilidad de reintegrarnos en esas dos dimensiones con una comprensión mayor de los procesos que nos constituyen en nuestro ser cotidiano, así como la posibilidad de respetar en su legitimidad estos dos aspectos de nuestro ser. Desde pequeños, se nos dice que debemos controlar o negar nuestras emociones, porque estas dan origen a la arbitrariedad de lo no racional. Ahora sabemos que esto no es ni debe ser así». (Maturana 2003, p. 252).

Sin embargo, a pesar de que son numerosas las teorías educativas que aconsejan unir razón y sentimiento, el currículum escolar refleja habitualmente la dimensión cognitiva del alumno, pero poco o nada la dimensión emocional.

«No se cae en la cuenta de que la una no puede funcionar sin la otra. La educación ha de ser industria del deseo si pretende ser industria del conocimiento». (Ferrés 2008, p. 78).

Además de las teorías de los académicos y pedagogos, hoy la neurociencia también confirma que, sin motivación, no hay aprendizaje. Furth (1992, p. 17) hablaba ya hace años de la necesidad de conciliar a Piaget y a Freud² porque para que se produzca el aprendizaje, el objeto de conocimiento ha de convertirse en objeto de deseo, ya que toda liberación de conocimiento exige una inversión de energía: «La libido sin objeto carece de contenido; el objeto sin libido carece de motor» (Furth 1998, p. 31).

Deseo, emoción, energía, entusiasmo... Son conceptos deseados y deseables en la educación que, actualmente, los educandos pueden incorporar utilizando las herramientas que ofrece la cultura digital gracias a la televisión, vídeo, tabletas, ordenadores, aplicaciones (apps), e incluso las redes sociales.

El paso de los años ya nos ha enseñado que, en ocasiones, los medios de masas son unos educadores muy eficaces. Ferrés (2008), pionero en el estudio de la relación entre la televisión y el aula como vehículo educativo, destacaba la fuerza de esas nuevas herramientas en la educación:

² La teoría psicoanalítica de Freud se basa en las fuerzas inconscientes que motivan el comportamiento humano que supedita la adquisición del conocimiento a la relación del estudiante con su maestro y cuestiona la educación tradicional en la que no se valoran las virtudes del estudiante. Piaget, sin embargo, con su teoría psicogenética nos habla del aprendizaje a través de la asimilación y la acomodación de esquemas mentales a través de la experiencia.

«Los mensajes de los medios de masas tienen más capacidad para educar, para sacar de dentro, desarrollar o hacer crecer lo que está en el interior de manera latente, germinal y embrionaria. Son más capaces de sacar de dentro algo porque pueden penetrar en el interior y, a partir de ahí, activar la maquinaria del deseo». (Ferrés 2008, p. 56).

Al deseo también se une el asombro, como característica básica para despertar el interés de los niños en todo lo que aprenden. Catherine L'Ecuyer (2012), en su libro *Educación en el asombro*, equipara estos dos conceptos y aboga por la utilización del asombro para llegar al conocimiento, una característica propia e innata de la infancia porque los niños no dan el mundo por supuesto, se cuestionan lo que ven y se asombran ante ello; de esta manera, el aprendizaje fluye de manera más espontánea.

«Si nos fijamos bien, constatamos que los niños pequeños tienen un sentido del asombro realmente admirable y sorprendente ante las cosas pequeñas, los detalles que forman parte de lo cotidiano. (...) Este sentido del asombro del niño es lo que le lleva a descubrir el mundo. Es la motivación interna del niño, su estimulación temprana natural». (L'Ecuyer 2012, p. 21).

La enseñanza, la educación en nuestras escuelas ha de transmitir un deseo por aprender, conocer cosas nuevas, por el saber. De nada sirve enseñar a leer si no se enseña –si no se transmite– el placer de leer. Una vez más, de nada sirve la habilidad sin el deseo. La emoción es la que nos mueve hacia el deseo y es la que nos puede conducir al aprendizaje. «La activación del deseo es la única garantía del desarrollo pleno de la habilidad». (Ferrés 2008, p. 56)

El docente y la familia han de intentar estimular al menor para contagiarle el entusiasmo y así pueda convertir en objeto de deseo todo aquello que ha de estudiar, aprender y conocer. Sin embargo, transmitir esta emoción en las aulas, donde actualmente comparten pupitre más de treinta niños y con características y personalidades muy diferentes y con unos objetivos curriculares basados aún en la memorización, no es tarea fácil ni para el profesorado ni para el centro.

Los niños de educación primaria son hijos de aquellos que crecimos en la era de la imagen, de la televisión y del cine. Y ellos ahora han crecido en una época del estrepitoso movimiento de la imagen, de la interacción, de las tecnologías; en definitiva, de Internet. Es curioso observar cómo comparten su tiempo libre y de ocio a través de los videojuegos, consolas, tabletas y ordenadores, pero al incorporarse a las aulas, a excepción de pocos centros educativos, vuelven al pupitre, al libro, a aprender

a través de la palabra del profesor, un método de enseñanza centrado básicamente en el docente.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden ayudar a la transmisión de la emoción en la función educativa. Actualmente la aplicación de las nuevas tecnologías en el aula implica una combinación entre la palabra y la imagen, entre el libro y el ordenador, entre la emoción y la reflexión, entre lo racional y lo intuitivo. Esta coordinación además ha de estar medida porque una hiperestimulación sensorial podría comportar un problema en la comprensión, resultaría incompatible con los procesos de abstracción ya que «llevaría al dominio de lo visible sobre lo inteligible, del ver sobre el entender y del mostrar sobre el explicar» (Ferrés 2008, p. 78). Es decir, el reto actual de la incorporación de las TIC en el aula es encontrar un punto intermedio sin llegar a una saturación sensorial.

El Consejo Nacional para los Estudios Sociales señala que, en el siglo XXI, la participación en educación en medios de comunicación y educación cívica es inextricable (Rheingold 2008). Efectivamente, la introducción de nuevas herramientas puede generar confusión, pero lo cierto es que el sistema educativo debe aunar aprendizaje y tecnología:

«El Sistema Educativo, deberá desempeñar un doble cometido: desarrollar en la sociedad la capacidad de razonamiento crítico, autónomo y reflexivo, y ser capaces de aplicar las técnicas y procedimientos adecuados (saber cómo) para acceder a las fuentes de la información (“aprender a aprender”), adoptando un papel alfabetizador para aquellos que pertenecen a otra generación y se encuentran desajustados ante el imparable y acelerado desarrollo tecnológico». (Cáceres Reche 2005, p. 186).

Las nuevas tecnologías han irrumpido en las aulas y han provocado un desajuste por el propio desconocimiento en su contenido y uso. La evolución ha sido muy repentina y existe cierto miedo por parte del profesorado para la aplicación de las TIC. Reig, (2012, 2013) reflexiona sobre este cambio en el que profesores y alumnos han de iniciar una nueva tarea de aprendizaje, manejar el nuevo software y hardware, analizar, ver, probar, comprobar... Esta transformación implica principalmente cambiar nuestra forma de pensar en relación con todo ello, cambiar de «mindware», de mentalidad. El docente se convierte en un «maestro ignorante» con un alumno mucho más autónomo o, al menos, con infinitas posibilidades de serlo antes. Incluir nuevas tecnologías sin nuevas metodologías no sirve de nada, tan sólo conseguiríamos

tecnificar las aulas. Se ha de tener en cuenta la formación del docente y la integración de las familias en este proceso.

La educación que combine lo racional con lo emocional pasa efectivamente por una utilización de las nuevas herramientas que ofrecen las tecnologías. Es un reto para el docente que, según Piscitelli (2008) se ha convertido en un aprendiz a quien se le exige además aplicar un nuevo sistema docente; ha de aprender y enseñar todo lo «viejo» de un modo nuevo. «Quizá lo más duro sea enseñar lo viejo con ojos nuevos». (p.53).

Cambiar la visión y mentalidad del profesorado para iniciar un proceso de aprendizaje, como ya se nos indicaba en 1948, es fundamental para enseñar y mostrar a los niños los cambios sociales, la naturaleza, los problemas matemáticos... Un cambio que, al estar acompañado de nuevas herramientas digitales que el niño conoce y controla, tiende a llegar a las emociones.

1.1. ALFABETIZACIÓN DIGITAL

La tecnología ha invadido nuestros hogares, la vida diaria y el entorno educativo. En pocos años, nuestra vida profesional y familiar se desarrolla y convive con ella. Sin embargo, como reflexiona McLuhan (1973) el afán puesto en el empleo de la técnica no nos ha dejado tiempo para considerar sus implicaciones. Actualmente somos ávidos consumidores de tecnologías; unas tecnologías que cambian velozmente sin que nos dé tiempo a reflexionar sobre los cambios que pueden producir en nuestras relaciones, comportamientos y cultura.

Del teléfono pasamos rápidamente a la televisión, al vídeo o a Internet, pasos que hemos dado en el uso de estas herramientas, pero sin tiempo para analizar cómo influyen en nuestros comportamientos privados, sociales y también profesionales. El sociólogo Miguel del Fresno nos dice irónicamente que «en la cultura de la conectividad, poder desconectarse comienza a ser algo aristocrático».



Tuit publicado el 21 de julio de 2015 en la cuenta @yo_Antitwitter del sociólogo Miguel del Fresno

Los niños hoy no entienden su vida sin Internet, sin una televisión o sin su teléfono móvil. Pero Internet, la tele y el móvil son herramientas que utilizan para jugar durante su tiempo de ocio, que es una de las prácticas más habituales (Gros 2008). Es cierto que es lo habitual, pero con el tiempo y con la edad, estos soportes también se convierten en herramientas para comunicarse y conectarse con los amigos, con otras plataformas, para buscar información, para aprender por sí solos.

Marc Prensky fue pionero en el análisis del impacto que las TIC empezaron a tener en niños y jóvenes a finales del s. XX y principios del XXI. En su artículo *Digital natives, digital immigrants*, publicado en 2001, retrató la primera generación que había crecido rodeada de ordenadores, videojuegos, reproductores de música, teléfonos móviles, los jóvenes de hoy. Prensky introdujo el concepto nativo digital³ que hoy forma parte del léxico con el que sociólogos y educadores tratan de establecer la brecha generacional y cognitiva originada por la sobreexposición temprana de las TIC, en especial en niños menores que se han dejado conducir por una “interiorización de las pantallas” y bajo un continuo “consumo digital”, como no había sucedido en generaciones anteriores (Piscitelli 2006).

Hace más de una década, Prensky (2001) ya señalaba que el mayor problema al que se enfrenta la educación actual es que el profesorado es inmigrante digital⁴, habla una lengua anticuada (la de antes de la era digital), y «está peleándose por enseñar a una población que habla un idioma completamente nuevo».

La aparición de las TIC supone toda una revolución para la educación, no sólo ya la obligatoria sino la conocida hoy como *life-long-learning*, que se considera como una de las características básicas de la educación actual. Este aprendizaje continuo o permanente hace de Internet un inagotable recurso de información y un sistema y entorno de formación:

«La mayor La mayor parte del aprendizaje en la escolaridad obligatoria depende más de la relación interpersonal que de la interacción con los textos o con los medios. Esto no anula el potencial de las nuevas tecnologías multimedia en situaciones de enseñanza-aprendizaje desde la más temprana edad, pero la interacción con los contenidos digitales será más educativa si se produce como parte integrante de (y no en lugar de) las

³ Término acuñado por Prensky para denominar a los que han nacido después de los años 80 y utilizan la red y las nuevas tecnologías tanto para su trabajo como para la diversión. Según este autor, los estudiantes son nativos de una lengua digital basada en el uso de los ordenadores, los videojuegos y el acceso a Internet.

⁴ Inmigrantes digitales son las personas que, por edad, no han vivido tan intensamente el desarrollo de la lengua o el lenguaje digital, pero, obligados por la necesidad de estar al día, han tenido que formarse con toda celeridad en ello.

relaciones interpersonales de alumnos y profesores». (Gutiérrez Martín 2003, p. 22).

La incorporación de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) ha cobrado gran relevancia en los programas educativos ya que, tal como destaca Gutiérrez (2007), se ven como herramientas con muchas posibilidades que pueden promover una mejor calidad educativa y, además, facilitar el aprendizaje. Algunos centros educativos sí han incorporado las nuevas tecnologías, por las ventajas que conllevan, y se les conoce como centros TIC: «Aquellos que incorporan las TIC como herramienta educativa en la enseñanza-aprendizaje, no se trata de aprender informática, sino usar la informática para aprender». (Ruiz Palmero 2005, pp. 4- 5). La utilización de las TIC en el aula se debe efectivamente a sus aspectos positivos y beneficiosos. Algunos de ellos, según Fernández, Rodríguez y Vidal (2007) son su interactividad, el aspecto visual y atractivo que ofrecen y la mejora en la atención a alumnos con determinadas necesidades educativas especiales.

La interactividad es uno de los aspectos más destacados entre las ventajas de las TIC en el aula porque las tareas docentes pueden hacerse más fácilmente dado que permiten una preparación del material educativo con más calidad y en menos tiempo, lo que además conlleva la motivación de los estudiantes. (Becta 2004). Otro de los motivos que ha provocado su integración es porque las TIC se consideran hoy como un complemento de la enseñanza y un instrumento para enriquecer el aprendizaje (Brown 2005) para favorecer un aprendizaje activo, participativo y constructivo (Castro, Guzmán & Casado, 2007).

El Currículum de la UNESCO para profesores, *Alfabetización mediática*,⁵ (*Media and Information Literacy: Curriculum for teachers*) de 2011, confiere una especial importancia a la reflexión sobre las oportunidades, los riesgos y los desafíos que Internet presenta y ofrece actualmente con relación a los menores. Hace especial hincapié en la importancia de reflexionar sobre la red, la web 2.0 y el conjunto de aplicaciones que esta conlleva y destaca el proceso educativo como el escenario decisivo para la asimilación de los riesgos y oportunidades que ofrece el ciberespacio.

Los avances tecnológicos han ido rápido y los expertos piden reflexión: «Los niños y los jóvenes suelen estar bien familiarizados con estas aplicaciones y pueden

⁵ Este proyecto es el resultado del esfuerzo por integrar las TIC en la educación y su principal objetivo es la potenciación de la alfabetización mediática e informacional (AMI) de las sociedades de todo el mundo y la promoción de la cooperación internacional.

beneficiarse de su uso fácilmente, pero son también vulnerables. Riesgos y amenazas se entrecruzan en su desarrollo, a menudo en paralelo a las que ya existen en el mundo off-line. [...]. La mejor manera de ayudarles a mantenerse fuera de peligro consiste en formarlos y educarlos sobre cómo evitar o controlar los riesgos de Internet». (Wilson, Grizzle, Tuazon, Akyempong y Cheung 2011, p. 128), Esta reflexión nos lleva al hecho de que los colegios ya no sólo han de priorizar una alfabetización general sino además incluir la alfabetización digital para que el niño pueda seguir su proceso de aprendizaje y crecimiento y, además, pueda afrontar en un futuro un trabajo que le exigirá estar familiarizado con el cambio que ha producido el uso de Internet.

Es cierto que los niños o nativos digitales conocen mejor el uso de la red y las nuevas tecnologías que los adultos. Conocen la herramienta pero acceder a la información, comprenderla, resumirla... son habilidades que precisamente han de ir aprendiendo. Internet es muy elástico y precisamente esta característica intensifica las características contradictorias de nuestro mundo (Castells 2002). Conocer la plataforma o el buscador, ayuda, pero también se precisa de un guía. Son numerosas las bromas en Internet sobre Google comparándolo con el nuevo “dios”, en referencia a aquel que todo lo sabe; aquello que está en Google existe y si no está, no existe. Algo similar ocurre con Wikipedia, portal que los menores, dado que aparece como primera opción en la búsqueda en Google, consideran como fuente principal. Sin embargo, sobre todo los niños, precisan de una formación para saber cómo buscar, qué información es relevante, descartar lo que no sirve para acogerse a lo útil.

Actualmente se habla de la incorporación de la alfabetización audiovisual o mediática digital dentro del currículum, «no sólo en relación con los aspectos de los medios y los lenguajes audiovisuales, sino atendiendo también a los grandes procesos de desarrollo mental: atención, educación perceptiva (*pictorial consciousness*), estructuras de representación, factualidad y realismo social, narrativa, drama, etc». (Del Río Álvarez y Del Río 2004).

Pero hay que tener precaución al incorporar las TIC sin un total conocimiento sobre sus objetivos, prioridades o necesidades porque no son un recurso didáctico, sino una herramienta que está cambiando la concepción de la enseñanza y los procesos educativos, incluso la relación profesor-alumno/docente-aprendiz. Kozak y Lion (2005, p. 4) destacan la cautela en su incorporación, dado que no ha de ser una moda pedagógica, y por lo tanto se ha de pensar «cuándo y por qué tiene sentido incorporarlas».

Pero, ¿qué es realmente la alfabetización digital? Es un término que los autores empezaron a utilizar en los años 90 para referirse a la capacidad para leer y entender textos de hipertexto⁶ y multimedia. Bawden (2002) realiza un recorrido por la historia de los conceptos alfabetización informacional y digital y destaca el libro de Paul Gilster (1997), titulado precisamente *Alfabetización digital*, porque la define no sólo como un dominio de las teclas sino de las ideas, una capacidad para comprender y utilizar las fuentes de información cuando se presentan a través del ordenador. Ya no se trata sólo de ser hábil para encontrar las cosas en la red, sino de adquirir la habilidad para utilizar estas cosas en la vida. Destaca también la importancia que ofrece hoy Internet para comunicarnos, difundir y publicar. Los niños y adolescentes hoy son activos en sus procesos de aprendizaje a una corta edad por los procesos de socialización activos a los que tienen acceso. «Por primera vez en la historia la generación de chicos actuales, nacidos entre mediados de los noventa y principios del año 2000 se están introduciendo a/en los medios (la cultura, el mundo, la subjetividad) a través del intermediario digital y ya no a través del papel o de la imprenta». (Piscitelli 2006, p. 182).

El actual sistema educativo debe orientarse hacia la alfabetización digital del alumnado, a poner en juego un conjunto de competencias culturales y habilidades sociales, imprescindibles para la sociedad actual, como recoge el Informe sobre *La integración de Internet en la educación escolar española: situación actual y perspectivas de futuro* (2008). No es una cuestión individual o del docente; implica a toda la comunidad educativa por lo que incluye al alumnado y a la familia en este nuevo aprendizaje colaborativo. «La educación ha identificar las nuevas alfabetizaciones sirviéndose de las TIC para enseñar, informar, colaborar, crear, jugar y aprender». (Sigalés et al. 2008, p. 25).

No se trata de aprender una única alfabetización, sino, tal y como señala Gilster (1997), existen cinco tipos de alfabetismo para consolidar las competencias digitales:

1. E-Conciencia, una habilidad cognitiva que se caracteriza por la comprensión del papel que juegan las TIC en la sociedad de la información. Se basa en el entendimiento (comprensión y análisis crítico) del conocimiento como valor que se enriquece cuando se comparte.

⁶ El hipertexto es una tecnología que organiza una base de información en bloques distintos de contenidos, conectados a través de una serie de enlaces cuya activación o selección provoca la recuperación de información. (Díaz et al, 1996).

2. Alfabetismo tecnológico o el uso de medios electrónicos para estudiar, trabajar o para el ocio. Incluye actividades como la comprensión de cómo hacer un uso estratégico de Internet y las vías electrónicas de comunicación para otras actividades: generar redes de colaboración, intercambio de información, trabajo a distancia, entre otras.
3. Alfabetismo informacional o habilidad de comprender, evaluar e interpretar información proveniente de diferentes fuentes. Requiere la capacidad de hacer juicios informados en relación a aquello que se encuentra dentro o fuera de Internet, identificando la fuente, el autor y las diferentes perspectivas bajo las que se crea la información.
4. Alfabetismo digital o capacidad de generar nueva información o conocimiento a través del uso estratégico de las TIC. Estar alfabetizado digitalmente implica utilizar las TIC para acceder, recuperar, almacenar, organizar, administrar, sintetizar, integrar, presentar, compartir, intercambiar y comunicar información en múltiples formatos, sean estos textuales o multimedia.
5. Alfabetismo mediático: Comprender cómo los medios de comunicación tradicionales están migrando hacia nuevos soportes electrónicos.

La alfabetización digital hoy es necesaria, en todos los alfabetismos que comprende, porque las fuentes de información y aprendizaje del menor se encuentran en Internet. Los niños de 2 y 3 años acceden ya a los móviles de sus padres, como refleja el estudio *Menores de Edad y Conectividad Móvil en España: Tablets y Smartphones* (Cánovas 2014) y recorren Youtube, una red social de vídeos que no son sólo suponen diversión, sino fuente de información.

1.1.1. El docente como nuevo alfabetizador

Falta de tiempo, falta de formación y, sobre todo, el temor en el uso de las TIC, hace que los docentes encuentren más fácil recurrir a su tradicional forma de enseñar que a utilizar las tecnología o incluir alguna de las nuevas alfabetizaciones de las que nos habla Gilster (1997). También es el reflejo de la falta de proyectos destinados a la formación y actualización de acuerdo a las necesidades sentidas del profesor en lo referido al uso de las tecnologías (Fuentes et al. 2005).

La aplicación de las TIC en el aula no es sólo contar con ordenadores o utilizar las nuevas tecnologías digitales; ha de traducirse en un replanteamiento significativo del modelo de enseñanza utilizado y, como señala el estudio de Valverde, Garrido y Sosa,

(2010), el profesorado no está completamente preparado. Se precisa, por tanto, una formación del docente y una implicación de la familia para establecer un nuevo contexto educativo. Puede ser cierto que gran parte del profesorado tenga carencias en el uso de las nuevas tecnologías, pero no se trata sólo de conocer la herramienta sino de cómo sacarle provecho. Es oportuna la reflexión de Aníbal de la Torre (2007) que señala que a pesar de que los adolescentes tienen gran facilidad para acceder a las TIC, el profesorado también tiene mucho que enseñarles.

En esta misma línea reflexiona Piscitelli (2009) quien propone al educador que sea el “maestro ignorante”, para desmitificar al maestro que todo lo sabe y que construye la conciencia de su propio saber a costa de la conciencia del no-saber de los demás. El profesor puede ir construyendo y reconstruyendo un aprendizaje en el que él también ha de ser una pieza clave del propio proceso. Un maestro ignorante o un maestro guía, como propone Tourón en el blog de INED 21: «Estamos convencidos de que una nueva era se está abriendo para la escuela. Ya no basta con ceñirse a un tema contenido en un libro en papel. Es preciso ampliar el foco y permitir que cada alumno vaya tan lejos, tan rápido y con tanta profundidad como su capacidad y grado de dominio le permitan, de modo que la escuela se transforme en un ámbito propicio para el desarrollo del talento de todos los alumnos. Así, será preciso que estos se vean acompañados por un profesor que, más que un transmisor lineal de conocimientos, sea un guía, un consejero, un cómplice en su aventura de aprender juntos. Profesor, hoy tu rol es más importante que nunca». (Tourón 2014, p. 4).

A pesar de la dificultad de algunos docentes y centros, estudios como el de Ballesta (2011) realizado para conocer la valoración que hace la familia del alumnado de Infantil y Primaria de la Comunidad de Murcia sobre el uso y la interacción comunicativa con las TIC, constata que las familias están interesadas en el uso y la incorporación de los medios digitales en las aulas y en conocer las posibilidades de estas herramientas tecnológicas. De nuevo, en este estudio se observa la débil integración de las TIC, dado que dos tercios de los centros no tienen un plan específico sobre las nuevas tecnologías.

Lo cierto es que hoy hablamos de una generación digital (Tapscott, 1988), de nativos digitales (Prensky, 2001), de que la tecnología forma parte de nuestra vida y, por lo tanto, también ha de ser una herramienta fundamental en las aulas. Sin embargo, la educación clásica entendida con unos estándares curriculares muy poco elásticos y el escaso horario del maestro de primaria para su autoformación, hace que aún sea

futurible, en la mayoría de los casos, su papel como nuevo maestro guía en la aplicación de las TIC.

1.1.2. Hacia dónde va la alfabetización

A pesar de que la alfabetización digital es relativamente nueva en la educación, organismos y expertos pronto han visto las posibilidades que ofrece para un nuevo aprendizaje, en el que tanto el alumno como el docente son protagonistas.

La Open University, a través de su Instituto de Tecnologías Educativas, lleva tres años consecutivos elaborando un informe de tendencias en innovación educativa (*Innovating Pedagogy*). En su último informe, correspondiente al 2014, identifica 10 innovaciones, algunas de ellas basadas ya en lo propuesto por Delors (1996):

1. Aprendizaje social abierto y masivo: los MOOC⁷ y el efecto red.
2. Diseño del aprendizaje basado en la analítica del aprendizaje.
3. La *flipped classroom* o aula invertida, es decir, combinar el aprendizaje dentro y fuera del aula.
4. *Bring your own device*: Aprovechar los dispositivos de los estudiantes para mejorar el aprendizaje.
5. Aprender a aprender: un aprendizaje efectivo y continuo.
6. Evaluación dinámica: evaluación personalizada para apoyar el aprendizaje.
7. Aprendizaje basado en eventos: eventos presenciales de duración limitada para potenciar el aprendizaje.
8. Aprender mediante storytelling⁸: creación de narrativas.
9. Conceptos umbral: ideas y temas problemáticos que abren la puerta a nuevas maneras de pensar.
10. Bricolaje: aprender practicando con materiales y recursos de una manera creativa.

⁷ Massive Open Online Course (MOOC) y traducido al castellano como Cursos en Línea Masivos y Abiertos, es una modalidad de educación abierta con cursos, habitualmente gratuitos, ofrecidos en línea a través de Internet.

⁸ El storytelling digital es el arte de construir relatos que capten la atención y el imaginario de los receptores, sirviéndonos de las herramientas que las TICs y las redes sociales nos ofrecen, con el objetivo de reinventar la comunicación interna, la formación y la identidad corporativa. Kevin Roberts. http://www.factorhuma.org/attachments_secure/article/9559/storytelling_digital_cast.pdf . [Consulta: 27 de noviembre 2014].



Las ventajas de Flipped classroom. Fuente: Aula Planeta.

<http://www.aulaplaneta.com/2015/03/04/recursos-tic/seis-ventajas-de-la-flipped-classroom/>

Según los autores de dicho Informe, la tendencia actual es la combinación de la personalización y el aprendizaje híbrido; nos hablan de crear nuevas formas de aprendizaje basadas en la colaboración de las nuevas tecnologías o TIC resaltando la importancia de la escuela invertida (*flipped classroom*) y del aprendizaje inverso (*flipped learning*) como cambio profundo pedagógico, recogido también por Tourón en su blog, como un medio para incrementar la interacción y el contacto personalizado entre profesores y alumnos donde los estudiantes asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje; están totalmente implicados.

Debido a las dudas e incertidumbres de la revolución digital en el proceso educativo, la Fundación Telefónica⁹, ha abierto un espacio de diálogo para valorar cómo debería ser la educación actual, la del siglo XXI. En este espacio, de nuevo vemos aspectos educativos ya mencionados como la educación emocional, la cooperación entre familia, escuela y comunidad, el rol del docente como orientador, pero merece destacar otras consideraciones:

1. Liderazgo institucional. Destaca que es responsabilidad de las instituciones educativas introducir la tecnología digital en la educación.
2. Inteligencia colectiva. La tecnología debe ayudar a los alumnos a extraer la inteligencia colectiva que les sirva para desenvolverse en un mundo global.

⁹ Fundación Telefónica quiere responder a la pregunta de cómo debe ser la educación del siglo en que vivimos y para ello ha trabajado en buscar respuestas con un gran debate abierto al ámbito iberoamericano durante 18 meses en el VII Encuentro Internacional de Educación. De esta forma, tras 200 aulas virtuales con más de 50.000 docentes de 9 países, 70 eventos presenciales con más de 9.000 asistentes, y las aportaciones de 300 ponentes internacionales, se han llegado a postular 20 claves fundamentales para el éxito educativo con las generaciones que ahora comienzan su proceso de aprendizaje. <http://blogthinkbig.com/claves-educacion-sociedad-digital/>. [Consulta: 9 de mayo 2014].

3. Conjunción de tecnología, pedagogía y contenidos. El proceso de enseñanza debe reposar sobre estos tres elementos combinados porque la tecnología amplifica el impacto de la pedagogía, pero no debe condicionarla.
4. Nuevas formas de evaluar. La utilización de las TIC requiere un sistema que permita establecer el grado de competencia del alumno en las destrezas requeridas.
5. Fomentar la creatividad. Es un buen propósito que queda muy diluido en la LOMCE, sobre todo en la educación secundaria cuando se reducen drásticamente las enseñanzas como música o plástica en favor de la tecnología. Asignaturas como Filosofía pierden toda la fuerza que tuvieron en sistemas educativos anteriores.
6. Evitar la ansiedad tecnológica. El informe nos recuerda que se ha de diseñar la educación que se requiere y la tecnología acompañará ese cambio

El hacia dónde vamos en la inclusión de las nuevas tecnologías en la educación, también nos viene dado por el Informe Horizon (2014) que subraya las tendencias emergentes (a corto, medio y largo plazo) y los retos (alcanzables, complejos y con dificultad). El Informe destaca casi ya como una realidad la integración global de las TIC en el sistema educativo y también de nuevo remarca la importancia de reconsiderar el papel del docente a quien se le exige integrar en el aula las tecnologías educativas para promover un aprendizaje auténtico y global; apuesta por una reformulación del papel del docente para que actúe más como guía para sus alumnos. Otra de las tendencias destacadas, a corto plazo, es la utilización de tabletas o teléfonos inteligentes (smartphones) con el objetivo de aumentar la motivación del alumnado y extender el conocimiento más allá del aula. Además, con la introducción de estos dispositivos en el aula, los estudiantes pueden marcarse su propio ritmo de estudio y el profesor tiene la oportunidad de adaptar su enseñanza, evaluar al alumno en tiempo real y, por lo tanto, se consigue un aprendizaje continuo y más efectivo.

La inclusión de las TIC en educación nos obliga a repensar el modelo educativo; se precisa un cambio pedagógico que se ha de dar de manera simultánea al tecnológico; ambos han de ir unidos si realmente queremos crear gestionar un nuevo aprendizaje en nuestro alumnado. En los años 80, Seymour Papert, un referente obligado ya que ha legado toda una escuela de pensamiento en torno al papel y uso de las TIC en la educación con su teoría del construccionismo, ponía el acento en el valor de las TIC

como poderosas herramientas de construcción mental, útiles para desarrollar el pensamiento complejo en los estudiantes.

«El trabajo con computadoras puede ejercer una poderosa influencia sobre la manera de pensar de la gente, yo he dirigido mi atención a explorar el modo de orientar esta influencia en direcciones positivas». (Papert 1981, p. 43).

En su teoría, Papert considera el rol del estudiante totalmente activo, siendo incluso capaz de diseñar sus propios proyectos; el reto está en empoderar al estudiante para asumir ese papel y así poder revertir la pasividad de la educación de corte tradicional donde los estudiantes son, básicamente, receptores de información. Para asumir ese compromiso social y cultural, Papert propone que sociedad y cultura pongan a disposición del que aprende los recursos necesarios, entre ellos los ordenadores y todas las TIC.

Aconseja al profesorado que vea las TIC como un aliado porque son poderosas herramientas de construcción mental, útiles para desarrollar el pensamiento complejo en los estudiantes.

«Poner la computadora en la escuela no desarrollará el alfabetismo digital, de la misma manera que tener lápiz y papel no ha sido suficiente para alfabetizar». (Papert 2001:4).

Las TIC han de ser una herramienta, pero se han de aplicar otros cambios educativos necesariamente y de manera universal. Se coincide en los cambios que propone Prensky, en una entrevista realizada en el blog Tiching, (2014)¹⁰ para beneficiar a los estudiantes que, considero, resumen los objetivos indicados en el presente trabajo:

1. Descubrir el interés y la pasión de cada uno de los estudiantes, respetarlos y basar la enseñanza en estos aspectos.
2. Orientar la educación a las competencias en lugar de hacia el conocimiento.
3. Centrar la educación en logros del mundo real y no en ejemplos.
4. El plan de estudios ha de enfocarse hacia el pensamiento eficaz, la acción efectiva, las relaciones efectivas y el cumplimiento efectivo y no en las matemáticas o las ciencias sociales.

¹⁰ Tiching es uno de los blogs educativos con más implantación en los países de lengua hispana, con recursos educativos para profesores y docentes: <http://es.tiching.com/>

1.2. LOS VALORES EN LA EDUCACIÓN

Mejorar el nivel educativo, que el aula sea un punto de encuentro y aprendizaje para el alumno y el profesor, son algunas de las cuestionadas reflejadas y los objetivos para llegar al tan manido “aprender a aprender”, que, a veces, por su mal uso o abuso incluso ha perdido valor.

Trabajar en el aula con un aprendizaje basado en el deseo, la autosuperación y el conocimiento implica trabajar y educar para formar personas. Este aprendizaje no puede quedarse en la superficie del conocimiento, de la memorización de los conceptos; se ha de empezar a trabajar con unas competencias y valores que hagan a nuestra educación más relevante y adecuada al momento actual. Unos valores reflejados en normativas españolas y europeas desde hace décadas, que incluso se han considerado como valores universales. Unos valores que profesores y pedagogos han propuesto teniendo en cuenta unos objetivos en el aprendizaje. Y unos valores cambiantes en su prioridad en una sociedad dinámica, de crisis, en un momento en el que se están configurando nuevos fundamentos sociales.

Se precisa de una escuela que forme en la participación activa, que profundice en los estilos de vida y en las diferentes organizaciones sociales y culturales, «guiada por criterios de equidad, tolerancia y justicia a nivel global. Conviene una escuela que suponga en sí misma un espacio donde degustar los valores que creemos merece la pena aprender, con tal de poder profundizar en la democracia». (Martínez Marín 2011, p.65).

1.2.1. Definición de valor

El término “valor” es un término polisémico y complejo de definir, como cuando entramos en una sala de espejos y todos nuestros reflejos (definiciones) son ciertos en función de la perspectiva con la que se mire. Dependiendo del ámbito técnico o científico desde el que estudiemos este vocablo, la definición diferirá.

Según la Real Academia Española de la Lengua (RAE)¹¹, este término (procedente del latín *valor*, *-ōris*) puede poseer hasta 13 acepciones diferentes. Haremos referencia aquí, a los significados que mayor interés nos puedan suscitar. Así por “valor” se puede entender desde la filosofía como aquella “cualidad que poseen algunas realidades, consideradas bienes, por lo cual son estimables. Los valores tienen

¹¹ RAE. <http://lema.rae.es/drae/?val=valor>. [Consulta: 7 noviembre 2014].

polaridad en cuanto son positivos o negativos, y jerarquía en cuanto son superiores o inferiores”. De esta definición se extrae que hay valores considerados como positivos y otros negativos en los que se tendrá que intervenir. Igualmente, la jerarquía indica que podemos establecer un orden jerárquico, un orden donde entra la subjetividad de cada investigador, o de cada sociedad, para dar prioridad a unos valores sobre otros.

El término valor aparece y ha aparecido en las diferentes y numerosas leyes educativas que hemos tenido a lo largo de la democracia actual. También en todos los ámbitos docentes se reconocen los valores como un fundamento de la educación, afirmación que ya realizó Touriñán (1977) hace casi cuatro décadas, cuando se iniciaba la reforma educativa en los años de la Transición.

Cicerón fue uno de los primeros en hablar de valores desde una doble perspectiva, objetiva y subjetiva: los valores son *lo conforme a la naturaleza o lo digno de la elección*. Su importancia radica precisamente en iniciar un debate sobre los valores que no se retoma hasta el siglo XIX, sobre todo con Kant, con el desarrollo de la axiología de los valores, es decir, el estudio sistemático y metodológico de los valores. Kant precisamente identifica bien con valor y afirma que las personas denominan bien a lo que aprecian o aprueban; incluso llega a sustituir el concepto de valor por el de bien. Valoramos porque previamente tenemos la idea de lo bueno, lo malo, lo justo o injusto.

«El concepto de la acción en sí mismo contiene ya una ley para mí... si me aparto del principio del deber, de seguro ello es malo, pero si soy infiel a mi máxima de la sagacidad, puede ello a veces serme provechoso, aun cuando desde luego es más seguro permanecer adicto a ella” (Kant, 1785:16) ».

Para Kant los valores no son subjetivos sino un bien objetivo que se convertirá en un bien moral. La moralidad del valor no es «por su propósito ni los medios que se requiere y realiza, sino en la máxima por la que ha sido resuelta» (Kant 1785, p. 13). Por lo tanto, los valores serán estimados un bien en la medida que se acerque a la idea de bien, a algo que consideramos bello o caótico porque previamente ya tenemos la idea de belleza y caos. El tratado axiológico de Kant se centra en la conducta moral del sujeto. Para él, el bien es siempre un bien ideal y el valor es ante todo una idea que se expresa cuando realizamos juicios valorativos (bueno o malo, justo o injusto). Identifica el valor con las ideas que son las que rigen nuestro comportamiento moral. Somos capaces de valorar porque, previamente, tenemos una idea de lo que puede ser bueno o malo.

Kant estima que cuando la acción se realiza por el principio del deber, entonces su valor será moral. Por esta razón los valores no se reducen a la estima de cada sujeto sino que es un bien objetivo y que se convertirá finalmente en un *bien moral*. Por lo tanto, los valores serán considerados como un bien cuanto más se acerquen a la idea de bien. De este presupuesto arranca lo que se ha llamado el apriorismo kantino: «ser leal en las relaciones de amistad no podrá dejar de ser exigible a todo hombre, aunque hasta hoy no hubiese habido ningún amigo legal, porque este deber reside, como deber en general, antes que toda experiencia, en la idea de una razón que determina la voluntad por fundamentos a priori». (Kant 1785, p. 23). Su pensamiento ha tenido gran repercusión en cómo se debe abordar la tarea de educar en valores definiendo previamente qué es un valor y qué valores son los que se han de trabajar.

La naturaleza de los valores es un debate aún hoy vigente: los valores existen por sí solos o son previos a la valoración de un objeto. Esta dicotomía es la que formula Frondizi (1977, p. 26) al preguntarse: «¿Las cosas tienen valor porque las deseamos o las deseamos porque tienen valor? ¿Es el deseo, el agrado o el interés lo que confiere valor a una cosa, o por el contrario, sentimos tales preferencias debido a que dichos objetos poseen un valor que es previo y ajeno a nuestras reacción?».

1.2.1.1. Perspectiva subjetivista de los valores

Para la axiología subjetivista, es el sujeto el que otorga valor a las cosas; quien crea el valor de las cosas es la persona, deseamos algo al que le damos un valor, valoramos lo que nos agrada; el ser humano es el que crea el valor con su valoración.

Uno de sus iniciadores fue Francisco Brentano [1889] (2002), como destaca Vendrell Ferran (2012) quien, a finales del s. XIX, nos dice que el origen de los valores está en la preferencia y el amor: es valioso lo digno de ser amado. Meinong (1853-1920) y Ehrenfels (1859-1932), discípulos de Brentano enfrentaron sus posiciones sobre los principios subjetivistas de la axiología de los valores a finales del siglo XIX. Para Meinong el valor se basa en lo que nos gusta y agrada y para Ehrenfels las cosas son valiosas porque son deseables.

Es decir, damos valor a aquello que deseamos y nos gusta, como se recoge en la definición de valor aportada por Frondizi (2001, p.54): «Un estado subjetivo de orden sentimental que hace referencia al objeto, en cuanto este posee la capacidad de suministrar una base efectiva a un sentimiento de valor». Por lo tanto, los objetos tienen valor por el interés que nos suscita y este interés está determinado por aquello

que nos agrada. La visión subjetivista apoyada por Muñoz (1998) añade además que todo valor depende de la aceptación de un grupo social; algo es bueno o malo en función del valor que le dé el grupo.

Existe además división de opiniones a la hora de definir el valor como una idea o como una experiencia subjetiva. Frondizi (2016) llega incluso a complementar estos dos enfoques, dado que se plantea que un valor será objetivo tan sólo por existir, independientemente de un sujeto o de una conciencia valorativa, pero también puede ser subjetivo si depende de la validez o de las reacciones del sujeto que lo valora.

1.2.1.2. Perspectiva objetivista de los valores.

Esta perspectiva distingue entre valoración y valor porque una cosa es valorar algo como bello y otra distinta es la belleza en sí misma; de hecho, somos capaces de valorar incluso lo que nos desagradaba y considera los valores morales como superiores. El valor se desliga de la experiencia individual y pone el acento en lo que es deseable. Tal y como recoge Seijo (2009) retomando a Frondizi, esta corriente surge contra la concepción subjetivista y ahora es el hombre el encargado de descubrir el valor de las cosas.

El principal referente del objetivismo axiológico de los valores es Max Scheler quien comienza sus teorías con una gran influencia de los postulados de Kant de la que, tras el análisis y la profundización, se va distanciando. Considera que los valores mantienen una relación jerárquica:

«Es el cambio del tipo humano que en cada momento se considera como modelo y que por lo mismo llega a ser conductor y rector, lo que en primera instancia conduce al cambio de las formaciones ideales objetivas, un cambio que a su vez vuelve a determinar en su momento el cambio de orientación de la historia posible». (Scheler [1913 y 1916] 1941, p. 106).

Scheler clasifica los valores ordenados jerárquicamente, con un orden prioritario. Primero están los valores religiosos (sagrado/profano), luego los espirituales (hermoso/feo, justo/injusto, verdadero/falso), después los valores de la afectividad vital (bienestar/malestar, noble/innoble) y, por último, los valores de la afectividad sensible (agradable/desagradable, útil/dañino). Según Scheler no se trata de optar por unos valores y renunciar a otros, sino de intentar vivir en armonía entre esas distintas jerarquías. Hay que vivir los valores inferiores de tal modo que se encuentren ordenados respecto a los superiores.

La clasificación de Scheler nos lleva a unir religión y valor, a confundir estos dos conceptos que la Iglesia ha utilizado durante siglos como valores morales. De hecho, algunos artículos periodísticos que actualmente analizan o hablan sobre la crisis de valores lo relacionan con la pérdida de creencia religiosa que se vive en España. A pesar de ser un país aconfesional, tal y como figura en el artículo 16.3 de la Constitución, es un país que arrastra las creencias de la religión católica y, por lo tanto, los valores religiosos han sido y son considerados como valores sociales en muchos casos.

En el objetivismo axiológico surgen dos corrientes diferentes en la concepción de la naturaleza de los valores. Una defenderá el valor como ideal (escuela fenomenológica) y otra como real (perspectiva realista).

La escuela fenomenológica se basa en que los objetos valen independientemente de las cosas y de la propia valoración objetiva de las personas. Los valores tienen un valor por sí mismos y el ser humano los capta por su experiencia sensible. Defensor de estos planteamientos es Méndez (2001) para quien los valores son cualidades independientes de las cosas y de los actos humanos; no varían y son absolutos porque no están condicionados por ningún hecho independiente de su naturaleza histórica, social, biológica o puramente individual. El ejemplo que nos pone es que la amistad es un valor, independientemente que un amigo un día nos traicione, el valor de la amistad permanece.

Filosóficamente, el estudio de la axiología de los valores se ocupa de la naturaleza del valor. Sin embargo, estos valores están en constante cambio. Actualmente las tesis objetivistas y subjetivistas se unen porque hay cuestiones que valoramos porque así se nos ha inculcado y hay valores nuevos, que van creciendo, valores que van cambiando en la escala que establecemos y que vamos componiendo a lo largo de nuestra vida teniendo en cuenta nuestro crecimiento como personas y el ámbito socio-cultural en el que nos movemos.

1.3. VALORES SOCIALES

En los dos últimos siglos, además de profundizar en el concepto del valor, también unos valores han tenido más relevancia que otros porque cambia la percepción de la sociedad sobre los valores. Por este motivo, existe una jerarquía de los valores que, a su vez, también es cambiante y flexible dependiendo del sujeto o de la sociedad que la recoge.

«El sistema de valores de una sociedad consta de ideales explícitos e implícitos compartidos por el grupo, así como de sus relativas prioridades y normas de integración. En otras palabras, al igual que las creencias, los valores que sostienen los miembros de un grupo social tienden a formar un sistema coherente. A pesar de que en muchas sociedades existen más conceptos alternativos, y hasta conflictivos, de lo que es deseable, generalmente es posible demostrar que existe cierta jerarquía de valores encontrados, así como conexiones sistémicas entre esos valores». (Bock 1977, p. 435).

Los valores universales o superiores son comunes en la mayoría de las legislaciones de los países del Norte y están recogidos también por la Unión Europea; son valores, por lo tanto, que comparten las sociedades en las que vivimos, en las que los niños se desarrollan. Y algunos de ellos son valores que, como se verá en el punto sobre valores educativos, también están recogidos y reconocidos tanto por el ámbito pedagógico como por las distintas leyes educativas, de ahí el interés en estudiarlos.

Sin embargo, es difícil analizar qué valores reconoce un conjunto social o un país porque, tal y como se ha comentado, el término valor tiene numerosas acepciones y servicios y necesidades básicas como se observa al considerar la sanidad o la educación son considerados como valor. Curiosamente, según la encuesta del Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS), concretamente el barómetro de febrero de 2014, entre los principales problemas que existen en España, el 2,2% de la población considera que es la crisis de valores. ¿Y cuál es esta crisis y cuáles son estos valores?

Es cierto que la prioridad de los valores o su jerarquización ha cambiado respecto a la sociedad. Si los valores que se trabajan en los centros educativos dependen del Plan Educativo de Centro (PEC) dichos valores dependen de los adultos, del profesorado y de sus inquietudes, por lo que se considera interesante analizar brevemente cuáles son los valores compartidos por la sociedad actual.

Los valores se clasifican y ordenan pero, en el breve recorrido que se ofrece, se observa que se mantienen unos valores comunes, los denominados universales, como la paz, libertad, verdad, etc. y aparecen otros como prioritarios dadas las características sociales actuales como la solidaridad o el respeto a las minorías, valores que sin bien podían existir eran considerados más bien como actitudes en siglos pasados.

1.3.1. Clasificación de valores según Ortega y Gasset

Ortega y Gasset (1883-1955) es uno de los principales filósofos españoles con gran influencia en la sociología, unas teorías e ideas que incluso se han convertido en tópicos que recorren el país. Su visión sobre la cultura moderna, la deshumanización de la técnica y el papel preeminente de las minorías ilustradas en la sociedad han influido en escritores, filósofos y sociólogos del s. XX. Es interesante su categorización de los valores dado que la gran pasión de Ortega (1940) fue la reforma sociopolítica de España y la educación del pueblo español. El convulso momento que le tocó vivir a Ortega, tal como se recoge en la reedición de su obra *Introducción a una estimativa: Qué son los valores* (2004), le hacía pensar en una reforma no sólo económica, sino moral e intelectual basada en los valores universales que divide en seis categorías:

1ª Valores *económicos*: la calidad, el buen precio, la utilidad, la eficacia.

2ª Valores *vitales*: salud, energía, vitalidad, decisión.

3ª Valores *intelectuales*: la verdad, lo exacto, lo evidente, lo probable.

4ª Valores *estéticos*: belleza, elegancia, armonía y gracia.

5ª Valores *religiosos*: lo sagrado, lo divino, lo sobrehumano, lo milagroso.

6ª Valores *morales*: bondad, justicia, generosidad, amor, autenticidad, fidelidad o lealtad, solidaridad, agradecimiento, responsabilidad, libertad y paz.

Una vez ordenados, establece como valores universales y permanentes los siguientes:

Libertad, contra toda forma de esclavitud y de manipulación. La libertad es un gran valor en nuestro ámbito personal y profesional que en muchas sociedades aún ni se ha alcanzado. De hecho, «muchas veces le tenemos miedo, porque preferimos estar dentro del grupo, aunque éste sea un rebaño». (Fromm 1991).

El **amor** y, según Ortega, su forma más noble, la **amistad**, que consiste en comunicación, enriquecimiento mutuo, encuentro. El amor es lo contrario al odio, a la envidia y sobre todo a la indiferencia.

La **solidaridad**, que es amor al débil que está amenazado en sus derechos o en su dignidad. Está relacionado con la **generosidad** y con la **compasión**. Es contrario al egocentrismo y a la despreocupación.

El **perdón** está relacionado con la generosidad y es la capacidad de comprender a quienes nos hayan ofendido y olvidar la ofensa. Puede tener un mérito sobrehumano. Se opone al rencor y al odio.

La **fidelidad** o **lealtad**, entre amigos, en el grupo; lo opuesto a la traición y al olvido.

La **responsabilidad**, saber cumplir los compromisos que uno ha aceptado. No puede haber verdadera libertad sin responsabilidad.

La **paz**, a la que Ortega se refiere no es sólo la ausencia de conflicto armado, sino respeto mutuo y capacidad de convivir y cooperar con quienes piensan de otro modo. Es lo contrario a la guerra, a las peleas, al conflicto.

La **coherencia** o **autenticidad** es la coincidencia entre lo que vivimos y lo que decimos y lo que pensamos. Es lo contrario a la hipocresía o fariseísmo.

La **justicia**, que consiste en dar a cada uno lo que le pertenece y es anterior a la compasión.

Ortega, como filósofo español más importante de la primera mitad del siglo XX, tuvo como discípulo a Julián Marías (1914-2015), intelectual influyente en la segunda mitad de dicho siglo en España quien recalca que son las personas y las sociedades quienes destacan unos valores sobre otros desde su proyecto vital de vida: «El problema moral no es el de elegir lo bueno, “tal vez inaccesible”, sino lo mejor entre las posibilidades que se nos ofrecen». (Marías 1995).

1.3.2. Valores en la Constitución Española (1978)

De valores universales nos habla también la Constitución Española como base de esta legislación y reconoce cuatro valores superiores en el artículo 1.1: «España se constituye en un Estado social y democrático de Derecho, que propugna como valores superiores de su ordenamiento jurídico la libertad, la justicia, la igualdad y el pluralismo político».

La **libertad** es un valor destacado en la Constitución Española; de hecho el Capítulo II está dedicado a los derechos y libertades de los españoles. Esta norma suprema del ordenamiento jurídico, garantiza la libertad ideológica, religiosa y de culto (art 16.1), reconoce el derecho a la libertad y a la seguridad (art 17.1), la libertad de cátedra (art 20.1 aptdo. c), la libertad de enseñanza (art 27.1), libertad sindical (art 28.1) y la libertad de prensa (art. 38)

Justicia. Es el segundo de los valores universales reconocido no sólo al individuo sino a la sociedad, dado que la Constitución nos dice que la justicia emana del pueblo en su artículo 117.1. Este valor también se considera un derecho que los ciudadanos españoles pueden ejercer mediante la institución del jurado (art.125).

Igualdad. Se reconoce como valor superior y son los poderes públicos quienes han de poner las condiciones para que la libertad y la igualdad del individuo y de los grupos sea real y efectiva (art. 9.2). La Constitución también nos habla de la igualdad en el sistema tributario (art.31) y de la igualdad jurídica (art. 32).

El último de los valores reconocidos en el artículo 1 es el del **pluralismo político**, necesario y básico en un sistema democrático. Es un valor considerado superior expresado por los partidos políticos, como instrumentos fundamentales para la participación política (art. 6). También la Constitución nos habla del pluralismo de la sociedad, un valor que han de respetar los medios de comunicación públicos (art 20.3)

1.3.3. Valores según la UNESCO

La organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO, en el informe *Hacia las sociedades del conocimiento* (2005), recoge determinados valores que considera básicos para responder mejor a las necesidades de la sociedad actual.

Al igual que la Constitución Española, recoge el **pluralismo** como reflejo de los valores compartidos, de promover «el respeto, la aceptación y el aprecio de la rica diversidad de las culturas de nuestro mundo, de nuestras formas de expresión y medios de ser humanos» y reforzar «el conocimiento, la actitud de apertura, la comunicación y la libertad de pensamiento, de conciencia y de religión» (p. 173). Otro valor que, si bien no aparece reflejado en la educación como tal, es el **aprovechamiento compartido del conocimiento** (p. 187) como parte fundamental de las sociedades del conocimiento. Relaciona también el valor de la **solidaridad**, recogido por varios autores, con otros valores como la apertura y la **curiosidad**, es decir, las **ganas de aprender** y de conocer.

El Informe de la UNESCO refleja que en las sociedades del conocimiento, el aprovechamiento de las nuevas tecnologías para informarse y forjarse una opinión sobre las cuestiones importantes de interés nacional o mundial, frente a la antigua solidaridad de tipo contractual, el auge de esta nueva forma de solidaridad basada en el vínculo asociativo es una prueba fehaciente de que el conocimiento, al igual que los valores, puede ser un principio de asociación.

1.3.4. Valores según Javier Elzo

El sociólogo y catedrático Javier Elzo, que participó en el estudio de la FAD (2006), nos habla de unos valores cambiantes en las últimas décadas, valores que han cambiado según las necesidades y preferencias de la sociedad. Describe como valores más apreciados actualmente la **familia** y el **bienestar** y propone varios valores que considera deberían transmitirse en la educación. En su artículo sobre la educación del futuro y los valores, sin ninguna pretensión axiológica, describe los valores dominantes en la sociedad a principios del s. XX para pasar a proponer cuáles deben ser los valores que se han de mantener o fomentar en la sociedad.

Elzo recoge el ranking de valores presentado en el trabajo realizado para la FAD, un ranking al que prioriza y denomina como valores finalistas de los españoles de hoy teniendo en cuenta 10 puntos como máxima puntuación y 1 punto como mínima puntuación.

Ranking	Valores	Puntuación
1º	Buenas relaciones familiares	8,5 puntos
2º	Búsqueda de bienestar: salud, vida sexual, laboral	7,7 a 8,2 puntos
3º	Vida cotidiana gratificante	7,0 a 7,7 puntos
4º	Orden social	7,3 a 7,5 puntos
5º	Altruismo, preocupación por los otros	6,1 a 6,5 puntos
6º	Autonomía	4,9 a 6,8 puntos
7º	Religión y política	4,0 a 4,4 puntos

Fuente: E. Megías (dir.) 2001. *Valores sociales y drogas*. Madrid: FAD, p. 55

El trabajo de Elzo radiografía la sociedad española destacando unos valores con los que se ha identificado nuestro país en las últimas décadas. La familia y el disfrutar de la vida son dos de los valores predominantes por la cultura y la idiosincrasia propia del país. Pero Elzo (2004) continúa su análisis y, además de recoger la valoración de los españoles, presenta unos valores como objetivos deseables por los que luchar y transmitir a través de la educación:

1. **Racionalidad**. Entendida como la **toma de decisiones**, **incentivar el diálogo**, una **opinión formada**. En este punto, Elzo sitúa la importancia de la competencia como uno de los valores instrumentales que se deben fomentar en la escuela.

2. **Competencia personal.** Para conseguir la competencia personal y profesional se precisa de un aprendizaje continuo, controlar las herramientas informáticas y lingüísticas por parte del profesorado, saber formular preguntas y cuestiones pertinentes, dominar los conocimientos para acceder a la información.
3. **Tolerancia activa.** Define la tolerancia activa como el respeto profundo a la diferencia y a los proyectos del “otro”, una actitud de comprensión del distinto, es decir, comprenderlo desde dentro y ponerse en la posición del otro. También incluye la intolerancia hacia la exclusión social (raza, etnia, género, religión, política, etc.).
4. **Solidaridad.** Elzo resalta valores finalistas en nuestra sociedad como el pacifismo, la tolerancia, la ecología o la exigencia de la lealtad, pero no se pueden llevar a cabo sin unos valores instrumentales como la autorresponsabilidad, el compromiso, la participación, la abnegación o el trabajo bien hecho, a los que define como solidaridad
5. **Espiritualidad.** Asumir la complejidad de la vida y de los análisis o reflexiones realizadas. En España la cuestión religiosa sigue ligada a la memoria histórica del neocatolicismo, pero Elzo destaca en la importancia y la necesidad de abordar el pluralismo por lo que debemos ver la religión con otros ojos.
6. **Utopía por una sociedad mejor.** Aboga por tener derecho a la utopía procurando esquivar la quimera. Este valor lo entiende Elzo como síntesis y consecuencia de los anteriores. La utopía la entiende como la lucha por unos ideales que se buscan, presupone la toma de conciencia de un camino que se ha de recorrer, se ha de invertir esfuerzo y superar inercias.

El sociólogo Javier Elzo (2010) ha continuado su estudio sobre los valores en la sociedad española¹². En su libro sobre la IV Encuesta Europea de Valores en su aplicación a España, con datos más cercanos correspondientes al 2008, se observan algunos cambios, posiblemente porque la gran crisis económica mundial ya se había iniciado. Los cuatro valores más importantes para los españoles siguen siendo la familia, el trabajo, los amigos y sube la valoración del tiempo libre. Sin embargo, el valor de la solidaridad se ve afectado por un cambio en la percepción de la emigración, dado que aumenta el rechazo y las exigencias de entrada para los emigrantes. Persiste la caída de la importancia de lo religioso (en su dimensión institucional) y

¹² El trabajo de campo se realizó en mayo junio 2008 a personas mayores de 18 años. La muestra fue 1.500 personas.

continúa considerándose como esencial los buenos ingresos en el trabajo. Aumenta también la defensa de los valores de **igualdad entre hombre y mujer**.

La encuesta Europea de Valores (ESE) ¹³, coordinada por Torcal (2011), recoge información sobre las opiniones y actitudes de los ciudadanos europeos. La Primera Edición de la ESE se llevó a cabo en 2002 y, desde entonces, España ha participado en todas sus ediciones que se repiten cada dos años. En su quinta oleada recoge los valores relacionados con las administraciones y su funcionamiento: sanidad, justicia, policía, inmigración, etc.; es decir poco tienen que ver con los valores sociales a los que nos referimos en este estudio. Sin embargo, sí cabe destacar, la valoración de los españoles sobre la educación y sobre la felicidad. Los datos reflejan que los españoles se consideran bastante felices (7,6 de media sobre 10), un poco más que la media europea (7,02). Sobre la educación, que se ha visto afectada por los recortes económicos tanto por parte de las autonomías como del Estado, recibe un aprobado bastante justo, un 5,3.

1.4. VALORES EDUCATIVOS

Los valores, reconocidos por filósofos, sociólogos y determinadas instituciones, su clasificación y sobre todo los reconocidos como valores universales, forman parte de las áreas curriculares de la enseñanza. Si hasta ahora se ha apreciado que el valor es algo cambiante, que la sociedad adapta y aporta dependiendo de sus necesidades, y prioridades, ocurre lo mismo en la educación. Podemos decir incluso, siguiendo a Thiebaut (2004) que algunos valores han pasado de moda como la fidelidad, la decencia o el honor, aunque matiza que si han entrado en crisis es porque no se han juzgado adecuadamente.

Los valores sociales se adaptan a las aulas, se reconvierten y se jerarquizan de otra manera, dependiendo del Plan Educativo de Centro (PEC), de los objetivos del propio colegio, de las materias impartidas y del nivel educativo del niño (infantil, primaria o secundaria). Los centros educativos trabajan los valores universales a los que se ha

¹³ La Primera Edición de la ESE se llevó a cabo en 2002 y, desde entonces, España ha participado en todas sus ediciones que se repiten cada dos años. La última corresponde a la 6ª edición de 2012. En la década de 1990, la *European Science Foundation* identificó por primera vez la necesidad de contar con una encuesta periódica y rigurosa a escala europea que trazara un retrato de los cambios que se producían en los valores sociales de toda Europa. En 2001, 21 Consejos Nacionales de Investigación y Ministerios de toda Europa se unieron a la Comisión Europea para financiar conjuntamente la primera edición de la ambiciosa Encuesta Social Europea (ESE).

añadido, podríamos decir, un apellido, una concreción dadas las necesidades o problemas sociales. Por ejemplo, al valor igualdad hoy se añade igualdad entre hombre y mujer y a este se suma la igualdad en pro del respeto contra la violencia machista.

Los valores en la escuela son básicos y necesarios, están implicados en la educación, no tanto como metas o productos finales, «sino en cuanto a principios implícitos en las distintas formas de proceder y hacer». (Bolívar 1995, p. 54). Son necesarios e inexorables, como añade Touriñán (2008) porque el alumno ha de aprender a decidir su proyecto de vida, cómo han cambiado las circunstancias del mundo y las oportunidades existentes. «Los valores son fundamento de la educación y puede decirse que es falsa la proposición que pretenda negar la necesidad de presuponer un modelo de persona al cual se orienta y en el cual se realiza cada persona, si lo aprehende y estima como deseable y posible». (Touriñán 2008, p. 15). Y es esta relación entre educación y valores la que hace de la educación en valores una necesidad.

El libro *Cómo educar en valores*, premiado y con gran acogida como demuestra su 15 edición, define el valor como algo cambiante y dinámico, que hemos elegido libremente y relacionado con la propia persona, porque «afecta a su conducta, configura y modela sus ideas y condiciona sus sentimientos». (Carreras 1995, p. 9). Es un concepto dinámico, que forma parte de la educación y que parte de la idea que se tenga del hombre y que le ayude a ser más persona. «Es sencillamente la convicción razonada de que algo es bueno o malo para llegar a ser más humanos». (p. 21). El término valor está relacionado con la actitud, como una disposición que se ha de despertar en el niño para adquirir y asimilar un valor; y cuando la actitud llega a ser fácil de ejecutar se consigue un hábito. El prólogo del libro, de Serafín Antúñez, añade otro concepto más al valor porque lo destaca como algo enseñable y que puede ser aprendido.

Carreras vuelve al concepto de valor como algo valioso, como algo objetivo, situado fuera del tiempo y del espacio. Estos valores pueden ser descubiertos por las personas y pueden ir incorporándose, de ahí que los valores nos lleven a poder hablar de la educación en valores. En su clasificación de valores, destaca los principales: paz, amor, justicia, generosidad, diálogo y honradez.

1.4.1. Clasificación de Carreras

El libro *Cómo educar en valores* analiza algunos de los valores que se han considerado como más necesarios y, posteriormente, aquellos que los propios autores del libro han consensuado como los más adecuados y con más posibilidades de interacción. Es un libro fundamental para la educación en valores por la recopilación que realiza y porque no existe otra publicación similar en España. Publicada hace dos décadas, en 1995, sigue vigente y actual.

Establecen tres valores como los más necesarios: el respeto por las personas y las cosas, la responsabilidad y la solidaridad. Al mismo tiempo, consideran otros valores como: esfuerzo, amistad, tolerancia, compañerismo, justicia, sinceridad-honradez, confianza en uno mismo, amor-no violencia, crítica constructiva, corresponsabilidad, criterio propio, constancia e implicación.

Los autores analizan estos valores y comprueban que se interrelacionan entre sí, con lo cual establecen cuatro macrovalores y los agrupan con valores referentes, y coinciden con los denominados valores universales:

1. Responsabilidad: criterio propio, esfuerzo, implicación, constancia, colaboración, respeto, gusto por el trabajo bien hecho, honradez, corresponsabilidad
2. Justicia: solidaridad, sinceridad, colaboración, implicación, respeto, crítica constructiva.
3. Amor: no violencia, convivencia, amistad, tolerancia, implicación, colaboración, respeto, sinceridad, compañerismo.
4. Autoestima: confianza en uno mismo, autonomía, respeto, criterio propio.

Continúan el análisis porque de estos macrovalores, extraen otros que consideran los más adecuados por sus posibilidades de interacción, término que se adapta totalmente a los valores que se establecen en los videojuegos. Estos valores son:

Responsabilidad. Capacidad de sentirse obligado a dar una respuesta o a cumplir un trabajo sin presión externa alguna. Tiene dos vertientes, la individual y la colectiva. Individualmente es la capacidad que tiene una persona de conocer y aceptar las consecuencias de sus actos libres y conscientes. Colectivamente es la capacidad de influir en lo posible en las decisiones de una colectividad, al mismo tiempo que respondemos de las decisiones que se toman como grupo social en donde estamos

incluidos. El valor de la responsabilidad está relacionado e interactúa con otros como libertad, justicia, honradez, sinceridad, diálogo, dignidad, optimismo, constancia, generosidad, esfuerzo, respeto y confianza.

«En la vertiente individual intentamos responsabilizar al alumno de ir limpio, bien arreglado, que tenga una buena autoestima y un buen rendimiento escolar, en la vertiente colectiva, le diremos que además de ser responsable de las decisiones que se tomen en el grupo, también tiene que responsabilizarse, junto a sus compañeros, en las tardas de clase y en el juego para que exista una buena relación». (Carreras 1995, p. 67)

Sinceridad. Significa expresarse sin fingimiento, con sencillez y veracidad, por lo tanto, un valor contrario a la hipocresía y a la simulación. Puede entenderse en tres ámbitos: hacia uno mismo, hacia los demás y hacia la sociedad en general. Es un valor que considera básico y necesario que se ha de fomentar en la escuela por los siguientes motivos:

- a) Para gozar de una óptima salud mental. Cuando la persona o el niño siente mal consigo mismo.
- b) Es necesaria para establecer relaciones interpersonales en cualquier sistema (familia, escuela, sociedad en general...). Cuando el niño se sincera con otra persona se produce un *feedback*, el receptor también se sincera con el emisor. A partir de ahí, se establece un fuerte lazo de unión entre ambos.
- c) Para vivir en un mundo justo. Cuando las personas se caracterizan por ser sinceras contribuyen al esclarecimiento de aquellas situaciones problemáticas desde las más simples a las más complejas.

La sinceridad interactúa con valores como autenticidad, honradez, franqueza, nobleza, valentía, naturalidad, confianza, aprecio, lealtad, amistad y responsabilidad.

Diálogo. Es un coloquio o conversación entre dos o más personas. El diálogo nos permite desvelar actitudes favorables en la búsqueda del interés común y de la cooperación social. El diálogo, por lo tanto, implica abrirse al otro, acogerle, respetarle, escucharle, comunicarse, utilizar un lenguaje común, compartir la reflexión y la crítica, darse serenidad y tiempo mutuamente. Es un valor relacionado directamente con tolerancia, interés, democracia, participación, simpatía.

Confianza. Se manifiesta cuando la persona se siente respetada, comprendida, alentada y acogida, en el contexto de una relación dialogante y respetuosa. Se desarrolla según nuestra personalidad, pues la razón de la confianza está en lo más íntimo de nuestro ser.

«Al niño hay que proporcionarle situaciones que generen confianza, actividades sencillas, juegos no competitivos y cuentos en lo que el protagonista sea ejemplo de confianza. A medida que crece, hay que seguir educándole en la confianza: saber esperar, tolerar, olvidar, comprender, perdonar, es decir ofrecerle oportunidades para fomentar y aumentar su confianza». (Carreras 1995, p. 113)

Interacción de algunos valores respecto a la confianza son: fortaleza, colaboración, tolerancia, respeto, cordialidad, autoestima, sinceridad, amistad, diálogo, seguridad, coherencia.

Autoestima. Es la percepción que tiene un individuo sobre sus propios méritos y actitudes, es decir, el concepto que tenemos de nuestra valía personal y de nuestra capacidad. Se construye a partir de las personas que nos rodean, de las experiencias, vivencias y sentimientos que se producen durante todas las etapas de la vida. Es un valor relacionado directamente con: amistad, confianza, aprecio, cooperación, creatividad, colaboración, ayuda, compartir.

Creatividad. Es un potencial que toda persona posee y que el adulto debe saber valorar y estimular en los niños porque las personas creativas muestran espontaneidad, expresividad, ingenuidad no temerosa de lo desconocido, capacidad de aceptar, el ensayo provisional y la incertidumbre, tolera fácilmente la bipolaridad y poseer la habilidad de integrar los contrarios. Es un valor relacionado con: concentración, curiosidad, autoestima, iniciativa, inconformismo, independencia, originalidad, flexibilidad, imaginación, personalismo.

Paz. Si nos referimos a la paz interna es aquella persona equilibrada, con sentimientos altruistas, ausencia de conflictos entre su corazón y su mente. La paz externa es aquella que recae sobre un fenómeno cultural, jurídico, político y social. La paz interactúa con: justicia, cooperación, sinceridad, armonía, ayuda, buen entendimiento, aceptación de los demás, bondad, respeto, amistad, autenticidad.

Amistad. Entendida como el afecto personal puro y desinteresado, ordinariamente recíproco, que nace y se fortalece con el trato. Los cimientos en que se apoya la verdadera amistad son la sinceridad, la generosidad y el afecto mutuo. Interacción de

algunos valores respecto a la amistad: sinceridad, generosidad, donación, altruismo, afecto, comprensión, compañerismo, colaboración, respeto, colaboración.

Respeto. Es la consideración, atención y deferencia que se debe a una persona. Este sentimiento lleva a reconocer los derechos y la dignidad de otro. Se fundamenta este valor en la dignidad de la persona e interactúa con valores como sinceridad, amabilidad, aprecio, autoestima, comprensión, humanidad.

Justicia. Actitud moral o voluntad decidida a dar a cada uno lo que es suyo. Es fundamental conocer este valor porque es la base de otros valores. Es la virtud de la equidad, de la medida, de la igualdad y del orden. Interacción de algunos valores respecto a la justicia: respeto mutuo, cooperación, tolerancia, reconocimiento, imparcialidad, honradez.

Cooperación. Acción que se realiza juntamente con otro u otros individuos para conseguir un mismo fin. A veces es un beneficio para uno mismo, pero siempre tiende a beneficiar a los demás. Para que este acto se considere cooperativo tiene que existir una reciprocidad. Interactúa con otros valores como: ayuda, compañerismo, colaboración, amistad, generosidad, imaginación, amabilidad, respeto, solidaridad.

Compartir. Es un acto de participación mutua en algo, ya sea material o inmaterial. El compartir lleva implícito el valor de dar (generosidad) y el valor de recibir, aceptar, o acoger lo que otro me ofrece. Al compartir se produce una ruptura con el egoísmo de aquel que se cree autosuficiente. Interactúa con valores como solidaridad, desprendimiento, comprensión, honradez, colaboración, generosidad, gratitud, cooperación, participación, respeto, amistad, amabilidad.

El libro *Educación en valores* se ha convertido en una valiosa herramienta para todo docente, no sólo ya por recopilar los valores educativos que pueden y han de trabajarse en la escuela, como reflejo de los valores de la sociedad actual, sino también por las actividades y textos que el libro ofrece para poder trabajar en el aula, así como una guía, dirigida al profesor para evaluar lo trabajado en el aula.

1.4.2 Clasificación Marín Ibáñez

Si bien la clasificación de la obra de Carreras es una guía docente para trabajar los valores en el aula, otras clasificaciones también son interesantes por la relación de los valores con las áreas curriculares en el contexto educativo. Es el caso de la categorización que realiza Marín Ibáñez (1976) a partir de las dimensiones del hombre: supervivencia, cultura y ética.

- Dimensión de la supervivencia
 - a) Valores *técnicos*, o instrumentos a través de los cuales el hombre prolonga y fortalece su acción para transformar el mundo en beneficio propio (Área tecnológica)
 - b) Valores *vitales*, que comprenden la afirmación de la total realidad psicobiológica del hombre, esto es, sus motivaciones primarias, tendencias, impulsos, etc. (Educación física y deporte; Educación para la salud).

- Dimensión cultural:
 - a) Valores *estéticos*, es decir, aquellos en los que se manifiestan primordialmente la armonía y la sublimación de la realidad (Expresión Plástica, Musical y Literaria)
 - b) Valores *intelectuales*, o aquellos que buscan la estructura de los objetos y la penetración de los mismos, a partir de la realidad objetiva (Lenguaje, Matemáticas, Área de Ciencias Naturales, Área sociocultural)
 - c) Valores *éticos*, aquellos que dirigen al hombre como ser individual y socializante el deber ser (Ética, Educación cívica).

- Dimensión trascendental:
 - a) La *cosmovisión* o comprensión global del universo, en la que el hombre integra el sentido de la vida (Filosofía)
 - b) La *religión*, o valor supremo al que el hombre puede abrirse si es entendida como plenitud de la indigencia humana y respuesta última al sentido del mundo (Educación religiosa).

1.4.3. Clasificación Quintana

La clasificación de Quintana (1992) es de mayor interés, desde un punto de vista didáctico, por su proyección sobre el currículum escolar de las instituciones educativa.

Los esquemas de valores que nos ofrecen M. Quintana Cabanas y R. Marín Ibáñez. M. Quintana (1992) están clasificados en:

1. Valores personales: la felicidad, una sana ambición (que será fuente de motivaciones); la "competencia personal" para salir airoso ante las tareas y los problemas.
2. Valores morales: la fidelidad, la capacidad de esfuerzo, la veracidad, la templanza, la responsabilidad, la autodisciplina, la obediencia a la autoridad justa y el cumplimiento del deber.
3. Valores sociales: el hábito de trabajo, la amistad, el amor y el espíritu de familia.
4. Valores trascendentes: el cultivo de las creencias y la actitud de respetuoso asombro ante los enigmas del universo y de la vida humana.

1.4.4. Clasificación Salvador Rodríguez (@salvaroj)¹⁴

Si esta investigación analiza las ventajas que nos ofrecen las TIC y también Internet, se ha optado también por consultar uno de los blogs de educación con más visitas, el blog de Salvador Rodríguez¹⁵, @salvaroj. Uno de sus posts, publicado en noviembre de 2012, recoge los valores fundamentales para educar en el siglo XXI.

De los 10 valores enumerados, 8 coinciden con los que hemos analizados anteriormente, como son:

- ▶ Flexibilidad.
- ▶ Curiosidad.
- ▶ Autonomía.
- ▶ Emprendimiento.
- ▶ Creatividad.
- ▶ Tolerancia.
- ▶ Cooperación.
- ▶ Responsabilidad.

14

<https://www.examtime.com/es/blog/los-mejores-blogs-de-educacion-2015/> Esta web barema los mejores blogs de educación. El 1 es el de INED y el 21 clasificado es el de Salvador Rodríguez, @Salvaroj: <http://salvarojeducacion.blogspot.com.es/2012/11/10-valores-fundamentales-para-educar-en.html>. [Consulta: 7 de septiembre 2015].

¹⁵ Salvador Rodríguez es pedagogo y autor de uno de los blogs en educación más seguidos. Su cuenta en twitter cuenta con 42,4 K tuits y 6.806 seguidores. [Consulta: 9 de septiembre 2015].

Los dos últimos valores destacados por este blog son transparencia y entusiasmo. Curiosamente el concepto “**entusiasmo**” aparece nombrado en numerosas ocasiones cuando se analiza la educación y sus objetivos, pero ninguno de los autores nombrados en este análisis ha catalogado el entusiasmo como un valor en la educación, un valor que se ha de dar en varios sentidos: del profesor hacia el alumno, del docente hacia su profesión, del alumno hacia el profesor y del alumno hacia el aprendizaje.

El segundo y último valor comentado en este post es el de la **transparencia**, entendido como ser honesto consigo mismo y con los demás, al que considera como un valor esencial para el trabajo en equipo. Esa transparencia (que actualmente tan solo parece ser un deber de la política) tiene otras implicaciones con otros valores enumerados como la sinceridad, la cooperación y colaboración.

1.4.5. La LOMCE y los valores

El Preámbulo de la actual y nueva Ley Educativa, la LOMCE¹⁶ nos habla de la educación como el motor que promueve el bienestar de un país, ya que el nivel educativo de los ciudadanos determina su capacidad de competir con éxito en el ámbito del panorama internacional y de afrontar los desafíos que se planteen en el futuro. Según la Ley, mejorar el nivel educativo, que es lo que se propuso el actual Gobierno con la nueva legislación a pesar de las numerosas críticas de los diferentes estamentos educativos, supone abrir las puertas, a los estudiantes y ciudadanos, a puestos de trabajo de alta cualificación. En estos momentos no se corresponde con la realidad ya que el paro de titulados en España triplica al de la OCDE, según el Informe del Panorama de la Educación 2014, y se sitúa en el 14%.

Sobre la importancia de la educación nos habla también el artículo 27.2 de la Constitución Española: «La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana en el respeto a los principios democráticos de convivencia y a los derechos y libertades fundamentales».

Además de la importancia de la educación para el crecimiento y desarrollo social-económico, la LOMCE recoge que la transformación de la educación no depende sólo

¹⁶ Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Norma que, por tratar de derechos y libertades fundamentales ha de revestir la forma de Ley Orgánica a tenor del contenido del art. 81 de la C.E. Además, a tenor del contenido del art.10. 2 de la C.E., las normas relativas a los derechos fundamentales y a las libertades que la Constitución reconoce se interpretarán de conformidad con la Declaración Universal de Derechos Humanos y los tratados y acuerdos internacionales sobre las mismas materias ratificados por España.

del sistema educativo, sino también de la misma sociedad. Afecta a empresas, asociaciones, sindicatos, organizaciones no gubernamentales, así como a cualquier otra forma de manifestación de la sociedad civil y, de manera muy particular, a las familias a quienes señala como las primeras responsables de la educación de sus hijos y por ello el sistema educativo tiene que contar con la familia y confiar en sus decisiones.

Las nuevas tecnologías, su uso, importancia y habilidad también se recogen en el capítulo IX del Preámbulo de la LOMCE:

«La transformación educativa, así como la satisfacción de los aprendizajes en competencias no cognitivas, la adquisición de actitudes y el aprender haciendo, demandan el uso intensivo de las tecnologías». Continúa señalando que, para conectar con los hábitos y experiencias de las nuevas generaciones, se precisa «una revisión en profundidad de la noción de aula y de espacio educativo, solo posible desde una lectura amplia de la función educativa de las nuevas tecnologías».

La Ley se queda coja porque habla de esta necesidad pero no del cómo realizar este cambio ni de los motores o factores que se deberían poner en funcionamiento para su impulso. A ello se une que, para conseguir una transformación real, se necesita un presupuesto determinado que se ha visto reducido en los últimos años. Según el *Informe Panorama de la Educación, indicadores de la OCDE 2014*, el gasto público en educación como porcentaje del gasto público total en España en el año 2011 representó un 10,5%, por debajo de los promedios de los países OCDE (un 12,9%) y de los países UE21 (un 11,5%). El gasto público en educación como porcentaje del gasto público total se mantiene estable a lo largo de los años, pero a partir de la crisis, en el 2008, empieza a reducirse para situarse en niveles similares a los registrados en el año 2000 para la UE21 y la OCDE y en niveles similares a los de 1995 en el caso de España.

El Preámbulo de la LOMCE habla de la importancia de las TIC como una herramienta incorporada al sistema educativo de manera generalizada que permitirá personalizar la educación y adaptarla a las necesidades y al ritmo de cada alumno o alumna. Define las TIC como una pieza fundamental para producir un cambio en la metodología educativa y, por lo tanto, una consiguiente mejora en su calidad. Para conseguirlo, se precisa que estas TIC sean asimismo una herramienta clave en la formación del profesorado. Finalmente, habla de un modelo de digitalización de la escuela por el que “se opte” (en tiempo subjuntivo y, por lo tanto, como una posibilidad y no como una

realidad), resulte económicamente sostenible, «y que se centre en la creación de un ecosistema digital de ámbito nacional que permita el normal desarrollo de las opciones de cada Administración educativa».

El Capítulo I de la LOMCE no define ni enumera los valores educativos, pero sí lo hace de los valores considerados como universales. En su Preámbulo XIV nos habla de la educación para promover una sociedad libre, tolerante y justa y que contribuye a defender los valores y principios de la libertad, el pluralismo, los derechos humanos y el imperio de la ley, que son los fundamentos de la democracia, lo que se podría traducir en valores como: libertad, tolerancia, justicia, pluralismo. En este capítulo nos define la configuración del sistema educativo español de acuerdo con los valores de la Constitución y asentado en el respeto a los derechos y libertades reconocidos en ella. Entre estos principios, relacionados con los valores, destacan la igualdad de oportunidades y la transmisión y puesta en práctica de valores que favorezcan la libertad personal¹⁷, la responsabilidad, la ciudadanía democrática, la solidaridad, la tolerancia, la igualdad¹⁸, el respeto y la justicia, así como que ayuden a superar cualquier tipo de discriminación.

El artículo 2 añade otro plus en la educación (apartado e) como la adquisición de valores que propicien el respeto hacia los seres vivos y el medio ambiente, en particular al valor de los espacios forestales y el desarrollo sostenible¹⁹.

El capítulo II de la LOMCE está dedicado a la educación primaria, etapa educativa sobre la que se centra esta investigación. Entre los objetivos de esta etapa, recogidos en el artículo 17 destacan:

- a) Conocer y apreciar los valores y normas de convivencia, respetar los derechos humanos y el pluralismo
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos.²⁰

17 Recogido como valor superior del ordenamiento jurídico, junto a la justicia, la igualdad y pluralismo político en el art. 1 de la C.E y de nuevo en el art. 17 de la C.E.

18 Con reflejo en el art. 14 de la C.E., en la que proclama la igualdad de los españoles ante la ley sin que pueda prevalecer discriminación alguna por razón de nacimiento, raza, sexo, religión, opinión o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

19 Con especial referencia en el art. 45 CE.

- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura²¹.
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

²⁰ Dando cabida a las nuevas formulas de resolución de conflictos impulsadas desde la U.E. en materia de mediación Directiva 2008/52/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 21 de mayo de 2008 y que han sido introducidas en nuestro derecho a través de la Ley 5/2012 de Mediación civil y mercantil .

²¹ Haciéndose eco, en el art. 3 de la C.E., del respeto de las demás lenguas españolas que serán también oficiales en las respectivas Comunidades Autónomas de acuerdo con sus Estatutos. Entendiendo que la riqueza de las distintas modalidades lingüísticas de España es un patrimonio cultural que será objeto de especial respeto y protección.

- n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

El Título III, artículo 121/ 2. Incluye la disposición adicional cuarta en la que se dicen que los libros de texto y demás materiales «deberán reflejar y fomentar el respeto a los principios, valores, libertades, derechos y deberes constitucionales, así como a los principios y valores recogidos en la presente Ley y en la Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género, a los que ha de ajustarse toda la actividad educativa».

Entre los principios de la educación se incluye el desarrollo en la escuela de los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, así como la prevención de la violencia de género²².

1.5. LOS VALORES EN LAS COMPETENCIAS EDUCATIVAS

La Ley Educativa (LOMCE) enumera algunos de los valores, sobre todo los universales haciendo referencia a la Constitución y a otras legislaciones europeas. En el caso de las competencias, la Ley hacía y hace referencia a la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo para desarrollar las competencias clave, aquellas que precisa toda persona para su realización y desarrollo personal.

Los valores apenas están definidos en la Ley, pero estos se relacionan muy estrechamente con las habilidades y competencias que, contrariamente, sí están muy bien recogidas en la Ley Educativa Española y en los organismos europeos.

1.5.1 Sobre el concepto de competencia

No existe un marco conceptual compartido o una base teórica sobre el concepto de competencia, tal y como reconoce Weinert (2004), y alude a siete maneras diferentes

22 La Constitución incorpora en su artículo 15 el derecho de todos a la vida y a la integridad física y moral, sin que en ningún caso puedan ser sometidos a torturas ni a penas o tratos inhumanos o degradantes. Estos derechos vinculan a todos los poderes públicos y sólo por ley puede regularse su ejercicio. Además, la ONU en la IV Conferencia Mundial de 1995 reconoció ya que la violencia contra las mujeres es un obstáculo para lograr los objetivos de igualdad, desarrollo y paz y viola y menoscaba el disfrute de los derechos humanos y las libertades fundamentales. Además, la define ampliamente como una manifestación de las relaciones de poder históricamente desiguales entre mujeres y hombres. Existe ya incluso una definición técnica del síndrome de la mujer maltratada que consiste en «las agresiones sufridas por la mujer como consecuencia de los condicionantes socioculturales que actúan sobre el género masculino y femenino, situándola en una posición de subordinación al hombre y manifestadas en los tres ámbitos básicos de relación de la persona: maltrato en el seno de las relaciones de pareja, agresión sexual en la vida social y acoso en el medio laboral».

“con las que se ha definido, descrito o interpretado teóricamente las competencias, tal como recoge Montero-Alcaide (2009, p. 25):

- Competencias cognitivas generales.
- Competencias cognitivas especializadas.
- Modelo competencia-desempeño.
- Modificaciones posteriores de ese modelo.
- Competencias cognitivas y tendencias de motivación de acción.
- Conceptos objetivos (prerrequisitos cognitivos de desempeños específicos) y subjetivos (tendencias y expectativas de motivación relevantes para el desempeño) de competencia.
- Competencias de acción (combinación de enfoques objetivo y subjetivo).

Interpretados los diversos conceptos sobre la competencia, surge la definición: «prerrequisitos necesarios de los que puede disponer un individuo o un grupo de individuos para cumplir con éxito exigencias complejas». Weinert (2004 p. 123). Asimismo, relaciona el concepto competencia con la **habilidad** e incluso el límite entre estos dos conceptos puede ser indefinido, ya que los prerrequisitos necesarios para cumplir una exigencia a veces están totalmente automatizados. Aparece ya la relación competencia-educación cuando Weinert recalca que los procesos de aprendizaje son necesarios para adquirir prerrequisitos que nos lleven al éxito en exigencias complejas y señala como competencias clave aquellas que sirven para dominar diversas exigencias importantes tanto en la vida cotidiana, en el trabajo o en la vida social.

El término competencia también se ha relacionado con habilidad y otros conceptos como calificación clave, adecuación, habilidad, capacidad, eficiencia, destreza... «Los términos competencia clave o habilidad esencial parecen tener significados múltiples, flexibles y vagos. Muchas otras palabras (...) se pueden usar para hacer referencia más o menos a lo mismo, es decir, a una mezcla de conocimiento, comportamiento, actitud y valores. Todas ellas designan la posesión de alguna habilidad para aprender algo, hacer algo o alcanzar alguna meta». (Canto-Sperber, Dupuy 2004, p. 129). Una habilidad en la que también incluyen la innovación, flexibilidad, tolerancia, confiabilidad y precisión.

Competencia es una habilidad y también una **capacidad de hacer** (Bolívar y Pereyra 2006) dado que las relacionan con actuación, idoneidad, flexibilidad y variabilidad. Bogoya (2000, p. 11) define las competencias como «una actuación idónea que emerge en una tarea concreta, en un contexto con sentido. Se trata de un concepto

asimilado con propiedad y el cual actúa para ser aplicado en una situación determinada, de manera suficientemente flexible como para proporcionar soluciones variadas y pertinentes».

Competencia es habilidad, capacidad de **hacer algo nuevo**. «La competencia es una capacidad para el desempeño de tareas relativamente nuevas, en el sentido de que son distintas a las tareas de rutina que se hicieron en clase o que se plantean en contextos distintos de aquellos en los que se enseñaron» (Vasco 2003, p. 37).

Otros autores como Massot y Feisthammel (2003) resaltan en las competencias estructuras de conducta, actuación en entornos reales y actuación en un marco profesional global. Y Perronoud (2008) añade la acción a las competencias porque una competencia es concebida como la **capacidad de movilizar** varios recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones o contextos mediante la práctica. La competencia refleja el saber hacer mediante la acción en un contexto de desempeño.

Roegiers (2010) también nos habla de acción pero con una capacidad movilizadora porque una competencia moviliza diferentes capacidades y diversos contenidos en una situación real. Para él, la competencia tiene 3 componentes: contenido (el qué)+capacidad (el cómo) +situación (el para qué).

Actuación, idoneidad, flexibilidad, desempeño son conceptos asociados al término competencia que Tobón (2001, 2002, 2005, 2006a, b y 2008) ha ido recogiendo para definirlos como:

«Procesos complejos de desempeño con idoneidad en determinados contextos, integrando diferentes saberes (saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir), para realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad, comprensión y emprendimiento, dentro de una perspectiva de procesamiento metacognitivo, mejoramiento continuo y compromiso ético, con la meta de contribuir al desarrollo personal, la construcción y afianzamiento del tejido social, la búsqueda continua del desarrollo económico-empresarial sostenible, y el cuidado y protección del ambiente y de las especies vivas» (Tobón 2008, p. 7).

La definición de Tobón sobre las competencias es una de las más completas, pero se ha de añadir una característica básica que, además, encuentra su ser dentro de la escuela. Montero (2009) añade el carácter inherente de construcción social de la competencia, tanto para comprender como para explicar la realidad; son

“**aprendibles**”, es decir, se pueden aprender y, «por eso mismo, los procesos de aprendizaje permanente y una actitud reflexiva influyen, de manera decisiva, en su adquisición, aunque los prerrequisitos para responde a demandas complejas no puedan ser directamente enseñados». (Tobón 2008, p. 31).

Las competencias son capacidades, habilidades, acciones que se enseñan y se aprenden en la escuela, como recoge la aportación española al informe Eurydice (2002²³):

«Aunque no existe definición oficial de la palabra capacidad, se puede interpretar como el potencial o la aptitud inherente en todas las personas para adquirir conocimientos y destrezas nuevas, es decir, la capacidad que poseen y que son capaces de desarrollar todos los seres humanos y que les permite aprender a lo largo de la vida. El objetivo no consiste en alcanzar un nivel predefinido en esas capacidades sino en guiar a los alumnos por el camino del aprendizaje a lo largo de la vida. Las capacidades que se han de desarrollar durante la educación obligatoria deben ser relevantes para su vida una vez que abandonen el sistema educativo, momento en que las personas asumen su propio aprendizaje» (Eurydice, p. 87).

Las competencias pueden aprenderse y no sólo en el ámbito escolar ya que estas suponen también la capacidad de afrontar o satisfacer las demandas que se plantean en contextos nuevos, con el concurso del aprendizaje permanente, es decir las adquirimos y desarrollamos a lo largo de toda nuestra vida. Y estas competencias se denominan “clave” cuando permiten a la persona participar en ámbitos sociales diversos para alcanzar resultados relevantes y conseguir el buen funcionamiento de la sociedad.

Y esas competencias resultan “clave” cuando presentan un alcance transversal, que permite a los individuos y a los grupos la participación solvente en campos sociales y ámbitos diversos. Es decir, ayudan a alcanzar resultados relevantes en términos de una vida fructífera y con éxito y del buen funcionamiento de la sociedad. (Rychen 2006)

²³ Eurydice es la Red Europea de Información sobre Educación. Desde su creación en 2010 colabora con esta entidad La Red española de información sobre Educación (Eurydice España-REDIE), un mecanismo de cooperación territorial al servicio de las Administraciones educativas del Estado. A través de la recopilación, el análisis, el intercambio y la difusión de información fiable y comparable acerca del Sistema educativo español y de temas de interés común, apoya el diseño de políticas educativas, la toma de decisiones a nivel nacional, autonómico y europeo y el seguimiento de los objetivos en la educación. También contribuye a la mejora de la calidad educativa.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), en 1997 crea el proyecto DeSeCo, Definición y selección de competencias: fundamentos teóricos y conceptuales. En este informe, que nace para dar respuesta a los cambios sociales y al desarrollo tecnológico, se cuestionan los objetivos de la educación y presta gran atención al alcance del currículo y a la evaluación de los resultados.

Dos publicaciones constituyen el fundamento básico del Proyecto y la descripción de su desarrollo. El texto *Defining and selecting key competencies* (2001), -con edición en español en 2004.-: *Definir y seleccionar las competencias fundamentales para la vida* y dos años después, en 2003, aparece *Key competencies for a successful life and well-functioning society*, con traducción al español en 2006: *Las competencias clave para el bienestar personal, social y económico*.

DESECO (Rychen, 2006) establece, como resultado final, 3 categorías amplias con las que entroncan las competencias clave:

- a) Actuar de manera autónoma y reflexionada (actuar dentro de la gran imagen o del contexto más grande. Formar y poner en práctica planes de vida y proyectos personales. Defender y afirmar los propios derechos, intereses límites y necesidades).
- b) Emplear las herramientas de manera interactiva (utilizar interactivamente el lenguaje, los símbolos y el texto. Utilizar interactivamente el conocimiento y la información. Utilizar interactivamente la tecnología).
- c) Unirse y funcionar en grupos sociales heterogéneos (relacionarse bien con los demás, cooperar y gestionar y resolver conflictos).

Categorizadas las competencias, Montero (2009) se pregunta si dichas competencias pueden ser iguales y universales. Perrenoud (2004 p. 221) nos advierte que «declarar a algunas competencias como universales es favorecer a una parte del planeta y al estilo de vida de las sociedades privilegiadas». En este mismo sentido, Jack Goody (2004) nos dice que en el Tercer Mundo las competencias importantes que se deben cultivar tienen que ser diversas y diversificadas, y esta advertencia se aplica también para Europa.

De todo esto se desprende que, al igual que los valores y su jerarquía obedecen a las características económicas, sociales y culturales de los países, las competencias tampoco se pueden aplicar por igual en todos los sistemas educativos ya que estos tienen objetivos diferentes. Si en Europa, el paso de un alumno por la escuela le

faculta para continuar sus estudios en la Formación Profesional o en la Universidad, en otros países del Sur, con escasos recursos, la escuela favorece una integración básica en el que el objetivo primordial es enseñar al alumno al menos a leer y a escribir para que pueda defenderse posteriormente en un trabajo.

1.5.2. Aprendizaje basado en competencias (ABC)

El aprendizaje basado en competencias (ABC) pretende el desarrollo integral del alumno, por lo que lo fundamental no es el conocimiento de conceptos o el aprendizaje memorístico sino el uso que hace el alumno de esos conocimientos aplicado a su vida personal, social y profesional (López Carrasco 2013). Resulta curioso y paradójico hablar de competencias, valores o el aprendizaje en competencias cuando la LOMCE recoge el tipo de evaluaciones finales, tanto de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), Bachiller o Selectividad, basado en un examen tipo test; una prueba evaluativa en la que el alumno no demuestra sus destrezas sino su capacidad de memorización. Esta normativa, recogida en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, ha levantado las críticas de gran parte de la comunidad educativa.

El aprendizaje por competencias está muy ligado a la nueva alfabetización y a la incorporación de las TIC en la enseñanza, dado que, en este aprendizaje, comparten protagonismo estudiante y el profesor: El profesor, como un promotor de saberes que desarrolla nuevas maneras de establecer metas, genera ambientes participativos, alumno y profesor intercambian experiencias para resolver problemas y desarrollar proyectos, fuera y dentro del aula.

En el ABC, López Carrasco (2013) destaca tres aspectos esenciales: el qué, el cómo y el para qué o dónde. Son imprescindibles estos aspectos porque mediante el aprendizaje basado en competencias se enfatiza qué pensar, cómo actuar, lo apropiamos a nuestro conocimiento y al usarlo y transferirlo de manera flexible estamos realizando el para qué porque justificamos, explicamos, relacionamos y aplicamos diferentes métodos y técnicas que van más allá del conocimiento y de la repetición rutinaria de habilidades.

Tobón (2005) añade que las competencias son un enfoque para la educación y no un modelo pedagógico, ya que no pretenden ser una representación ideal de todo el proceso educativo, determinando cómo debe ser el tipo de persona a formar o qué estrategias didácticas se han de implementar en el sistema educativo. Al contrario,

Tobón ve las competencias como una guía porque sólo se focalizan en unos determinados aspectos conceptuales y metodológicos de la educación como son:

- Integración de saberes en el desempeño, como el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir.
- La construcción de los programas de formación acorde con la filosofía institucional y los requerimientos disciplinares, investigativos, laborales, profesionales, sociales y ambientales.
- La orientación de la educación por medio de criterios de calidad en todos sus procesos.
- El énfasis en la metacognición en la didáctica y la evaluación de las competencias.

En mayo de 2009, la UNESCO publica un informe sobre *Conocimiento complejo y competencias educativas* en el que se refleja el auge y el empuje que ha cobrado la educación basada en competencias, particularmente en los países que se propusieron ofrecer a los jóvenes una pertinente, eficaz y eficiente educación.

1.5.3. Competencias según la LOMCE

Uno de los antecedentes directos del concepto de “competencia” aplicado a la educación básica y obligatoria en el sistema educativo español, es el de “capacidad”. La LOGSE (1990), en su preámbulo ya apuntaba algunas claves vinculadas al discurso de las competencias: la sociedad del conocimiento y del aprendizaje permanente al definir la estructura del currículo (art 4.2), la LOGSE alude a los objetivos “expresados en términos de capacidades”. Y estas aparecen cuando se consideran los objetivos de la Educación Primaria (art. 13). La LOCE (2002) y la LOE (2006) han mantenido la naturaleza de capacidades en los objetivos de las diferentes enseñanzas.

La consideración de las competencias básicas en la Ley Orgánica de Educación (LOE, 2006) se hace explícita en la enumeración de los elementos que conforman el currículo: «A los efectos de lo dispuesto en esta Ley, se entiende por currículo el conjunto de objetivos, competencias básicas, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de cada una de las enseñanzas reguladas en la presente Ley». (art 6.1). En la misma Ley, art 6.2, nos dice: «El Gobierno fijará, en relación con los objetivos, competencias básicas, contenidos y criterios de evaluación, los aspectos básicos del currículo que constituyen las enseñanzas mínimas». Son entonces, las

Administraciones educativas las que establecen el currículo de las distintas enseñanzas, del que forman parte los contenidos básicos de las enseñanzas mínimas.

Si bien las diferentes leyes educativas españolas no establecen un listado de valores educativos parara trabajar, sí lo hace en relación a las competencias. Ley Orgánica de Educación introduce las competencias en el currículo del sistema educativo español. Los dominios de las competencias, que se confirman en 2006, son coincidentes, aunque revisados y se añade: al f) competencias interpersonales, interculturales y sociales, y competencia cívica y al g) se le denomina Espíritu de empresa.

La LOMCE en su Preámbulo XIV considera esencial la adquisición de competencias sociales y cívicas, recogidas en la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. Dicha Recomendación establece 8 competencias clave, aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo:

- a) Comunicación en la lengua materna
- b) Comunicación en una lengua extranjera
- c) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- d) Competencia digital
- e) Aprender a aprender
- f) Competencias sociales y cívicas
- g) Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa
- h) Conciencia y expresiones culturales

Si hasta ahora la Ley siempre se había remitido a las recomendaciones del Parlamento europeo de 2006, el Ministerio de Educación, en enero de 2015, publica la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias²⁴, los contenidos y los criterios de evaluación en educación primaria, secundaria y el bachillerato.

El cambio más significativo es que las competencias enumeradas se convierten en 7 porque las dos primeras competencias comentadas, comunicación en lengua materna y en lengua extranjera, se convierten en una sola denomina como competencia

²⁴ Esta Orden, con carácter básico, se dicta al amparo del artículo 149.1.30ª de la Constitución que atribuye al Estado las competencias para la regulación de las condiciones de obtención, expedición y homologación de los títulos académicos y profesionales y normas básicas para el desarrollo del artículo 27 de la Constitución, a fin de garantizar el cumplimiento de las obligaciones de los poderes públicos en esta materia.

lingüística. Considero esta unificación de competencias como un grave error pero creo que se debe también a una estrategia política. La Disposición habla de lengua materna o de lenguas extranjeras o adicionales. Vivimos en un Estado donde existe la cooficialidad lingüística (reconocido en el art. 3 de la Constitución), la posibilidad de tener una o dos lenguas maternas; es como si esta disposición obviara la realidad plurilingüe de nuestro país y pierden importancia las competencias en lengua extranjera al quitarle la entidad propia²⁵. Asimismo, si el contenido de las competencias del Parlamento Europeo (2006) y el de la Orden del Ministerio de Educación (2015) en España es muy similar, la redacción de la Orden resulta farragosa y, en ocasiones incluso confusa. Se opta, por lo tanto, en definir la competencia según el Parlamento Europeo y en resumir los valores y objetivos de las 7 competencias reconocidas en la Orden del Ministerio de Educación.

1.5.3.1. Competencias en comunicación lingüística

Habilidad para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral y escrita (escuchar, hablar, leer y escribir), y para interactuar lingüísticamente de una manera adecuada y creativa en todos los posibles contextos sociales y culturales, como la educación y la formación, la vida privada y profesional, y el ocio.

Actitudes y valores que el alumno pone en funcionamiento:

- Respeto a las normas de convivencia
- Ejercicio activo de la ciudadanía
- Desarrollo de un espíritu crítico
- Respeto a los derechos humanos y al pluralismo
- El diálogo como herramienta primordial para la convivencia
- Resolución de conflictos
- Desarrollo de las capacidades afectivas en todos los ámbitos
- Curiosidad, interés y creatividad para el aprendizaje

²⁵ Los resultados del Informe Educations First (EF) EPI (English Proficiency Index), una entidad especializada en la enseñanza de idiomas que cuenta con 46 escuelas y oficinas en más de 50 países, realiza un balance positivo respecto al avance de España en el aprendizaje de inglés pero advierte del riesgo que corremos si la crisis frena e incluso hacer retroceder este progreso. El documento compara el nivel de inglés de 60 países. España se encuentra en un nivel medio con 53,51 puntos. Según EF ha mejorado en 4,50 puntos. <http://www.abc.es/familia-educacion/20140405/abci-hablar-varios-idiomas-201404041054.html> [Consulta: 13 de marzo 2015].

A lo que Europa denomina como conocimientos, capacidades y actitudes, la nueva Orden nos habla de «componentes que constituyen la competencia y dimensiones en las que se concretan»:

- Componente lingüístico. Sus dimensiones son: léxica, gramatical semántica, fonológica, ortográfica y ortoépica²⁶.
- Componente pragmático-discursivo: producción y recepción de mensajes, esquemas de interacción y géneros discursivos.
- Componente socio-cultural: conocimiento del mundo y de la dimensión intercultural.
- Componente estratégico: para superar dificultades y resolver los problemas que surgen en el acto comunicativo.

1.5.3.2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

La competencia matemática es la habilidad para desarrollar y aplicar el razonamiento matemático para resolver diversos problemas en situaciones cotidianas.

La competencia en materia científica alude a la capacidad y la voluntad de utilizar el conjunto de los conocimientos y la metodología empleados para explicar la naturaleza, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas.

Actitudes y valores que desarrolla el alumno con las matemáticas:

- Rigor.
- Respeto a los datos.
- Veracidad.

Actitudes y valores relacionados con la ciencia y la tecnología:

- Valoración del conocimiento científico.
- Responsabilidad por la importancia de conservar los recursos naturales.
- Actitud adecuada para lograr una vida física y mental saludable.

²⁶ Ortoépica: entendida como la articulación correcta del sonido a partir de la representación gráfica de la lengua.

1.5.3.3. Competencia digital

La competencia digital entraña el uso seguro, creativo y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Esta competencia supone la adecuación a la alfabetización digital que introducen las nuevas tecnologías con el objetivo de ser competente en un entorno digital: lenguaje textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro. Conocimientos, capacidades y actitudes esenciales relacionados con esta competencia:

- Buena comprensión y amplios conocimientos sobre la naturaleza, la función y las oportunidades de las TSI en situaciones cotidianas de la vida privada, social y profesional. Esto conlleva el conocimiento de las principales aplicaciones informáticas, y la comprensión de las oportunidades y los riesgos potenciales que ofrecen Internet y la comunicación por medios electrónicos
- Comprender las posibilidades que las TSI ofrecen como herramienta de apoyo a la creatividad y la innovación, y estar al corriente de las cuestiones relacionadas con la validez y la fiabilidad de la información disponible y de los principios legales y éticos por los que debe regirse el uso interactivo de las TSI.
- Capacidad de buscar, obtener y tratar información, así como de utilizarla de manera crítica y sistemática, evaluando su pertinencia y diferenciando entre información real y virtual, pero reconociendo al mismo tiempo los vínculos. Las personas deben ser capaces de utilizar herramientas para producir, presentar y comprender información compleja y tener la habilidad necesaria para acceder a servicios basados en Internet, buscarlos y utilizarlos, pero también deben saber cómo utilizar las TSI en apoyo del pensamiento crítico, la creatividad y la innovación.
- La utilización de las TSI requiere una actitud crítica y reflexiva con respecto a la información disponible y un uso responsable de los medios interactivos.

Los valores relacionados con esta competencia son:

- Actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos.
- Trabajo colaborativo.
- Motivación.
- Curiosidad.

1.5.3.4. Aprender a aprender

«Aprender a aprender» es la habilidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, para organizar su propio aprendizaje y gestionar el tiempo y la información eficazmente, ya sea individualmente o en grupos. Esta competencia conlleva ser consciente del propio proceso de aprendizaje y de las necesidades de aprendizaje de cada uno, determinar las oportunidades disponibles y ser capaz de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito. Dicha competencia significa adquirir, procesar, asimilar nuevos conocimientos y capacidades, así como buscar orientaciones y hacer uso de ellas. La motivación junto a la confianza es crucial para la adquisición de esta competencia.

Conocimientos, capacidades y actitudes esenciales relacionados con esta competencia:

- «Aprender a aprender» exige que la persona conozca y sepa qué estrategias de aprendizaje son sus preferidas, los puntos fuertes y débiles de sus capacidades, ser capaz de buscar las oportunidades de educación y formación además los servicios de apoyo y orientación a los que puede acceder.
- Exige la adquisición de las capacidades básicas como la lectura, la escritura, el cálculo y las TIC. A partir de esta base, la persona debe ser capaz de acceder a nuevos conocimientos y capacidades, adquirirlos, procesarlos y asimilarlos. Esto exige que la persona gestione eficazmente su aprendizaje.
- De las personas se espera que sean autónomas y autodisciplinadas en el aprendizaje, pero también que sean capaces de trabajar en equipo.
- La capacidad de las personas de aprender, de superar los obstáculos y de cambiar se sustenta en una actitud positiva orientada a la resolución de problemas.

Los valores relacionados con esta competencia son que se potencia entre sí:

- Motivación
- Confianza.

1.5.3.5. Competencias sociales y cívicas

Estas competencias incluyen las personales, interpersonales e interculturales y recogen todas las formas de comportamiento que preparan a las personas para

participar de una manera eficaz y constructiva en la vida social y profesional, especialmente en sociedades cada vez más diversificadas, para resolver conflictos. La competencia cívica prepara a las personas para participar plenamente en la vida cívica gracias al conocimiento de conceptos, estructuras sociales y políticas, y al compromiso de participación activa y democrática.

- La competencia social relacionada con el bienestar personal y colectivo exige entender el modo en que las personas pueden procurarse un estado de salud física y mental óptimo, tanto para ellas mismas como para sus familias. La misma importancia tiene conocer los conceptos básicos relativos al individuo, al grupo, a la organización del trabajo, la igualdad o la no discriminación entre hombres y mujeres, la sociedad y la cultura. Los elementos fundamentales de esta competencia incluyen la capacidad de comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos, mostrar tolerancia, expresar y comprender puntos de vista diferentes, negociar sabiendo inspirar confianza, sentir empatía. Las personas deben ser capaces de gestionar el estrés o la frustración, expresarlos de una manera constructiva, y también distinguir la esfera profesional de la privada. Esta competencia se basa en una actitud de colaboración, en la seguridad en uno mismo y en la integridad. Las personas deben interesarse por el desarrollo socioeconómico, la comunicación intercultural, la diversidad de valores, el respeto a los demás, así como estar dispuestas a superar los prejuicios y a comprometerse.

- La competencia cívica se basa en el conocimiento de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos civiles, así como de su formulación en la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea y en declaraciones internacionales, y de su aplicación por parte de diversas instituciones a escala local, regional, nacional, europea e internacional. Ello incluye el conocimiento de los acontecimientos contemporáneos, los más destacados de la historia y los valores y la diversidad e identidades culturales de Europa. Las capacidades de la competencia cívica están relacionadas con la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público, para manifestar solidaridad e interés por resolver los problemas que afecten a la comunidad, ya sea local o más amplia. Conlleva la reflexión crítica y creativa, además de la participación constructiva en las actividades de la comunidad, así como la toma de decisiones a todos los niveles, mediante el ejercicio del voto. El pleno

respeto de los derechos humanos, incluida la igualdad como base de la democracia, la apreciación y la comprensión de las diferencias existentes entre los sistemas de valores de las distintas religiones o grupos étnicos sientan las bases de una actitud positiva. Esta actitud implica manifestar el sentido de pertenencia a la propia localidad, al propio país, a la UE y a Europa en general y al mundo, y la voluntad de participar en la toma de decisiones democrática a todos los niveles. También incluye manifestar el sentido de la responsabilidad y mostrar comprensión y respeto de los valores compartidos que son necesarios para garantizar la cohesión de la comunidad, por ejemplo, el respeto de los principios democráticos. La participación constructiva incluye también las actividades cívicas y el apoyo a la diversidad y la cohesión sociales y al desarrollo sostenible, así como la voluntad de respetar los valores y la intimidad de los demás.

Los valores relacionados:

- Seguridad en uno mismo.
- Integridad.
- Honestidad.
- Interés por un mayor bienestar social y por la comunicación intercultural.
- Respeto a las diferencias.

1.5.3.6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Es la habilidad de la persona para transformar las ideas en actos. Está relacionado con la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, así como con la habilidad para planificar y gestionar proyectos con el fin de alcanzar objetivos. Es el cimiento de otras capacidades y conocimientos más específicos que precisan las personas que establecen o contribuyen a una actividad social o comercial. Ello debe incluir una concienciación sobre los valores éticos y promover la buena gobernanza.

Conocimientos, capacidades y actitudes esenciales relacionados con esta competencia:

- Capacidad de reconocer las oportunidades existentes para las actividades personales, profesionales y comerciales, incluidos aspectos de mayor amplitud como la comprensión del funcionamiento de la economía, y las oportunidades y los desafíos que afronta todo empresario u organización.

- Las personas deben ser conscientes también de la postura ética de las empresas y de cómo éstas pueden ser un impulso positivo, por ejemplo, mediante el comercio justo y las empresas sociales.
- Capacidades: planificación, la organización, la gestión, el liderazgo y la delegación, el análisis, la comunicación, la celebración de sesiones informativas, la evaluación y el registro, así como con una representación y negociación efectivas y con la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo.
- Es esencial la capacidad de determinar los puntos fuertes y débiles de uno mismo, de evaluar y asumir riesgos cuando esté justificado.
- La actitud empresarial se caracteriza por la iniciativa, la proactividad, la independencia y la innovación. También está relacionada con la motivación y la determinación a la hora de cumplir los objetivos, ya sean objetivos personales o metas fijadas en común con otros, incluidos en el ámbito laboral.

Esta competencia requiere el desarrollo de los siguientes valores:

- Predisposición a actuar de forma creadora e imaginativa.
- Autoconocimiento.
- Autoestima.
- Autonomía.
- Interés y esfuerzo.
- Espíritu emprendedor.

1.5.3.7. Conciencia y expresiones culturales

Apreciación de la importancia de la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de distintos medios, incluida la música, las artes escénicas, la literatura y las artes plásticas.

Conocimientos, capacidades y actitudes esenciales relacionados con esta competencia:

- Precisa una conciencia de la herencia cultural a escala local, nacional y europea y de su lugar en el mundo.
- Abarca conocimientos básicos de las principales obras culturales, incluida la cultura popular contemporánea.

- Es esencial comprender la diversidad cultural y lingüística en Europa y otras regiones del mundo, la necesidad de preservarla y la importancia de los factores estéticos en la vida cotidiana.
- Las capacidades están relacionadas con la apreciación y la expresión: la apreciación y el disfrute de las obras de arte y de las artes escénicas, así como la expresión de uno mismo a través de distintos medios gracias a las capacidades individuales innatas. También se precisa la habilidad para comparar las opiniones creativas y expresivas de uno mismo con las de otros y para determinar y realizar las oportunidades sociales y económicas de una actividad cultural.
- La expresión cultural es fundamental para el desarrollo de las aptitudes creativas, que pueden trasladarse a una variedad de contextos profesionales.
- La base del respeto y de una actitud abierta a la diversidad de la expresión cultural es una buena comprensión de la cultura propia y un sentimiento de identidad. Una actitud positiva se basa también en la creatividad y en la voluntad de cultivar las capacidades estéticas mediante la expresión artística y la participación en la vida cultural.

La adquisición de esta competencia requiere unos valores:

- Respeto (referido a las diferentes manifestaciones artísticas y culturales).
- Respeto por la conservación del patrimonio.
- Valorar la libertad de expresión y la diversidad cultural.

Cuadro 1 Los valores educativos en las competencias en la educación española

Competencias educativas	Valores educativos
Comunicación lingüística	Respeto a las normas de convivencia Ejercicio activo de la ciudadanía Desarrollo de un espíritu crítico Respeto a los derechos humanos y al pluralismo El diálogo como herramienta primordial para la convivencia Resolución de conflictos Desarrollo de las capacidades afectivas en todos los ámbitos Curiosidad, interés y creatividad para el aprendizaje

Competencia en matemáticas, ciencia y tecnología	Rigor. Respeto a los datos. Veracidad. Valoración del conocimiento científico. Responsabilidad por la importancia de conservar los recursos naturales. Actitud adecuada para lograr una vida física y mental saludable.
Competencia digital	Actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos. Trabajo colaborativo. Motivación. Curiosidad.
Aprender a aprender	Motivación Confianza.
Competencias sociales y cívicas	Seguridad en uno mismo. Integridad. Honestidad. Interés por un mayor bienestar social y por la comunicación intercultural. Respeto a las diferencias.
Espíritu emprendedor	Predisposición a actuar de forma creadora e imaginativa. Autoconocimiento. Autoestima. Autonomía. Interés y esfuerzo. Espíritu emprendedor.
Conciencia y expresiones culturales	Respeto (referido a las diferentes manifestaciones artísticas y culturales). Respeto por la conservación del patrimonio. Valorar la libertad de expresión y la diversidad cultural.

Fuente: Orden ECD/65/2015, de 21 de enero: Relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación en primaria, la secundaria y bachillerato (BOE 2015). Elaboración propia

Estas competencias y sus valores, tal y como recoge la LOGSE, están incorporadas al sistema educativo; son una base, un listado que permite trabajar a cada uno de los centros priorizando y jerarquizando unos valores sobre otros. Se ha de tener en cuenta

que, tanto las competencias como los valores se desarrollan en la escuela de forma transversal, se trabajan en diversas materias.

Sin embargo, la adquisición de competencias no debe acabar en la escuela ni tampoco es la escuela es la única que las facilita.

«Las competencias educativas básicas son el resultado de procesos de enseñanza y de aprendizaje que se desarrollan, de manera preferente, en la escolaridad obligatoria, y se afianzan o adecuan, en sistemas más abiertos de formación y aprendizaje a lo largo de la vida. Su adquisición permite disponer de recursos que aseguren de forma universal a todos los sujetos la capacidad de desenvolverse, social y personalmente, de manera satisfactoria. Permiten, por tanto, manejar un conjunto integrado y complejo de recursos (saberes, habilidades, destrezas, actitudes, valores, motivación) de alta relevancia y funcionalidad. Forman parte del currículo en cuanto se orientan y determinan los elementos característicos de este, pero, sobre todo, su principal alcance es el de configurar prácticas docentes, situaciones educativas y aprendizajes autónomos, en los que el conconcomiendo disciplinar se supedita a un saber-hacer mucho más complejo, aplicado y eficiente, con el que los individuos pueden afrontar los retos de exigencias diversas, adquirir aptitudes para el empleo y lograr la inclusión social». (Montero 2009, pp. 169-170).

La apreciación de Montero teniendo en cuenta la propia definición de competencia dado que, si son habilidades, capacidades, acciones o conductas, lógicamente este aprendizaje no se queda sólo en la escuela sino que se ha de aplicar en el ámbito profesional y laboral, además de ir aprendiendo y practicando nuevas competencias en la vida adulta.

1.6. LA EDUCACIÓN EN VALORES

Educación y valor hoy son dos conceptos que van ligados. Si bien, tal y como se ha expuesto, las leyes educativas españolas hablan de valores como un concepto global necesario en la educación, son los centros, en su Plan Educativo de Centro (PEC) los que enumeran los valores que se trabajan en las diferentes etapas educativas.

La educación en valores en la escuela es un tema clásico, pero también actual y, al mismo tiempo, es un tema de debate y preocupación (Martínez y Hoyos, 2006a; 2006b) que no puede limitarse al ámbito de las propuestas metodológicas. Conviene situarlo en el ámbito de los asuntos teóricos que deben preocupar a la pedagogía y al profesorado. La educación en valores es un asunto filosófico, y la filosofía, como apuntaba Julián Marías, nace de la pregunta ¿qué es esto? (Marías, 1985). No nos podemos dejar de preguntar, especialmente el profesorado, qué es educar en valores en la escuela de hoy teniendo en cuenta las circunstancias en las que nos encontramos. Urge plantearse aquellas cuestiones que provienen de la filosofía de la educación contemporánea y que interpelan a la educación en valores actual. Por lo que se refiere a la educación en valores, se puede pensar en cada alumno como en una persona con determinados valores, adquiridos o aún por adquirir, que, en último término, son el producto de una decisión personal y autónoma.

Si el término valor tiene numerosas acepciones y se le añaden conceptos, la educación en valores sigue ese mismo proceso. La educación en valores tiene como objetivo el alcance de una personalidad desarrollada o en desarrollo, la que se entiende, «al caracterizar a un individuo concreto donde el sistema de procesos y funciones que la forman se encuentran estructurados de manera armónica, en un proyecto de vida realista, donde predomina la autodirección consciente de los esfuerzos del individuo para lograr el desarrollo de sus potencialidades en forma creadora, así como su participación en la actividad social de acuerdo con valores de contenido progresista» (D'Angelo 1996, p. 44). Es decir, esta educación nos ayuda a convivir con la equidad y comprensión necesarias para integrarnos como individuos sociales y como personas únicas, en el mundo que nos rodea.

La educación en valores también es un proceso mediante el cual las nuevas generaciones de ciudadanos se introducen en el grupo cultural propio (Martínez, 2001). Sin embargo, las maneras de interpretar esta afirmación son diversas, especialmente debido a los cambios que se han producido en los últimos años.

La educación en valores, así entendida, debe conjugar el respeto a la autonomía de la persona con la promoción de una conciencia respetuosa hacia las argumentaciones morales de cualquier grupo cultural, especialmente hacia los que por una razón u otra se encuentran más desfavorecidos (Kymlicka, 1996). Sobre este principio, se ha orquestado la educación intercultural como potenciación de la convivencia cívica y armoniosa entre grupos culturales que coexisten en la actualidad. No en vano, somos seres multiculturales, como lo demuestra el paso del tiempo y de las civilizaciones (Maalouf, 1999). Sin embargo, no podemos ocultar que los problemas de convivencia multicultural han marcado el inicio del nuevo siglo. Es difícil hablar de multiculturalidad cuando los países del Norte se ven desbordados por la llegada de emigrantes, se ponen vallas, barreras, se cambian legislaciones para evitar la entrada de ciudadanos de otros países... Precisamente por estos problemas, Cortina (1997) matiza y puntualiza que la educación en valores centrada única y principalmente en el respeto mutuo y la convivencia cívica puede crear un sistema social débil o, si se prefiere, de cooperación entre ciudadanos pero no de vinculación ética y moral

Los valores han cambiado con el paso del tiempo y se han ajustado a los sistemas socio-políticos de la actualidad, ligados a la concepción de democracia, en los países del Norte. La educación en valores viene a ser una corrección de la democracia liberal a favor de ciertas virtudes cívicas imprescindibles y de los deberes fundamentales que los individuos tienen con la colectividad.

«Las personas necesitan que en medio de todo cambio haya algo (relativamente) estable: unos bienes culturales transmitidos, tradición y, con ello, también unas formas (relativamente) permanentes de interpretar el mundo y unas normas fijas de regir la vida, además de una coacción social y unos controles, a fin de que los individuos adquieran y conserven un autocontrol según esas normas». (Brezinka 1990, p.121 en cita de Quintana Cabanas 1998, p.234).

Para que sea posible y eficaz ese aprendizaje de valores se requieren tres condiciones principales: una relativa unidad y congruencia en los valores de los agentes educativos (familia, escuela y Estado); la constancia de sus costumbres, y, el buen ejemplo de las personas con las cuales uno convive. Consecuentemente, el profesorado y la escuela no pueden ser neutrales de ningún modo ante tales valores. Deben ser beligerantes y deben serlo respetando los mismos valores y principios que defienden y procuran (Trilla 1992).

Educación en valores es en buena parte una tarea logística, con medios y métodos, y también se necesita crear las condiciones oportunas para dicha educación (Martínez 1998). La escuela debe dotar al alumno de los recursos suficientes para que pueda conocer y exigir sus derechos, asumir sus deberes y participar activamente en la comunidad en la que vive para aportar a la sociedad. (Martínez 2010). Por lo tanto, la educación en valores:

- Debe crear las condiciones que fomenten la sensibilidad moral en aquellos que aprenden, para que constaten y vivan los conflictos morales del entorno tanto físico como mediático.
- Ha de permitir superar el nivel subjetivo de los sentimientos y, mediante el diálogo, construir de forma compartida principios morales con pretensión de universalidad.
- Debe propiciar condiciones que ayuden a reconocer aquellas diferencias, valores y tradiciones de la cultura de cada comunidad que favorezcan la construcción de consensos en torno a los principios básicos mínimos de una ética civil o de una ciudadanía activa, que son el fundamento de la convivencia en sociedades plurales y democráticas.

Los valores han de formar parte de la educación porque son inevitables como reconocen Ortega y Mínguez (1996). La educación nos acerca al conocimiento del hombre, de la sociedad y de la civilización y, por lo tanto, supone interpretar el mundo de significados o valores a través de los cuales todo hombre se expresa, siente o vive.

1.7. VALORES EDUCATIVOS PROPUESTOS

Valores universales, enunciados principalmente por organismos oficiales, valores que actualmente la sociedad aprecia como importantes, valores que investigadores ven como necesarios para trabajar en las aulas y valores que intenta recoger una nueva Ley educativa española a pesar de haber nacido con numerosas críticas y con apenas implantación.

Independientemente de las características y propiedades de los valores, lo cierto es que estos cambian en su prioridad. No dejan de ser válidos pero sí ocupan un orden de preferencia diferente debido al momento social, económico y educativo en el que nos encontramos.

Los valores señalados se resumen en esta tabla en la que se aprecian aquellos que más se repiten, es decir, aquellos que son considerados por diferentes organismos o autores como esenciales. También es cierto que algunos de estos valores pueden agruparse por la similitud de su concepto.

Cuadro 2. Valores sociales y educativos en España

Tipología	Autor	Valores
VALORES SOCIALES	UNESCO	Respeto Aceptación y aprecio de la diversidad Reforzar el conocimiento Libertad de pensamiento Libertad de conocimiento Solidaridad basada en el vínculo asociativo Ganas de aprender y conocer
	Javier Elzo	Buenas relaciones familiares Bienestar: salud, laboral, vida sexual Vida cotidiana gratificante Orden social Altruismo: preocupación por los otros Autonomía Religión y política Racionalidad: toma de decisiones, incentivar el diálogo, opinión formada Competencia personal Tolerancia activa Solidaridad Espiritualidad Utopía por una sociedad mejor
	Encuesta de valores (ESE) Europa	
	Jerarquía Scheler	Valores religiosos: sagrado y profano Espirituales: hermoso/feo, justo/injusto, verdadero/falso Afectividad Vital: bienestar/malestar, noble/innoble Afectividad sensible: agradable/desagradable, útil/dañino
	Ortega y Gasset	Libertad Amor Amistad Solidaridad Perdón Fidelidad o lealtad Responsabilidad Paz Coherencia o autenticidad Justicia

Tipología	Autor	Valores
VALORES EDUCATIVOS	Marín Ibáñez	Transformar el mundo en beneficio propio Motivaciones primarias, tendencias e impulsos Armonía y sublimación de la realidad Realidad objetiva Hombre como ser individual y socializante Hombre integra el sentido de la vida Respuesta al sentido del mundo
	Quintana	Felicidad Competencia personal Fidelidad Capacidad de esfuerzo Veracidad Templanza Responsabilidad Autodisciplina Obediencia a la autoridad justa Cumplimiento del deber Hábito al trabajo Amistad Amor Espíritu de familia Respeto a lo diferente
	Carreras Responsabilidad	Libertad Justicia Honradez Sinceridad Diálogo Dignidad Optimismo Constancia Generosidad Esfuerzo Respeto Confianza
	Sinceridad	Autenticidad Honradez Franqueza Nobleza Valentía Neutralidad Confianza Aprecio Lealtad Responsabilidad

Tipología	Autor	Valores
VALORES EDUCATIVOS	Diálogo	Tolerancia Interés Democracia Participación Simpatía
	Confianza	Fortaleza Colaboración Tolerancia Respeto Cordialidad Autoestima Sinceridad Amistad Diálogo Seguridad Coherencia
	Autoestima	Amistad Confianza Aprecio Cooperación Creatividad Colaboración Ayuda Compartir
	Creatividad	Concentración Curiosidad Autoestima Iniciativa Inconformismo Independencia Originalidad Flexibilidad Imaginación Personalismo
	Paz	Justicia Cooperación Sinceridad Armonía Ayuda Buen entendimiento Aceptación de los demás Bondad Respeto Amistad Autenticidad

Tipología	Autor	Valores
VALORES EDUCATIVOS	Amistad	Sinceridad Generosidad Altruismo Afecto Comprensión Compañerismo Colaboración Respeto
	Respeto	Sinceridad Amabilidad Aprecio Autoestima Comprensión Humanidad
	Justicia	Respeto mutuo Cooperación Tolerancia Reconocimiento Imparcialidad Honradez
	Cooperación	Ayuda Compañerismo Colaboración Amistad Generosidad Imaginación Amabilidad Respeto Solidaridad
	Compartir	Solidaridad Desprendimiento Comprensión Honradez Colaboración Generosidad Gratitud Cooperación Participación Respeto Amistad Amabilidad

Tipología	Autor	Valores
VALORES EDUCATIVOS	LOGSE	Libertad Tolerancia Justicia Pluralismo Responsabilidad Igualdad Solidaridad Respeto Desarrollo sostenible Cuidado y estima por el medio ambiente Igualdad entre hombres y mujeres
	ORDEN MINISTERIO	Respeto normas convivencia Ejercicio activo de la ciudadanía Espíritu crítico Respeto derechos humanos y pluralismo Diálogo para la convivencia Curiosidad Interés Creatividad Rigor y respeto a los datos Veracidad Valorar el conocimiento científico Responsabilidad Motivación Confianza Autoestima Integridad Honestidad Autonomía Esfuerzo Emprendimiento Respeto a la diversidad cultural Libertad de expresión
	BLOG Salvador Rodríguez	Flexibilidad Curiosidad Autonomía Emprendimiento Creatividad Tolerancia Cooperación Responsabilidad Transparencia Entusiasmo

A la hora de seleccionar los valores, se han tenido en cuenta diversos aspectos:

1º. Los valores considerados universales, tales como libertad, justicia e igualdad son valores destacados por gran parte de los autores, tanto del siglo XX como del presente, por parte de filósofos, sociólogos y pedagogos. Son valores recogidos en las principales normativas y leyes españolas y, como valores universales, dan pie a trabajar otros valores necesarios para el desarrollo en la infancia.

2º Valores establecidos por Carreras (1995). Tal y como se ha comentado anteriormente, el libro de Carreras sobre los valores educativos es el único existente en España que se presenta como guía temática. Su elevado número de ediciones y el hecho de que recoge los valores que otros autores van desgranando, pero no unifican en un mismo volumen, lo convierte en un manual imprescindible y básico para el presente estudio. Destaca también que, aunque está editado hace 20 años y a pesar de los continuos cambios de las leyes educativas, mantiene su actualidad, lo que demuestra que los valores educativos pueden priorizarse de una manera u otra, pero no cambian ni con la legislación ni con el paso del tiempo.

3º Coincidencia de los valores educativos, de la sociedad española actual y de la LOMCE. Si bien es cierto que la presente Ley educativa ha contado con numerosas críticas de docentes y pedagogos y en el presente análisis también se destacan algunas de sus deficiencias, la LOMCE recoge aquellos valores, establecidos ya por el Parlamento Europeo (2006), ligados también a las competencias. Son valores que sirven de guía para trabajar en los centros educativos y son valores comunes en el difícil y complejo panorama educativo español.

4º. Las competencias educativas enumeran también una serie de valores, recogidos en la Orden ECD/65/2015, entre los que destaca el respeto, la libertad (como libertad de expresión), autoestima, esfuerzo e interés, autonomía, capacidad creativa y curiosidad, honestidad, motivación, confianza y responsabilidad.

5º. Prioridad en los valores. Enumerados los valores educativos y sociales, se muestran coincidencias, pero considero que también es necesario priorizarlos teniendo en cuenta las circunstancias económicas, políticas y sociales del momento en el que se vive.

Thiebaut (2004) ya nos recordaba que algunos valores han pasado de moda como la fidelidad, la decencia o el honor y, efectivamente, aunque continúan formando parte de los valores que la sociedad puede reconocer, en la actualidad, precisamente, por el momento socio-político-económico que vivimos, tanto en las familias como en los

centros educativos se habla y se trabaja sobre otros valores más relacionados con la actualidad.

Si las metodologías educativas han de cambiar, la sociedad también se encuentra lógicamente en un momento de evolución y la actividad de nuestro entorno ha de trabajarse también en las aulas, resulta inevitable realizar una pequeña revisión de las noticias más importantes acontecidas para aplicar aquello que se aprende en las aulas.

El periódico *ABC*, enumera las diez noticias más importantes del 2014, noticias muy similares a las recogidas por los dos grandes periódicos nacionales de información nacional, *El País* y *El Mundo*. La abdicación del rey Juan Carlos I o la muerte de Alfonso Suárez son acontecimientos de la historia de la democracia de España relacionada con valores tales como respeto, libertad, tolerancia o responsabilidad. La consulta sobre el separatismo en Escocia y la consulta catalana, anunciada ya en el 2014, nos pueden permitir trabajar valores como libertad, tolerancia, justicia, solidaridad o igualdad.

La nueva relación entre Cuba y Estados Unidos, tras 53 años de “guerra fría”, ha sido y es un tema de actualidad relacionado con la tolerancia, solidaridad, libertad, respeto, justicia, esfuerzo, colaboración y cooperación, seguridad, incluso autoestima que puede significar para ambos países el saber llegar a un acuerdo.

Lo mismo ocurre con la principal noticia del 2015, la crisis de los refugiados sirios, una situación que se puede relacionar con los principales valores universales y con los valores educativos que, en este estudio, se consideran como más importantes.

Y, por último, otro de los temas que, además de ser de interés informativo y social, empieza a valorarse como trabajo en las aulas, es la violencia machista o violencia de género. Es un problema social relacionado con el respeto, el esfuerzo, la confianza, la autoestima, la igualdad o la colaboración.

Si realizamos una comparativa entre los valores más destacados y defendidos en la sociedad actualmente y aquellos valores que se consideran de carácter educativo por parte de los investigadores y que enumera, someramente, la actual ley Educativa española, los valores más repetidos y por lo tanto consideramos como los más importantes por parte de los autores analizados son:

Cuadro 3. Valores más destacados (sociales y educativos)
Libertad
Respeto
Tolerancia
Solidaridad
Responsabilidad
Justicia
Esfuerzo
Amistad
Confianza
Colaboración y cooperación
Autoestima
Seguridad
Imaginación
Igualdad
Motivación

CAPÍTULO II

Videojuegos y televisión: ocio en la infancia

2.0. INTRODUCCIÓN

La introducción de los ordenadores, tabletas o pantallas táctiles en las aulas responde a una nueva metodología, pero también es un reflejo del cambio social hacia la tecnificación. Tal y como se ha expuesto en el capítulo anterior, es necesaria la alfabetización digital que nos puede permitir el aula invertida, un aprendizaje efectivo y continuo, trabajar ideas que abren la puerta a nuevas maneras de pensar, a un nuevo aprendizaje.

Las aulas disponen de estas herramientas para el aprendizaje y el niño, también en su tiempo libre, opta por experimentar y divertirse con juguetes técnicos como las videoconsolas, la wii, el ordenador o la televisión. Desde muy pequeño, los menores se han acostumbrado a comunicarse, a relacionarse, a aprender y a jugar a través de uno de los numerosos dispositivos que existen.

En el presente capítulo se pretende destacar la importancia del tiempo del ocio y del juego para el menor para su crecimiento personal y también como aprendizaje, aproximarnos a analizar la televisión y el videojuego como los pasatiempos favoritos de los niños actuales españoles, junto con el juguete tradicional, y, por lo tanto, analizar y vincular qué ofrecen estos personajes, estas historias que han saltado del mundo real a una pantalla. Dicho análisis, nos permitirá considerar si estos contenidos, ligados a las nuevas herramientas, pueden aprovecharse también en las aulas; si sus historias, contextos, héroes que tanta atracción generan en los menores, pueden servir como vehículos para el aprendizaje.

La globalización, término que acuñó el economista Theodore Levitt en 1983²⁷, afecta a la economía, a la sociedad y también a las costumbres, tradiciones y cultura. Hoy, los héroes de las películas norteamericanas se convierten en héroes universales que pronto saltan a las pequeñas pantallas, a los videojuegos e incluso al juguete

²⁷ Levitt fue economista norteamericano y profesor de la prestigiosa escuela de negocios *Harvard Business School* (Cambridge, Massachusetts). También editor revista económica *Harvard Business Review* (HBR) donde publicó sus célebres artículos. Fue el primer teórico economista en acuñar el término globalización enfocado a un punto de vista económico.

http://www.derecho.unam.mx/investigacion/publicaciones/revista-cultura/pdf/CJ3_Art_13.pdf

tradicional. Son historias con personajes que desprenden valores, actitudes y comportamientos emulados por los niños, personajes de ficción televisiva que inundan el universo del juguete infantil y, por lo tanto, el de los videojuegos. Si la factoría Disney creó un mundo animado mágico y de ensueño en 1928 con el primer corto de Mickey, *Plane Crazy*, hoy se ha convertido en un universo con parques temáticos, canales de televisión propios, productora cinematográfica y propietaria de los derechos de juguetes y videojuegos relacionados con los numerosos personajes que ha creado a lo largo de nueve décadas.

Diversas investigaciones en su mayoría relacionadas con la psicología han recogido, durante los últimos años, los efectos perniciosos del abuso y el exceso de tiempo incontrolado que el menor pasa frente a la televisión o jugando a los videojuegos. Cuando los videojuegos no eran ni un fenómeno social, Bandura, Ros y Ros (1963) ya los relacionaban con la agresividad. Una agresividad que con el tiempo, se ha ido desligando de la relación videojuego-jugador, como recoge el estudio de Rodríguez (2002) para la Fundación de Ayuda contra la drogadicción (FAD) Lo mismo había ocurrido décadas antes con la televisión y, en realidad, con todo aquello que se presenta novedoso como ya ocurrió con que en el s.XVII cuando fue considerada como peligrosa la imprenta: «Agradezco a Dios que no haya escuelas libres ni imprenta; y espero que no [los] tengamos durante los [próximos] cien años; porque el conocimiento ha traído la desobediencia, la herejía y las sectas al mundo, y la imprenta los ha divulgado y ha difamado al mejor gobierno. ¡Que Dios nos proteja de ambos!» (Sagan 1997, p.349).

Sin embargo otros estudios, como los analizados en esta investigación, Gros (2000 y 2008), Prensky (2001, 2004 y 2014) , Gee (2004), Fernández Lobo (2004), o Estalló (1995) reflejan que un uso racional de los nuevos dispositivos no sólo permite disfrutar del juego al menor, sino que también le introduce en un mundo que convive diariamente en las nuevas tecnologías y que, por lo tanto, su conocimiento le ayuda a desenvolverse mejor en la vida diaria y, con unas directrices adecuadas, también a un aprendizaje ligado a una mayor motivación.

Piscitelli nos habla de relación medios masivos y electrónicos con la posibilidad de transmitir mensajes educativos para obtener nuevas formas de aprendizaje:

«La computadora realiza una innovación cognoscitiva fundamental, hasta ahora sabemos que en todos los procesos cognoscitivos hay dos operaciones básicas: las deducciones y las inducciones. Todo pensamiento científico contemporáneo se basa en esas dos operaciones, a partir de esos

casos particulares. La computadora añade una nueva forma de producir conocimiento que no es inductiva ni deductiva sino interactiva». (Piscitelli 1997, p. 142).

2.1. EL TIEMPO LIBRE DE LOS NIÑOS ESPAÑOLES

Si hace décadas los niños convivían con varios hermanos en familias numerosas, jugaban en las calles y el tiempo de ocio transcurría con los amigos, actualmente los niños apenas tienen hermanos²⁸ con los que compartir juegos²⁹ y se ha trasladado esta actividad a parques, a centros comerciales o a recintos cerrados. A pesar del cambio social, los niños no renuncian al juego.

Los niños españoles, el 16,96% de la población total³⁰, comienzan por término medio el día lectivo, a las 7:45h y se acuestan a las 21:45h. Disponen de cerca de 3 horas y media (3h y 20 minutos) de ocio al día en día lectivo y de casi 11 horas el fin de semana (10h, 52 minutos), según el último estudio de “Audience infantil” de la Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (AIMC), 2008.

Más datos nos ofrece el último Informe del Juego del Observatorio Infantil³¹. Recoge que el tiempo libre que tienen los niños lo dedican con más intensidad a determinadas actividades dependiendo del período lectivo. Entre semana, los niños españoles dedican su tiempo mayoritariamente a estudiar (82,1%), ver la televisión (55,2%), jugar con hermanos y amigos (33,2%) y jugar con videojuegos (24,5%).

²⁸ Según el Informe de Evolución de la Familia en España 2010, el 40% de los hogares españoles no tiene ningún hijo, el 17% tiene 2 hijos y un 21% de los hogares tiene 1 hijo. Tan sólo el 4% de los hogares tiene 3 hijos. Disponible en <http://www.thefamilywatch.org/doc/doc-0123-es.pdf> [Consulta: 4 de julio 2012].

²⁹ Según datos del INE, en 2014, la tasa de natalidad en España (número de nacimientos por cada mil habitantes en un año) fue del 9,14 y el índice de Fecundidad (número medio de hijos por mujer) de 1,32. España tiene una natalidad muy baja, en 2014 fue el país número 184 en Tasa de Natalidad y el 182 en Índice de Fecundidad de los 192 países.

³⁰ Según los datos del Instituto Nacional de Estadística de 2013, la población española es de 41.360.000. De entre los niños de 0 a 4 años, hay 2.470.560 (niños: 1.273.539; niñas: 1.197.021). Niños de 5 a 9 años, 2.356.355 (niños: 1.208.743; niñas: 1.147.612). Niños de 10 a 14 años: 2.187.263 (niños: 1.124.459; niñas: 1.062.804). Disponible en: <http://www.ine.es/jaxi/tabla.do?path=/t20/e245/p08/i0/&file=01001.px&type=pcaxis&L=0> [Consulta: 10 de julio 2012].

³¹ El estudio sobre el comportamiento de los consumidores de juegos y juguetes (8-12 años), Valores, perfiles y preferencias, realizado en 2010, está dirigido por Petra Mª Pérez Alonso-Geta. El universo considerado en la investigación es la totalidad de la población escolarizada española de 2º y 3º ciclo de enseñanza primaria y 1º de E.S.O: niños/as de 8 a 12 años. La encuesta se ha realizado considerando las zonas Nielsen en los siguientes puntos muestrales: Barcelona; Bilbao, Santiago, Madrid, Málaga, Sevilla y Valencia. El tipo de muestreo utilizado es el estratificado. La estratificación se realizó en función del sexo (niña - niño), nivel de escolarización, edad (de 8 a 12 años) y el tipo de colegio al que acuden (público, concertado o privado). El número de unidades muestrales (1.000) ha quedado repartido proporcionalmente en función de sexo, edad, zona geográfica y tipo de colegio.

Tabla 2. Actividades que realizan al salir del cole (%)

Actividades	%
Estudiar y/o hacer los deberes	82,1%
Ver la televisión	55,2%
Jugar con los hermanos o amigos	32,3%
Jugar con videojuegos	24,5%
Leer por entretenimiento	29,1%
Conectarse a internet	25,2%
Jugar solo	26,7%
Jugar con padres o familia	19,9%

Fuente: Pérez Alonso-Geta (2010)

Durante los fines de semana, su dedicación cambia. Es muy significativo el dato de que, a más tiempo libre, los niños no juegan más a lo que entendemos como juego tradicional, sino que ven más la televisión o videojuegan más.

Tabla 3. Tiempo de dedicación diaria a distintas actividades (%)

	1 hora			Entre 2 y 3 horas			4 horas			5 horas o más		
	Jugar	Video juegos	TV	Jugar	Video juegos	TV	Jugar	Video juegos	TV	Jugar	Video juegos	TV
Días de colegio	53,2	26,8	48,8	16,2	11,5	18,8	5,3	2,7	6,4	4,3	2,6	2,7
Quando no hay clase	31,0	35,6	27,2	29,9	23,3	29,1	14,7	9,1	14,3	14,6	10,3	5,4

Fuente: Pérez Alonso-Geta (2010)

En vacaciones, los niños españoles siguen dividiendo su tiempo en estas tres actividades: casi la mitad ve la televisión todos los días (47,1%), el 15% juega diariamente a videojuegos y un 47,9% una o varias veces a la semana y dedica más tiempo a jugar, pero lo hace solo, sin compañía, (45,1%) probablemente porque el período vacacional del verano es mucho más extenso que el de los padres y por lo tanto el niño no tiene compañía.

Tabla 4. Frecuencia de distintas actividades en periodo no escolar

Actividades	Todos los días	Casi todos los días	1 o 2 días a la semana	Nunca
Ver la TV	47,1	35,0	11,4	1,8
Conectarse a internet	12,0	22,6	39,6	19,2
Jugar con videoconsolas (portátiles o no)	15,0	23,5	47,9	8,9
Jugar con amigos / hermanos / primos / compañía	15,0	23,5	47,9	8,9
Jugar solo	45,1	29,1	19,4	3,7
Hacer deberes / estudiar	17,3	17,2	24,9	4,2
Hacer deporte	70,0	21,5	3,9	1,1
Leer por entretenimiento	32,3	34,8	26,0	2,4
Jugar con mis padres	22,2	31,1	28,8	13,9
Hacer deportes extremos (riesgo, etc.)	8,5	20,2	41,0	27,3

Fuente: Pérez Alonso-Geta (2010)

Los datos de la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes, se corroboran con el último Informe de Unicef de la infancia en España de 2014 que refleja que el 63,4% de niños de 1 a 14 años consume al menos una hora de televisión al día entre semana y un 22,9% usa videojuegos/ordenador/Internet por lo menos una hora al día entre semana (el estudio está publicado en 2014 pero los datos corresponden al 2011 y los datos de consumo cambian constantemente). Más actual es el estudio *Kids TV Report*, de la consultora *Eurodata TV Worldwide* de 2013, recogidos en el periódico *El Mundo*³², que concluye que los niños españoles (de entre 3 y 12 años) aún dedican mucho más tiempo a ver la televisión: 2 horas y 30 minutos de media al día, lo que les sitúa en los primeros puestos de países europeos que más tiempo dedican a ver la televisión, por delante de los menores en Inglaterra, Francia y Alemania.

Efectivamente los niños pasan la mayor parte del tiempo en el colegio y, cuando salen, alargan la jornada escolar. Según el Informe sobre la Infancia en España 2012-2013 realizado por Unicef, destaca que la mayor parte del tiempo que no están en el colegio lo dedican a hacer los deberes (el 91% lo hace cada día o casi cada día), tiempo que muchos pedagogos y profesores actualmente consideran excesivo por lo que en las redes sociales y en plataformas ciudadanas³³ se ha abierto un debate al respecto. La

³² Los datos de Eurodata TV Worldwide son de pago, por lo que la fuente de información utilizada son los medios de comunicación.

³³ Change.org es una plataforma ciudadana que además actúa como blog y lugar de acogida libre y pública de peticiones, de peticiones por Internet de carácter cívico, reformista, social y, en general reivindicativo del cumplimiento de los derechos humanos. Organizaciones como Amnistía Internacional paga por alojar sus peticiones. En la primavera del 2015 se inició una petición, dirigida al Ministerio de Educación, "Por la racionalización de los deberes en el sistema educativo español". <https://www.change.org/p/ministerio-de-educaci%C3%B3n-por-la-racionalizaci%C3%B3n-de-los-deberes-en-el-sistema-educativo-espa%C3%B1ol> En la fecha de consulta (5 de agosto 2015) la petición contaba con 116.394 firmas. La plataforma realiza más de 1.000 peticiones al mes, generalmente de carácter

Confederación Española de Asociaciones de Padres y Madres de Alumnos (Ceapa), que representa a familias agrupadas en 11.000 asociaciones de toda España, ha alzado su voz contra de los deberes y denuncia que se han convertido «en una prolongación de la jornada escolar». A pesar de que no es un tema directo del análisis de esta tesis, sí hay que tener en cuenta los datos de la Organización para la Cooperación y Desarrollos Económicos (OCDE) en su Informe *Does homework perpetuate inequities in education?* (2014) que inciden en el número de horas que los estudiantes españoles dedican a hacer los deberes en casa, 6,5 horas de tarea a la semana frente a la media europea de 4,9 horas.

2.2. LOS NIÑOS Y EL JUEGO

El juego forma parte de nuestras vidas prácticamente desde que empezamos a interactuar en el mundo, a los pocos días de nacer. Lo más esperado de un bebé es su sonrisa, e incluso la risa, que se produce ante otra mirada para empezar el desarrollo y del crecimiento, basado durante los primeros meses de vida en un continuo juego. Sin embargo, hay poco consenso y mucha ambigüedad sobre lo que es el juego. Mihail Spariuos (1989) dice que el juego es “anfíbolo”, lo que significa que va en dos direcciones a la vez y que no es claro. El antropólogo Victor Turner (1969), califica el juego como “liminal” o “liminoide”, es decir, lo sitúa en un umbral entre la realidad y la irrealidad. Lo cierto es que el juego es un término ambiguo y también polisémico.

Si en un principio relacionamos el juego con la infancia, posteriormente lo vinculamos a nuestro tiempo de ocio compartido. Lo relacionamos con algo divertido, para disfrutar, y también como un entrenamiento para el aprendizaje, el crecimiento personal y el desarrollo del niño. Pero el juego no es solo cosa de niños; el juego está más presente en nuestras vidas adultas de lo que pensamos. McCannell (2003) nos habla del turismo como juego, la televisión también ha sido vista como un juego por Stephenson (1967), nuestra intimidad y vida sexual es un juego (Betcher 1987), e incluso el cotilleo ha sido analizado como un juego (Spack 1986).

Jugar es sinónimo de diversión para la humanidad, pero para los niños, adolescentes y jóvenes jugar también es una manera de prepararse para la vida adulta (Montero 2010, p.21) porque el juego permite actuar sobre un mundo irreal, pero siguiendo pautas de la vida real. Interioriza valores y contravalores de la cultura y reduce

social. Esta recogida de firmas no tiene ninguna validez pero sí es un instrumento de presión social, sobre todo cuando se llega al millón de firmas.

tensiones negativas, porque el juego suele ir acompañado de una sensación de júbilo y de un deseo de superación personal. Una de las grandes ventajas del juego es que nos permite repetir, una y otra vez, actividades y acciones, por lo que el jugador va aprendiendo habilidades y estrategias, deducciones y reglas; el ensayo-error funciona en el juego. Podríamos decir que el juego es una necesidad para niños y jóvenes, no sólo ya para su aprendizaje en la vida, sino también para su desarrollo como personas e incluso como disfrute. El juego también nos permite ensayar distintas tácticas o adquirir nuevos roles, jugar a ser otros y, al mismo tiempo, mostrarnos tal y como somos: optimistas, decididos, competitivos, pacientes, con afán de superación, etc.

Infancia y juego son dos conceptos que siempre han estado relacionados. El niño necesita jugar para comprender el mundo, interpretarlo, desarrollar su creatividad y, por supuesto, divertirse solo o con otras personas. El juego contribuye al desarrollo su cuerpo, su inteligencia y su creatividad.

2.2.1. Qué es el juego

¿Qué significa exactamente el término juego? El diccionario de la Real Academia Española (RAE) recoge varias definiciones. La primera de ellas hace referencia a la satisfacción que produce el juego: «hacer algo con alegría y con el solo fin de entretener o divertirse». Añade también la alegría al juego en su segunda acepción «travesear y retozar», es decir, hacer algo con viveza y variedad y brincar alegremente. Es interesante también la definición que remarca las reglas establecidas para que dicha actividad alegre y entretenida pueda convertirse en un juego: «Entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no el interés». Es decir, el juego es una actividad entretenida, divertida, variada, alegre y con unas normas establecidas.

En la siguiente tabla vemos las definiciones del juego según algunos de los autores más representativos, unas definiciones que recorren más de un siglo de historia, que se centran en determinadas consideraciones del juego, pero coincidentes en el placer que suponen y en la necesidad para la persona, sobre todo para el desarrollo del menor.

DEFINICIONES DEL JUEGO	
Groos (1901)	Considera el juego desde el punto de vista biológico. Desarrolló una teoría psicológica del juego basada en el aspecto del placer del juego y en el intento de olvidar los aspectos serios de la vida sumiéndose en el juego. Considera el juego como un ejercicio

	preparatorio para la vida seria, un entrenamiento para la vida adulta.
Hall (1904)	Asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad (Teoría de la recapitulación).
Huizinga, J. 1938 (1994)	El juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo real.
Piaget (1946)	Nos habla de una actividad propia del niño a la que califica como imprescindible y donde la norma es una de sus características esenciales porque la forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo de cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño. Piaget analiza pormenorizadamente su concepción del juego en su libro <i>La formación del símbolo en el niño</i> (1946), dedicándole una parte central y vinculando la capacidad de jugar a la capacidad de representar o de simbolizar.
Jacquin, G. (1958, p. 26)	El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer. Pero este juego sufre una evolución durante el período infantil: en solitario (3-5 años), de imitación exacta (5-6 años), imitación ficticia (6-7 años), en grupo y en colectivo descendente, (7-8 años), juego colectivo ascendente (8-9) y en grandes colectivos (10-11 años)
Chateau (1958, p. 23)	El niño busca en el juego una prueba que le permita afirmar su yo. El goce propio del juego, no es un goce sensorial, es propiamente un goce moral... El juego desempeña pues en el niño el papel que el trabajo desempeña en el adulto. Al igual que el adulto se siente fuerte por sus obras, el niño se agranda por

	sus aciertos lúdicos.
Vygotsky (1966)	Es el creador de la teoría sociocultural y considera el juego como un factor básico en el desarrollo de la infancia . La actividad del juego se produce en una situación imaginaria para el niño que es la esencia fundamental porque le ayuda a la madurez. «La relación del juego con el desarrollo es la de ser aprendizaje para el desarrollo. Tras el juego están los cambios de necesidades y los cambios de conciencia de carácter general. El juego es una fuente de desarrollo y crea zonas de evolución inmediata».
Spencer, H. (1983)	El juego es una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario como medio para eliminar su exceso de energía
Elkonin, D.B. (1985)	Variedad de práctica social consistente en reproducir en acción , en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito real.
Murray (1997)	Un juego es una forma abstracta de explicar una historia que se parece en el mundo de la experiencia cotidiana, pero que se modifica para aumentar el interés. Todos los juegos, sean digitales o de otro tipo, se pueden experimentar como un drama simbólico . Los juegos entretienen porque no sirven para nuestra supervivencia inmediata. Pero las habilidades del juego siempre han sido ejercicios de adaptación : los juegos permiten una práctica segura en áreas de habilidad que sirven para la vida real, son ensayos de la vida.
Rüssel, A. (1985)	El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma

El juego ya no sólo es un pasatiempo sino que nos desarrolla como personas, contribuye a la madurez, dado que representamos otros mundos y personajes, y nos entrena para la vida adulta. El niño crece con el juego y descubre que existe una libertad para jugar como él desea pero también con una serie de reglas, por lo que se acostumbra a seguir unas pautas mientras se divierte, siente placer en el desarrollo del juego.

Lo cierto es que la vida infantil no puede entenderse sin el juego. Jugar fundamentalmente es un derecho, es una de las actividades principales de los niños y una necesidad por mirar, tocar, curiosear, experimentar, inventar, imaginar, aprender, expresar, comunicar, crear, soñar... que invita a la infancia a descubrir, explorar, dominar y estimar el mundo que les rodea. Jugar, por lo tanto, es una de las fuentes más importante de progreso y aprendizaje.

El juego y la infancia siempre han estado relacionados. Sin embargo, no es hasta el 20 de noviembre de 1959, cuando la Asamblea General de las Naciones Unidas aprueba la Declaración de los Derechos del Niño y se reconoce, por primera vez, que jugar es un derecho³⁴: Años más tarde, en 1989, la Convención sobre los Derechos del Niño, tal como recoge Unicef, reitera la importancia del derecho a jugar de los niños:

«Se reconoce el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Se respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento». (*Convención sobre los Derechos del niño*, art. 31)

Jugamos y queremos que nuestros hijos jueguen porque el juego forma parte de la vida y porque, como recoge Michelet (1986), desarrolla cinco aspectos fundamentales de la personalidad del niño y de la persona que además están íntimamente relacionados, como son:

- a) La afectividad: el juego proporciona placer, entretenimiento, alegría, permite descargar tensiones. El juguete incluso se convierte, en ocasiones, en un confidente para el niño, en un soporte de una transferencia afectiva.
- b) La motricidad. A través del juego, el niño conoce su cuerpo, lo desarrolla y lo controla.
- c) La inteligencia. El niño repite y asimila durante el juego, descubre y se autodescubre.
- d) La creatividad. El juego es de por sí creativo porque comporta una invención, creación de un mundo imaginario e incluso fantástico

³⁴Principio 7 de la Declaración de los Derechos del niño: «El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho». Disponible en

- e) La sociabilidad. A través del juego el menor se relaciona con otras personas (adultos o niños), se comunica y le preparan para su integración social.

2.2.2. Juego y aprendizaje: La importancia del juego en la educación

De entre las definiciones del juego destaca en ellas un aspecto común: el juego sirve para aprender; aprender a ser niño, aprender a ser mayor, aprender a ser sociable, a conocer sus limitaciones, a madurar, crecer, conocer y experimentar el mundo.

El niño necesita jugar; es una realidad. Pensadores como Locke o Kant ya señalaron que el juego es una actividad mental que contribuye al desarrollo equilibrado de la personalidad y fomenta sus procesos de aprendizaje. Locke (1986, p. 210) incluso llega a decir que «si los juguetes, en vez de no atender a nada como antes, tendiesen a este fin instructivo, podrían encontrarse expedientes para enseñar a leer a los niños, sin que creyesen hacer otras cosas que jugar». Considera, por lo tanto, que el juego como fuente de enseñanzas intelectuales, es un medio para el aprendizaje; la manida frase de aprender jugando puede ser una realidad. Recomienda además que, para mantener el gusto por el juego, es importante hacerle creer al niño que es un juego para personas con más edad que él, lo que también le exige una mayor atención, aunque lo fundamental es que el juego sea útil para su educación intelectual.

«Para Locke, el mayor atractivo del juego es la libertad. Observa justamente que el niño, como por lo demás el hombre —aunque en medida mucho mayor—, gusta de entregarse a actividades diversas, siempre y cuando no se trate de actividades obligatorias. Por consiguiente, llega al punto de afirmar, paradójicamente, que el juego debería ser obligatorio y el estudio libre, en la confianza de que el niño se aplicará a éste de buena gana como a juego, sobre todo si se le concede como un premio por la constancia demostrada en sus juegos “obligatorios”». (Abbagano, y Visalberghi, (2004, p. 235)

La mayor parte de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad del juego en la formación del menor destacan su importancia y lo definen como pieza clave del desarrollo intelectual. María Marcos (1985-1987) no diferencia entre el juego y el aprendizaje porque a través del juego se aprende y, además, con el placer que produce esta actividad lúdica. Lee (1977) incluso habla del juego como aprendizaje para la propia supervivencia, es un ensayo para sobrevivir en el mundo adulto. Y este

ensayo se produce porque el niño en el juego intenta sobrepasar unos límites de edad, juega a ser mayor, estar por encima de su edad promedio.

El juego ayuda al aprendizaje e incluso también mejora la capacidad de atención y la memoria (Mujina 1975). Otros autores destacan que mientras el niño juega, se concentra mejor y recuerda mejor lo que ha aprendido jugando. El juego es el factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas. A ningún profesor se le escapa que todo aquello que se convierte en un juego en el aula, posteriormente son conocimientos que todos los alumnos recuerdan. El juego se considera un derecho y parte del aprendizaje en la época de la infancia, pero también un deber porque el juego (Marín 2009), contribuye al desarrollo del niño y tiene un valor psicopedagógico evidente:

- Estimula la curiosidad, motor de cualquier aprendizaje
- Proporciona alegría, placer y satisfacción.
- Estimula el afán de conquista y de superación personal.
- Proporciona confianza en uno mismo.
- Supone la oportunidad de expresar opiniones y sentimientos.
- Favorece la interiorización de normas y pautas de comportamiento social.
- Estimula el desarrollo de las funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales.

Cuando el niño juega se exteriorizan sus miedos, sus preocupaciones y angustias y el juguete le permite elaborar sus propias emociones y sentimientos al inventar historias y construir situaciones difíciles en las que intentará que salgan airoso sus protagonistas o sus muñecos. El muñeco se convierte en su amigo inseparable, tanto para jugar como para descansar; son muchos los niños que duermen acompañados de un peluche y no sólo los de más corta edad.

Pero, además, el juego genera un sentimiento que proporciona al niño el gusto por el trabajo (Wallon 2000) porque actúa como estimulante de la superación personal, y se experimenta el éxito, que es base de la propia confianza. En la mayoría de los juegos infantiles hay que superar objetivos y retos, pero no son gratuitos dado que requieren cierto esfuerzo. Entra en juego el azar y se crean historias en las que el niño interpreta diversos y varios personajes por lo que aprende a ponerse en el lugar del "otro". Se aprenden también normas y pautas sociales como esperar el turno, ganar, perder, ceder... En el juego se desarrollan todas las funciones psíquicas fundamentales para

un crecimiento equilibrado: percepciones, pensamiento, razonamiento lógico, creatividad, imaginación...

El juego forma parte de la vida, de la infancia y además es un modo de aprendizaje. Entonces, ¿por qué el juego no es una herramienta de aprendizaje en las aulas? Para que el juego se desarrolle en la escuela, se precisan tres condiciones fundamentales según Vaca (1987): un tiempo, un espacio y un marco de seguridad. A estas condiciones, hemos de añadir otra fundamental, el papel del profesor que ha de introducir el valor pedagógico del juego en el aula, pero sin convertirse en «ingeniero de la conducta del niño» (Bruner 1984). Y esto es complicado porque las aulas, en la mayor parte de los centros, están estructuradas para responder a una metodología académica diferente; son pequeñas y en muchas ocasiones con una estructura muy formal que no permite el trabajo en grupo. El tiempo también es otro hándicap en las aulas de primaria, dado que los objetivos académicos son muy ajustados y el juego en el aula se puede ver como una pérdida de tiempo.

El juego satisface al niño como valor terapéutico, le proporciona más habilidades para relacionarse con el mundo y, por lo tanto, herramientas para resolver más ágilmente problemas. Además, al ser una acción que desarrolla en compañía, le facilita la relación con otros humanos.

Los niños han jugado a lo largo de toda la historia. Es un proceso lógico de la vida que le ayuda a conocer el mundo y a desarrollarse antes de ser adulto. Al igual que existen unas teorías clásicas del juego, las investigaciones actuales se apoyan en dichas teorías clásicas, pero añaden otras características al juego infantil. En la infancia, el juego tiene una importancia capital, principalmente como proceso de socialización. (Pérez Alonso-Geta 1996). El juego no sirve sólo para una adquisición mimética de la cultura, sino que también les sirve para reconstruir la realidad, negociar los significados, innovar y crear. A través del juego, se introduce al individuo en las normas, valores y significaciones de la cultura, los niños se socializan en la cultura del grupo, aprenden los valores estéticos, éticos y morales de la cultura que les toca vivir y se introducen en el mundo social para formar parte de él.

Hace décadas, organismos oficiales como el Departamento de Educación y Ciencia de Londres (DES 1967) destacaba que el juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia porque los niños aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego. También lo hacía un año después el Congreso de la UNESCO (1968) que recalca que el juego ayuda al

crecimiento del cerebro y, como consecuencia, condiciona el desarrollo del individuo. La Ley Educativa española de los años 90, la LOGSE, Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo) especificaba el juego como imprescindible en la etapa infantil y argumentaba el carácter pedagógico del juego. Sin embargo, la ley actual, la LOMCE adolece no sólo de considerar el juego como parte del proceso educativo, sino que el término juego-jugar tan sólo se nombra una vez, en el artículo 14, punto 6³⁵ para referirse a los principios pedagógicos en la educación infantil. Si el juego deja de formar parte de nuestra vida educativa, considero que se hace aún más difícil entender lo que promulga hablando de nuevas tecnologías aplicadas a la educación porque si no las entendemos como algo lúdico, pierden su fuerza en el aprendizaje. También es paradójico cómo la nueva Ley Educativa, tal y como se ha analizado en el capítulo anterior, remarca la importancia de la incorporación de las TIC en la educación, pero si estas no se introducen en el aula como algo lúdico, pierden su eficacia. Si no vemos el aspecto lúdico que pueden incorporar las nuevas herramientas a través de una metodología diferente, el aprendizaje no cambia.

³⁵ **Artículo 14.** Ordenación y principios pedagógicos. 6. Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social.

EL JUEGO CONTRIBUYE A	
Locke [1690] (1999)	Es útil para la educación intelectual
Groos (1901)	El juego como entrenamiento para la vida adulta
Freud (1920)	El juego cobra un valor terapéutico
Piaget (1932)	Relaciona el juego con el desarrollo del conocimiento que los niños tienen sobre la sociedad y las normas convencionales y morales.
Vygotski [1934] (1995)	El juego sirve para explorar, interpretar y ensañar diferentes tipos de roles sociales observados. Contribuye a expresar y a regular las emociones.
Abbagano [1957] (2004)	El juego puede ser fuente para las enseñanzas intelectuales
Bruner (1984)	El juego es una oportunidad para ensayar oportunidades de conductas.
Pérez Alonso Geta (1996)	El juego como proceso de socialización: reconstruir la realidad, negociar los significados, innovar y crear
Wallon (2000)	El juego genera un sentimiento que proporciona al niño el gusto por el trabajo
Marín (2009)	El juego estimula la curiosidad, proporciona confianza en uno mismo y supone la oportunidad de expresar opiniones y sentimientos

Siguiendo estas definiciones, podemos concluir que el juego es una actividad espontánea que proporciona alegría, placer y satisfacción, que persigue el fin del entretenimiento y la diversión, en el que se escogen una serie de reglas con unas normas establecidas y que suponen un obstáculo a vencer. Se realiza durante un tiempo y un espacio determinados y contribuye al desarrollo de la personalidad, entrena para la vida adulta porque es una fuente de aprendizaje y por lo tanto proporciona confianza y actúa como estimulante de superación personal.

2.2.3. El juguete tradicional

Como ya se ha destacado, el tiempo de ocio de los niños lo utilizan en jugar, ver la televisión o en videojugar. El estudio realizado por Pérez Alonso-Geta para el Observatorio del Juego en España (2010), refleja a qué juegan los niños españoles, juegos que no se diferencian mucho de los practicados por generaciones pasadas y que responden a los típicos estándares de género como se verá: las niñas juegan más a muñecas y los niños a juguetes bélicos.

Realmente podemos decir que los niños son capaces de generar un juego con cualquier elemento que puedan encontrar. La mayor parte de los juguetes que reciben a lo largo del año en España, tiene una fecha concreta, el día de los Reyes Magos. Es un día en el que los niños están cargados y sobresaturados de juguetes; tienen tantos que apenas saben a qué jugar. Y lo curioso de la infancia es que pueden jugar con un juguete o con cualquier otro objeto, incluso con la caja de cartón del propio juguete o con un palo. El anuncio publicitario de la empresa “Limón&Nada”³⁶ (convertido en viral) en la que un niño abre sus regalos de navidad y, al descubrir uno de ellos, grita históricamente: “¡¡Un palo, un palo!!” como el mejor regalo que se puede recibir.



Publicidad Limón&Nada: ¡Un palo! Fuente: <http://www.jimena.tv/>

Las niñas siguen jugando a muñecas; el cambio es el propio juguete que obedece más a las modas de la Barbie, Bratz o las Moxie. El 34,6% de las niñas juegan mucho con muñecas y sobre todo lo hacen las niñas de 8 años de clase media, un período de edad en el que el niño busca representar las historias reales a través de este juguete. Lo mismo ocurre con los juegos de imitación del hogar, destinados a reproducir

³⁶ Spot de Limon&Nada, con más de 1.377.000 visitas desde que se subió al canal Youtube en agosto de 2013. <https://www.youtube.com/watch?v=iECvWfs5ncA> [Consulta: 16 de noviembre 2014].

En 1994 Douglas Rushkoff publicaba *Media Virus*, (RUSKOFF, D. (1994): *Media Virus*, New York, Ballantine, p. 10.), una obra en la que desarrolla el concepto de “virus mediático” como aquel contenido o pieza de información que se expande a través de las redes “infectándolas” con una suerte de “código ideológico” camuflado tras una apariencia informativa o de entretenimiento.

acciones y roles de los adultos; el perfil de este jugador es de una niña de 10 años (30,9%) de clase media.

El caso contrario, lo encontramos en los juegos de ejercicio y acción, uno de los preferidos de los niños de 9 años. El 62,9% de los niños dice que les gusta mucho este juego frente al 48,1% de las niñas. Estos porcentajes aún tienen más diferencia en los juegos de coches de movimiento (garajes, gasolineras, etc.) con un perfil claramente masculino: un 40,8% de los niños declaran que les gusta mucho frente a un 15,9% de niñas). Masculinos también son los juguetes eléctricos e informáticos (68% niños y 32,1% niñas) o billares, futbolines y juegos de salón (68,8% niños frente al 41,2% de niñas).

Los juegos instructivos educativos también son uno de los preferidos de los niños, sobre todo de las niñas de 8 años (45,5%) y también de los niños de 11 años (34%). En este caso, aunque juegan más las niñas, apenas se aprecian diferencias de género. Similar situación encontramos en los juegos de mesa y sociedad, muy importantes para el desarrollo social del menor por el triunfo que ofrecen (ganar o perder): 68% de niños frente a un 72,3% de niñas. Tampoco hay diferencias en los juegos científicos y en los experimentos en donde el perfil preferente es una niña de 8 años y de clase alta pero los valores absolutos son muy similares, 61,9% de niños frente al 64,8% de niñas. Juegos de magia y misterio tampoco hay diferencias: (63,2% niños y 70,9% niñas).

Han cambiado los años, las épocas, pero los niños siguen jugando con sus coches y las niñas con sus muñecas aunque sí se ha reducido la diferencia de género. No existe un estudio definido pero los medios de comunicación sí recogen cada final de año qué marca tendencia en los juguetes vendidos en Navidad, la época del año que más juguetes se compran. Como se puede apreciar, muchos de ellos están relacionados con los personajes que protagonizan las series de más éxito en televisión. El gran éxito en las pasadas navidades (2014-2015) según publicaban diversos medios, han sido todos los artículos y juguetes relacionados con la película *Frozen*. El periódico *Cinco Días* publicaba, a finales de 2014, datos de los juguetes más vendidos en los que destacaban *Peppa Pig* (protagonista de una de las series de la TDT infantil española con más éxito, *Frozen* y los *Minions*, personajes de la película *Grú: Mi villano favorito*, según datos de *Toy Planet*. El Corte Inglés, destacaba en este medio, otros juguetes como *Nancy Periodista*, *La Puerta Secreta de Barbie* o los muñecos de *Las Tortugas Ninja*, personajes con más de 40 años en la televisión que siguen teniendo gran éxito. El periódico *La Voz Digital*, destaca estos juguetes además

de todos los relacionados con otra serie de la TDT infantil, *Violetta*, los muñecos *Nenuco* y los *Furby*, moda que se extiende desde el 2013. Como curiosidad, este medio también refleja el éxito de venta de uno de los juguetes más clásicos de la sociedad española, los trompos.

Al juguete tradicional, a las muñecas y a los complementos de los héroes televisivos o cinematográficos se unen los videojuegos como las grandes estrellas del regalo navideño. El estudio de la Asociación Española de Videojuegos 2012 (AEVI) concluye que el 70% de los juguetes navideños son videojuegos, con un gasto medio de entre 50 y 200 euros. Como se analizará más adelante, los videojuegos más vendidos para edades comprendidas entre los 4 y 12 años, también están relacionados con los personajes televisivos, a pesar de que estos no pueden competir con el deporte rey español, como es el fútbol y todos los videojuegos relacionados con él.

Como dato curioso, el juguete más vendido de la historia no es un juguete al uso ni de género, es un juguete tanto para adultos como para niños: el cubo de Rubik³⁷, con más de 350 millones de copias. Otra curiosidad, que no refleja el estudio de Pérez-Geta, es la marca del juguete estrella, Lego, que a finales del 2014 se convertía en el primer fabricante de juguetes del mundo económicamente; en parte por el éxito de la película animada protagonizada por estos juguetes (*La Legopelícula*)³⁸. Lego (Mattel) no solo vende juguetes sino que ha creado una poderosa industria alrededor de sus seis parques de atracciones en todo el mundo (uno, en la localidad danesa donde tiene su sede).

Las tendencias en el sector juguetero coinciden con los éxitos de los estrenos cinematográficos y personajes televisivos e incluyen, cada vez más, las nuevas tecnologías. Según el blog de *Key4Communications*³⁹, que recoge las tendencias en el juguete en el 2015, cada vez son más los juguetes a los que se les vincula una aplicación o app para ofrecer más contenidos y ampliar la experiencia de jugabilidad.

³⁷ Erno Rubik era un escultor y profesor de arquitectura en la Academia Nacional de Arte Aplicado en Budapest, Hungría. Su reto era lograr que sus alumnos pudieran imaginar objetos en tres dimensiones, los visualizaran en sus posibles rotaciones y simetrías. Diseñó un cubo formado por pequeños cubitos con la particularidad de que cada cara externa y el anillo central rotaran independientemente del resto. Nació así el Rubik's Cube o el Cubo Mágico. Rubik lo patentó en 1975 y en 1977 se empezó a comercializar. Disponible en: http://cms.dm.uba.ar/material/paenza/libro7/matematica_para_todos.pdf [Consulta: 12 de agosto 2015].

³⁸ Disponible en: <http://www.finanzasparamortales.es/fxm-noticias/juego-de-ninos-lego-aumenta-las-ventas-de-sus-juguetes>. [Consulta: 27 de agosto 2015].

³⁹ Key4Comunications es un grupo de comunicación Business to Business que publica regularmente las tendencias de diversos sectores comerciales, entre ellos, del juguete. Disponible en: http://www.key4communications.com/es/key4/blog/tendencias-en-el-juguete-en-2015_133.html [Consulta: 15 de septiembre 2015].

Los dinosaurios se ponen también de moda gracias al estreno de *Jurassic World* y *The Good Dinosaur*. Y otras películas como *Los vengadores*, *Minions*, *Star Wars* e *Inside Out*, marcarán las ventas del juguete en Navidad. La tecnología, los drones y la robótica presentan cada vez juguetes electrónicos más sofisticados.

2.3. LOS NIÑOS Y LOS VIDEOJUEGOS

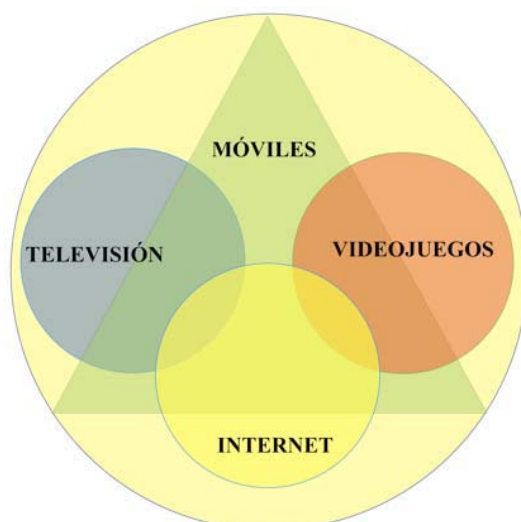
Tal y como ya se ha analizado, el tiempo libre de los menores españoles lo dedican a jugar, solos o en compañía, a ver la televisión y también a jugar con videojuegos. Es una nueva generación que ha crecido entre imágenes y audio que conviven en diferentes plataformas. Nuevos contenidos están llegando a la escuela gracias a las TIC que, si bien pueden ofrecer ventajas en el aprendizaje, se han de combinar también con una nueva metodología en la que el juego y la diversión pueden ser parte importante en este proceso.

Los videojuegos nacen como un pasatiempo para el tiempo de ocio pero, tal y como se analiza, también pueden ser un producto, un contenido aplicable al aula para conseguir motivar al alumno, refrendar contenidos impartidos en el aula e, incluso, para trabajar valores sociales y valores educativos.

Los nuevos soportes tecnológicos han creado y modificado una generación. Bringué (2010), en su estudio sobre niños y adolescentes, los define de la siguiente manera:

«Los datos obtenidos con el estudio permite configurar una generación altamente equipada, multitodo, movilizada, emancipada, autónoma, interactiva, que se divierte en digital, que necesita relacionarse y que está expuesta a nuevos riesgos». (Bringué, 2010, p. 86).

Dicho estudio recoge que prácticamente todos los niños de entre 6 y 9 años tienen ordenadores personales y el acceso a Internet supera con creces las dos terceras partes de la población (teniendo en cuenta que el estudio es de hace 5 años y la implantación de móviles y tabletas ha crecido). Es una generación muy bien equipada y a la que se le denomina como “multitodo” porque, gracias a las nuevas tecnologías, encuentran un gran atractivo en realizar varias cosas a la vez, lo que también se ha denominado como “multipantalla”: navegar por Internet, ver la televisión, comer o hablar por el móvil son acciones que tienen lugar al mismo tiempo de un modo habitual.



Móviles, televisión, Internet y videojuegos conviven en la generación “multitodo”. Fuente: Bringué (2010)

También es una generación “movilizada”; el móvil es el dispositivo más generalizado, utilizado como teléfono pero también para videojugar y participar en redes sociales. En este estudio, a la pregunta “¿Dispones de un móvil propio?” se observa que entre los 6 y los 9 años aproximadamente un tercio de los menores reconoce tener un móvil en propiedad. Para los 12 años la cifra alcanza casi el 80% desde los 14 supera el 90%. El uso de móviles para videojugar crece de forma imparable. En abril del 2015 se daba a conocer el estudio de la Reunión Anual de la Sociedad Académica de Pediatría de Estados Unidos⁴⁰ en el que se reflejaba que más de un 33% de los bebés aprenden a jugar con los móviles antes que a andar o a hablar, porcentaje que aumenta al año de edad.

El uso de nuevos soportes, y el tiempo dedicado a ellos en la infancia, va en aumento a medida que transcurren los años. Otra encuesta más reciente, del Instituto Nacional de Estadística (INE) del 2014, sobre el equipamiento y el uso de las TIC en los hogares refleja que el uso de Internet y, sobre todo, del ordenador es ya una práctica mayoritaria antes de los 10 años. Dicha encuesta también recoge el uso del móvil en la infancia que sigue en ascenso: el 23,9 de los menores de 10 años tiene móvil y a los 12, el 64,3%

⁴⁰ Este estudio es una encuesta con 20 preguntas para averiguar cuando se expone a los niños pequeños por primera vez a medios móviles y cómo utilizan los dispositivos. Para el trabajo, se reclutó a padres de los niños de 6 meses a 4 años de edad que se encontraban en una clínica pediátrica en un hospital que atiende a comunidades minoritarias de bajos ingresos. Disponible en periódico ABC: <http://www.abc.es/tecnologia/moviles/20150426/abci-bebe-movil-jugar-hablar-201504260917.html> [Consulta: 6 agosto 2015].

Tabla 5. Porcentaje de menores usuarios de TIC por sexo y edad
Año 2014

	Uso de ordenador	Uso de internet	Disposición de móvil
Total	93,8	92,0	63,5
Sexo			
Niños	93,9	92,3	61,9
Niñas	93,6	91,6	65,3
Edad			
10	90,7	89,3	23,9
11	92,4	88,5	40,4
12	94,3	92,4	64,4
13	94,7	92,2	78,7
14	95,6	93,7	85,6
15	95,2	96,0	90,3

Fuente: Instituto Nacional de Estadística (INE), 2014. Elaboración propia.

El Estudio Menores de Edad y Conectividad Móvil en España: Tablets y Smartphones (Cánovas 2014)⁴¹, publicado en enero de 2014, nos ofrece una radiografía de los menores españoles actuales (de 11 a 14 años) y de su relación con las nuevas tecnologías y destaca que precisamente los móviles ofrecen a los padres la posibilidad de realizar una labor educativa para iniciarles en el manejo de las TIC y recomienda que el uso de estos dispositivos se realice lo antes posible, siempre bajo la tutela de un adulto. Los principales datos del estudio son:

- El 30% de los niños españoles de 10 años tiene un teléfono móvil. A los 12 años, casi el 70% y a los 14 años, el 83% tiene móvil.
- Los niños de 2 y 3 años acceden habitualmente a las terminales de sus padres a través de aplicaciones que ofrecen juegos, pintar, colorear y series de televisión infantiles.
- El 76% de los niños y adolescentes utiliza Whatsapp habitualmente y el 65% de ellos participa en algún grupo.
- El 23% publica habitualmente fotos y vídeos en Internet, un 33% lo ha hecho en alguna ocasión y un 44% no lo ha hecho nunca.
- El 72% de los usuarios de teléfonos móviles accede a redes sociales.

⁴¹ Es un estudio elaborado por el Centro de Seguridad en Internet para los Menores en España: PROTÉGELES, dependiente del Safer Internet Programme de la Comisión Europea, dirigido por Guillermo Cánovas. Los datos responden a una muestra de 1.800 encuestas realizadas a niños y niñas adolescentes de entre 11 y 14 años, con el objetivo de analizar la conectividad móvil y sus implicaciones.

- Los juegos, las aplicaciones de televisión y YouTube son las apps con las que se inician los niños en el uso de las tabletas y los móviles. Estas aplicaciones son también las favoritas de los más pequeños (2-3 años) y el Estudio refleja un dato importante: la mayoría de los padres no utilizan estos dispositivos con sus hijos pequeños para iniciarles en el uso y manejo de las TIC, sino para entretenerles. Dicho estudio prosigue en que, precisamente el juego es una forma de aprendizaje.
- El 52,5% de los niños juega habitualmente con sus dispositivos móviles. El 35,5% lo hace en alguna ocasión y sólo un 11% afirma no hacerlo nunca. El juego en móviles es más habitual en los chicos (60%) que en las chicas (48%).
- El 60% navega y busca información en Internet a través de sus móviles.
- El 92,5% de los menores se descargan aplicaciones móviles. La gran mayoría, un 90% descarga apps gratuitas.
- 1 de cada 3 menores reconocer haberse instalado aplicaciones que acceden a su información personal (32,5%). Y la mitad de ellos (52%) reconoce que nunca pide permiso a sus padres para descargar dichas aplicaciones.
- No saben vivir sin su móvil. El 27% de los menores de 11 a 14 años, reconoce no apagar nunca su teléfono y sólo el 30% lo apaga al irse a dormir.

Estos datos demuestran que los niños y preadolescentes españoles están equipados o tienen acceso a los móviles y ordenadores, los utilizan para videojugar y, en ocasiones, para buscar información en Internet, para chatear con los amigos a través de la gran red social infantil como es Whatsapp. Móviles y tabletas

El estudio de Pérez Geta para la Asociación de Fabricantes de Juguetes sobre el comportamiento de los consumidores de juegos y juguetes en niños de 8 a 12 años, también recoge la tendencia al alza del videojuego como uno de los juguetes preferidos. A los juegos y juguetes deportivos, las preferencias de los niños españoles son los videojuegos; el 67,5% declara que le gusta jugar mucho con videojuegos.

Tabla 6. Tipos de juegos y juguetes según las preferencias de los niños españoles

Actividades	Mucho	No lo sé	Poco	NS/NC
Juegos de construcciones y montajes	29,6	19,1	47,1	4,2
Juegos de preguntas y respuestas	51,2	24,5	21,0	3,4
Juegos de profesiones	32,7	26,4	35,2	5,7
Videojuegos (electrónicos y audiovisuales)	67,5	13,0	15,6	3,9
Juegos de imitación del hogar y entorno (estudios, maletines)	27,3	28,6	38,3	5,8
Juegos de soldados, muñecos, escenarios	27,5	21,1	46,3	5,1
Muñecas	18,3	14,5	57,9	9,3
Cochecitos, accesorios y equipos de muñecas	17,5	21,4	53,3	7,8
Peluches y similares	32,7	24,2	35,0	8,0
Juegos de mesa y sociedad (azar, rol, tablero, cartas, magia)	70,1	15,0	11,9	3,0
Juegos de misterio	67,0	16,1	13,5	3,4
Juguetes e instrumentos musicales	35,6	28,0	30,6	5,8
Juegos instructivos / educativos (memoria, cálculo, naturaleza)	39,2	27,9	27,3	5,5
Maquetas (vehículos y miniatras a escala)	36,9	21,8	36,3	5,0
Vehículos montables gran tamaño (bicicletas, motor a pedales)	55,6	17,3	21,8	5,3
Juegos y juguetes deportivos	69,3	15,3	12,2	3,2
Juegos de playa y artículos para el aire libre	57,6	21,4	17,1	3,9
Juegos de disfraces	35,0	23,5	36,8	4,6
Billares, futbolines, juegos de salón	55,2	17,5	23,0	4,3
Coches, vehículos pequeños y accesorios	28,6	24,5	40,3	6,6
Puzzles, rompecabezas y encajes	39,5	25,3	29,8	5,4
Material escolar	40,3	23,0	31,0	5,7
Juguetes científicos / experimentos	63,3	17,5	16,1	3,1
Trenes eléctricos y pistas de coches	38,2	20,7	34,9	6,2
Juguetes electrónicos, robots, coches teledirigidos, etc.	50,3	19,1	27,1	3,5

Fuente: Estudio Pérez-Geta 2010.

Según dicho estudio, los más videojugadores son los niños, sobre todo de entre 8 y 9 años y dentro de un status socioeconómico de clase alta.

El Anuario de la industria del videojuego 2014, que anualmente publica AEVI⁴², coloca a España como el cuarto país videojugador de Europa, detrás Francia, Alemania y Reino Unido. En España ya hay 14 millones de usuarios de videojuegos, un 40% del total de la población, aunque otros trabajos más recientes, como el Libro Blanco de los Videojuegos 2015, hablan de 19,5 millones de usuarios.

⁴² La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, fue constituida en Madrid en el año 1997, y hoy integra a las empresas cuya actividad consiste en la producción, edición, importación y/o distribución de videojuegos en todo tipo de soportes y formatos, representando más del 90% del consumo en el mercado español. Hoy se llama Asociación Española de Videojuegos (AEVI) Esta investigación fue publicada en noviembre de 2012 y analiza las respuestas de 15.140 europeos de entre 15 y 64 años, más de 1.300 sólo en España.
http://www.aevi.org.es/index.php?option=com_mtree&task=att_download&link_id=72&cf_id=30

Los datos más importantes del estudio de ADESE, referidos a la franja de edad de este estudio, son:

- Los videojugadores españoles de entre 11 y 64 años dedican de media 5,7 horas a la semana a jugar.
- El 77% de los videojugadores de entre 11 y 14 años consumen videojuegos en cualquier formato y pantalla, seguidos del 75% de los niños de entre 6 y 10 años
- Juegan tanto a videojuegos físicos como online (7 millones de usuarios cada uno) y las aplicaciones móviles cuentan con 6 millones de jugadores.
- Las plataformas preferidas para videojugar son los ordenadores con un 23% (8 millones de usuarios) y las videoconsolas con un 20% (7 millones de usuarios). Les sigue los teléfonos inteligentes o *smartphones*, plataformas preferidas por un 19% de la población. De momento, jugar con la tableta es una opción que solo cuenta con la preferencia del 10% de los usuarios.

La tendencia al alza del sector de videojuegos se aprecia en los datos de este último informe. El consumo en el sector alcanzó los 996 millones de euros, en 2014 en España, por lo que se consolida como la primera industria de ocio audiovisual e interactivo; supone un incremento del 6,8% respecto a 2013.

Los españoles invertimos y gastamos mucho dinero en este nuevo sector del ocio, 243 millones de euros en consolas de sobremesa y 58 millones de euros en consolas portátiles. A ello hemos de sumar los videojuegos vendidos: 9.825.000 unidades de videojuegos, 1.105.000 consolas y 4.444.000 periféricos.

2.3.1. Historia de los videojuegos

La fecha de la creación del primer videojuego no queda clara y depende del manual consultado. Algunos autores citan *Tennis for Two* de 1958 como el primer verdadero juego; sin embargo, la mayoría centra el nacimiento de los videojuegos en 1962 cuando Steve Russell creó *Spacewar* en los laboratorios informáticos del Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT).



Steve Russell, creador del primer videojuego. Fuente: Bad Hais Days^{43/}

En 1966 Ralph Bera desarrolla un proyecto de videojuego, *Fox and Hounds* que da inicio al videojuego doméstico, una idea que evoluciona hasta convertirse en la *Magnavox Odyssey*, el primer sistema doméstico de videojuegos (1972) que se conectaba a la televisión y que permitía jugar a juegos ya pregrabados. En la década de los 70 conviven los sistemas domésticos con las máquinas recreativas. Existe ya una industria del videojuego que en Japón apuesta por el mundo de las consolas domésticas (Nintendo) y en Europa se decanta por los microordenadores (Belli 2008).



Magnavox Odyssey, el primer sistema doméstico de videojuegos Fuente: Retro Informática⁴⁴

Uno de los primeros fenómenos sociológicos que creó la industria de los videojuegos es el conocido como “comecocos” en 1980, diseñado por Tor Iwatani. Su idea era muy simple: nos sitúa en un laberinto en donde nuestro reto es comer puntos y frutas mientras se evita que los fantasmas atrapen al jugador.

⁴³ Véase: <http://badhairdays.net/2014/03/22/historia-de-los-videojuegos-parte-1> [Consultado 5 mayo 2015].

⁴⁴ Véase: <http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html> [Consultado 5 mayo 2015].



Comecocos y máquinas recreativas. Fuente: Instituto de los Andes

En los 90 se produce un gran cambio al introducir el videojuego masivamente en los hogares (García-Valcárcel 2000); aumenta considerablemente el número de jugadores y se introduce el CD-ROM como plataforma de juego. Paralelamente las compañías empiezan a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, sobre todo para los ordenadores PC. Rápidamente los videojuegos copan el mercado gracias a la PlayStation y a la Nintendo 64. Surgen entonces las videoconsolas portátiles como la Game Boy (Nintendo) que pronto se hace un hueco en el mercado eliminando prácticamente al resto. Nintendo triunfa en sus versiones portátiles porque apuesta por la jugabilidad y la capacidad técnica de los juegos. Esta década, además, fue clave en la evolución del videojuego. Se creó la primera escuela de programación de videojuegos, apareció la World Wide Web y surgió la consola más popular, la PlayStation con juegos que aún se usan en la actualidad como *Final Fantasy*, *Resident Evil* o *Gran Turismo*.

La década del 2000 se centra en el desarrollo de las videoconsolas y el lanzamiento de la Xbox 360 que convive con la PlayStation 3 de Sony y la Wii de Nintendo. Evolucionan y muy pronto, a los pocos años, tal y como se observa en el siglo actual, se trata a los videojuegos como una forma artística con unos estándares similares a los de las películas o la literatura. (Koster 2004). Actualmente, existe una convivencia armoniosa entre la televisión y los videojuegos, sobre todo porque ambos se retroalimentan: éxitos de televisión o cine pasan al mundo del videojuego y a la inversa (Aranda 2009). Si en los años 90 triunfaba el videojuego y, posteriormente, la película *Super Mario Bros*, en el 2014 el cine de nuevo se nutría del videojuego *Need for Speed*.

La recuperación del mercado de las consolas, sin duda, va a contribuir al crecimiento de las ventas de videojuegos en soporte físico en los próximos años, según los datos

del Informe Anual del sector de los contenidos digitales en España 2015 (publicado por el Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Si, ONTSI). Adicionalmente, la conectividad a Internet y las funcionalidades sociales que incorporan estos dispositivos los convierten en una pasarela de ocio interactivo que va más allá del propio juego, permitiendo a los usuarios complementar la oferta disponible con acceso a servicios de videoclubs online, redes sociales o servicios de distribución de música en streaming. A pesar del crecimiento de las ventas de consolas, y consecuentemente de videojuegos en soporte físico, la distribución online de videojuegos va a continuar ganando cuota de mercado en los próximos años.

A los videojuegos no les ha sido fácil encontrar un hueco porque se han considerado como algo exclusivamente infantil o como un pasatiempo trivial, un arte menor. Sin embargo, el auge de los videojuegos (gracias a los nuevos dispositivos como los móviles y las tabletas) y la edad de los videojugadores, que cada vez son más adultos, les ha hecho un lugar en el ocio y, además, preferente. Un ejemplo es uno de los videojuegos, a priori, más sencillo, como es el *Candy Crush* y, sin embargo, es una de las aplicaciones más descargadas en todo el mundo; se calcula que más de 500 millones de personas han jugado alguna vez a este videojuego.

La evolución de los videojuegos ha sido muy rápida y ascendente. Al igual que el resto de los medios audiovisuales «han configurado sus particularidades ficcionales y sus usos y costumbres a partir de unos contextos sociales y culturales cambiantes» (Planells 2015, p. 71). Si hace unos años se consideraba como un entretenimiento más bien trivial, para muchos usuarios los videojuegos supusieron su primera toma de contacto con la informática (Cornella 1995), hoy se consideran la puerta de entrada a las TIC para niños y jóvenes, se familiarizan con las nuevas tecnologías. Hemos pasado de una concepción aislada del videojuego a una concepción social porque videojugamos o compartimos el videojuego con nuestro móvil, en solitario, con amigos, o en las plataformas online.

2.3.2. Definición de videojuego

La historia de los videojuegos no es del todo reciente, sin embargo no existe aún una definición unificada sobre el término videojuego como afirma Rodríguez (2002). Repasando las variadas y numerosas definiciones y, aunque no se coincide con una de ellas totalmente, se observa que tienen aspectos en común que reflejan qué es un videojuego: el componente lúdico (en el que las reglas son una parte importante),

interactivo, cultural, y el aprendizaje. Es decir, las definiciones del videojuego se acercan a la síntesis de lo que es y ha sido el juego tradicional.

Al igual que el juego, el videojuego produce alegría, placer y satisfacción, entretiene y divierte, hay unas reglas y un reto a vencer. Se realiza durante un tiempo y un espacio determinados y contribuye al desarrollo de la personalidad, entrena para la vida adulta porque es una fuente de aprendizaje y por lo tanto contribuye a la superación personal, proporciona confianza y actúa como estimulante de superación personal.

2.3.2.1. Diversión y reglas

Podemos partir de la definición de videojuego elaborada por Levis (1997, p. 27), una de las más utilizadas en los estudios académicos, quien destaca que «un videojuego consiste en un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas».

Juul (2005, p. 58) sostiene que las reglas son los elementos que estructuran y organizan el juego. Las reglas imponen límites, nos obligan a tomar caminos específicos para conseguir objetivos, nos permiten entender el mundo del videojuego y al mismo tiempo lo hacen justo, igualitario y emocionante.

Para Salen y Zimmerman (2004, p. 122) las reglas constituyen la estructura formal del juego y, tiene las siguientes características:

- Limitan la acción del jugador.
- Son explícitas y sin ambigüedades.
- Están compartidas por todos los jugadores, son fijas.
- Son obligatorias.
- Se repiten.

Mientras que en la mayoría de los juegos tradicionales las reglas están claras o se pactan antes de empezar, en los videojuegos solemos ir descubriéndolas a medida que investigamos o probamos lo que podemos hacer, lo que está permitido y lo que no. La mayoría de las reglas que encontramos en los videojuegos no vienen dadas como punto de partida explícitos; al contrario, su descubrimiento forma parte del mismo juego. La deducción de las reglas es parte del trabajo del jugador y del placer que le reporta. El diseñador puede sugerir una serie de reglas, pero es el jugador, a partir de su sentido de uso, quien tiene la última palabra, es decir, quien verá la regla que ha de seguir para superar el reto (Frasca 2001).

En un buen juego, las dinámicas adaptativas y las dinámicas interactivas trabajan para que el jugador se acerque a alcanzar el estado mental conocido como flujo o *flow* (Sherry 2004) o estado óptimo de experiencia interna. Csikszentmihalyi (1996) acuñó este concepto para explicar el placer que encontramos realizando actividades cotidianas. Los artistas se aíslan del mundo que les rodea y describen esta experiencia de inmersión, concentración y aislamiento desde el placer intenso: la conciencia está ordenada y la gente desea dedicarse a aquello que está haciendo por la satisfacción del grupo.

La experiencia del flow puede resumirse en 4 puntos:

- Una concentración focalizada e intensa en aquello que se está realizando.
- La sensación de control sobre las propias acciones.
- La distorsión de la experiencia temporal, la sensación de que el tiempo pasa rápidamente
- El vivir la experiencia como algo placentero. Muchas veces el objetivo es una excusa por la cual disfrutar del proceso.

2.3.2.2. Interactividad y juego

El concepto de interactividad se ha convertido en una palabra emblemática. El jugador es quien da vida a los personajes y hace avanzar la narración, aunque no todos los juegos precisan de un mismo nivel de interactividad. Sin embargo, el término “interactividad” para algunos autores es un término confuso, posiblemente porque la RAE ya lo define como un diálogo entre ordenador y usuario, un diálogo aparentemente difícil de concebir, pero un diálogo real porque cualquier plataforma de videojuego, si bien es cierto es que una herramienta, también se convierte en “algo” con lo que compartimos un tiempo, una diversión, un reto.

El término interactivo es tan ambiguo que algunos autores consideran que es necesario sustituirlo por otro. Aarseth (1997) prefiere hablar de “ergodicidad” o “actividad no trivial” que define el cibertexto. Juul (1999, p. 21) añade que: «los juegos de ordenador son interactivos porque las acciones del jugador desempeñan una función al determinar los acontecimientos del juego». Para otros teóricos como Frasca (2001) o Murray (1997)), la posibilidad del jugador de producir una transformación en el juego o “texto”, mediante alguna manipulación requerida en la realización del juego,

como por ejemplo, la imposición o aplicación de una regla, es lo que define la interactividad de formas tales como el videojuego.

Crawford (1984) centra en la interactividad del videojuego la gran diferencia con otros juegos estáticos porque en el videojuego existe simulación, se avanza acorde al esfuerzo y la actividad del jugador. De esta forma, es posible diferenciar la “interactividad” del videojuego de la proporcionada por los menús de DVD, donde la ordenación del material se puede situar bajo control del espectador, pero no se permite ningún potencial transformador.

Marqués (2000a), añade otras características que se acercan más al concepto que actualmente tenemos del videojuego al describirlo como juego electrónico interactivo que oferta una serie de actividades lúdicas (contenido), cuyo punto de apoyo común es el medio que se utiliza (plataforma electrónica), con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y de la plataforma tecnológica que utiliza (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo, red telemática, teléfono móvil).

En esta línea de investigación se mueve James Newman en su libro *Videogames* (2012) quien analiza el debate actual que existe sobre los videojuegos: una forma cultural, que aumenta año tras año de usuarios, o como algo monótono que solo puede captar la atención de los previamente convencidos. Newman destaca que no es algo pasajero, independientemente del volumen económico y comercial que mueve, o por su popularidad, sino porque los videojuegos son un ejemplo relevante de interacción persona-ordenador. De nuevo se nos habla del concepto de interactividad y añade un concepto nuevo y, considero que esencial en la definición del videojuego, dado que la define como una forma cultural, parte del mundo en el que nos movemos que contribuye a su construcción y a su cambio.

2.3.2.3. El videojuego como recurso cultural

Los videojuegos son una herramienta a través de la que podemos crecer como personas gracias a las competencias y a las habilidades que nos permiten desarrollar. Aranda (2009) desglosa la definición de videojuegos señalando que son:

- (a) Sistemas basados en reglas con
- (b) objetivos que se logran superar con
- (c) el esfuerzo y la interacción de los jugadores, así como con su

- (d) vínculo emocional, que se ponen en práctica a través de un software informático y mediante
- (f) ordenadores o consolas y otras plataformas tecnológicas.

Nos permiten aproximarnos al mundo, conocerlo, porque además del esfuerzo y la interacción que realizamos establecemos un vínculo emocional que, de nuevo, nos lleva al aprendizaje porque son un **recurso cultural**:

«Son herramientas básicas de aprendizaje y socialización que aportan al jugador competencias y habilidades instrumentales y sociales». (Aranda 2009, p. 8)

Tal y como se ha comentado, los videojuegos a veces se convierten en una prolongación de un formato, considerado ya cultural, como es una película. En otras ocasiones, abre paso o inicia una historia que se desarrolla posteriormente en el cine y en la televisión. El personaje de Super Mario Bros es tan importante para la generación actual y es un referente como lo ha sido para otras generaciones Mortadelo y Filemón, personajes protagonistas de cómics, películas, libros y videojuegos.

2.3.2.4. El videojuego como aprendizaje

El videojuego nos pide la inmersión en una historia, en un proceso que hemos de seguir, nos exige concentración y todo ello motiva un interés por el descubrimiento. El afán por mejorar las competencias que proporciona el videojuego interesa y mucho a algunos académicos que han comenzado a definir con fuerza la disciplina del Game-Based Learning (GBL), aprendizaje basado en juego. Prensky (2001) es uno de los autores referentes en GBL, por su dilatada publicación en educación y TIC y sobre todo en su libro *No me molestes mamá que estoy aprendiendo*, obra en la que destaca 3 aspectos que hacen interesante, por no decir imprescindible, el uso de los videojuegos dentro del campo del aprendizaje formal e informal:

- Confluyen las necesidades y el estilo de los estudiantes actuales.
- Es versátil, adaptable a casi cualquier materia, información o habilidad si se utiliza correctamente
- Es motivador pero, fundamentalmente, es divertido.

En la misma línea, Egenfeldt-Nielsen (2009) ha demostrado que el aprendizaje está incorporado en la estructura misma de los videojuegos; aprender es, rehecho, un pre-requisito para jugar; recupera la característica básica que liga el juego al aprendizaje.

Una de las referentes en el estudio de los videojuegos en España es Begoña Gros (2000), quien destaca determinados atributos que recogen y resumen las características de los videojuegos destacadas por otros autores:

- *Los videojuegos integran diversas notaciones simbólicas.* En la mayoría de los juegos actuales podemos encontrar informaciones textuales, sonido, música, animación, vídeo, fotografías, imágenes en tres dimensiones. Y todas estas notaciones, en una sola pantalla. (Greenfield, 1996).

- *Los videojuegos son dinámicos.* Las imágenes producidas por el ordenador pueden crear modelos de cualquier fenómeno real, posible o imaginario. En este sentido, la creación de simulaciones y entornos virtuales se va haciendo cada vez más sofisticada y el usuario tiene una sensación cada vez mayor de implicación en las historias ofrecidas a través de la pantalla.

- *Los videojuegos son altamente interactivos.* La mayoría de los juegos de ordenador son altamente interactivos. El grado de interactividad de un medio puede medirse a través de muchas variables diferentes, Lévy (1998) destaca las siguientes:

- ▶ Las posibilidades de apropiación y de personalización del mensaje recibido, sean cual sea su naturaleza.
- ▶ La reciprocidad de la comunicación.
- ▶ La virtualidad.
- ▶ La implicación de la imagen de los participantes en los mensajes.
- ▶ La telepresencia.

2.3.3. Por qué se videojuega

El videojuego es un tipo de juego con unas características determinadas, una forma de divertirnos, pasar un rato agradable, de ocio, en el que además sentimos emoción por la superación de los retos que vamos consiguiendo. Pasamos niveles, lo hacemos durante un tiempo estipulado y sentimos cómo vamos superando fases que provocan satisfacción. Son retos e incluso auto-retos que nos vamos marcando. Es una de las

mejores herramientas para pasar el tiempo de ocio ya que aúna los elementos básicos que conforman el desarrollo y el éxito (Cameron 2010).

Los videojuegos también son una herramienta que, para las primeras generaciones, supusieron la primera toma de contacto con la informática (Cornella 1995) y para los niños actuales son una entrada a un mundo nuevo en el que se le permite la experimentación y el descubrimiento (Curran 2004).

«Es un ejemplo de convergencia entre las industrias de las telecomunicaciones, la informática, la electrónica del consumo y el entretenimiento» (Levis 1997, p. 27)

Rouse (2001: 2-19) identifica una variedad de motivaciones y expectativas del jugador entre las que sobresalen especialmente tres: desafío, inmersión y el hecho de que los jugadores esperan hacer, no mirar. El desafío y la novedad son dos de los aspectos que más destacan los propios videojugadores. Los juegos han de presentar situaciones nuevas y emocionantes, entornos interesantes para explorar. Sherry y otros autores (2001) también destacan la importancia del desafío en su estudio sobre los usos y gratificaciones del videojuego. Es fundamental destacar que los jugadores quieren trabajar por sus recompensas. Se juega para ganar, para luchar contra un desafío, contra un obstáculo que ha de ser lo más real posible y que requiera esfuerzo.

Según Rouse (2001), la primacía que se da al hecho de hacer y actuar que es lo que convierte las “escenas de corte no interactivas” en algo tan atractivo para los jugadores. Las escenas de corte son secuencias en las que el jugador no tiene un control directo mediante el interfaz del juego. Para Rouse, el jugador del videojuego se sitúa en el centro de la acción, se introduce de forma efectiva en el mundo del juego.

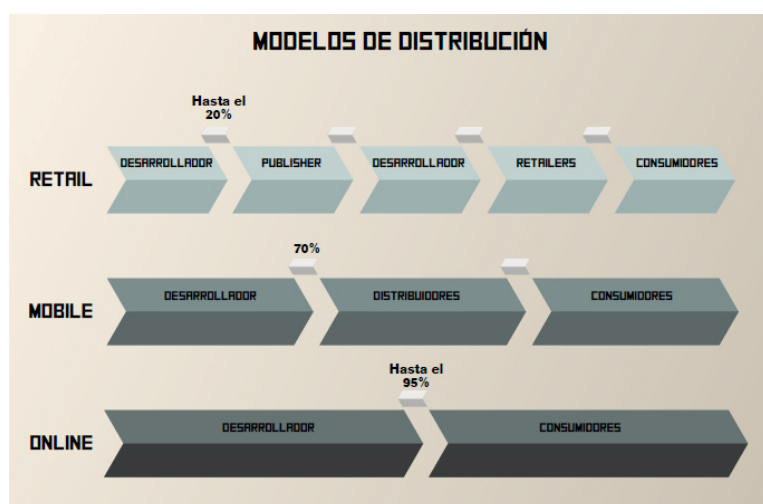
Las normas parecen ser el núcleo de la mayoría de definiciones de juegos. Caillois (2001) y Huizinga (1950) realizan una importante distinción, basada en el sentido común, entre “play” y “game”. Mientras que el “play” se considera libre, el “game” se caracteriza por los límites de los sistemas de normas. Volvemos de nuevo a las normas establecidas también en el juego; unas normas que nos vienen dadas pero que también exigen cierta intuición y creatividad porque el videojuego habitualmente no viene acompañado de un manual de instrucciones, sino que es el propio jugador quien, con su experiencia y reflexión, las va conociendo e interpretando.

A la interactividad se ha de añadir la carga emotiva y emocional despertando un interés en el videojugador difícil de alcanzar con otras herramientas.

2.3.4. Plataformas de juego

De los inicios del videojuego en los salones recreativos en los años 80, en donde los jóvenes podían poner en práctica sus cualidades frente a la máquina e incluso retar a sus amigos, pronto se pasó al juego en el hogar a través de la videoconsola, el ordenador o la televisión. A estos soportes, no hace ni un lustro, se añadía la tableta y el móvil, por lo que el mundo del videojuego se divide en dos grandes modelos comerciales según su vía de distribución: el *retail* y el digital.

El modelo *retail* hace referencia a la tradicional venta de videojuegos en un formato físico. Según *El Libro Blanco del Videojuego de 2015*, hasta el 2010 fue el modelo de distribución dominante; sin embargo hoy la distribución online es posible que llegue al 95% de los ingresos dependiendo de las plataformas.



Fuente: Libro Blanco Videojuegos (2015)

Estos videojuegos distribuidos por *retail* estaban orientados al gran videojugador que jugaba varias horas a la semana, que pagaba por un producto del que esperaba mucho. Sin embargo, el lanzamiento de la Wii y de la Nintendo en 2003 propició la aparición de nuevo jugador, el *casual*, que prefiere sesiones más cortas, gratificantes, que se decanta por juegos baratos o gratis de todo tipo de temáticas.

El Libro Blanco del Videojuego apunta a un mayor crecimiento de los videojuegos en los dispositivos personales, como el *Smartphone* y el *smartwatch*, con una tasa del 15,4%. Le seguirán en crecimiento las tabletas y videoconsolas portátiles (9,3%), los ordenadores (6,9%) y los dispositivos de entretenimiento como las videoconsolas o las gafas de realidad virtual (2,3%). La tendencia es videojugar en todo tipo de plataformas, sobre todo en España dado que ocupa el 2º puesto mundial en cuanto a jugadores que utilizan múltiples dispositivos. El 31% de los videojugadores españoles

lo hacen en cuatro principales pantallas: PC, videoconsolas, videoconsolas portátiles y dispositivos móviles.

El tipo de videojuegos que analiza el presente estudio pertenecen al modelo digital *online* y concretamente al jugador *casual*, que usa la web para acceder a juegos cortos, sencillos y gratificantes como los que ofrecen las plataformas de la televisión Digital Terrestre (TDT) infantil española. Son gratuitos, a veces incluso tienen publicidad o publicitan un producto o marca, “*adgames*”, relacionado con una serie de televisión o película. Si bien son juegos online, los videojuegos de la TDT son, casi en su totalidad, para jugar una sola persona y no permiten contactar con otras personas.

La plataforma que sí permite este contacto, una de las preferidas por los adolescentes, es YouTube, una red social relativamente joven (nació en 2005) de la que aún existen escasos datos sobre su relación con la infancia. Es la gran red social del audiovisual; cada minuto se suben más de 100 horas de vídeo⁴⁵ y más de mil millones de usuarios únicos visitan mensualmente este portal. España es el quinto país europeo que más visita YouTube (Codina 2014, p. 17).

YouTube ha generado un nuevo concepto, los *youtubers*, anglicismo que se refiere a la persona que publica vídeos de creación propia en esta plataforma online. Los rankings de los *youtubers* españoles con más visitas nos llevan al videojuego y al entretenimiento: El Rubius, Vegetta777 o WilklyRex cuentan con millones de seguidores que pasan largos minutos, casi horas, escuchando cómo su ídolo *youtuber* videojuega a través de la red. En España estos *youtubers* son jóvenes de entre 20 y 30 años, pero se observa que la edad se va reduciendo. Un ejemplo es Evan, un niño de 8 años, con su propio canal en YouTube que habla sobre juguetes y videojuegos y se ha convertido en todo un fenómeno en Estados Unidos (sus ganancias anuales están sobre el millón de dólares).

Se desconoce el número de usuarios españoles de YouTube menores de 14 años porque Google, propietaria de YouTube, no permite abrir en España una cuenta a niños menores de esta edad (en Estados Unidos se permite a los 13 años). Sin embargo, el consumo de vídeos a través de esta plataforma crece a ritmos vertiginosos incluso en niños de ocho o diez años⁴⁶. El periódico *The Wall Street Journal* también recoge los datos del estudio de *The Marketing Store* donde se refleja

⁴⁵ Datos del blog Coodex Tech-marketing.

⁴⁶ Los datos de este estudio, se recogen en el periódico La Razón. Disponible en: <http://www.larazon.es/opinion/tribuna/youtube-para-ninos-YX8145991#.Tt1tjlfm9LhKs> [Consulta: 7 de agosto 2015].

que un 93% de los niños de entre ocho y once años asegura ver vídeos en YouTube e, incluso, un 69% de ellos dicen tener su propia cuenta, a pesar de las restricciones de la plataforma pero es sencillo darse de alta; tan solo mentir en la fecha de nacimiento. Esta trampa es la misma que realiza cualquier menor para tener un servicio de correo electrónico en Gmail.

¿Los niños españoles utilizan YouTube? La respuesta es afirmativa con tan sólo mirar los vídeos más visitados en esta plataforma. En el ranking de la web Trecebits⁴⁷, de junio de 2015, aparecen en los cuatro primeros puestos el vídeo del pollito amarillo, las canciones de los payasos de la tele, *colors songs collections* (vídeo que a través de canciones enseña los colores a los más pequeños y, en cuarto lugar, uno de los capítulos del personaje infantil *Pocoyó*.

Es paradójico que no haya datos en España sobre YouTube e infancia a pesar de ser una relación más que real como lo demuestra el hecho del lanzamiento de la aplicación para Android YoutbeKids el pasado 23 de febrero. Una app que no ofrece nada nuevo de lo que puede encontrarse directamente en canal YouTube pero que sí posibilita un control parental. Este canal nace por una demanda y una realidad, tal como reconoce el *product manager* del proyecto, Shimrit Ben-Yair⁴⁸: «Los padres nos estaban pidiendo constantemente si podíamos hacer de YouTube un lugar mejor para sus hijos. Cada año hemos registrado un crecimiento del 50 por ciento en tiempo empleado en YouTube, pero en los canales de entretenimiento familiar, es más del 200 por ciento».

Además de ver vídeos, los niños también consumen otro tipo de contenidos, los *gameplays* (Codina 2014, p. 213) que son vídeos en los que se reproduce una `partida grabada por un jugador. Codina diferencia tres tipos:

- El vídeo de una partida en el que el youtuber añade los comentarios a posteriori, una práctica no muy habitual.
- El vídeo de la partida con los comentarios del youtuber mientras juega.
- El vídeo de la partida, con un pequeño recuadro, en el que podemos ver el *youtuber* mientras juega y comenta videojuego. Es uno de los vídeos

⁴⁷Trecebits es una web especializada en redes sociales y periodismo 2.0

⁴⁸Declaraciones recogidas en una entrevista publicada por el periódico El Mundo. [Consulta: 9 de agosto 2015]. Disponible en:

<http://www.elmundo.es/tecnologia/2015/02/20/54e76c2ae2704e53108b45d4.html>

más habituales porque el espectador puede ver el desarrollo del juego y las reacciones de su ídolo, el youtuber videojugador.

2.3.5. Clasificación de los videojuegos

La tipología de los videojuegos es muy diversa y a esta diversidad se añade la complejidad de ser un campo en constante crecimiento que, además, bebe de otras industrias culturales, por lo que existen diversas clasificaciones. En este trabajo, se mencionan las que se consideran más interesantes para el ámbito de estudio realizado.

Las clasificaciones más habituales hacen referencia a su evolución, tipología, temática y género. Precisamente la **clasificación por género** se empezó a realizar muy pronto. Los hermanos Alain y Frédéric Le Diberder (1998) organizaron ya en 1993 los géneros de los videojuegos en tres campos:

- a) Simulación: deporte, vehículos guiados por láser, estrategia militar.
- b) Reflejos: deporte, acción, tiro, lucha, juegos de plataforma.
- c) Reflexión (RPG, aventura, tablero, estrategia).

El tipo de género en los videojuegos llevó a Buckingham y Scanlon (2003) a clasificar los videojuegos un sentido parecido al cinematográfico. De este modo, las películas se convierten en videojuegos (*Star Trek*, *Indiana Jones*) y los videojuegos en películas (*Lara Croft*, *Final Fantasy*).

Uno de los primeros en investigar sobre los videojuegos fue Egenfeldt-Nielsen (2005), que recoge la **evolución y transformación** que han tenido, parecida a la evolución de algunos principios de aprendizaje. Nos hablan de tres generaciones, un modelo actual en el que, además de habilidades básicas e interactividad, impera la participación.

Tabla 7. Evolución de los videojuegos.

1ª GENERACIÓN	2ª GENERACIÓN	3ª GENERACIÓN
Juegos de arcade	Juegos basados en percepción andamiaje, reflexión del usuario	Juegos basados en contextos abiertos, creación de contextos en juego, mundos virtuales, juegos colaborativos
Modelo conductista focalizado en la conducta del usuario	Modelo constructivista focalizado en el usuario	Aprendizaje sociocultural, aprendizaje situado
Habilidades básicas	Interactividad	Participación

Fuente: Egenfeldt-Nielsen 2005

La clasificación de los videojuegos por **tipología** es una de las más habituales. Meggs (1992), fue uno de los primeros en realizarla y establece cinco categorías de videojuegos en función del tipo:

1. Juegos de acción/aventura: Los personajes recorren distintos escenarios o entornos y vencen a enemigos o superan circunstancias difíciles).
2. Juegos de acción/arcade: Ponen en práctica distintas habilidades para destruir o defenderse de invasores espaciales u otro tipo de atacantes.
3. Juegos de simulación: Réplicas de actividades como la conducción de un coche de carreras.
4. Juegos de deportes: Muy extendido y popular el videojuego de fútbol de la FIFA.
5. Juegos de estrategia: Desde juegos de ajedrez a juegos orientados a la solución de crímenes misteriosos.
6. Juegos de los negocios de bolsa: orientados principalmente a adultos.

En aquella década la pediatra estadounidense Funk (1993) clasificaba los videojuegos partiendo de la propia temática que desarrollan los juegos, atendiendo a su carga violenta o educativa, influida posiblemente porque en los años 90 el debate sobre la violencia de los videojuegos o sobre su carácter educativo, estaba en pleno apogeo. Es una clasificación que se nos queda hoy obsoleta porque sólo distingue entre juegos de violencia fantástica, deportivos, educativos o generales; en esta última clasificación

cabe todo dado que, según Funk, el objetivo es vencer a la máquina y este objetivo es común en todo videojuego precisamente por su interactividad.

La clasificación más habitual de los videojuegos, teniendo en cuenta **las características** del mismo, una clasificación en la que coinciden gran parte de los autores y que responde al tipo de videojuegos más vendidos o jugados en España. Siguiendo la clasificación realizado por Martín y otros (1995), la FAD (2002, p. 17), Berens y Howard, Gros (2008), Gros y Grup F9 (2004), establecemos la siguiente clasificación sobre la que se basará el análisis de los videojuegos de la TDT infantil española:

- a) **Arcade**. Son los juegos de ordenador más tradicionales, los primeros que aparecieron en el mercado. El jugador va pasando de pantalla aplicando destrezas psicomotrices, principalmente, siempre que supere una serie de pruebas de destreza. La rapidez en responder a estas pruebas es una de sus características. Han sido diseñados para todas las edades, pero son mucho más abundantes para los niños y niñas pequeñas. Estalló (1995, p. 134) los define como .aquellos videojuegos cuya principal característica es la demanda de un ritmo rápido de juego, y que exigen tiempos de reacción mínimos, atención focalizada y un componente estratégico secundario. Este último, si bien puede estar presente en el juego, resulta de relativa sencillez y no varía de una partida a otra.

Curiosamente, esta terminología está en desuso. Lo cierto es que de Arcade nos habla Martín y la clasificación de la FAD pero los autores actuales que analizan los videojuegos, lo han desechado. Es un término muy amplio, donde cabe todo, un término que, si bien daba cabida a los videojuegos durante sus primeros años de nacimiento, hoy este mundo exige más especialización porque, de hecho, la habilidad psicomotriz está presente en todos los videojuegos, sea cual sea su clasificación o tipología. Por lo tanto, se abandona esta clasificación por su amplitud y generalidad.

- b) **Aventura**. Marín, FAD, Berens, Gros. Su gran desarrollo tuvo lugar en los años 90 y están entre los preferidos de los usuarios. Gros (2004) señala como referentes *King Quest*, *The secret Monkey Island* e *Indiana Jones*. En este caso, la aventura es el elemento fundamental del juego, que incorpora una alta interactividad y por lo tanto se han de tomar decisiones de forma constante y muy rápida, superar dificultades, resolver problemas o derrotar a sus enemigos.

- c) **Estrategia.** Martín (1995) destaca que son videojuegos en donde se reproduce una situación compleja en la que el jugador ha de controlar una serie de variables y así conseguir una meta concreta. Gros (2004) añade la importancia de la planificación en este videojuego para poder avanzar. La estrategia forma parte de muchos juegos, sobre todo de guerra, como el *Age of Empires*.
- d) **Juegos de rol.** Son juegos nuevos que han tenido una evolución rápida en los últimos años. Si para Martín (1995) eran una simulación de juegos de mesa en los que se cambiaba la plataforma (ahora es el ordenador el director del juego) con unas reglas similares. La FAD (2002) ahonda más en este concepto y añade una idea clave en lo que entendemos hoy como juego de rol: el jugador es quien asume el papel, el rol, del personaje y ya no se relaciona con juegos de mesa sino con juegos de aventuras o combates como el tan aclamado *Final Fantasy*. Es un referente de juego de rol también para Gros (2004 y 2008) que considero, acaba de definir este tipo de juegos dado que, además de relacionarlos también con los juegos de aventura, se basan en la resolución de enigmas que dependen de una evolución del personaje; es decir, ya no se trata de sólo de asumir un rol sino de evolucionar. A estos juegos también se les ha denominado MUD (*multi user domain*) porque pueden jugarse en red con varios usuarios al mismo tiempo.
- e) **Simuladores.** Tal y como indica su propio nombre, son videojuegos que simulan situaciones reales, habitualmente relacionados con deportes: simuladores de vuelo, de conducción de vehículos o coches de carrera, motos... es uno de los videojuegos más antiguos y más populares en los salones de juego de los años 80 y 90. Martín (1995) y FAD (2002). sí recogen esta categoría y, de nuevo, Gros (2004 y 2008) los destaca como uno de los más importantes y al que le dota de un componente transversal al resto de géneros. Un ejemplo, además de los simuladores de vehículos, es el popular videojuego de *Los Sims*, el primer videojuego en el que el jugador crea una comunidad, simula vivir con y como ellos. Se han vendido más de 100 millones de copias.
- f) **Juegos de mesa.** Cartas, solitario, ajedrez, buscaminas, parchís... han sido algunos de los juegos preferidos y habituales en el siglo pasado. Los videojuegos han incorporado a sus plataformas estos juegos, el único cambio ha sido el soporte porque la dinámica se ha mantenido. Son juegos que

ofrecen jugar con otros compañeros, pero la ventaja añadida es que pueden jugarse en solitario, la máquina se convierte en el contrincante.

- g) **Juegos de deporte.** No recoge este tipo de juegos Martín (19995) en su clasificación, a pesar de ser actualmente de los más populares porque simulan situaciones de deportivas; en España el deporte rey es el fútbol y el videojuego FIFA 15 está en la lista de los más vendidos a finales del 2014 y durante el presente años. Sí incluye este tipo de videojuegos la FAD (2002) en los que destaca el juego como práctica de un deporte, pero en los que la estrategia es una parte fundamental, similar a la realidad: creación de equipos, compra de jugadores, planificación de campeonatos... Gros (2004 y 2008) también destaca esta evolución de los juegos deportivos que se parecen cada vez más a los juegos de simulación.
- h) **Disparos y lucha.** Dependiendo de los autores, realizan una clasificación separada o conjunta por la tipología del combate; disparos con pistola o los disparos de los tan famosos “marcianitos” o la lucha cuerpo a cuerpo sobre todo utilizando técnicas de artes marciales. Es una clasificación recogida por la FAD y por Berens; sin embargo, ni Martín ni Gros la contemplan porque los ubican dentro de los juegos de aventura y rol o de acción. Considero que gran parte de los videojuegos se basan en hacer frente a un enemigo lo cual implica la lucha y, en ocasiones, vencerlo, matarlo o aniquilarlo. Sin embargo, la terminología utilizada puede beneficiar o perjudicar al propio juego. Los niños siempre han jugado a policías y ladrones, un juego al que popularmente se le denomina “jugar a matar”. Los videojuegos de acción y aventura tienen un gran contenido de la acción de disparos y lucha, por lo que también esta clasificación se abandona por el prejuicio de la denominación propia y porque estas características se encuentran en otras clasificaciones; no aporta nada nuevo.
- i) **Acción.** Son también los llamados juegos Arcade y, dado que la mayoría de los estudiosos de videojuegos hoy hablan de acción, nos quedaremos con este concepto. El jugador indica al personaje realizar una acción determinada para conseguir su objetivo y por lo tanto superar niveles o pantallas. La gran mayoría de los juegos tienen el componente de la acción.
- j) **Educativos.** Son juegos en lo que prima un fin educativo y no de puro entretenimiento. Precisamente por esta característica, porque el niño jugador

se ve en una dinámica clásica de aprendizaje, en muchas ocasiones abandona pronto el videojuego. Tal y como más adelante se especifica en este trabajo, los juegos educativos no son el objetivo de este estudio sino el resto de las clasificaciones de juegos dentro los valores educativos que estos pueden ofrecer.

Esta es la clasificación que se seguirá para el análisis de los videojuegos de la TDT infantil española. Sin embargo, considero que, al igual que en la televisión hoy vivimos una hibridación de géneros y formatos y nos resulta prácticamente imposible definir con un solo nombre el género de un programa, ocurre lo mismo con los videojuegos. Se han desarrollado tanto en los últimos años que es una realidad la hibridación de sus características y géneros.

2.3.6. Control parental: PEGI

Una de las preocupaciones de los padres hacia los videojuegos de los hijos es si el videojuego es adecuado para la edad. Existe una herramienta para que padres o educadores puedan limitar el uso de contenidos para los menores de edad. Es lo que se conoce como control parental, una herramienta de software para limitar contenidos en videojuegos, acceso a Internet o reproducción de determinados contenidos (Gálvez 2006). Además de este control parental, existe en gran parte de Europa y en España el sistema PEGI (Pan European Game Information). En España entró en vigor en 2003 y ofrece información sobre los videojuegos que están a la venta en España o en cualquiera de los veintisiete países suscritos

Es un sistema de clasificación por edades para los videojuegos en el que se indica el rango de edad y determinados iconos de significación que ayudan a categorizar los contenidos.

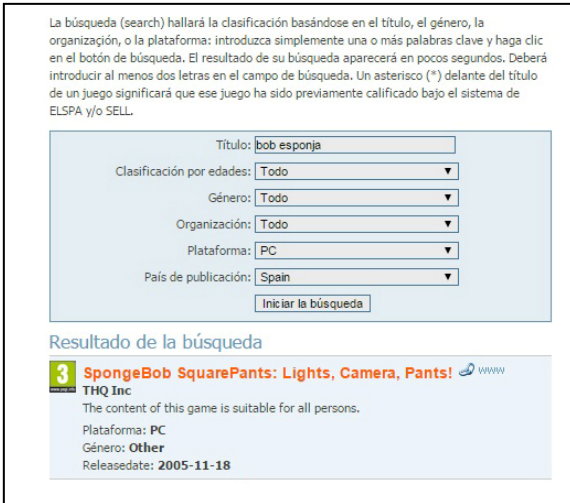
Descriptores que indican la edad de un videojuego (PEGI)



Fuente: <http://www.pegi.info/es/index/id/96/>

El sistema PEGI también ofrece una etiqueta para los juegos online, como los que ofrece la plataforma de la TDT infantil. La plataforma web ofrece la posibilidad de búsqueda basándose en el título, el género, la organización, o la plataforma: introduzca simplemente una o más palabras clave y haga clic en el botón de búsqueda. Esta búsqueda ofrece la adecuación del videojuego para una determinada edad teniendo en cuenta los contenidos enumerados en la imagen anterior.

Búsqueda de videojuegos. Plataforma PEGI



La búsqueda (search) hallará la clasificación basándose en el título, el género, la organización, o la plataforma: introduzca simplemente una o más palabras clave y haga clic en el botón de búsqueda. El resultado de su búsqueda aparecerá en pocos segundos. Deberá introducir al menos dos letras en el campo de búsqueda. Un asterisco (*) delante del título de un juego significará que ese juego ha sido previamente calificado bajo el sistema de ELSPA y/o SELL.

Título:

Clasificación por edades:


Género:

Organización:

Plataforma:

País de publicación:

Resultado de la búsqueda

 **SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, Pants!** [www](#)

THQ Inc

The content of this game is suitable for all persons.

Plataforma: **PC**

Género: **Other**

Releasedate: **2005-11-18**

Fuente: <http://www.pegi.info/es/index/id/521>

2.3.7. Los valores educativos en los videojuegos

El concepto educativo es lo que prima y se valora entre docentes y expertos cuando se habla de introducir un videojuego en el aula. Sin embargo, el videojugador espera encontrar el aspecto lúdico en el juego y el término educación si está presente como objetivo, se le presentará como una tarea, como algo aburrido similar a lo que realiza en clase. De hecho, en estas tesis, se pretende abordar el componente educativo del videojuego, pero no aquellos videojuegos considerados exclusivamente educativos o *serious games*.

2.3.7.1. Juegos educativos o *serious games* y juegos con valores educativos

Resulta curioso que el concepto *serious games* se haya relacionado con los videojuegos educativos por el concepto *serious* y la similitud con el término en

castellano, serio. Los *serious games* tienen como objetivo proporcionar un contexto atractivo y de refuerzo para motivar y educar a los jugadores, de ahí el adjetivo serio (Kankaanranta&Neittaanmäki 2009). Los *serious games* son todos aquellos videojuegos cuya misión principal no es el entretenimiento (Sawyer 2007). Sus aplicaciones son diferentes ya que el objetivo es motivar al usuario para fidelizarlo y mejorar su participación en un entorno concreto.

En la década de los 90 se generalizó la idea de la educación interactiva, *interactive edutainment*, y se generó gran interés por crear y disponer de juegos educativos para el aula en soporte cd-rom. De hecho, el concepto de *serious games* se acuñó en 1970 por Clark Abt quien ya define el concepto relacionado con los juegos de mesa y los de cartas: «reducido a su esencia formal, un juego es una actividad entre dos o más personas con capacidad para tomar decisiones que buscan alcanzar unos objetivos dentro de un contexto limitado. Una definición más convencional es aquella en la que un juego es un contexto con reglas entre adversarios que intentan conseguir objetivos. Nos interesan los *Serious Games* porque tienen un propósito educativo explícito y cuidadosamente planeado, y porque no están pensados para ser jugados únicamente por diversión» (Abt 1970, p. 21)

Sin embargo, a principios del siglo XXI, este interés empezó a diluirse por las competencias de los estudiantes en los juegos y la preparación de los profesores (Prensky, 2004). A ello se une que, si bien los juegos podían ser una herramienta para el aprendizaje, el alumno lo ve como una herramienta escolar, similar a un libro, por lo que no despierta su interés.

«Los juegos serios son unas herramientas de aprendizaje muy poderosas que permiten que los participantes experimenten, aprendan de sus errores y adquieran experiencia, de forma segura, en entornos peligrosos o de alto riesgo. El objetivo fundamental de los juegos serios es crear entornos de aprendizaje que permitan experimentar con problemas reales a través de videojuegos. Se pretende que el juego sirva para experimentar y probar múltiples soluciones, explorar, descubrir la información y los nuevos conocimientos sin temor a equivocarse, pues en el juego se toman decisiones que no tienen consecuencias en la realidad». (Gros 2009, p. 253).

Así, por ejemplo, Etxeberría (2008) resalta que los juegos catalogados como "educativos" reciben una bajísima valoración por parte de los niños/as y adolescentes, mientras aquellos que tienen como tema la violencia ocupan una primera situación con

cerca de un 50 % del mercado. Los niños en las escuelas quieren que se les hable en su propio lenguaje, en el lenguaje de las pantallas, tal y como lo denomina Prensky (2001), pero todo lo que se hace por obligación con el objetivo de aprender algo, se estandariza y pierde su valor de diversión.

Gros (2008) destaca que el software educativo ha acabado siendo una imitación de los libros de texto; copiamos un contenido aunque cambiamos la plataforma pero perdemos la idiosincrasia del juego:

«Los juegos educativos ponen el contenido por encima de la usabilidad, la motivación y la inmersión de los aprendices. La evolución del diseño pedagógico parece escasa y anclada en conceptos de aprendizaje poco innovadores. El contenido es lo importante, este tiene que ser transmitido de forma lineal y la retroalimentación está limitada a información simples sobre respuestas finales». (Gros 2008, p. 15)

La diferencia con los videojuegos comerciales es la intencionalidad de unos y de otros. El fin del *edutainment* es no sólo entretener y divertir, sino también, y no en menor medida, aprender. Como dicen algunos críticos/as, con cierta ironía, no se trata de perder el tiempo jugando, hay que aprender algo durante el juego. (Grup F9, 2000a, 53).

A esta crítica se une Prensky (2001), que destaca que los videojuegos utilizados para la educación resultan aburridos y repetitivos porque están centrados en cómo se organiza el conocimiento y se han olvidado del usuario final y los aspectos motivacionales desaparecen. Si el juego o el videojuego pierden su esencia de diversión y satisfacción, efectivamente se convierte en algo monótono que provoca el desinterés del niño

Uno de los primeros investigadores que habló del valor de los videojuegos en la educación es Malone (1981) para quien existen tres aspectos fundamentales que aparecen en casi todos los juegos de ordenador y que garantizan su éxito.

- a) El reto. El jugador ha de ver el juego como un desafío, una consecución de metas que no sabe si será capaz de superar.
- b) La curiosidad. Nuevas pantallas, nuevos niveles, personajes que atrapan la curiosidad del jugador y aumentan su motivación para seguir jugando.

c) La fantasía. Los juegos responden a historias e imágenes no ajustadas a la realidad.

Estos tres componentes son importantes para todo videojuego y se utilizan también como elemento de motivación en la mayoría de los programas educativos. Sin embargo, en los juegos más complejos aparecen otros elementos no contemplados por Malone que tienen especial importancia: los procesos de identificación e inmersión. Identificarse con el personaje, el protagonista del juego, jugar a ser otro es fundamental en el desarrollo creativo del videojuego al igual que introducirse de lleno en el mundo fantástico que nos ofrece el videojuego, un mundo, como ya hemos comentando, en donde las reglas configuran un escenario y contextos determinados y los retos dependen de nosotros mismos.

El Libro Blanco del Desarrollo Española de Videojuegos 2015 reconoce el aumento del sector de los juegos serios en educación, turismo y terapias médicas. Recoge que según *Ambient Insight*, el crecimiento de los *serious games* y juegos educativos es exponencial y se prevé para 2016 un mercado global de 2.519 millones de dólares con una tasa de crecimiento anual, a cinco años, del 15,4%. El impacto de los juegos educativos se refleja también en las acciones del Ministerio de Educación en España que, además de realizar diversos informes sobre el videojuego, ofrece, en su plataforma web, juegos educativos aplicados directamente a la enseñanza reglada: Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa, CNICE (Gros 2008, p. 89)

2.3.7.2. Qué es un buen videojuego

Dado que abordamos la relación del videojuego con la educación, en este punto se trata de analizar las características propias del videojuego desde el punto de vista de cómo puede ayudar al aprendizaje del videojugador.

Prensky (2001, p. 133) recoge, de manera muy pormenorizada las características que ha de tener un videojuego que atrape al videojugador, que le haga disfrutar del juego y, además, sentirse protagonista de la acción acompañado de la superación. Fernández Lobo (2004) coincide, en su mayoría, en estos elementos y características, tal y como puede apreciarse en la siguiente tabla:

Características que ha de tener un buen videojuego	
Fernández Lobo	Prensky
Debe fomentarse la exploración y el descubrimiento	Incluir exploración y descubrimiento. A no ser que sea un juego deportivo o un

	juego de acción, es importante que el usuario pueda explorar el entorno del juego y realizar descubrimientos.
El juego debe diseñarse de cara al jugador	Centrar el foco de atención en la experiencia del jugador
Los jugadores quieren hacer alguna cosa y que no ocurran sin su intervención	Ofrecer una visión general del juego para que sepa cuál es el objetivo y la misión principal de su función como jugador
Los jugadores esperan que alguien o algo les guíe	Presentar una estructura sólida que permita un número limitado de opciones que proporcionen libertad de elección, pero sin que conduzcan al jugador a perderse en el juego.
Los jugadores esperan que las soluciones "razonables" funcionen y no deben llegar a situaciones en las que no se puede avanzar.	El juego tiene que ser divertido para múltiples usuarios y debe estar pensado para diferentes niveles, de manera que pueda ir adaptándose en función de los progresos del jugador.
Los jugadores esperan un trato justo en el juego. A los jugadores no les gusta repetir las pruebas El juego no debe fatigar al usuario (debe darle un respiro).	Fácil de aprender el manejo, pero difícil de ganar. Los mejores juegos son los que, generalmente, se aprenden de forma rápida, pero necesitan horas para superarse.
El juego debe proponer retos con asistencia mutua (resolver uno ayuda a resolver otros)	Recibir retroalimentación constante. El jugador necesita saber de forma constante si su estrategia es adecuada o no para poder modificar las acciones.
El jugador debe poder abandonar la partida cuando lo desee	Incluir la posibilidad de guardar los progresos para poder ir jugando a partir de los avances realizados.

La interfaz y los objetos del entorno deben mantener un comportamiento consistente.	Proporcionar ayudas. Es importante que pueda tener ayudas directas sobre el uso del programa o indirectas (trucos, webs sobre el juego) para obtener pistas o estrategias para mejorar el juego.
---	--

Elaboración propia. Fuente: Gros, 2008

Prensky y Lobo coinciden en muchas de las características de un buen videojuego, expresadas de manera diferente. Fernández Lobo, además, añade otras dos muy importantes para el videojugador:

- Los jugadores no deben perder la concentración/inmersión en el juego.
- El sentido común debe anteponerse siempre a la aplicación de cualquiera de estas reglas; es decir, en el videojuego nos movemos en un mundo de fantasía, pero con unas reglas, con un mundo creado que responde a un contexto y se pierde ese sentido común, el videojugador se sentirá engañado.

Las características enumeradas son básicas, pero no todos los videojuegos las tienen. Son elementos que buscan los propios videojugadores y son también la causa del éxito de los videojuegos. El mercado ha crecido y cambiado mucho y, cada vez más, los videojuegos ofrecen más posibilidades y se asemejan más a lo considerado como un buen videojuego.

Es de especial importancia la puntualización que realiza Gros (2008, p.17) sobre las características de Prensky y F. Lobo quien nos dice que podemos sustituir en todos los ítems la palabra juego por “actividad educativa” y podrían ser aceptados por cualquier educador. Efectivamente cualquier profesor y en cualquier currículum educativo se habla de descubrimiento, de reglas, de trato justo, concentración, guía... son características que se funden con los objetivos de cualquier sistema educativo.

2.3.7.3. El videojuego en la educación

Son numerosas las investigaciones realizadas sobre los efectos perniciosos de los videojuegos, sobre todo en los niños. Violencia y exceso de tiempo en el juego son las dos características que más se han analizado. También ha sido objeto de estudio la pasividad del receptor, dado que el hecho de estar frente a una pantalla puede parecer una actitud “tan pasiva” como el estar sentado frente al televisor. Sin embargo, tal y

como reconoce Estalló (1997), incluso los juegos más simples tienen más calado del que podríamos pensar.

«Con una actitud un tanto crítica se ha atribuido a los videojuegos una naturaleza esencialmente sensomotora, haciéndolos parecer como simples juegos de coordinación óculo-manual, asegurándose la no intervención de la inteligencia. Sin embargo, hemos de reconocer la importancia para el desarrollo cognitivo infantil de las aptitudes sensomotrices, entre las que se incluye la coordinación óculo-manual, constituyendo la teoría de Piaget la base para posteriores estadios del desarrollo infantil. Pensemos que para la obtención de un permiso de conducir es necesario superar una prueba de coordinación óculo-manual, que muchos lectores recordarán por su semejanza con un videojuego» (Estalló 1997).

Los aspectos negativos que, habitualmente se dan por el mal uso o por el abuso de los videojuegos, no son objeto de estudio en este análisis, al contrario. Aún así, se han considerado muy ilustrativas las recomendaciones realizadas por el psicólogo Sánchez Carbonell (2007), resumidas en el siguiente cuadro.

Actuaciones preventivas para el uso de los videojuegos
Ubicación. En un espacio común para facilitar la interacción entre padres y hermanos y en el que se puede observar informalmente qué hace cuando se conectan: ver a qué juegan, cuándo y con quién juegan.
Compartir. Jugar con ellos es una buena manera de participar en una actitud motivadora para ellos, compartir emociones, aprender juntos y conocerlos mejor.
Duración. El tiempo dedicado a los videojuegos se mide en períodos diarios y semanales. En el cómputo global debe considerarse también el tiempo que dedican a la televisión y al ordenador para fines no educativos. Una hora al día son 7 horas a la semana. Si sólo puede jugar los fines de semana, dos horas cada día o tres horas un día. Valorar diferente el tiempo de juego individual que el grupal.
Tipo de videojuego. Participar activamente en la elección y pactar el tipo de videojuego con los valores familiares. Informarse del nivel de violencia, la edad mínima y las habilidades requeridas. Los

criterios de las revistas especializadas en videojuegos no son criterios pedagógicos ni éticos dado que se basan en la calidad de los gráficos, la novedad y el precio.

Autorregulación. El primer paso es que tomen conciencia del tiempo que dedican. Hablar con ellos y pactar la duración del juego, al igual que se pacta la dedicación de otras tareas.

Fuente: Castellana Rosell, M., 2007

Considero que, tal y como nos ha demostrado la historia, cualquier novedad siempre se ve como una amenaza por el desconocimiento que supone. El debate inicial sobre la televisión si era pernicioso o no, se ha olvidado porque hemos aprendido (y estamos aprendiendo) a ver la televisión; sabemos que el uso bueno o malo y su abuso depende de nosotros, del espectador adulto. Algo similar ocurre con los videojuegos. Dedicar todo o gran parte de nuestro tiempo de ocio a videojugar no es bueno y menos aún en los niños; se debe regular el tiempo y estar pendiente del tipo de videojuegos. Si somos capaces de decidir qué ven nuestros hijos en la televisión, teniendo en cuenta la catalogación del formato, tenemos también que revisar el tipo de videojuegos al que juegan los menores. Y lo hemos de hacer de dos maneras: videojugando con ellos o jugando para probar de qué trata el juego y teniendo en cuenta, como ya se ha comentado, la catalogación de edad realizada por PEGI, aunque esta catalogación aparece en los videojuegos de compra, pero es mucho menos frecuente que exista en los videojuegos online, como en los que ofrece la TDT infantil. Revisar y supervisar tiempo y contenido es fundamental. De hecho, a aquellos niños y preadolescentes que videojuegan online de manera muy ruidosa, exagerada e incluso con rudeza, se les ha denominado “niños rata”⁴⁹, porque videojuegan a juegos que no son apropiados para su edad. Tener o no un “niño rata” en casa dependerá, en gran parte, del control parental.

En un principio las características positivas del videojuego se centraban en lo más básico como en la destreza frente a un ordenador. Tiene su lógica dado los videojuegos nacen para unas plataformas que los inmigrantes digitales veían con cierto miedo por su desconocimiento en el uso. Laniado (2005, p. 55) amplía esta visión y recoge algunos de los aspectos positivos de los videojuegos:

⁴⁹ Game dic- Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer. Disponible en: <http://www.gamedic.es/termino/nino-rata>

- Estimulan procesos mentales porque las imágenes en movimiento atraen la atención y, por lo tanto, su mente está en estado de alerta y dispuesto a una respuesta continua. Hay cambios de escena, música, volumen de audio y las células cerebrales se activan y establecen nuevas conexiones.
- Incitan el pensamiento asociativo. Quien usa un videojuego aprende un lenguaje icónico, de imagen.
- Favorecen la intuición y el pensamiento hipotético. El jugador aprende las reglas jugando, no las conoce al inicio del juego sino practicándolo y deduciendo; una relación más similar al aprendizaje de la vida misma.
- Ayudan a la coordinación porque los videojuegos requieren una notable rapidez de reflejos y, en algunos casos, la capacidad de interpretar de forma tridimensional una imagen bidimensional.
- Son maestros imparciales, dotados de una infinita paciencia. Otorgan de igual modo premios y castigos.
- Liberan las emociones. En algunos tipos de juegos, como en lo de rol, el niño se implica emotivamente.
- Pueden resultar útiles como instrumentos de estudio. Los videojuegos educativos están llenos de informaciones fáciles de recordar porque se hallan vinculadas a una narración o insertadas en escenas capaces de suscitar fuertes emociones.
- Ofrecen una gratificación inmediata. Se estimula a los niños a intentarlo de nuevo y se les anima a proseguir. Los videojuegos se basan en lo que los psicólogos llaman feedback positivo, es decir, quien aprende a observar y a aplicar las reglas es de inmediato gratificado y goza del privilegio de acceder a niveles más altos de juego.

Ya no hablamos por tanto de mejorar las facultades ante una máquina, consola u ordenador. Al videojuego le estamos dando otros atributos como el de emocionarnos, liberarnos, generar una interacción positiva, mejorar nuestra autoestima resolviendo y superando retos... A medida que se profundizó en el análisis de los videojuegos, surge la pregunta de si estos pueden o no enseñar algo más, si pueden contribuir a una educación, si pueden ser herramientas para el aprendizaje en la etapa infantil.

2.3.7.4. ¿Pueden educar los videojuegos?

Prensky (2001a) nos plantea una pregunta retórica: cómo una generación puede memorizar más de 100 personajes de *Pokémon* con todas sus características (uno de los primeros videojuegos que popularizó Nintendo y que posteriormente se convirtió, dada su popularidad, en una serie de dibujos animados) y ser incapaz de aprender los nombres, poblaciones, capitales y relaciones de 101 países del mundo. A través del videojuego y de la televisión el niño conoce y memoriza personajes porque empatiza con ellos; sin embargo, cuando se enfrenta a un mapa para estudiar las capitales del mundo, se le plantea como un estudio, como una teorización que se supone a veces un gran esfuerzo, a lo que se suma que una rápida memorización también puede suponer un rápido olvido.

La pregunta sobre si los videojuegos pueden ser una herramienta educativa más en el aula y fomentar el aprendizaje del alumnado empieza a tener respuesta. Las investigaciones iniciales (tal y como ya se ha comentado) se centraron en los efectos perniciosos de los videojuegos, principalmente en el sexismo existente y en la violencia de algunos juegos que, si bien dos realidades ciertas, no son ámbito de estudio en esta investigación.

Los aspectos más investigados referentes a los videojuegos como herramienta educativa, tal y como se comenta a continuación, están relacionados con la capacidad del juego para promover la motivación (Prensky, 2001), la implicación del estudiante (Kafai, 1998) y la capacidad del juego como elemento de alfabetización digital (Gee, 2004).

Gros (2008, p. 20) reconoce que las investigaciones sobre la relación entre los videojuegos y los resultados académicos realizadas por Mitchell y Savill-Smith (2005) son amplias, pero de resultados poco concluyentes. En gran parte porque el hecho de utilizar un videojuego en el aula supone un cambio en la herramienta, un cambio en la metodología educativa y, por lo tanto, en el foco del aprendizaje. «No se trata sólo de aprender competencias relativas al uso de la tecnología y a unos contenidos concretos, sino que el juego también permite el trabajo de competencias relacionadas con la negociación, la toma de decisiones, la comunicación y la reflexión» (Gros y Grup F9 2004, p. 20).

Gros, al igual que otros académicos y estudiosos de los videojuegos, es partidaria de incorporarlos en las aulas pero para poder aprovecharlos pedagógicamente, se necesita el acompañamiento y la guía del profesor. «Es el profesor el que ha de incidir

en la transformación de la experiencia del juego en una experiencia reflexiva». (Gros 2008, p. 27). También es cierto que, si queremos utilizar los videojuegos en la educación, hay que hacer consciente al jugador de los aprendizajes que está adquiriendo a través del videojuego.

Juego y educación es una realidad en determinados países. A finales de abril del 2015, el Departamento de Educación de Estados Unidos celebraba en Nueva York el primer *Games for Learning Summit*, una reunión de expertos en educación, estudiantes, profesores, editores y desarrolladores para intentar aunar los intereses de los creadores de videojuegos y los del sector educativo.

Los videojuegos no tienen por qué responder a un contenido curricular concreto. Pueden ser utilizados para trabajar competencias digitales pero también pueden servir de base para otras múltiples actividades, pero también para explicar y aprender un contenido curricular específico. Un ejemplo es el videojuego *Minecraft* que ha conseguido que un millón de niños esté conectado simultáneamente para jugar al mismo juego⁵⁰. ¿Y qué tiene este juego? Realmente ofrece creatividad; los niños pueden fabricar y crear sus propias construcciones y, de esta manera, aprender sobre el espacio, los materiales (madera, roca, lava hierro, arena, cristal), la textura e incluso trabajar en equipo. Una vez realizada la construcción, se une además el reto y la estrategia de defenderla ante numerosos enemigos. Las posibilidades de este videojuego en el aula han provocado la creación de una plataforma en la que participan miles de colegios, *MinecraftEDU*⁵¹.

Otro ejemplo, en este caso español, es la creación del primer videojuego para padres e hijos que ayuda a desarrollar la inteligencia emocional de los niños y habilidades sociales tales autocontrol, impulsividad o reconocimiento: *Gomins*⁵². Es un videojuego, para niños de entre 4 y 11 años, desarrollado por el Centro de Psicología Álava Reyes en colaboración con la Universidad Autónoma de Madrid y un equipo multidisciplinar de profesionales. En esta plataforma el niño puede jugar a moverse entre laberintos, buscar tesoros, recoger caramelos, resolver problemas... y los padres, a través de la

⁵⁰ Web chaval.es. Es una iniciativa de la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información (Minetur), puesta en marcha por Red.es respondiendo a la necesidad de salvar la brecha digital entre padres, madres, tutores y educadores respecto al avance de los menores y jóvenes en el uso de las TIC. Es una web de referencia respecto al buen uso de las TIC, Tecnologías de la Información y la Comunicación. - <http://www.chaval.es/chavales/comunidadtic/un-mill%C3%B3n-de-ni%C3%B1os-conectados-simult%C3%A1neamente-jugando-al-mismo-videojuego>

⁵¹ Plataforma para los centros que utilizan Minecraft EDU <http://minecraftteacher.tumblr.com/>

⁵² Véase en: www.gomins.es

aplicación para móvil, *Gomins Viewer for Parents*⁵³, monitorizar la evolución de su hijo en incluso se le puede asignar determinadas misiones para reforzar una competencia concreta.

Encontramos gran cantidad de proyectos e investigaciones que se centran en el uso de los videojuegos como vehículos posibles para la adquisición de contenidos escolares. Nussbaum y otros (1999), Grup F9 (2004) y McFarlane (2002) se han situado en esta línea de investigación. Otros autores como Aldrich (2005) nos hablan de la posibilidad del videojuego como una puerta para acceder al nuevo espacio virtual que nos permite mejorar la experiencia y acercarnos al proceso del aprendizaje activo porque sus tramas dejan de ser un simple acto de contar o mostrar y se transforman en un conjunto integrado. Un aprendizaje que incluso puede ser una forma de prepararse para el mercado laboral y el mundo académico del futuro, tal y como señala el psicólogo Xavier Carbonell⁵⁴ quien destaca la importancia de los videojugar porque el niño y el joven de hoy han de aprender a vivir en el mundo virtual.

Para incorporar correctamente el videojuego a la educación, Gros (2009) nos propone hacerlo desde cuatro enfoques:

1. El uso del videojuego como contexto. Siguiendo el argumento de Gee (2003), los jugadores han de entender el significado de la gramática interna del diseño y la práctica social que determina la actividad del juego. Son experiencias en las que participa el jugador desde la perspectiva del personaje que el jugador controla.
2. Aprendizaje inmersivo: una combinación de vivencias, toma de decisiones y análisis de consecuencias; el jugador es consciente del aprendizaje.
3. Desarrollo de las *soft-skills*: desarrollo de competencias a través del juego.
4. Aprendizaje complejo. El jugador ha de controlar diversas variables, tomar decisiones, establecer estrategias, comparar...

A pesar de que el videojuego ha sido un juego denostado por los problemas que en ocasiones puede provocar, efectivamente sus características son aplicables al aula. A ello se une, tal y como señala Puggelli (2003, p.118) «que los conceptos valores y

⁵³ Véase en: <https://www.youtube.com/watch?v=NdePasdxNe4>

⁵⁴ Declaraciones realizadas al periódico La Vanguardia. Los videojuegos como factor educativo y social. (24 abril 2014). Disponible en: <http://ht.ly/w7hVq>. [Consulta: 25 de abril 2014].

videojuegos están unidos». Esta reflexión es fundamental para la presente investigación porque efectivamente los videojuegos pueden mostrar valores a los niños. Casi una década antes ya lo indicaba en España Estalló (1995, p. 117), quien se negaba a considerar los videojuegos como puro entretenimiento, algo aséptico y carente de contenido.

2.3.7.5. Clasificación de los valores educativos en los videojuegos

Socialización. Puggelli (2003) destaca este valor que, en un principio puede parecer ir en contra de la imagen del videojugador como un niño o joven encerrado en sí mismo, luchando frente a la máquina. Sin embargo, el videojuego también ofrece la posibilidad de jugar, conocer y hablar con otros videojugadores, como en los videojuegos online. Este valor también lo destaca Tisseron (2006) porque los videojuegos que socializan porque funcionan como ritos iniciáticos, saben que pueden superar los niveles y lo hacen dentro de un grupo de iguales, de compañeros, fuera de la familia.

Conocimiento y comprensión del medio cultural. Es un valor destacado ya hace tres décadas, cuando se inicia el estudio de las ventajas que pueden ofrecer los videojuegos. Terry Toles (1985) afirmaba que el juego y las actividades de entretenimiento configuran una sutil expresión de los modos de percibir la realidad que una cultura determinada posee. Representan un mundo social y, por lo tanto, permiten conocer otras culturas, sobre todo la oriental, muy importante en la industria del videojuego. Para Estalló (1995) también es un valor importante porque el videojuego es una representación fiel de los símbolos y las construcciones sociales en nuestro entorno, por lo que nos permite comprender sus contenidos y, a la vez, sus posibilidades como transmisores de valores.

Respeto. Amnistía Internacional: en su informe sobre los videojuegos y los valores (2002), el Preámbulo de la Convención sobre los Derechos del Niño, Convención ratificada por España, afirma que los niños y niñas deben ser educados en el espíritu de los ideales proclamados en la Carta de las Naciones Unidas y, en particular, en un espíritu de paz, dignidad, tolerancia, libertad, igualdad y solidaridad. El informe recoge que el videojuego desempeña un papel crucial en el desarrollo y educación de los menores ya que contribuye a fomentar el respeto a determinados valores.

Dinámicas de trabajo. Todos los videojuegos presentan fases por lo que los niveles de dificultad son progresivos, se mantiene el interés y, además, suponen un reto para el jugador pasar, aprobar y subir un nivel. Precisamente por estas características

enumeradas por Montero (2010), los videojuegos generan dinámicas de trabajo muy útiles desde el punto de vista pedagógico porque para conseguir superar los retos, las partidas se han de repetir en muchas ocasiones, pero son repeticiones diferentes en cada partida por su dinamismo y, además, forman parte de la “cultura de la imagen”⁵⁵ a la que pertenecen los jóvenes y niños.

«Los jugadores se enfrentan al desastre y van aprendiendo sus características y consecuencias, así como las diferentes formas de sortearlas y las dificultades que estas soluciones presentan». (Montero, 2010, p.33).

Construcción de significados. Los videojuegos proponen objetivos concretos y acciones que se ajustan a las habilidades del jugador, son, por tanto, poderosos instrumentos con los que los usuarios aprenden a construir significados a través de la experiencia. Aranda y Sánchez Navarro (2009, p. 8-9) señalan este valor porque el jugador se ve seducido para superar un problema, una fase del juego y por lo tanto ha de dedicar un esfuerzo si quiere conseguir un éxito significativo.

Concentración. En la línea de Aranda, si el videojuego requiere esfuerzo, el jugador tendrá que concentrarse en su resolución. Egenfeldt-Nielsen (2005) nos dice que los videojuegos son siempre un desafío y, por lo tanto, le exigen una gran concentración. Lo compara con un juego de ping-pong constante porque cada acción genera una reacción y todo esto se produce a gran velocidad mientras el jugador comprueba y experimenta las consecuencias de sus acciones. Esta es una de las características y valores que hacen que tanto educadores como investigadores se planteen el potencial de aprendizaje de los videojuegos.

Generan autoestima. Marqués (2000), Sanger (2000), Licona y Picolotto (2003) y Etxeberría (2008) destacan características y valores del videojuego como el desarrollo de estrategias cognitivas de planificación y la mejora de habilidades para tomar decisiones, lo que contribuye a generar autoestima en el videojugador porque se superan obstáculos y se progresa en el juego. Además, otra ventaja es que, habitualmente, el objetivo o reto que se nos presenta no requiere de grandes conocimientos previos, ni nos exige una determinada capacidad intelectual, por lo que pueden ser superados por casi todos. Esta autoestima también ayuda al niño a superar y recuperarse mejor de un fracaso (Tisseron, 2006).

⁵⁵ Cultura intermodal: palabras, acciones, imágenes, sonidos

Solidaridad. El videojuego enseña al niño desarrollar su ingenio para retar al juego y según Tisseron (2006) aprende a ser más combativo y solidario, sobre todo cuando se juega online porque se establecen relaciones y alianzas con otros jugadores.

Uno de los estudiosos de los videojuegos como herramienta de aprendizaje es Gee (2004) quien, en su obra *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*, recoge 36 principios que son relevantes tanto en el aprendizaje que se produce al videojugar como para el aprendizaje de contenidos en las aulas, unos principios de aprendizaje que se han seguido la mayor parte de los investigadores sobre los videojuegos. Estos principios, están relacionados con los valores educativos de los videojuegos que se enumeran a continuación:

Interrelacionarse. Los videojuegos son interrelaciones entre imágenes, textos, sonidos, acciones, símbolos... De hecho, Gee está convencido de que los videojuegos no son ninguna pérdida de tiempo porque quienes juegan aprenden y aprenden contenido con experiencias reales que incluso permiten la reflexión.

Desarrollo personal. Es lo que Gee denomina principio de identidad y de autoconocimiento. El jugador asume identidades del juego y se relaciona con otros personajes, por lo que reflexionan sobre los roles que adquieren y su identidad tanto virtual como real. Esto permite aprender sobre sí mismo, sus capacidades actuales y también potenciales.

Superación o principio de régimen de competencia. El videojuego ofrece muchas oportunidades dentro de sus propios recursos, esas posibilidades son retos desafiantes y por lo tanto superables.

Toma de decisiones. Coincide con lo que denomina principio de prueba y principio de rutas múltiples. El jugador tiene que progresar y avanzar por lo que ha de tomar decisiones en todo momento, ver y conocer cuáles son sus fortalezas, reflexionar y formular determinadas hipótesis para resolver determinado problema.

Comprensión: Principio del texto y principio intertextual. Los videojuegos no son sólo textos, suponen un mundo y una comunicación con experiencias para cada jugador que las hace suyas, propias y al ampliar esa experiencia es cuando se produce una mayor comprensión, encuentra sentido a todo tipo de “textos” que ofrece el videojuego.

Resolución de problemas. Podríamos agruparlo en los principios de la inteligencia material, principio de incremento y de descubrimiento. El videojugador cuando se

enfrenta al reto del juego, se libera y se relaja por lo que su pensamiento y la resolución de los retos, con el conocimiento adquirido y el almacenado, le permite una mejor resolución. Además la resolución de las fases ayuda a la comprensión y resolución de las posteriores.

Descubrimiento. Las características propias del videojuego provocan que el jugador experimente, descubra y, por lo tanto, autoaprenda de manera lúdica.

2.3.7.6. El videojuego en el aula

Ministerios, organismos públicos, tanto europeos como de Estados Unidos, destacan en estudios e informes que los videojuegos tienen características y valores aplicables a la educación. Llegados a este punto, podemos afirmar que algunos y determinados videojuegos, teniendo en cuenta siempre los objetivos marcados por el profesor, competencias y contenidos, pueden ser muy útiles en las aulas, en este caso en la educación primaria.

Es cierto que jugar en casa, solo o en compañía, durante el tiempo de ocio, es totalmente diferente a hacerlo en un contexto como el aula o el colegio. Jugar en casa es disfrutar del tiempo de ocio y jugar en clase, en un principio se puede plantear como mera diversión aunque, como ya se ha comentado anteriormente, todo dependerá del objetivo que el profesorado dé al videojuego y de hacerle ver al alumno que, a pesar de estar videojugando, también ha de ser consciente de para qué videojuega en clase, de lo que está aprendiendo.

Es muy ilustrativo el cuadro comparativo que nos muestra el libro *Games and learning* (2005) y que reproduce Gros (2009) en su artículo sobre el uso de los videojuegos para el aprendizaje. Se recogen las características del juego fuera y dentro de la escuela en la tabla que reproducimos:

Características del videojuego	Fuera de la escuela	Dentro de la escuela
Reto y adaptación	Los juegos son más divertidos cuando suponen un reto para el jugador, son un poco difíciles.	En la escuela, los juegos han de proporcionar una dificultad progresiva teniendo en cuenta a los jugadores y su nivel de dominio.
Inmersión	Los videojuegos requieren alto grado de inmersión y, por lo tanto, mucho tiempo.	Se han de determinar las actividades significativas del juego porque en el aula no se puede estar muchas horas.
Principio basado en la práctica, no didáctico	Los juegos son autoexplicativos, se aprenden jugando.	No hay que explicar el juego y entre los propios niños se pueden crear grupos de apoyo mutuo.
Autenticidad	Tareas que se realizan de forma inmediata y que no tienen ninguna relación más allá del propio juego.	Las tareas deben estar relacionadas con el mundo real de la práctica propuesta en el aula.
Interacción con reglas, alternativas y consecuencias	Los jugadores interactúan con las reglas del sistema y ven las consecuencias.	En función de las reglas, hay que hacer conscientes a los jugadores de sus decisiones y de las consecuencias que se producen.
Retroalimentación y evaluación	Los juegos proporcionan una retroalimentación inmediata de las acciones con pista visuales, textuales, auditivas, etc.	Los jugadores deben ser capaces de inferir los progresos a partir de las informaciones que les proporciona el sistema.
Socialización y colaboración	Los videojugadores intercambian el conocimiento del juego directamente y a través de la red.	El videojuego puede utilizar para abrir un diálogo, intercambiar opiniones y conocimientos y nos es preciso que sean juegos multi-jugador.
Aprendizaje mutuo	Algunos jugadores participan en foros para compartir experiencias y conocimientos.	Dado que no todos los jugadores tienen el mismo conocimiento, es una situación adecuada para compartir el aprendizaje mutuo.
Identidad	Los jugadores experimentan múltiples identidades en función	Al experimentar identidades diferentes, pueden analizar las

	del tipo de juego.	conductas y las formas de interacción del juego, situaciones sociales, etc.
Alfabetizaciones	Los juegos preparan para el uso de entornos electrónicos más complejos.	Es importante trabajar la diversidad de datos del juego: complejidad de los datos, simultaneidad, toma de decisiones, etc.
Reflexión práctica	Habitualmente los juegos no proporcionan este espacio.	El aula puede ser un buen espacio para la reflexión.

Fuente: Gros (2009)

La Asociación Española de Videojuegos (AEVI) presentaba en octubre de 2012 los resultados de un estudio realizado por la consultora Gfk sobre la introducción de los videojuegos en el sistema español de enseñanza primaria⁵⁶. La investigación se divide en dos fases. La primera es cualitativa para conocer la perspectiva de profesionales y expertos en el uso de los videojuegos en el ámbito educativo. Tras estos resultados, se realiza un estudio cuantitativo para contrastar y conocer la actitud de profesores de niños de entre 5 y 12 años sobre las afirmaciones y creencias de los expertos.

En la fase previa cualitativa, una parte de los expertos destacan la aplicación del videojuego a la enseñanza. Todos son conscientes de la actitud extendida y escéptica en la sociedad en cuanto a la concepción del videojuego como herramienta didáctica debido al desconocimiento, el cambio que supone, las dificultades del profesorado y a la estructura y planteamiento del sistema educativo.

Los expertos aseguran también en este informe que el carácter de los videojuegos interactivos y altamente motivacionales para el alumno favorece la capacidad de aprendizaje y el asentamiento de conocimientos, más alta incluso que medios como la lectura, el audio o el visual. Destacan también dos variables a tener en cuenta: el contenido (temática, tipología) y el cómo se utilice, dando gran relevancia al papel del docente.

⁵⁶ En el estudio participan profesores de niños de entre 5 y 12 años. Tipo de entrevista: Precaptación presencial de colegios. Entrevista personal con apoyo de entrevista autoadministrada y opción a contestar online (duración: 10 minutos). Muestra n= 511. Error muestral: +/- 4,3%. Tipo de muestreo: aleatorio, polietápico estratificado. En la primera etapa, estratificación por Comunidad Autónoma, tipo de centro (público-privado) y capital vs. No capital y dentro de cada centro selección del profesorado por cuotas de sexo y edad.

El videojuego es útil en el aula porque su uso puede contribuir al desarrollo de determinadas habilidades:

- Habilidades psicomotoras: coordinación perceptiva-motora, coordinación espacial y lateralidad y destreza visual y discriminación perceptiva.
- Habilidades cognitivas: concentración y focalización de la atención, desarrollo de habilidades estratégicas y resolución de problemas, capacidad analítica, estratégica y planificación de la acción, gestión del tiempo y del espacio, capacidad de comprensión (desarrollo del pensamiento lógico y sistemático), capacidad de deducción, inducción, desarrollo de la memoria y capacidad lingüística.
- Capacidades personales: autoestima, autonomía personal, autopercepción y autoconocimiento, auto control, desarrollo de la creatividad, aprendizaje social o sociabilidad
- Capacidades sociales: trabajo en equipo, coordinación, cooperación, socialización, responsabilidad, compromiso y capacidad de liderazgo.
- Capacidades morales y transmisión de valores: tolerancia, respeto, diversidad, cooperación, responsabilidad, y de los contravalores como violencia, sexismo o intolerancia.
- Elementos motivacionales: despierta la curiosidad por lo tanto motiva el estudio. La superación personal y el logro, motivación de meta. Capacidad vivida, de simular entornos y situaciones.
- Aprendizaje de materias específicas:
- Competencias en el uso de herramientas digitales y audiovisuales
- Ciencias sociales: comprensión de contenidos sociales abstractos como la evolución del tiempo o los conflictos, y experimentar directamente con ellos.
- Historia, geografía o matemáticas: cálculo de saltos, lanzamiento... economía y planificación económica. Lenguaje e idiomas.
- Música, arte (interpretación y reconocimiento de obras), diseño y competencias artísticas (diseño gráfico). Desarrollo de la creatividad.

Sin embargo, su inclusión en las aulas es difícil, sobre todo por la imagen social, por el contenido de algunos videojuegos y, sobre todo, por el contexto del aula en donde se necesitan recursos, preparación del docente, la exigencia curricular muy rígida respecto al tema de los juegos en el aula y el trabajar con niños con un pequeño desarrollo psicológico, sobre todo en los primeros años de primaria.

El informe cualitativo finaliza dando unas pautas sobre cómo potenciar el uso de los videojuegos en el aula que pasa por tres acciones esenciales:

1. Motivar a profesores y centros y dotarles de las herramientas necesarias.
2. Informar a los padres e implicarles en la formación.
3. Revisión y mejora de los videojuegos, dando entrada a lo didáctico pero manteniendo la esencia lúdica.

La fase cuantitativa del Informe de aDeSe (Gómez 2012) se basa en la valoración de la influencia de los videojuegos en el aula y su uso. Se consultó a un total de 88 centros. Destaca el porcentaje de profesores que alguna vez ha utilizado el videojuego en el aula; casi 1 de cada 3 realizó actividades con videojuegos en el último curso y mayoritariamente lo hacen los profesores más jóvenes y los que tienen su actividad en centros que están fuera de las capitales.

La mayoría utiliza juegos educativos para asignaturas como matemáticas, conocimiento del medio o lengua. Los han utilizado, principalmente, porque motiva a los alumnos (43%), les facilita el aprendizaje (20,9%) y mejora la concentración (19,6%).

Los docentes que utilizan el videojuego en el aula lo comparte con sus compañeros, un 97,5%, seguro o probablemente, recomendaría su uso a otros profesores de primaria

El 79% del profesorado aprueba el uso de los videojuegos como herramienta educativa en la enseñanza primaria principalmente porque motiva al alumnado (58,5%). Los que están en contra lo hacen principalmente por creer que los videojuegos no se ajustan a las necesidades educativas (24,5%) o por la falta de conocimiento de la herramienta (20,8%).

Considerando su potencial como herramienta educativa, los profesores creen que los videojuegos pueden ayudar principalmente en el desarrollo de habilidades cognitivas

(87,5%) y psicomotoras (80%), capacidades personales (64,2%), capacidades sociales (49,9%) y capacidades morales o transmisión de valores (33,9%). Y 8 de cada 10 profesores considera que los videojuegos pueden ser una herramienta eficaz, especialmente con alumnos de 9 a 12 años y en asignaturas como Conocimiento del medio, Matemáticas e Inglés.

Este estudio también pregunta a los padres sobre el uso de los videojuegos en el aula y resulta llamativo que el 92% aprueba su uso como herramienta educativa. Ambos colectivos coinciden en que las habilidades cognitivas y psicomotoras son las que presentan mayor potencial de desarrollo a través de los VJ

Los datos del informe de AEVI considero que son muy optimistas en cuanto al profesorado que utiliza los videojuegos en el aula. De hecho, el Informe Horizon de 2014 resalta que a pesar de que el aprendizaje en juegos ya se ha resaltado como un objetivo en ediciones anteriores, su implantación la consideran lejana.

El videojuego aún sigue siendo una herramienta de la que, a pesar de los estudios, se duda como valor educativo a pesar de los estudios también realizados en España. Lacasa (2012) introduce un videojuego en el aula, Los Sims2 Náufragos, para demostrar que puede ser una herramienta educativa. Una vez realizado el taller, se concluye que el videojuego sirve para crear escenarios educativos innovadores al combinarlo con otros medios, los alumnos aprenden de manera colaborativa, se intercambian opiniones incluso utilizando el idioma propio del juego, el inglés, y se reflexiona sobre las decisiones tomadas para resolver problemas.

De la resolución de problemas nos habla Prensky (2014) en un libro cuyo título no estuvo exento de polémica, *Don't bother me mom. I'm learning!* (*No me molestes mamá que estoy aprendiendo*), libro traducido al español en el 2014 y agotado a los pocos meses de su edición. Una obra en la que Prensky nos habla, sobre todo a los adultos, a los padres, para explicarnos qué aprenden los niños por su cuenta con los videojuegos: aprendizaje y práctica de contenidos, procesos y actitudes que se aplicarán en la vida diaria.

Para Prensky, como resume en su entrevista para el programa de La2, Redes (2011): «Un videojuego no es más que un gran problema que cuesta 50 euros y a los chicos les gusta resolver ese tipo de problemas. Es cierto que, si se tratara de un problema que se les plantea en el colegio, los padres estarían encantados, así que cuando

consigue resolver el problema en el videojuego deberíamos felicitarlos en lugar de decirles que dejen de jugar».

El niño de la escuela de hoy, el nativo digital, aprende a través de los medios y de diferentes soportes desde muy pequeño. Está acostumbrado a recibir información a través de la pantalla: televisión, ordenador, móvil, tableta, videoconsola... Es lo que en la actualidad denominamos como sociedad multipantalla que los propios adultos también experimentamos. Somos capaces de prestar atención a dos pantallas a la vez, televisión y móvil, por ejemplo y constituimos lo que se denomina como audiencia social, la audiencia de la televisión que participa activamente a través de las redes durante el visionado de un programa.

Hemos cambiado nuestra manera de ver la televisión, de interactuar en la familia y con los amigos. Por lo tanto, si queremos captar la atención de los más pequeños, en ocasiones también tendremos que utilizar su lengua, sus herramientas y plataformas. «Las cosas interesantes ocurren en las pantallas y el niño mira a su alrededor y busca lo interesante entre esas pantallas. Y los profesores son herramientas del siglo XXI porque no hay que prepararles solo para los exámenes sino para un futuro desconocido». (Prensky 2011).

Cambia la metodología y ha de cambiar el método de evaluación. Las declaraciones de Prensky son llamativas porque nos habla de un futuro desconocido, un futuro en el que habita la tecnología junto a la intuición y creatividad pero que han de cohabitar con unas estructuras educativas que han marcado el s. XX y de las que cuesta mucho deshacerse o, incluso podríamos decir, rehacer.

Las fuentes de conocimiento para el niño aprendiz o escolar han cambiado, al igual que sus herramientas. Nos encontramos en una época de cambio, de crisis educativa entendida precisamente como momento decisivo con consecuencias importantes. No se trata, por tanto, de eliminar lo antiguo sino de introducir todo aquello que las nuevas tecnologías y, en este caso los videojuegos, nos aportan a la educación.

2.3.7.7. Valores educativos de los videojuegos a analizar

En el presente capítulo se han recogido algunos de los valores educativos más significativos destacados por investigadores en el campo de los videojuegos. Es más que patente que un valor es la destreza que ofrece para familiarizarse con los nuevos soportes y herramientas que ofrece la tecnología actual, pero estos videojuegos también ofrecen otros valores que pueden trabajarse en los centros educativos y que,

tal y como se muestra en la tabla 8 coinciden con los valores educativos desarrollados en el capítulo II.

No todos los valores están recogidos en todos los videojuegos, por lo que este estudio pretende analizar qué valores recogen los videojuegos de las plataformas online de la TDT infantil española siguiendo la tabla propuesta.

Tabla 8. Valores educativos y valores en los videojuegos	
Valores educativos	Valores en los videojuegos
Libertad	
Respeto	Respeto
Tolerancia	Interrelación
Solidaridad	Solidaridad
Responsabilidad	Toma de decisiones / Resolución de problemas
Justicia	Conocimiento y comprensión del medio cultural
Esfuerzo	Dinámica de trabajo / Construcción de significados
Amistad	Cooperación
Confianza	Superación
Colaboración y cooperación	Socialización
Autoestima	Autoestima / Desarrollo personal
Seguridad	Concentración
Imaginación / Curiosidad	Descubrimiento / Creatividad
Igualdad	Responsabilidad, capacidad de liderazgo
Motivación	Motivación

Elaboración propia

Los valores considerados como educativos, tanto por las diversas legislaciones españolas y europeas, sociólogos, pedagogos e investigadores, se corresponden con aquellos valores que pueden transmitir los videojuegos. Similitudes y coincidencias que también se aprecian en las habilidades o competencias que pueden aportar los videojuegos, como recoge el Informe de aDeSe sobre las habilidades cognitivas, personales, sociales de responsabilidad, motivacionales e incluso de materias específicas.

Son valores que pueden trabajarse en las aulas y que no dependen de una única materia o de conceptos determinados, sino que están relacionados con la transversalidad, que atañe a varias asignaturas. El gran reto educativo es captar el interés del alumnado y, sobre todo, mantenerlo por lo que el videojuego nos puede ayudar e introducir el deseo en las aulas, a que los alumnos se aproximen a sentir deseo por la educación y el conocimiento (Ferrés 2008) porque, con un correcto uso, la tecnología y los videojuegos tienen más capacidad para desarrollar y hacer crecer lo que está dentro del alumno.

El hecho de poder trabajar los valores educativos en los videojuegos también supone aproximarnos a la alfabetización digital porque hoy los niños trabajan con Internet y la introducción de sus herramientas de ocio (tableta, móviles, ordenadores) puede estimular e inducir aun flujo del conocimiento y no a una imposición de conceptos que, en muchos, le resultan lejanos.

Poder trabajar los valores a través de los videojuegos puede acercar también la figura de ese profesor-guía del aprendizaje hacia sus alumnos nativos digitales, con un lenguaje más próximo y unos conceptos más cercanos, es decir, enriquecer el aprendizaje para que pueda convertirse en un aprendizaje activo.

Como se ha señalado efectivamente puede ser un problema incluir las TIC en el aula sin conocer realmente cuáles son sus objetivos, puede ser una barrera para el docente, pero conocidos los valores de determinados videojuegos y la transversalidad para trabajarlos en determinadas materias, nos puede permitir el trabajar con unos objetivos más concretos.

Los valores de estos videojuegos son valores ligados a materias, contenidos, competencias y también a realidades sociales importantes en el contexto del menor que precisa conocer y reflexionar para convertirse en ese adulto con capacidad para crecer como persona.

CAPÍTULO III

Análisis de las plataformas de la TDT y sus videojuegos

3.0 INTRODUCCIÓN

Ver la televisión y videojugar son dos de los pasatiempos preferidos por los niños españoles. Desde muy pequeños se aproximan a la televisión para pasar el rato, se hacen seguidores o fans de personajes, que incluso se transforman en personajes familiares, como Peppa Pig, Dora la exploradora, Caillou, Pocoyó o Heidi. Personajes que ven a diario en la televisión y personajes que les acompañan en juegos de mesa, peluches, material escolar e incluso también en los videojuegos.

Las aventuras de los formatos televisivos con más audiencia de la TDT infantil española, que actualmente dispone de 3 canales que emiten las 24 horas (Boing, Clan y Disney Channel), se hacen cotidianas en la vida del menor. Conocen sus nombres, personajes, relaciones familiares, caracteres, amigos y enemigos, gustos... Son personajes con los que empatizan, se identifican con ellos y comparten sus sentimientos. Algunos de estos personajes televisivos se convierten incluso en superventas de los juguetes como todo lo relacionado con Violetta, Pocoyó, Caillou o con las películas de Frozen y Los descendientes.

En este capítulo se plantea la relación y la importancia de la televisión en la vida del menor, el papel educativo y socializador que cumple la televisión en la infancia como una herramienta para contar historias, construir modelos, personajes a los que se les da el valor de arquetipos con los que se comparten sentimientos y acciones.

El interés de la presente investigación responde precisamente a la relación del menor con personajes televisivos infantiles. Tabletas, móviles y ordenadores son herramientas que utilizan los niños habitualmente para jugar. Las aplicaciones (apps) infantiles más descargadas han sido La Consulta de Caillou, Garfield – La vida buena!, Club Penguin, RTVE Clan, Disney Princess Palace Pets, Talking Baby Hippo y Sago

Mini Ocean Swimmer⁵⁷. Precisamente, las cinco primeras corresponden a personajes y formatos televisivos de la TDT española.

La mayor preocupación de los padres y del sector educativo es el tiempo que pasan los niños frente al televisor y con los videojuegos, además de los contenidos que consumen en ambas plataformas. Los medios de comunicación, de información general, reproducen en sus páginas dicha preocupación que, como se ha señalado no es objeto del presente estudio, sino todo lo contrario. En este capítulo se analiza la televisión como medio de comunicación infantil, la televisión como herramienta educativa para, posteriormente, analizar los 3 canales de la TDT infantil española y sus correspondientes páginas web en las que, además de ofrecer los formatos televisivos e información sobre ellos, disponen de plataformas para que los menores puedan videojugar. Unos videojuegos con una característica en común, todos responden a personajes y formatos televisivos de dichos canales.

3.1. TELEVISIÓN INFANTIL EN ESPAÑA

Los niños españoles (de 0 a 14 años) tienen en abierto en España tres canales temáticos con todo tipo de formatos diseñados para ellos: Boing, Clan TV y Disney Channel. Canales a los que dedican mucho tiempo de visionado. No es objetivo de este trabajo adentrarse en la disquisición de si la televisión es buena o mala, beneficiosa o perjudicial, sino de analizar qué ven los niños en la televisión, a qué juegan en las plataformas online de los canales infantiles de la TDT y si ello contribuye a su conocimiento, experiencia y conocimiento del mundo analizando la existencia o no de lo que se considera como valores educativos.

Los niños pasan muchas horas a la semana frente a la televisión y a pesar de tener 3 canales temáticos infantiles, no siempre es su preferencia. El estudio de Alonso-Geta (2010, p. 16) recoge que la mayor parte del tiempo ven programas calificados como “cosas de mayores”: Puede apreciarse que el tiempo de dedicación a la TV es mayor en “todo tipo de programas” con un 65,4% y sólo dedican el 30,7% de su tiempo a los formatos catalogados como propiamente infantiles.

Algo que también ha cambiado es el equipamiento de los menores en el hogar: tienen televisión en su dormitorio, videoconsolas y portátil. Alonso-Geta hace aquí una

⁵⁷ Información recogida en el periódico online ABC Sevilla del 14 de mayo 2014 sobre las aplicaciones más descargadas en España para niños. Disponible en: http://sevilla.abc.es/mobility/las_mejores_app/apple/las-mejores-app/las-aplicaciones-gratuitas-para-ninos-mas-descargadas-actualmente-para-ipad/ [Consulta: 12 de enero 2015].

matización: «Tienen posibilidades de consumo no conocidas en épocas anteriores, pero muchas veces les falta la experiencia necesaria para un desarrollo cognitivo y social adecuado; el que proporciona el juego y la interacción social entre iguales». (p. 18).

Tabla 9. Nivel de equipamiento de los menores (%)	
Televisión en mi dormitorio	32,9%
Dormitorio propio	70,5%
Ordenador conectado a internet	68,7%
Videoconsolas portátiles o no	79,7%
Móvil	36,5%

Fuente: Pérez-Geta, 2010

El 79,7% dispone de videoconsola, el 68,7% de acceso a Internet y casi el 33% tiene televisión en su propio dormitorio. De nuevo se aprecia que esta generación, bautizada por Bringué como “multitodo”, está muy bien equipada.

Podríamos preguntarnos por qué los niños españoles ven más la televisión que muchos otros países europeos. Es un dato llamativo porque el clima en nuestro país acompaña a realizar numerosas actividades fuera del hogar. Por lo tanto, podemos pensar en los padres y la familia como co-responsables de dicho tiempo frente a la televisión. Ferrés (1998) define la relación de televisión y familia como un «matrimonio mal avenido», una relación contradictoria porque «a la televisión se la odia y se la ama al mismo tiempo. Se le acusa de ser un peligro para los hijos, se la hace responsable de la mayor parte de los males que nos aquejan; pero no sólo se es incapaz de prescindir de ella, sino que a menudo se la trata como al miembro más relevante de la familia». La televisión hoy es un miembro familiar que, en muchos casos, incluso ocupa un lugar preferente en el salón. Los niños en España ven mucho la televisión, pero también lo hacen sus padres o familiares: 270 minutos de media, 4 horas y media al día, según el informe de Zenith 2015; es decir, padres y niños son grandes consumidores de la programación televisiva.

Antes de analizar los videojuegos de la TDT infantil y sus valores o no educativos, lo cierto es que actualmente, la mayor parte de los estudios recogen y reflejan que la televisión sí tiene una parte educativa y que, además, se puede implementar en el aula, tal y como se hace en el ciclo de primaria.

Ferrés, uno de los principales investigadores sobre la televisión infantil, destacaba ya en 1995 que la televisión sirve para enseñar y aprender desde las aulas porque quiera o no quiera, cumple una función educativa:

«La televisión educa aunque no quiera. Es decir, educa incluso en aquellos casos en los que no lo pretende explícitamente. Para bien y para mal. Educa en cuanto trasmite, de manera intencional o no, conocimientos, principios y valores. Pero su función no es primordialmente educativa. La de la escuela, sí. Y la escuela no cumplirá su tarea educativa si olvida la incidencia que la televisión tiene sobre las nuevas generaciones de alumnos». (Ferrés 1995)

La televisión nos acerca y aproxima al mundo exterior, real e irreal; la televisión sociabiliza, nos ayuda a conocer el entorno en el que nos movemos, incluso llega a hacer cotidiano mundos o países lejanos:

«Los mensajes mediáticos contribuyen a la integración social mediante la interacción del sujeto con el mundo exterior y la asunción de su rol en la comunidad de pertenencia». (Sánchez Noriega 1997, p.149).

De hecho Casetti y Di Chio (1999) matizan que la televisión sociabiliza gracias a cuatro funciones que cumple:

1. La función de contar historias. Buscamos emociones y sentimos placer al oír historias que podemos relacionar con nuestra experiencia vital.
2. La función barda. El espectador tiene la impresión de que, a través de la ficción televisiva, es su propia vida la que se cuenta. Por tanto, la televisión se convierte en mediadora de lenguajes, se sitúa en el centro de la cultura, nos remite a valores y símbolos que compartimos con los miembros de determinada comunidad.
3. La función de construir ritos. En torno a la televisión, a su programación, hemos llegado a organizar tareas rutinarias como comer o cenar a una hora determinada para poder ver nuestro programa favorito.
4. La función de construir modelos. Se lleva a cabo mediante la captación, la recodificación y la proposición de valores, símbolos, rituales y formas de interacción convertidos en modelos que cabe imitar.

El niño se entretiene viendo la televisión, pasa el tiempo de ocio de manera acomodada y con poco esfuerzo, pero también es cierto que la televisión le sirve para conocer e interpretar su entorno, el mundo, las normas o los comportamientos humanos.

«Se tiende a considerar que lo que más influye en televisión son los discursos, mientras que la televisión influye sobre todo desde los relatos. Se tiende a pensar que los telespectadores son influidos fundamentalmente desde la razón, cuando en realidad lo son primordialmente desde las emociones. Se piensa que de la televisión sólo pueden influir aquellas comunicaciones de las que se es consciente, mientras que los efectos principales de la televisión son inconscientes, inadvertidos». (Ferrés 1996, p.15).

La televisión realiza la función socializadora mediante el entretenimiento, sobre todo a través de los relatos, ya que la ficción puede ser mucho más eficaz que la no ficción a la hora de influir en las opiniones de la gente, tal y como ocurría y ocurre con los cuentos:

«El relato audiovisual seduce porque permite al receptor el encuentro con las zonas más ignoradas u ocultas de su inconsciente. El interés del espectáculo televisivo se basa en esta capacidad de movilizar los sentimientos más íntimos del espectador, de implicarlo emotivamente en la historia permitiéndole elaborar –a menudo de manera inadvertida- sus conflictos internos». (Ferrés 1996, p. 104).

El niño se involucra emotivamente con el relato por la relación que establece con los personajes. En muchos casos, sus personajes favoritos, los héroes y antihéroes de la historia, les sirven como modelos de comportamiento y como amigos, son una representación de las personas con las que se relaciona. Los personajes televisivos, tal y como señala Huertas (2002), se convierten en uno de los principales vehículos para influir en la audiencia.

En la misma línea de análisis se mueve Padilla (2002). Los personajes luchan, viven auténticas aventuras, pero el espectador, y en el caso concreto del niño, empatiza fácilmente con el protagonista de la acción, siente como él y desea ser él.

«Cada sujeto contempla en las imágenes la expresión simbólica de sus necesidades y deseos, miedos y represiones. Luego tales sentimientos, tales emociones se satisfacen y se solucionan de una forma vicaria: es el protagonista el que lucha y el que hace justicia para nosotros, es el que

conquista por nosotros, el que rescata a seres indefensos de terribles peligros, mientras que desde nuestro cómodo sofá nos sentimos de algún modo implicados en la hazaña». (Padilla 2002, p.119).

Los personajes de las series con más audiencia de los canales temáticos infantiles españoles de la TDT, son también los personajes protagonistas de las páginas web de estos tres canales televisivos y, tal y como se estudia a continuación, los protagonistas de los principales videojuegos online de dichas páginas web.

3.2. La audiencia infantil

La Televisión Digital Terrestre (TDT) española cuenta, actualmente, con tres canales en abierto (gratuitos), de programación exclusivamente infantil durante las 24 horas del día: Clan TV (grupo RTVE), Disney Channel (Unidad Editorial y Sociedad Gestora de Televisión Net TV) y Boing (Mediaset España).

Canales y programas luchan diariamente por conseguir el mayor número de espectadores para consolidar su éxito y marcar al alza sus tarifas publicitarias. En España existen dos sistemas de medición de audiencias, el Estudio General de Medios o EGM y el audímetro que actualmente gestiona Kantar Media (la antigua Sofres Audiencia de Medios). Ninguno de los dos sistemas es totalmente exacto, pero son los dos únicos sistemas de medición que utilizan los medios de comunicación y las agencias publicitarias para ver los rendimientos, la audiencia y el éxito de los formatos televisivos. Son datos fiables porque las muestras se repiten a lo largo del tiempo.

El EGM⁵⁸ es un estudio de la población, multimedia y anual, con tres oleadas de información con una muestra de igual tamaño y composición. Se realizan 30.000 entrevistas cara a cara en cada oleada a individuos mayores de 14 años residentes en hogares unifamiliares de la península, Baleares y Canarias. Desde el 2012, el EGM ha ampliado su muestra a los menores de 14 años, precisamente por ser grandes y fieles consumidores de espacios televisivos y por el interés comercial que generan en numerosas empresas y compañías.

Kantar Media es la encargada de medir las audiencias televisivas a través del audímetro con una muestra permanente de 4.625 hogares, representativos del universo de estudio y equipados con audímetros. La muestra puede parecer pequeña

⁵⁸ El EGM no trata de representar a los lectores, o a los oyentes, o a los espectadores, sino que busca una representación adecuada de la población, mediante una muestra a la que se interroga, entre otras cosas, acerca de su comportamiento en relación al consumo de medios. La representación de los lectores, oyentes o espectadores es más una consecuencia que una premisa. Disponible en <http://www.aimc.es/>

si tenemos en cuenta que en España existen 17,1 millones de hogares (INE, 2010) pero se trata de uno de los paneles más importantes de Europa, concretamente el cuarto, en lo que a tamaño de muestra se refiere. El audímetro controla la actividad del televisor, vídeo o de otras fuente de señal en el televisor (TDT, sintonizador de satélite, sintonizador de cable, etc.). El dato más utilizado para medir la audiencia de los programas diariamente es el *share*⁵⁹ o cuota de pantalla, es decir, el porcentaje de espectadores que ven un programa sobre el total de televidentes que en ese momento están frente al televisor. Este dato será el utilizado para comparar la audiencia de los diferentes formatos televisivos infantiles analizados en el presente trabajo.

La cuota de pantalla es importante para todos los canales, pero también se ha de tener en cuenta la franja televisiva en la que se concentra más cantidad de público ante la televisión. Esta franja horaria recibe el nombre de *prime time*. El *prime time* infantil es más amplio que el adulto, dado que los niños y preadolescentes tienen rutinas y horarios muy diferentes dependiendo de su edad. No es lo mismo el horario de un niño de 2 años que el de uno de 10. Se fijan, por lo tanto, 3 horarios de *prime time* o de máxima audiencia a lo largo de la jornada:

- ▶ De 7 a 9h, antes de entrar en el colegio los mayores de 3 años.
- ▶ De 13:30h a 16:30h, un horario en el que los niños que comen en casa pueden ver la televisión, al igual que aquellos que tienen jornada escolar continua.
- ▶ De 19h a 22:30h, el *prime time* más importante del horario infantil, dado que es el momento del día en que se concentra más público infantil y juvenil ante la televisión. Los programas más exitosos se emiten a estas horas en las tres cadenas infantiles.

Otro dato importante a la hora de analizar las audiencias, es que los formatos infantiles matinales cuentan con un *share* superior al 10%. Este *share* es importante pero no representativo. Lógicamente, a determinadas horas de la mañana, el número total de personas viendo la televisión es muy bajo, por lo que el porcentaje de un canal temático infantil se dispara. Los datos más importantes son los que hacen relación al *prime time* infantil a media tarde, entre las 13 y 15h, y sobre todo a primera hora de la noche, de 20 a 22h, *prime time* infantil que coincide con el inicio del *prime time* total en España. Según el informe del EGM (abril 2015-marzo 2016), el 88,2% de los

⁵⁹ *Share* o cuota de pantalla es el porcentaje de espectadores que ven un programa sobre el total de televidentes que en ese momento están frente al televisor.

españoles de más de 14 años ve la televisión a diario y lo hace en el prime time vespertino-nocturno.

La cuota de audiencia de los tres canales infantiles⁶⁰ es muy similar, pero con ciertas diferencias. Clan TV es el canal preferido por los niños, seguido muy de cerca por Disney Channel y de Boing. Según los datos del Análisis Televisivo de 2014 de Barlovento⁶¹, Clan TV continúa siendo la cadena líder de audiencia del público infantil con una 2,3% de share, aunque deja atrás su máximo de 3,2% en el 2011. Le sigue en audiencia Boing, con 1,7% de share, que se mantiene en los datos de los últimos años, y en tercer lugar se sitúa Disney Channel con 1,5% de share, que también baja y deja atrás su máximo de 2,1% en 2010.

Tabla 10. Cuotas de cadenas por grupos empresariales

GRUPO RTVE	16,7%	ATRESMEDIA	27,7%	MEDIASET	30,7%
LA 1	10,0%	A3	13,6%	T5	14,5%
LA 2	2,8%	LA SEXTA	7,2%	CUATRO	6,7%
CLAN	2,3%	NEOX	2,6%	FDFT5	3,5%
TELEDEPORTE	0,9%	NOVA	2,5%	DIVINITY	2,1%
24H	0,8%	LA SEXTA 3	0,6%	BOING	1,7%
GRUPO VOCENTO	3,5%	NITRO	0,6%	ENERGY	1,5%
PARAMOUNT CHANNEL	1,9%	XPLORA	0,6%	LASIETE	0,3%
DISNEY CHANNEL	1,5%	A3 PREMIUM	0,0%	NUEVE	0,3%
INTERECONOMÍA	0,1%			UNIDAD EDITORIAL	3,6%
MTV	0,1%			DISCOVERY MAX	2,1%
				13 TV	1,6%

** Definición de los grupos TVE, Atresmedia y Mediaset según criterio de Kantar Media*

* En cursiva y gris las cadenas desaparecidas en mayo de 2014

Fuente: Barlovento, 2015.

Tal y como se ha comentado en el punto anterior, estos canales infantiles emiten también otros formatos de sus grupos audiovisuales, algunos de ellos con una calificación de más de 12 años. Estos programas siguen la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual⁶², por lo que se emiten a partir de las 23 horas.

⁶⁰ Hay que tener en cuenta que estos tres canales emiten programación realmente de cero a catorce años, un margen muy amplio de edad y, por lo tanto, con formatos que, si bien son para todos los públicos en su mayoría, es recomendable la supervisión de un tutor.

⁶¹ Barlovento es una gestora de comunicación española que trabaja con los datos de la audiencia obtenida por el audímetro de Kantar Media.

⁶² La Ley General de Comunicación Audiovisual, en su artículo 7 refleja que se establecen tres franjas horarias consideradas de protección reforzada: entre las 8 y las 9 horas y entre las 17 y las 20 horas en el caso de los días laborables y entre las 9 y las 12 horas sábados, domingos y fiestas de ámbito estatal.

Con el objetivo de intentar reflejar la inquietud de padres y educadores sobre la catalogación de los formatos televisivos, en el presente trabajo se utilizará la clasificación de La Federación de Asociaciones de Consumidores y Usuarios de los Medios, iCmedia⁶³ que ha creado una plataforma online (<http://taconline.net/col/es/media/tv/public/7>) en la que aparecen los programas de la televisión española catalogados por el tipo de público: para más de 3 años, más de 7, más de 12, más de 16 y más de 18 años. Sin embargo, esta catalogación no coincide, en muchas ocasiones, con la realidad. Tal y como se verá en este estudio, algunos formatos catalogados para mayores de 7 años, tienen gran éxito de audiencia entre los niños de más de 4-5 años.

Considero que la catalogación que ofrece esta Federación, no se corresponde con los gustos, necesidades y formación de los niños españoles actuales, tal y como se analizará en los casos de series como *Shake it up*, *Hora de aventuras* o *Tom y Jerry*, entre otros.

3.3. ANÁLISIS DE LOS CANALES INFANTILES DE LA TDT

3.3.1. Boing

Boing pertenece al grupo de canales de Mediaset España y emite 24 horas al día en la TDT española, principalmente series y dibujos animados de la factoría Turner, de Time Warner, quien proporciona gran parte del contenido. Ha sido el último canal temático infantil en llegar a España; empezó sus emisiones el 1 de septiembre de 2010⁶⁴. Se autodefine, en su propia página web como «el canal de la familia Mediaset España con contenidos para entretener y también enseñar a los más pequeños»⁶⁵.

A pesar de ser el último canal temático infantil en llegar a la TDT española, ha conseguido poco a poco alcanzar a sus competidores, incluso sobrepasar a Disney

⁶³ iCmedia es la Federación de Asociaciones de Consumidores y Usuarios de los Medios, creada en 2008, que trabaja con los principales agentes del sector para concretar decisiones y acciones que mejoren la calidad de los contenidos y contribuyan a crear una sociedad más justa, más libre y más solidaria, atendiendo a la nueva realidad multipantalla. En total la Federación aglutina cerca de 100.000 socios que luchan por unos medios de calidad. Desde el 8 de octubre de 2011, iCmedia ostenta la presidencia de Euralva, *The European Alliance of Listeners and Viewers Associations*.

⁶⁴ Según la directora de Mediaset España, a Patricia Marco, este canal cerró junio de 2012 con 1,9% de audiencia pero en niños obtuvo un 11,5%. Datos ofrecidos la web (20 de julio de 2012) especializada en audiencias y televisión, FórmulaTv. Disponible en: <http://www.formulatv.com/noticias/25904/patricia-marco-mediaset-espana-variedad-grande-vida-personas-sentimientos/> [Consulta: 6 de marzo 2015].

⁶⁵ La web de Mediaset realiza una descripción de cada uno de sus canales televisivos, entre ellos, Boing. Disponible en http://www.telecinco.es/inversores/es/Mediaset-Espana_0_1530447405.html [Consulta: 6 de marzo 2015].

Channel. Desde hace un par de años, Boing se ha consolidado como el segundo canal preferido por los niños. Es el canal infantil que más separa su programación por sexos emitiendo series dirigidas exclusivamente para niños, como *Ben 10*, y otras exclusivamente para niñas, como la exitosa serie animada de *Monster High*. Es el canal con menos formatos educativos televisivos y el que emite series con más contenido violento o de miedo, dirigido principalmente a niños mayores de 7 años.

Los dibujos de *Doraemon* el gato cósmico (con más de 40 años de historia) continúan siendo el gran triunfo del canal junto a *Hora de aventuras* y *El asombroso mundo de Gumball*. A estos formatos se une *Selfie show* y a más distancia, entre el 4 y el 2% de share, encontramos formatos como *Just Kidding* (3,9%, 28 de junio) o *Jhonny test* (2,2%, 6 de junio). Destaca también la reemisión de *La Voz*, programa líder de audiencia en su día de emisión que ha superado la media del canal (el 26 de junio, 3,1% en horario nocturno, de 22:14 a 24:55h). Al igual que en otras cadenas, las películas superan también la media de audiencia: *Beethoven: uno más en la familia*, con 2,9% de share el 20 de junio (15:54 a 17:23) o *Scooby Doo: un verano espeluznante*, con un 2,7% también el 20 de junio por la noche (21:57-23:14h).

Tabla 11. Programas con más audiencia de Boing Junio de 2015				
Título	Fecha	Inicio	Fin	Cuota
Doraemon, el gato cósmico	03/06/2015	08:01	08:23	9,6%
El asombroso mundo de Gumball	06/06/2015	10:08	10:25	8,0%
Hora de aventuras	11/06/2015	14:33	14:53	8,0%
Selfie Show	06/06/2015	09:38	10:02	7,7%

Fuente: Barlovento, 2015

3.3.2. Clan TV

Clan TV pertenece al grupo de Radio Televisión Española, RTVE. Empezó sus emisiones en la TDT el julio de 2009. Según el propio canal, ofrece programas a niños de 0 hasta 13 años con series pensadas para menores de 6 años y otras dirigidas al público con edades comprendidas entre los 7 y los 13 años. Autodefinen su programación como «educativa e informativa, pero también amena, divertida y participativa⁶⁶». Hace especial hincapié en subrayar los valores éticos y democráticos

⁶⁶ Autodefinición del canal Clan TV en la web de RTVE: <http://www.rtve.es/infantil/padres/faqs/> [Consulta: 13 mayo de marzo 2014].

como la amistad, el respeto a los demás, la defensa de la naturaleza y del medio ambiente, la colaboración y el esfuerzo. El canal fue galardonado con el Premio 2009 de Comunicación UNICEF por su defensa a la infancia.

Es el canal infantil que más contenidos ofrece para niños muy pequeños o en edad preescolar con formatos muy educativos y, en ocasiones, en inglés como *Dora la exploradora*. En la web, actualmente, tienen una oferta de 58 episodios en inglés, correspondientes a las series con más audiencia del canal.



Oferta de Clan Tv de series en inglés. Fuente: <http://www.rtve.es/infantil/ingles/>

Clan TV emite diariamente 24 horas con programación de 0 a 14 años, que es su target o público objetivo. Sin embargo, a altas horas de la noche, sobre las 23h, en lo que se considera ya como horario no protegido⁶⁷, se emiten series de gran popularidad en su principal cadena en abierto, La 1 de TVE, dirigidas a un público adolescente y joven, tales como *Cuéntame cómo pasó*, *Gran Reserva* o *Águila Roja*, series catalogadas para mayores de 7 años.

Dibujos animados con nuevas técnicas de stop motion, en 2D y clásicos animados conviven perfectamente en la televisión actual. *La abeja Maya* o *Heidi* coparon las sobremesas del fin de semana, series que seguían los televidentes de los años 70. Una generación que hoy son los padres y madres de estos mismos formatos con altos índices de audiencia, pero con un cambio significativo. A la nueva tecnología animada se suma también el ritmo propio de la historia, más rápido y ameno para un espectador acostumbrado ya a consumir productos audiovisuales, un pequeño “experto” con una amplia oferta al que se le debe atrapar con calidad técnica y en el argumento o contenido.

⁶⁷ El Código de Autorregulación sobre Contenidos Televisivos e Infancia señala que a partir de las 22,00 horas, finaliza el tiempo de horario protegido para contenidos para mayores de 18 años.

En junio de 2015, Clan (2,3%) mantiene el liderazgo entre los niños de 4 a 12 años, incluso llega a alcanzar un 2,9% de share el lunes 22 de junio, período en el que los niños inician sus vacaciones estivales. Como formatos de más audiencia destacan sobre todo *Heidi 3D*, que consigue situarse en el ranking de los espacios más vistos de la TDT diariamente, con un 10,5% de share el 20 de junio. A este nuevo éxito se suman otras series que llevan más de tres años en antena con grandes audiencias: *Peppa Pig* (10,9% el 20 de junio), *Dora la exploradora* (9% el 21 de junio) y *Bob Esponja*, uno de los 5 programas más vistos diariamente de la cadena que ha alcanzado un 15,1% (4 de junio). A estos formatos se añaden otros como *Dinotren* (6,4%, 7 de junio), *Sherlock Yack* (5,2%, 10 de junio), *Los superminihéroes* (4,5%, 8 de junio), *El pequeño reino de Ben y Holly* (4,4%, 25 junio), *Las aventuras de Tom y Jerry* (3,9%, 26 de junio), *George de la Jungla* (3,8%, 29 de junio) *La Patrulla canina* (3,7% el 2 de junio), *La magia de Chloe* (3,4%, 16 de junio), *Ella la elefanta* (3,2%, 22 de junio), *Bubble puppies* (3,1%, 11 de junio). A estas mini series hemos de sumar un formato emitido por La1 de RTVE, como es *Masterchef* con un 2,3% el 13 y 14 de junio, y dos películas que también sobrepasan la media de audiencia del canal como *Garfield* (4%, 5 de junio) y *Los Picapiedra* (4%, 19 de junio).

Tabla 12. Programas con más audiencia de Clan
Junio de 2015

Título	Fecha	Inicio	Fin	Cuota
Bob Esponja	04/06/2015	08:09	08:32	15,1%
Heidi 3D	20/06/2015	11:10	11:31	10,5%
Peppa Pig	20/06/2015	10:49	11:08	10,9%
Dora la exploradora	21/06/2015	10:01	10:25	9,0%

Fuente: Barlovento, 2015

Si analizamos el horario, estos formatos consiguen su gran audiencia a primera hora de la mañana, durante la tarde y a primera hora de la noche, similar a los prime-time de la televisión convencional adulta.

3.3.3. Disney Channel

Es un canal internacional que nació en Estados Unidos el 8 de abril de 1983 con una programación destinada a un público objetivo juvenil (de 8 a 14 años) que sustituyó a Fly Music en la TDT española, convirtiéndose así en el primer canal en todo el

mundo⁶⁸ de Disney Channel disponible en abierto, es decir, gratuito, desde el 1 de julio de 2008, por lo que fue en el primer canal temático infantil en España. Pertenece al grupo Sociedad Gestora de Televisión Net TV y, actualmente, también emite 24 horas al día.

La mayor parte de sus emisiones corresponden a formatos de series americanas con gran éxito en Estados Unidos (su país de estreno), series para el público familiar que reflejan, precisamente, la cotidiana vida en familia con los problemas y las vicisitudes que viven cada uno de sus miembros, tanto niños, adolescentes y jóvenes como los propios padres.

Tras el éxito obtenido con la popular serie *Hannah Montana*, Disney ha centrado gran parte de su oferta en series protagonizadas por adolescentes ligados al mundo de la música, del espectáculo y de la magia, como *Los magos de Waverly Place*, *Violetta*, *La Gira* o *Austin y Allie*.

Este canal, propiedad de The Walt Disney Company Iberia, filial de The Walt Disney Company, aprovecha el marketing de la factoría Disney con espacios relacionados con los personajes clásicos y actuales de la factoría Disney como *Mickey*, *Campanilla* o *Aladdin*.

Al inicio de sus emisiones en España, se convirtió en la segunda opción de los canales temáticos, pero desde el 2012 se apreciaba una pérdida de audiencia a favor de Boing. Actualmente, julio del 2015, es el tercer canal en audiencia. Su programación, al igual que el resto de los canales, está enfocada al público infantil, entre 3 y 14 años, pero sus formatos se adaptan más a los gustos de niños de más de 5-6 años.

Los formatos preescolares infantiles, sello de identidad del canal Clan TV, no son frecuentes en Disney Channel. Es un canal más especializado en lo denominado como “series familiares”⁶⁹, adaptadas a un público que continúa viendo la televisión en familia. Son series que se podrían denominar como series con doble lenguaje, con argumentos destinados a dos públicos diferentes, el adulto y el infantil. Para conseguirlo, los guiones han de estar muy bien trabajados para conseguir atrapar la

⁶⁸ Información consultada en el portal web de HoyCinema. Disponible en: <http://www.hoycinema.com/actualidad/noticias/23088/general/disney-channel-empieza-emitir-abierto-tdt.html> [Consulta: 10 de marzo 2014].

⁶⁹ Entendemos las series familiares como productos en los que los sujetos destinatarios son los miembros de una familia y, además, las historias suceden en el contexto doméstico y familiar. Existen otro tipo de productos audiovisuales que tienen de algún modo estas notas características, concretamente las *soap opera* y los *TV Serials*: las primeras, por su contenido doméstico unido al ámbito familiar; las segundas, por su carácter seriado y la consiguiente relación con la audiencia. (Luengo 2008).

atención de pequeños y mayores con *gags*⁷⁰ aparentemente sencillos pero que reflejan la cotidianidad de la vida familiar.

Los datos de audiencia de los formatos con más éxito se quedan un poco lejos de sus competidores. Destaca *La princesa Sofía*, que algunos días se aproxima al 9% de share, *Doctora juguetes* para los más pequeños, *Austin & Ally*, una serie más bien para preadolescentes, al igual que *Jessie* que está llegando al final de su última temporada.

Tabla 13. Programas con más audiencia de Disney Channel Junio de 2015				
Título	Fecha	Inicio	Fin	Cuota
La princesa Sofía	18/06/2015	08:16	08:39	8,9%
Doctora juguetes	06/06/2015	09:38	10:01	5,5%
Austin & Ally	08/06/2015	15:32	15:54	2,4%
Jessie	22/06/2015	14:13	14:34	5,7%
Mi perro tiene un blog	07/06/2015	18:26	18:38	2,0%

Fuente: Barlovento, 2015

Disney Channel es sobre todo experta en explotar sus formatos más exitosos a pesar del paso del tiempo. *Phineas y Ferb*, que se emite desde hace más de 4 años, destaca aún con un 3,5% de share (27 de junio, 10:25-10:47h) y la reposición de *Zack y Cody, todos a bordo*, a pesar de llevar pocos días de emisión, también ha conseguido superar la media de audiencia de la cadena (1,9%, 25 de junio, 16:54-17:15h). Es más que probable que ocurra lo mismo con el formato destacado de *Hannah Montana*, re-estrenado de nuevo el 22 de junio.

En lo que sí destaca la factoría Disney es en conseguir más que buenos resultados con la emisión y reposición de sus películas. El 29 de junio, la emisión de *Bichos* consiguió 3,8% de share (17:45-19:23) y *El rey león 2* (7 de junio) se llevó un 7% por la mañana (10:57-12:22h).

3.3. ANÁLISIS DE LAS PLATAFORMAS WEB DE LA TDT INFANTIL

Cada uno de los canales de la TDT infantil tiene su propia plataforma web que, como toda televisión o empresa comercial cumple la principal función de promoción de la

⁷⁰ Un gag es un efecto cómico, rápido e inesperado en una película o en otro tipo de espectáculo, según el diccionario de la RAE.

propia marca, del canal de televisión. Esta promoción se basa en fidelizar al cliente, en este caso a la audiencia, ofreciéndole los contenidos televisivos online y otro tipo de productos asociados al televisivo-audiovisual, denominados coloquialmente como “extras”.

Las tres plataformas ofrecen sus series televisivas, la programación diaria, semanal o incluso mensual, concurso y las tres ofrecen un apartado dedicado exclusivamente a los videojuegos ligados a sus personajes y formatos televisivos.

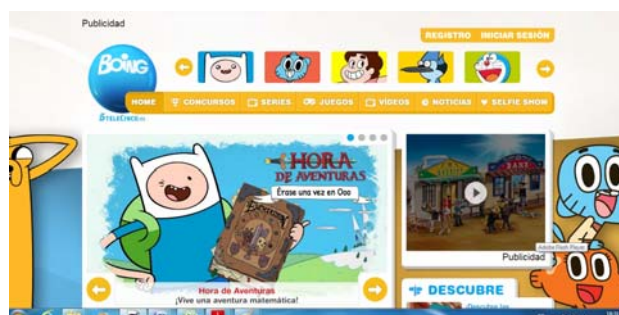
Son webs para acceder los menores directamente, pero Boing y, sobre todo Clan, dejan claro el control parental con un registro y con una información dirigida especialmente a ellos.



Portal web Clan TV: <http://www.rtve.es/infantil/>



Portal web Disney Channel: <http://www.disney.es/disney-channel/>



Portal web Boing: <http://www.boing.es/>

Las tres plataformas web presentan diseño y menús muy similares y las tres destacan en su portada los formatos televisivos con más éxitos o, en el caso de Disney Channel, uno de los estrenos más anunciados durante todo el verano 2015.

No es un objetivo de este trabajo analizar la arquitectura web pero sí puntualizar determinados aspectos dado que son páginas web y juegos que se ofrecen al público infantil y, por lo tanto, también a los padres como público adulto. Estas webs tienen unas necesidades de información, unos hábitos de interacción distintos al resto, por lo que los menús principales, además de su apariencia, deberán contener unas características determinadas.

En la Guía para los nuevos Medios de Fundéu (Tascón 2012), Jorge Serrano (p. 244) señala y remarca algunas de las características que han de tener los diseños de los sitios web infantiles. Según Serrano es necesario hipersegmentar el sitio web para ajustarlo a cada tipología de niño dado que el uso de la web no se realiza de la misma manera por un niño de 4 años que por uno de 10. Sin embargo, ninguna de las tres páginas webs que alojan los videojuegos online relacionados con los programas de la TDT infantil hipersegmenta su público y subpúblicos. Se sobreentiende que son sitios web para niños, una amplia franja de edad que comprende hasta los 14 años.

Dado que son webs para público infantil, necesariamente han de combinar en su portada o página de inicio la información destinada a los padres. Según Serrano, tal como recoge el portal de la Fundéu, «a los padres hay que enseñarles de forma muy rápida y visualmente el propósito de portal, el porqué va a resultar útil para su familia y cómo se va a cuidar la privacidad del niño. Para el niño, sin embargo, la motivación inicial será probablemente jugar» (Serrano 2011). Se destaca también la fragmentación por sexos, no necesaria cuando el niño es pequeño, pero sí más recomendable a medida que el niño crece. Para que el sitio web sea atractivo, han de existir numerosos y variados videojuegos. Los niños tienden a repetir insistentemente sus actividades, pero una vez conseguido, pueden caer en el aburrimiento por lo que es necesario niveles de dificultad en el videojuego o bien una gran variedad. Por último, recoge que los niños de preescolar no juegan igual que los niños de 10 años. Los más pequeños quieren jugar con los videojuegos, pero también necesitan actividades como pintar, hacer puzles o recortar.

Si bien no se analiza la arquitectura de los tres sitios webs ni su usabilidad, dado que es un análisis que no se corresponde con el objeto de estudio, sí es importante determinar su accesibilidad: facilidad, comodidad y practicidad de la navegación en la Web. Con el fin de cumplir las necesidades de los diferentes grupos, se establecen 3 niveles: A, AA y AAA⁷¹.

Para analizar la accesibilidad se utiliza la herramienta TWA⁷² que valida automáticamente la accesibilidad de la página, señalando qué puntos revisar

⁷¹ La administración pública, empresas con financiación pública o empresas privadas con más de 100 trabajadores que facturen más de 6 millones de euros, han de cumplir una adecuación de su página web con nivel AA, según la Norma UNE 139803, de 2008. Dicha norma fue actualizada en 2012 y actualmente es equivalente a las WCAG 2.0

⁷² Para analizar la accesibilidad de los sitios web se ha utilizado la herramienta TAW (<http://www.tawdis.net/>). Se entiende por accesibilidad el acceso a la información contenida en los sitios web sin limitación alguna por razón de deficiencia, minusvalía o tecnología utilizada sin que interfieran, por ejemplo: Problemas de oído, visión, movilidad. Dificultades de lectura o comprensión cognitiva.

manualmente. Se aprecia por tanto que las 3 plataformas cumplen la normativa, dado que aparecen catalogadas como nivel AA, y el sitio web más accesible es Boing, seguido de Clan TV y Disney Channel en último lugar.

4. Boing. 37 problemas y 197 advertencias. Nivel de análisis AA.
5. Clan TV: 49 problemas y 338 advertencias. Nivel de análisis AA.
6. Disney Channel: 53 problemas y 701 advertencias. Nivel de análisis AA.

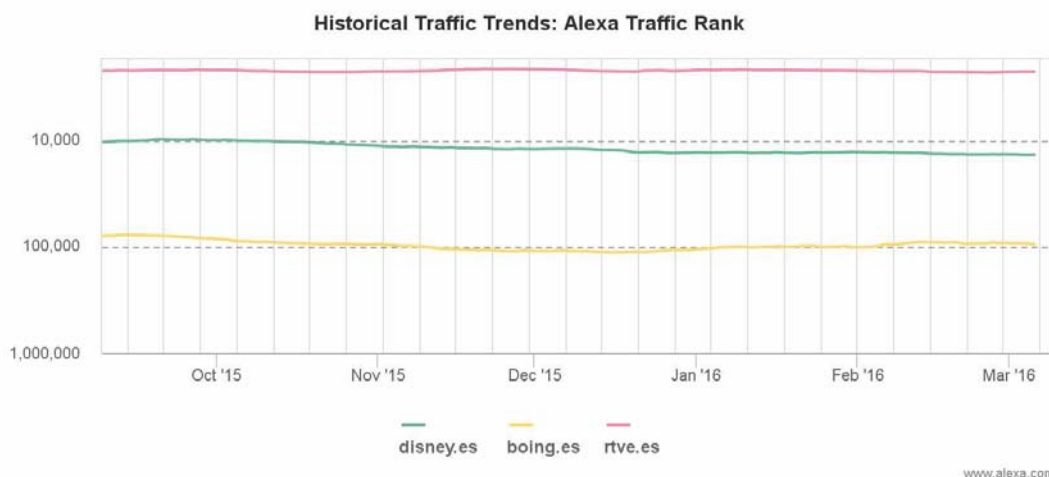


Referencias en Google de las webs de la TDT infantil

El número de visitas a estas 3 webs, medida con la herramienta Alexa⁷³, se mantiene durante los últimos meses, lo que nos indica fidelidad por parte de sus usuarios. La página con más tráfico corresponde a Clan, seguida de Disney Channel y Boing en último lugar.

Imposibilidad de utilización del teclado o el ratón. Lector de sólo texto, pantalla pequeña o conexión lenta. La accesibilidad mejora el acceso a la web en general, no es de interés únicamente para personas con discapacidad.

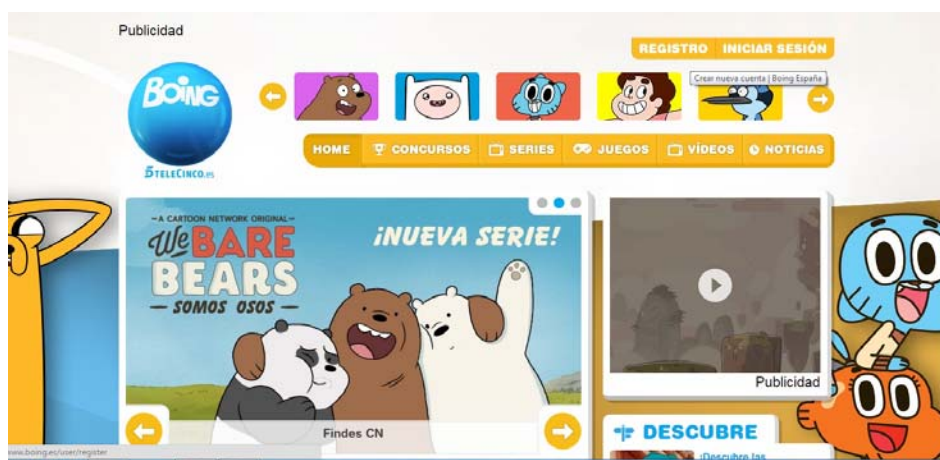
⁷³ Alexa Internet, Inc. es una subsidiaria de la compañía Amazon.com que provee información acerca de la cantidad de visitas que recibe un sitio web y los clasifica en un ranking. www.alexa.com



Fuente Alexa. Consulta realizada 14 de marzo de 2016

3.4.1. Web de Boing

La plataforma web de Boing se parece más bien a un portal por su diseño con una información más desordenada. En su menú inicial figuran los principales contenidos del canal: concursos, series, juegos, videos y noticias.



Página de inicio de la plataforma web de Boing.

- **Concursos:** En la fecha de consulta (noviembre 2015) figura un concurso, Barbie en el campamento de princesas, con el que se pueden ganar premios al visionar la última película. Hay que contestar a una pregunta de manera original y exige estar registrado para poder participar. El concurso indica la edad en la que se puede realizar y el consentimiento paterno es necesario.
- **Series:** Están ordenadas alfabéticamente o por su popularidad en la televisión, sin embargo, no indica el número de series que hay en la web ni tampoco una orientación sobre la edad adecuada para el visionado de cada uno de los formatos.

► Juegos. Ordenados por más nuevos o populares. También se puede elegir por el personaje favorito y el tipo de juego que distingue: acción, aventura, puzzle y deporte. Es la web de la TDT que menos videojuegos ofrece, 46 en total y la que más ha reducido el número de su oferta dado que en 2012 tenía 153. Como el resto de las plataformas, todos los videojuegos están protagonizados por los personajes televisivos del canal.

► Noticias. Son las novedades sobre los episodios de las series como *Doraemon*, *Ben 10*, *Hora de aventuras* o la nueva temporada de *Selfie show*.

► También nos ofrece la posibilidad de registrarse, un registro para el que se exige ser mayor de 14 años. El registro posteriormente se confirma y, si el usuario es menor, se solicita el mail de los padres para poder darse de alta (confirmación parental).

The image shows a registration form for Boing. It includes a date of birth field with the example '2002-02-05' and a note: 'Necesitamos saber si tienes 14 años o menos. Si tienes menos de 14 años necesitaremos que tus padres validen tu registro. Para eso les enviaremos un correo a la dirección que nos indiques.' Below this is a dropdown menu for '¿Eres niño o niña?' with 'Niño' selected and a note: 'Estos datos nos ayudan a conocerte mejor y te daremos cosas que te gustarán más.' At the bottom is a field for 'Email de tus padres' with a note: 'Si eres menor de 14 años necesitamos que tu padre valide tu registro. Pon el email de tus padres o tutor. Avísales para que lo miren y te den permiso para usar Boing.'

El registro en la web de Boing exige control parental a menores de 14 años:

<http://www.boing.es/user/register>

3.4.2. Web de Clan TV

Clan TV es la página web del canal temático infantil más antiguo de la TDT española. Es corporativa y muy fácil de distinguir para el público infantil con los colores propios del canal y el logotipo muy visible en la parte superior izquierda.



Página de inicio de la web de Clan TV: <http://www.rtve.es/infantil/>

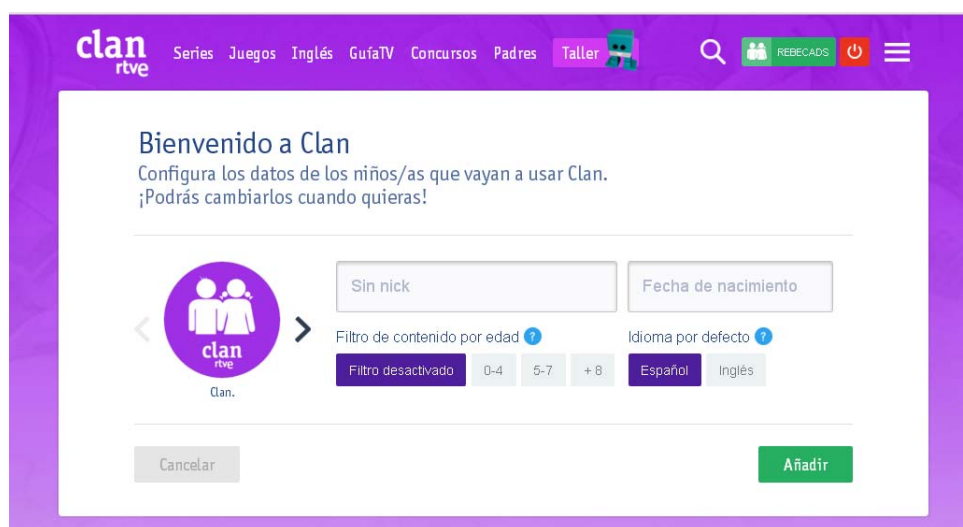
El menú superior recoge la siguiente información:

- ▶ Series: Ofrece 120 series divididas por edades (de 0 a 4 años, de 5 a 7 años y de más de 8 años). Muchas de las series ofrecen otras posibilidades como inglés, juegos, actividades y novedades sobre los formatos que en ese momento el canal ha decidido promocionar y que, habitualmente, coinciden con las de más audiencia. Visionado completo, historias de los personajes y resúmenes de los capítulos son las informaciones más habituales.
- ▶ Juegos o videojuegos. La web de Clan ofrece actualmente, en total, 100 videojuegos, clasificados por edades. Ha aumentado el número de videojuegos en los últimos años, dado que en 2012 ofrecía 65. Los videojuegos se presentan divididos por edades a las que están dirigidos, es decir, los niños de 5 a 7 años pueden jugar realmente a todos los videojuegos que ofrece la plataforma. En su web aparecen los videojuegos clasificados por edades que no siguen la norma establecida por PEGI dado que los clasifica de 0 a 4 años, de 5 a 7 años y para más de 8 años.
- ▶ Inglés. Ofrece 64 series en inglés, todas ellas formatos que se pueden ver en la televisión en castellano: *Geronimo Stylton*, *Heidi 3D*, *Pocoyó*, *Sandra detective de cuentos* y *Thomas and friends*.
- ▶ Guía TV. Nos dirige a la web del grupo RTVE en la que figura toda la programación de los canales del grupo audiovisual y de las televisiones territoriales.
- ▶ Concursos. (En el momento de la consulta no aparece ningún concurso).

► Padres. Ofrece noticias e información útil y de interés relacionada con la educación de los hijos, pero presentada de manera atractiva para la infancia, una información que puede compartirse en familia como: Qué divertido es comer fruta, nuevo diseño de app para tabletas, *El Quijote infantil*, el pabellón infantil de la feria del libro, noticias relacionadas con alguna película como *Pixels* o el día de Internet seguro. El padre o madre es quien puede registrarse en la web añadiendo posteriormente a los hijos y diseñando un contenido a su medida.

En la página principal también se ofrece descargar actividades, un total de 345 (no figuran en el menú), también divididas por edades. De 0 a 4 años son actividades de pintar determinados personajes. De 5 a 7 años actividades también de colorear, buscar las diferencias, laberintos, sopas de letras. Para más de 8 años: colorear y algún laberinto.

La web de Clan también permite la posibilidad de registrarse solicitando un mail y una contraseña. Una vez que se confirma, se recibe un mail de confirmación en el que no se exige edad ni control parental (mail de un adulto).



Confirmación del registro en la plataforma web de Clan TV:
<http://www.rtve.es/infantil/padres/noticias/>

El registro permite acceder a una programación que el menor puede diseñar a su medida. Si el registro lo ha realizado un adulto, se da de alta al usuario con la opción de un filtro según la edad. También se puede escoger la lengua en la que se desean seguir los contenidos del canal, castellano e inglés.

3.4.3. Web de Disney Channel

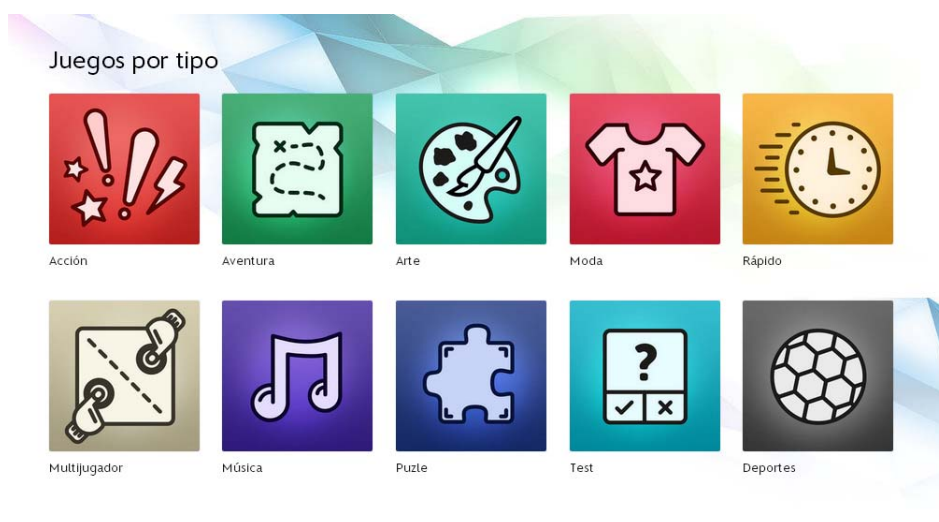
La propia web de Disney nos conduce a la plataforma de Disney Channel. En el menú superior y principal encontramos la siguiente información: Inicio, juegos, vídeos, series, zona fan, hoy en Disney.

► Juegos. La web aparece confusa porque desde el portal de Disney Channel nos conduce a la página de los videojuegos (<http://www.disney.es/disney-channel/juegos/>) Los videojuegos aparecen ordenados siguiendo los nombres de las series que emiten el canal en España pero sin ninguna referencia a la edad ni ningún orden alfabético. Destacan series de éxito de audiencia como *Austin* o *Jessi*.

Sin embargo, si la búsqueda se produce a través de videojuegos de Disney Channel, nos conduce a la web <http://juegos.disney.es/tv> en donde encontramos 231 videojuegos a los que podemos acceder siguiendo un orden: Por tipo, por serie o por película. Esta es la plataforma web que se decide seguir para la presente investigación dado que está dedicada únicamente a los videojuegos.



Catalogación de los videojuegos de Disney Channel: <http://juegos.disney.es/tv>



División de la tipología de videojuegos de Disney Channel:
<http://juegos.disney.es/tipos-de-juegos>

Siguiendo la catalogación de los videojuegos por tipología de la plataforma de Disney Channel nos ofrece: acción, aventura, arte, moda, juegos rápidos, multijugador, música, puzle, test y deportes. Al igual que en Clan, algunos videojuegos se repiten en la clasificación. El total de videojuegos que encontramos (según la fecha de consulta) es de 213.

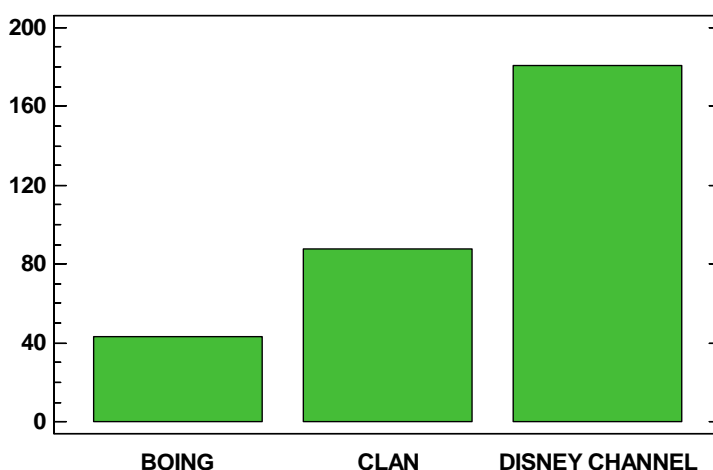
- Series. Se presentan todas las series que emite Disney Channel y otras de éxito que, de momento, han desaparecido de la pequeña pantalla. Destacan *Las sirenas*, serie estrenada en otoño de 2015. Al igual que en el menú de juegos, no se sigue ningún orden alfabético ni tampoco existe ninguna orientación sobre la edad del formato.
- Zona fan. Se presenta lo último de Disney, como el estreno de *Los descendientes* (9 de octubre de 2015), con un contenido extra. Recoge también vídeos musicales de algunos de los protagonistas de las series, zona fashion de *Violetta*, noticias relacionadas con los protagonistas de Disney, entrevistas y música.
- Hoy en Disney Channel. Programación que se ofrece diaria y semanal.

3.5. ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS DE LAS WEBS DE LA TDT INFANTIL

Los videojuegos de las tres plataformas de la TDT infantil española guardan estrecha relación con las series, películas, personajes y diversos formatos televisivos. Son videojuegos que se mantienen, algunos durante incluso años, pero también se incorporan otros de nuevos formatos de estreno, películas y series que tienen gran audiencia o bien que el canal o compañía quiere promocionar.

Los videojuegos analizados y presentados en este estudio, corresponde a los juegos existentes en las 3 plataformas en los meses de septiembre y octubre de 2015. En total, se analizan 312 videojuegos: 43 de Boing, 88 de Clan y 181 de Disney Channel.

Gráfico 1. Número de videojuegos en los canales de la TDT infantil



Las webs de la TDT ofrecen más videojuegos, pero se han abandonado por los numerosos problemas que causan, bien porque no están correctamente direccionados y los videojuegos no se corresponden al título, porque dan problemas en todos los navegadores probados (Explorer, Google Chrome y Safari) o porque no cargan correctamente por lo que imposibilita el desarrollo del videojuego. No se analizan, por tanto, 3 videojuegos de Boing, 12 de Clan y 22 videojuegos de Disney Channel.

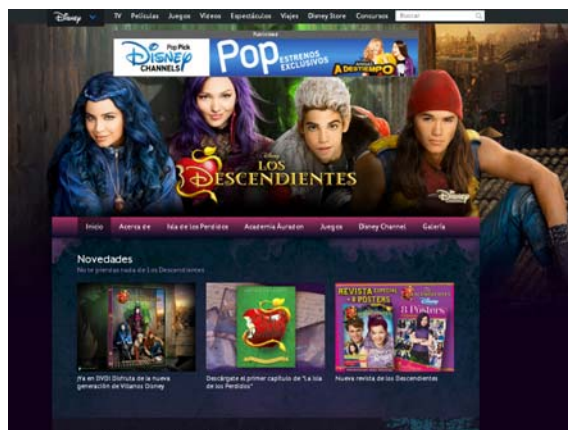
De Clan se han eliminado: *Juega con Blackie y Kanuto*, *Cut the rope*, *Metamouse adventures de Geronimo*, los 2 videojuegos de Los Lunnis como *Dibuja y Memory Lunnis*, *Defiende el territorio* y *El caos de medianoche* de Mat Hatter, *Encuentra las diferencias de Mega Minimal*, *Patinando con Peppa Pig*, *Atrapa las frutas con Raggles*, *Bote salvavidas* de Sam el bombero y *DC Sendokai Runner*. De Boing se han

desechado: *Montaña rusa de los horrores de Billy Mandy*, *Follones en los fogones de Chowder* y *Montón de cosas de Steven Universe*.

Disney Channel es la plataforma que más videojuegos online ofrece y también la que mayor número de juegos se han abandonado como *Los secretos del País de las Maravillas* (Alicia), *Entrenamiento aéreo* (Aviones al rescate), *Travesía por el boque invernal* y *Sugar rash*, ambos de Campanilla, *Rayo entrenamiento todoterreno*, *Burbujas de pensamiento* (Inside out), *Entrenador de batalla virtual* (Lab Rats), *Mi nuevo cachorro* y *Entrenamiento K 9* (Mi perro tiene un blog), *Guerra de globos* de Mickey, *Transportinators del mal* y *La dimensión del Maaaaal* de Phineas y Ferb, *Hero's Duty* (Rompe Ralph), *Caos en la playa con Brady* (The teen beach movie), *¡Al ataque!* (Wyatt y Crush) o *La batalla de Slugterra*.

Películas taquilleras, películas para televisión, clásicos del cine, series con más de dos décadas de historia o series novedosas son los formatos que recogen los videojuegos de la TDT infantil española. Algunos de ellos han sido formatos con gran audiencia que de nuevo han vuelto a la parrilla televisiva buscando dicho éxito como *Hannah Montana* o *Los magos de Waverly Place*, series que han captado a varias generaciones de niños, preadolescentes y jóvenes.

Sin embargo, otros personajes con numerosos seguidores durante décadas, como *Doraemon* (Boing), apenas cuentan con oferta en estas plataformas. Es el mismo caso que el de la nueva serie de *Heidi 3D* (Clan TV) que, a pesar de ser una de las series con más audiencia durante el 2015, aún no tiene oferta en los videojuegos de la TDT. Como se verá en este análisis, Boing y Clan tienen una oferta más inmóvil, los tiempos entre el éxito de la serie y la oferta del videojuego son mucho más amplios. En ese sentido, Disney aprovecha más el tirón comercial de sus productos. Es muy destacable cómo una película realizada para la televisión, *Los descendientes*, con un estreno en septiembre, pero con una campaña de lanzamiento durante todo el verano 2015, rápidamente ha colocado sus muñecos en las estanterías como reclamo navideño y cuenta con varios videojuegos en su plataforma.



Plataforma web de Disney Channel dedicada a Los Descendientes:

<http://losdescendientes.disney.es/>

Las tres plataformas televisivas persiguen el mismo objetivo en sus videojuegos, fidelizar a su joven audiencia ofreciéndole un plus a lo que ve en la televisión que le genera gran emoción y empatía. La marca es congruente en otros aspectos como el *target* al que se dirige. Clan opta por un público de menor edad, preescolar, Boing por un público masculino que busca la acción y Disney (que no segmenta tanto su oferta por sexos) busca convertir a sus seguidores en fans, no sólo de series televisivas o de videojuegos, sino de todos los productos y del mercado que ha creado a su alrededor.

Las tres estas plataformas ofrecen videojuegos que incitan al descubrimiento y a la exploración de entornos fantásticos, mágicos, pero también reales. Rápidamente conocen el objetivo que se ha de conseguir y la mayoría tiene sencillas instrucciones. Objetivos que se convierten en pequeños retos a superar, que generan autoestima y emoción y que exigen concentración, al acceder a los diferentes niveles.

Son juegos que pueden jugarse fuera y dentro de la escuela por sus características. En ellos se observa el reto al que se somete al menor, se le exige gran concentración o inmersión e incluso muchos de ellos pueden trabajarse en pequeños grupos para estimularles. El jugador empatiza con el personaje, dado que le es familiar por la televisión y, por lo tanto, puede experimentar identidades diferentes, actuar como ellos, interaccionar con los protagonistas. A todo se ello se suma la dirección del profesor en el aula que les puede ayudar a una reflexión práctica, no sólo sobre el juego en sí, sino sobre su contexto, su historia, sus personajes, las reacciones o la estrategia a seguir.

3.5.1. Análisis de los videojuegos de Boing

El último canal en llegar a la TDT infantil, en 2010, fue Boing. Su público objetivo, tal y como se autodefinen, son niños de entre 4 y 12 años. Es la plataforma que más juegos, ofrece para niños de entre 3 y 7 años. Destacan juegos de acción, aventura y de mesa, juegos muy motivadores, que provocan gran autoestima en el jugador tras conseguir el reto y que exigen concentración para completarlos.

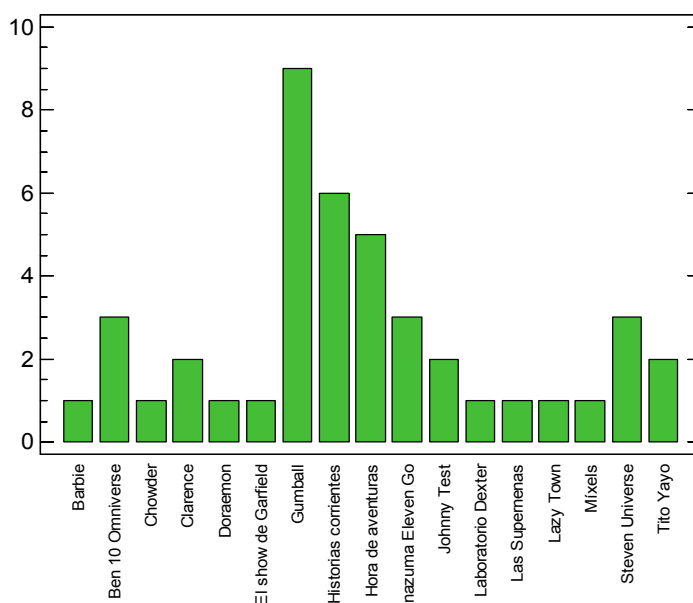
Son juegos, en castellano, que presentan gran reto. La mayoría tiene niveles, aunque en muchos no están especificados, aspecto que no resta motivación al jugador, dado que la propia emoción del juego le produce un interés por conocer qué hay más allá de completar el nivel que está jugando. El resto de videojuegos tiene varios niveles, alguno incluso ofrece 33 niveles.

Es la plataforma que más problemas presenta a la hora de videojugar. La mayoría ofrece publicidad antes de iniciar el juego, muchos de los videojuegos necesitan un excesivo tiempo de carga, algunos no son propiamente un videojuego porque no exigen interacción y en otros encontramos excesivas instrucciones que pueden abrumar al jugador.

Al ser videojuegos para niños de más de 3 años, el uso del teclado del ordenador es más complejo. En muchos de ellos se observa la combinación de teclas, barra espaciadora, cursores y ratón.

Recoge videojuegos de 17 formatos o series de éxito de la televisión. De ellos, tres se corresponden con las series con más audiencia en 2015 como *Doraemon*, *El asombroso mundo de Gumball* y *Hora de aventuras*. El resto son videojuegos de: *Ben 10 Omniverse*, *Tito Yayo*, *Historias corrientes*, *El laboratorio de Dexter*, *Chowder*, *Clarence*, *Steven Universe*, *Johnny Test*, *Inazuma Eleven*, *Míxels*, *El show de Garfield*, *Lazy Town* y *Las supernenas*. La plataforma añade también un videojuego relacionado con una muñeca creada en 1959, *Barbie*, que ha sido durante décadas uno de los juguetes más vendidos, y personaje que ha protagonizado diversas series y películas.

Gráfico 2. Personajes de los videojuegos de Boing



Destacan los videojuegos de *Gumball*, los más numerosos en oferta, 9 en total. La *TV Parental Guidelines* (Clasificación por edades para programas televisivos) cataloga esta serie para más de 7 años por la violencia fantástica que tiene⁷⁴. La serie nos narra las aventuras de Gumball, un niño gato preadolescente que no aprende de sus errores, pero es leal y con buen corazón. Los juegos que presenta Boing se han catalogado para todas las edades (a partir de 3) pero la mayoría a partir de 7 años aunque esta catalogación no responde a la violencia que pueda apreciarse en el contenido televisivo sino a la complejidad del juego, como es el caso de: *A ciegas*, *Aventura en la obra*, *Espíritu en el cole*, *Lanza globos*, *Locura en el comedor* y *Maestro kárate urbano*.

Historias corrientes, junto con *Gumball* es otra de las series de Boing que ha levantado alguna polémica en ocasiones por utilización de lenguaje soez. La TV Parental recomienda, en su visionado, el control parental. Los protagonistas son dos amigos de 23 años, Mordecai (un arrendajo de color azul y responsable) y Rigby (un mapache inmaduro y egoísta). Los dos trabajan en un parque, pero siempre buscan alguna excusa para no trabajar. Los videojuegos que presenta se catalogan para todas las edades y algunos para más de 7 años por la complejidad en la propia dinámica del juego. Sí son destacables dos, concretamente *Golpe de puño* en el que se ha de hacer

⁷⁴ Catalogación de la *TV Parental Guidelines* (Clasificación por edades para programas televisivos) [https://es.wikipedia.org/wiki/Clasificaci%C3%B3n_por_edades_\(TV_Parental_Guidelines\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Clasificaci%C3%B3n_por_edades_(TV_Parental_Guidelines)). [Consulta: 3 de agosto 2015].

frente a los enemigos que, curiosamente, son camareros. Rugby recorre un gran salón de un restaurante luchando contra ellos.



Golpe de puño, Historias corrientes.

<http://www.boing.es/series/historias-corrientes/juegos/golpe-de-pu%C3%B1o>

También se aprecia violencia (pero acorde para la edad de un menor) en el videojuego *Lucha de titanes* por el tipo de monstruos que aparecen; se ha clasificado para más de 7 años.

El mismo control parental, para menores de 10 años, se recomienda para *Hora de aventuras* por el tipo de humor o le lenguaje soez que pueda aparecer en algunos capítulos. Sin embargo, los videojuegos que se ofrecen se catalogan para todas las edades porque no aparece violencia ni palabras soeces. Es una de las series más emblemáticas de Boing que narra las aventuras de un niño de 12 años, Finn, y su mejor amigo, Jake, un perro con poderes. Sus aventuras transcurren en un mundo de personajes surrealistas en el que la magia y la tecnología se dan la mano. Sus personajes y los contextos fantásticos son los protagonistas de los videojuegos de Boing.

Icono del canal es *Ben 10 Omniverse*, secuela de una de series más populares de este canal (*Ben 10*) protagonizada por un niño de 10 años que encuentra un reloj que le permite convertirse en diferentes alienígenas para salvar al mundo. El éxito de sus aventuras se ha trasladado al cine y a los videojuegos, todos ellos de acción y catalogados para más de 7 años. Son juegos en los que la lucha es el contexto con el objetivo de deshacerse de los enemigos para recoger las recompensas. De la televisión al videojuego y del videojuego a la televisión como es el caso de *Inazuma Eleven Go*. El personaje principal (Endou) es un portero de fútbol que encuentra más de 1.000 personajes con los que jugar, con diferentes talentos, que le ayudarán al éxito. Los 3 videojuegos que ofrecen la plataforma Boing poco o nada tienen que ver con los que se han generado para Nintendo, juegos llenos de emoción y riesgo. En

este caso, sólo son juegos protagonizados por Endou par resolver un sudoku, un juego de diferencias o un juego de preguntas sobre el videojuego original y la serie, juegos que despiertan el interés por el personaje para posteriormente pasar a otras plataformas como Nintendo.

Sin embargo, no siempre los personajes más populares o los formatos con más audiencia son los más destacados en la plataforma de videojuegos, caso de Barbie, Garfield y Doaremon. *Barbie* es uno de los fenómenos más curiosos porque esta marca de muñecas se lanzó en 1959 y actualmente es uno de los juguetes más vendidos al que envuelve un macro mundo económico de *merchadising*, que incluso tiene su propia web en castellano (<http://kids.barbie.com/es-lam>). Sin embargo, Boing sólo ofrece un juego de este personaje envuelto en rosa con la imagen de la protagonista, un juego de mesa similar al tetris. Garfield es otra de las series más exitosas del canal que nos cuenta las aventuras de un gato perezoso y siempre dispuesto a hacer trastadas que tiene que resolver los problemas que él mismo provoca y siempre lo consigue. Cuenta con una web propia en castellano, pero de muy baja calidad (<http://www.garfield-es.com/>). A pesar del éxito del personaje, Boing sólo ofrece un videojuego, concretamente un puzle. Doraemon también es otro de los personajes televisivos más antiguos, se creó en 1969, un referente del canal; sus episodios se repiten constantemente en la televisión sin tener en cuenta el orden de las temporadas. Es un gato robot del futuro que ha viajado en el tiempo y vive con Nobita, un niño torpe y holgazán al que Doraemon le saca de apuros y le enseña las consecuencias de sus actos. Películas, muñecos, videojuegos... El único videojuego de la plataforma es un test sobre el conocimiento de la serie y sobre aspectos de la cultura japonesa del protagonista.



Videojuego ¿Doraemon sabías que...? <http://www.boing.es/doraemon-sabias-que>

Boing es el canal con más formatos en los que se recomienda la supervisión o el acompañamiento parental y alguno de ellos incluso ha provocado reacciones en las redes sociales. Es el caso de *Chowder*, un joven que sueña con ser un gran chef pero que se ve acosado por una niña, Panini, aunque a él de momento no le interesan las niñas, escenas que han provocado algunas críticas. Sin embargo, en el videojuego que se ofrece, vemos a Chowder plantando árboles frutales, árboles necesarios, en su caso, para contar con la fruta que precisa en su cocina.

Destaca también el videojuego de *Las Suprnenas*, una de las pocas aventuras, series o videojuegos protagonizadas por heroínas, tres chicas que persiguen a los malos para mantener la seguridad en su ciudad. Su éxito, sobre todo entre las niñas, les ha llevado al mundo del juguete y del cine. El videojuego que ofrece Boing sigue estos parámetros dado que tienen que liberar a los cachorros atrapados por unos malos perros-robot.

Por último, destacan los videojuegos de *Steven Universe* (TV Parental advierte de la supervisión parental de esta serie para los menores de 10 años) un niño que tiene en su poder una gema que le da poderes con la que ayudará a tres guerreras alienígenas, también con poderes. Los videojuegos que ofrece, concretamente *A por las gemas* y *Rescatcabras* son dos divertidas acciones para conseguir recompensas en las que el desafío es su aspecto común. Control parental también se recomienda para *Tito Yayo*, serie que narra las aventuras de un abuelo mágico que ayuda a los niños por donde pasa. Precisamente esta ayuda, en un mundo mágico y fantástico, es también el contexto de los dos videojuegos que ofrece la plataforma de Boing.

3.5.2. Análisis de los videojuegos de Clan TV.

Clan fue el segundo canal televisivo infantil en llegar a la TDT española (12 de diciembre de 2005). Como se ha comentado, es un canal dirigido especialmente para los más pequeños, de 0 a 8 años, por lo que la programación que ofrece va dirigida a este público y, por lo tanto, sus videojuegos se corresponden con formatos para niños de menor edad.

Ofrece mayoritariamente juegos para menores de 3 años. Es lógico porque dependen del grupo televisivo de Radio Televisión Española (RTVE) y por lo tanto es el canal de televisión de TVE con el objetivo educativo. El Preámbulo de la Ley 4/1980, de 10 de enero, del Estatuto de la Radio y de la Televisión⁷⁵ ya recoge que dicha televisión «se

⁷⁵ https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-1980-724 Consulta realizada 12/01/2016

concibe como un vehículo esencial de información y participación política de los ciudadanos, de formación de la opinión pública, de cooperación con el sistema educativo».

Dado que el objetivo del canal es educativo, también se refleja en los videojuegos con un alto porcentaje de ellos tipificados como tal. La mayor parte de los formatos y de los videojuegos son para niños preescolares y en la web, tan sólo 2 están catalogados para más 7 años.

Además de los numerosos juegos educativos que ofrece la plataforma, destacan los numerosos juegos de mesa, videojuegos que, tienen un gran componente educativo al retar al jugar a construir un puzle, aplicar la memoria para descubrir los personajes en los juegos de parejas de cartas o adivinar las diferencias entre dos imágenes. También es una plataforma que da importancia a la estrategia, juegos en los que el jugador ha de pensar previamente, ha de diseñar una acción concreta para lograr su objetivo, y de aventura.

Clan también tiene muy en cuenta el *target* de sus videojuegos en la complejidad del uso del teclado del ordenador. Sí son juegos para niños pequeños, son juegos que precisan el uso única y exclusivamente del ratón en la mayoría de ellos.

Destaca por ser el canal que más videojuegos ofrece en inglés. Puede decirse que utiliza dos lenguas vehiculares casi por igual, el castellano y el inglés. Sigue, por lo tanto, la dinámica de la plataforma televisiva y su objetivo de formar a la audiencia. Clan es el único canal que ofrece series íntegramente en inglés, como la exitosa *Dora la exploradora*, y en su web ofrece la posibilidad de visionar las series tanto en inglés como en castellano.

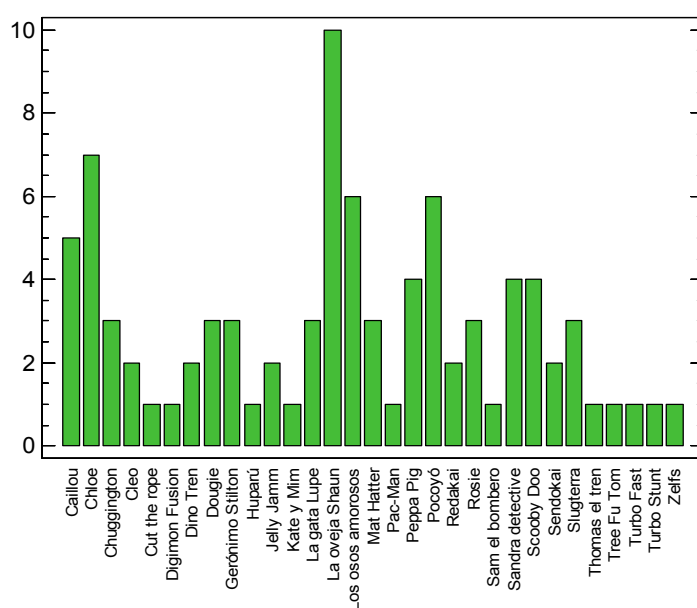
La mayor parte de los juegos tiene música que se puede silenciar y predominan también videojuegos sin música, sin palabras, tan sólo con sonidos, juegos muy intuitivos en los que se le pide al menor conseguir un reto para su autoestima. Son juegos para niños muy pequeños que apenas saben leer, pero muy intuitivos, juegos relacionados con los formatos televisivos para los más pequeños como *Caillou*, *Dougie*, *Peppa Pig* y *Pocoyó*.

Muchos de los juegos de Clan no tienen niveles porque lo que se persigue no es tanto el reto constante al menor sino la satisfacción puntual tras conseguir un logro concreto, logro que se obtiene en una sola partida. Muchos no están especificados precisamente porque no es tan importante el nivel.

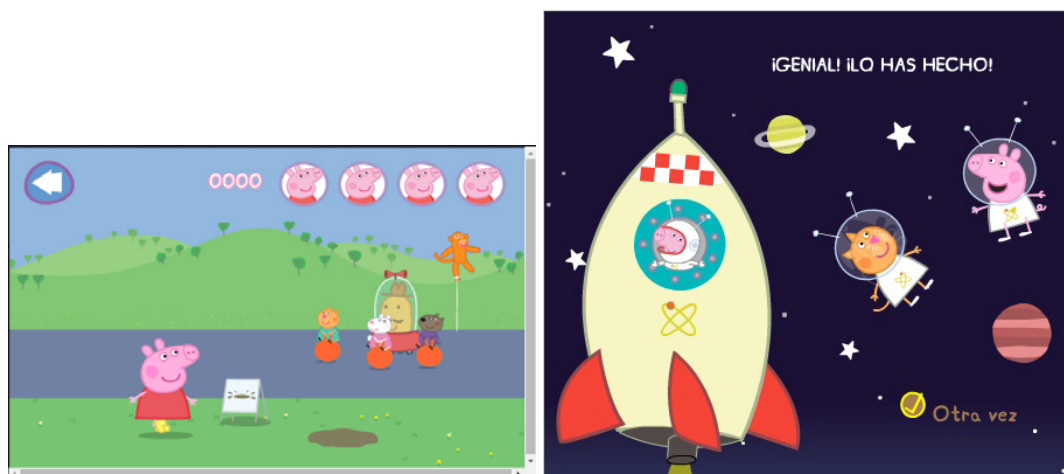
Es la plataforma que menos problemas genera al videojugador. No tiene publicidad al igual que tampoco la tiene en televisión, tal y como se aprobó en 2009 con la Ley 8/2009, de financiación de la corporación de radio y televisión española. Como problemas, que casi podrían calificarse de anecdóticos, se aprecia en alguno de ellos un excesivo tiempo de carga o una no correcta función del teclado del ordenador para el juego.

La plataforma ofrece 88 videojuegos relacionados con 31 personajes diferentes: Caillou, Chloe, Chuggington, Cleo, Cut the rope, Digimon Fusion, Dino Tren, Dougie, Geronimo Stilton, Huparú, Jelly Jamm, Kate y Mimm, La gata Lupe, La oveja Shaun, Los osos amorosos, Mat Hatter, Pac-Man, Peppa Pig, Pocoyó, Redakai, Rosie, Sam el bombero, Sandra detective de cuentos, Scooby Doo, Sendokai, Slugterra, Thomas el tren, Tree Fu tom, Turbo Fast y Zelfs.

Gráfico 3. Personajes de los videojuegos de Clan TV



Tal y como se ha comentado, durante el período en el que se ha videojuego, no se hacía referencia a ningún juego del último gran éxito televisivo, *Heidi*, pero sí a un gran icono del canal, *Peppa Pig*, un formato para público preescolar que se convirtió en uno de los juguetes más vendidos en la Navidad de 2014. Esta cerdita que, en compañía de su familia enseña a los niños situaciones cotidianas de la vida, tiene su propia web en castellano (<http://es.peppapig.com/>). Clan ofrece 4 videojuegos relacionados con este entrañable personaje, un tres en raya, un laberinto y dos interesantes juegos en los que Peppa construye un cohete o se divierte paseando por la ciudad mientras pisa los charcos de barro.

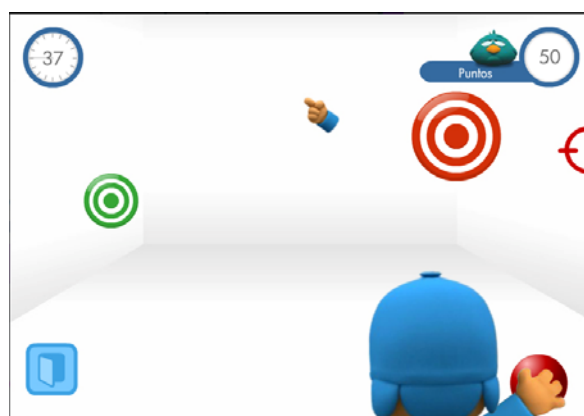


Los charcos de barro de Peppa Pig y Manda a George al espacio.

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/peppa-pig/charcos-barro-peppa-pig/2753/>

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/peppa-pig/manda-george-espacio/1090/>

Emblemático de Clan también es el personaje de Pocoyó, por lo que también tiene su propia plataforma web (<http://www.pocoyo.com/>). La serie narra las aventuras de un niño de 4 años curioso y feliz, acompañado de sus amigos, siempre dispuesto a descubrir y conocer todo lo que le rodea. El éxito del personaje, al igual que sucede con Peppa Pig, también le ha llevado al mundo del juguete, del *merchadising* e incluso es icono del material escolar de los más pequeños. Si es un formato dirigido a los niños en edad preescolar, sus videojuegos, 6 en total, también lo son. Videojuegos con un alto componente educativo en el que el niño descubre la importancia de cuidar el medio ambiente, la composición musical, o las diferentes frutas.



Diana de colores, Pocoyó. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/pocoyo/dianas-colores/2790/>

Un formato similar a Peppa o Pocoyó es Caillou, aunque no con tanto éxito en España durante los últimos años. Se ofrecen 5 videojuegos de Caillou: 3 de ellos son juegos de mesa: dibujo, cartas y puzle, y dos juegos son educativos. Coincide el tipo de videojuegos en la web (de 0 a 3 años) y guarda relación con este personaje, un niño

de 4 años que descubre el mundo que le rodea utilizando la imaginación, En los videojuegos Caillou recicla, pinta o compone música con las estrellas.

Los videojuegos de Chloe, al igual que los de Caillou, también incentivan a utilizar la imaginación. Chloe es una niña de 4 años con un armario lleno de prendas y una fantasía desbordante. Si en la televisión se disfraza para inventar y vivir aventuras, también lo hace en los videojuegos. Un ejemplo es *Aventura en el armario*, en el que el jugador ha de buscar la ropa adecuada para el contexto que se le presenta al niño.

Los videojuegos más numerosos de la plataforma, a pesar de no ser una de las series con más audiencia, corresponden al formato de *La oveja Shaun*, una oveja humanizada, inteligente, creativa y con su propio genio, que intenta siempre solucionar los problemas que se generan en la granja sin que les vea el granjero. Esta diversión, este juego trepidante con sus compañeras, los cerditos, y siempre escondiéndose de su amo, es el mismo contexto que observamos en todos los videojuegos de la plataforma. Videojuegos de estrategia en los que se le exige al jugador pensar, reflexionar, utilizar su propio conocimiento para conseguir el reto dado que son juegos en los que se aplican, aunque el jugador no lo vea como tal, algunas leyes físicas relativas al movimiento y la trayectoria. La diversión de Shaun también le lleva a practicar diversos deportes como el golf, los bolos, el hockey o las carreras.



Gnome Challenge y Sheep skate de La oveja Shaun.

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/oveja-shaun/gnome-challenge/2070/>

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/oveja-shaun/sheep-skate/2130/>

Numerosos también son los videojuegos de Los osos amorosos (6), juegos educativos, de aventura y estrategia que se mueven en el mismo contexto de la serie televisiva, siempre rodeados de comida, miel, pasteles. Unos osos que saben vivir y convivir en paz a pesar de los pequeños conflictos que se les presentan y que, por supuesto, resuelven. Es un formato preescolar y sus videojuegos también se dirigen a este público, a niños muy pequeños.

La televisión recoge personajes del cine, del videojuego, pero también de la literatura, como es el caso de Geronimo Stilton, un perro periodista en busca siempre de aventuras para ser portada en su periódico. Las aventuras televisivas surgen tras el éxito de la colección de libros de Geronimo, de Elisabetta Dami, unas de las autoras más prolíficas de libros infantiles. Geronimo tiene tal número de seguidores en todas las plataformas, que también cuenta con una web propia (<http://www.clubgeronimostilton.es/geronimoStilton.php>). Los videojuegos que ofrece Clan reflejan el contexto del personaje: un comecocos, encontrar las diferencias en unas imágenes de Egipto y vivir una aventura en un globo aerostático mientras se prepara un bocadillo.

Destacan también los videojuegos dedicados al tren que corresponden a dos formatos diferentes: Thomas el tren y Chuggington, series que relatan las aventuras de las locomotoras y 4 videojuegos basados también en entender, comprender y ver la dinámica del funcionamiento de este medio de transporte.



Thomas constructor de vías y Chugpatrulla al rescate

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/thomas-amigos/thomas-constructor-vias/2510/>

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/chuggington/chugpatrulla-rescate/1670/>

Por último, se consideran destacables los videojuegos de uno de los personajes más antiguos de la televisión con los que han crecido varias generaciones, Scooby Doo, dibujos estrenados en 1969. Narra las aventuras de este perro, siempre dispuesto a abandonarlo todo por un trozo de comida, junto a su pandilla de amigos humanos para resolver los misterios que se les presentan. El hecho que de aún sea uno de los formatos televisivos en emisión, demuestra su éxito durante varias décadas. Los videojuegos que ofrece (4) reflejan el argumento de la serie salvando todo tipo de obstáculos. Llama la atención el videojuego *Scooby Doo Tiki Terror* en el que el jugador ha de adivinar quién es el fantasma Tiki a través del relato de una historia. Sin embargo, la única interacción que permite es hacer que Scooby cave más rápido y se pierde la esencia del videojuego, es decir, no ofrece al niño la posibilidad de ser quien realmente resuelva el misterio.



Scooby Doo Tiki Terror. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/scooby-doo-misterios-sa/scooby-doo-tiki-terror/1310/>

3.5.3. Análisis de los videojuegos de Disney Channel.

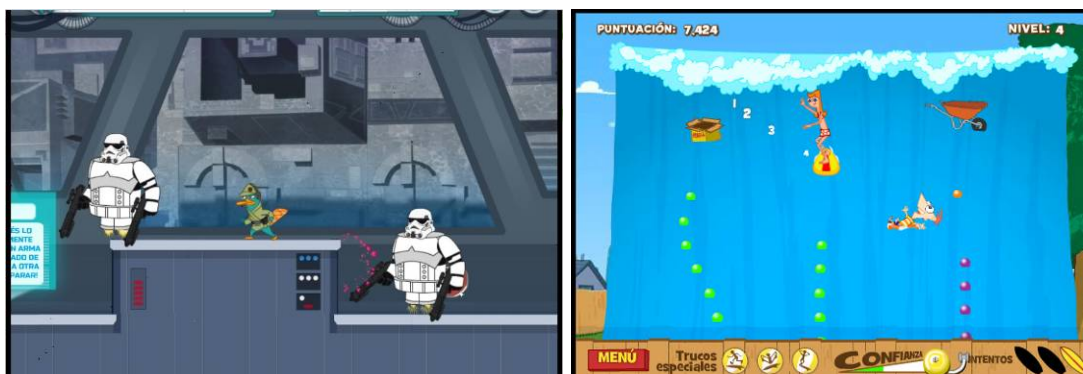
La web más completa para el videojugador es **Disney Channel**. Lo es por el número de videojuegos que ofrece y porque su buscador permite acceder al videojuego de forma rápida con el nombre de la serie o los nombres de los protagonistas. Es la plataforma web que más contenido presenta y la que más se diferencia de Boing y Clan, lógicamente porque Disney no es sólo un canal de televisión sino una gran industria o factoría del mundo audiovisual.

La web de Disney Channel ofrece videojuegos relacionados con 78 formatos diferentes, 35 de ellos son series de televisión: *A.N.T. Farm*, *Hannah Montana*, *La Gira*, *Los magos de Waverly Place*, *Pecezuelos*, *Shake it up*, *Liv y Maddie*, *Sunny entre estrellas*, *¡Buena suerte Charlie!*, *Riley y el mundo*, *Escapada cuesta debajo de Kayla*, *Violetta*, *Evermoor*, *K.C. agente especial*, *Yo no lo hice*, *Par de reyes*, *Phineas y Ferb*, *Zack y Codie*, *Crash y Bernstein*, *Gravity Falls*, *Lab Rats*, *Wasabi Warriors*, *Zeke y Lutter*, *Esta es mi banda*, *Aaron Stone*, *Randy Cunningham*, *A de alucinante*, *American Dragon*, *Kuzco*, *Lilo y Stich*, *Las aventuras subterráneas de Swampy*, *Club Penguin*, *Kick Buttowski*. A estas, se añaden 3 series de gran audiencia en 2015 como: *Jessie*, *Austin y Ally* y *Mi perro tiene un blog*.

La mayoría de estos títulos corresponden a series que actualmente ofrece el canal televisivo Disney Channel en abierto, pero también destacan series, de la década pasada, que tuvieron gran éxito de audiencia y que en muchos casos han contado con varias reposiciones buscando de nuevo el éxito de su estreno. Es el caso de *Hannah*

Montana, Los magos de Waverly Place, Violetta, Zack y Codie, Phineas y Ferb o Kuzco.

Los videojuegos más numerosos son los relacionados con el formato televisivo de *Phineas y Ferb* (13 videojuegos), serie de gran éxito que, tras varios años ininterrumpidamente en antena, emite ahora Disney Channel a primera hora de la mañana. Es una serie original, divertida, amena para público infantil pero también para el adulto, y con connotaciones educativas por los experimentos que realizan los protagonistas (dos hermanos que viven bajo la atenta mirada de su hermana mayor Candace) y por los escenarios en los que se mueven, diversos países del mundo con sus correspondientes monumentos y referencias históricas. Las aventuras fantásticas de la serie que transcurren paralelamente a la vida de su mascota, Perry el ornitorrinco, un agente secreto, son también el contexto de unos juegos de aventura, estrategia y acción que le llevan al jugador a enfrentarse a enemigos fantásticos o a disfrutar de la emoción del día a día.



Agente P, espía rebelde y ContrOLAS Candace de Phineas y Ferb.

Un formato que ya llegó a su fin en 2012, cuando se emitió su último capítulo en España, es *Los magos de Waverly Place*, serie que incluso consiguió el prestigioso premio Emmy como mejor programa infantil y juvenil⁷⁶. A pesar de haber concluido y de no estar presente actualmente en la parrilla televisiva del canal, sigue siendo una serie de referencia como lo demuestran los 6 videojuegos que ofrece la plataforma. Narra las aventuras de una familia de magos, concretamente de tres hermanos que han de aprender a convivir con la magia, con sus ventajas e inconvenientes dado que dicha magia les enseñará que no siempre se pueden solventar los problemas cotidianos de la vida. Pero, al mismo tiempo, esa magia les traslada a un mundo onírico en el que todo es posible como ocurre en los videojuegos que trasladan al

⁷⁶ Véase en: <http://blogdelatele.info/selena-gomez/wizards-of-waverly-place-gana-emmy-20090913/>
[Consulta: 11 de agosto 2015].

jugador: sobrevolar la ciudad en una alfombra mágica o recorrer el subsuelo en búsqueda de una piedra de los sueños.

Formato también insignia del canal que aún se repone es *¡Buena suerte Charlie!*, serie infantil para un público familiar que narra las aventuras de una familia numerosa en su vida cotidiana. Su *target* es más amplio del habitual dado que los niños protagonistas de la historia van desde una joven adolescente a la pequeña de la casa, un bebé al que se verá crecer hasta llegar a primaria. El contexto de sus 5 videojuegos está relacionado con escenas de la serie o de la película que Disney estrenó aprovechando el éxito de la historia familiar: unas locas vacaciones, la relación con la siempre enfurecida vecina o un videojuego en el que se ha de ahuyentar a una serie de bichos (el padre de la serie es exterminador).

Las aventuras acuáticas de *Zack y Codie*, de los 3 videojuegos que actualmente se ofrecen, también reflejan el argumento y el contexto de la serie televisiva entre su vida en el transatlántico o los experimentos que posteriormente se narran en películas creadas para la televisión como el videojuego de *El proyecto Géminis*.

Disney es un canal con formatos de producción propia pero también cuida mucho la promoción de sus largometrajes, algunos creados especialmente para el cine y otros para la televisión. Del total de videojuegos que ofrece, 31 están relacionados con películas del sello Disney. Destaca la promoción de la película televisiva *Los descendientes*, estrenada en septiembre de 2015, un largometraje que no ha pasado por las salas cinematográficas pero que ha contado con una campaña de marketing agresiva en la televisión. De hecho, uno de los juguetes estrellas que se ofrece esta navidad es precisamente los muñecos relacionados con los protagonistas de esta película. La plataforma Disney ofrece 4 videojuegos que, curiosamente, poco o nada tienen que ver con el contexto de la película. Son dos juegos de mesa, un recortable y un juego de encontrar las diferencias, un simulador y otro de aventuras en el que los personajes apenas se parecen a los protagonistas de la película ni están ambientados en el mundo de Áuradon.



Videojuego Fiesta en la Academia de Áuradon y cartel de la película.

El resto de los videojuegos relacionado con películas para la televisión también corresponde a formatos relativamente nuevos: *The teen beach movie* (2013), *Escucha y obedece* (2014), *El chico Ideal* (2014) y *Girl monster* (2012).

Disney, como industria audiovisual que es, aprovecha el éxito de películas taquilleras para protagonizar los videojuegos que ofrece. Algunas de ellas, con más de dos décadas de historia desde su estreno: La nueva película de *Cenicienta* (2015), *Los vengadores* (2015), *Big Hero* (2014), *Frozen* (2013), *Aviones equipo de rescate* (2013), *Rompe Ralph* (2012), *Brave* (2012), *Muppets* (2011), *Rapunzel* (2010), *Campanilla* (2008), *Bolt* (2008), *Wall-E* (2008), *Ratatouille* (2007), *Cars* (2006), *Spiderman* (la primera de la nueva temporada es de 2004), *Los increíbles* (2004), *Buscando a Nemo* (2003), *Piratas del Caribe* (2003), *Monstruos S.A.* (2001) y *Toy Story* (1995). A las nuevas películas se suman los clásicos de Disney como *Alicia en el país de las maravillas* (1951), *La dama y el vagabundo* (1955), *Los aristogatos* (1970), *La bella y la bestia* (1991) y *Aladdin* (1992).

El resto de los videojuegos que ofrece están relacionados con personajes clásicos de la factoría Disney como las princesas Disney (Blancanieves, Cenicienta, La bella durmiente, La sirenita, etc.), Donald o Mickey y Minnie.



El pato Donald en locos por el agua y Juego de cartas de Princesas.

De todos estos formatos, destacan los videojuegos de la película *Toy Story* y del icono de Disney, Mickey. La plataforma web dedica 7 videojuegos a Mickey, todos ellos para niños pequeños que quieren vivir las aventuras de uno de sus personajes favoritos: acción, estrategia o educativos. Los videojuegos incluso muestran la evolución animada que ha tenido el personaje, desde aquel Mickey en blanco y negro al animado y colorido personaje actual.



Colores voladores y Pizarra mágica de Mickey

Si Mickey ha sido y es un personaje referente de Disney, también lo son los protagonistas de las películas de *Toy Story*. Woody y Buzz son los dos juguetes preferidos de Andy, un vaquero y un luchador galáctico. Los 6 videojuegos que ofrece Disney (todos indicados para los pequeños jugadores) reflejan la personalidad de estos dos muñecos: las aventuras en la habitación de juegos junto a los otros juguetes y los sueños galácticos de Buzz.



La gran escapada de Woody y El tiroteo galáctico de Toy Story

Los videojuegos que ofrece la plataforma de Disney se adecuan a su *target* televisivo, niños de más de 3 años con una combinación más equilibrada sobre los juegos por sexo que Boing. La mayoría de los juegos son de acción, pero muchos también tienen un componente educativo, dado que son juegos de mesa, de aventura y de estrategia.

La lengua vehicular que utiliza es el castellano en prácticamente todos sus videojuegos. Disney no es un canal que haga hincapié en el inglés, posiblemente porque la comunidad hispano-hablante a la que se dirige es muy importante, países entre los que se observa además un intercambio de formatos exitosos como las telenovelas argentinas infantiles que han irrumpido en España con personajes como Patito Feo o Violetta.

Es un canal comercial y su web persigue también este objetivo. Lógicamente, por lo tanto, los videojuegos incluyen publicidad, spots que coinciden con el target del jugador.

Son videojuegos que no presentan excesivos problemas ni por la plataforma utilizada ni en el tiempo de carga. Además, la pantalla de juego se adecúa a la pantalla del ordenador.

Al ser también una plataforma para niños de más de 3 años, el uso del teclado del ordenador también incluye, en muchos de sus videojuegos, la combinación de ratón, barra espaciadora, teclas o cursores.

En la mayoría de los videojuegos hay música, estimula al propio jugador y además relaciona la acción y la estrategia que realiza con el personaje y el contexto de sus series televisivas, pero en 3 de ellos tan sólo hay sonidos. Si en los videojuegos de Clan se usaba el sonido como ambiente en juegos de edad preescolar, en los 3 videojuegos de Disney que carecen de música, podríamos decir que sí es necesaria, que se echa de menos, dado que uno es un Tetris, un juego con el balón y uno de estrategia; resultan “sosos” sin la música.

Son videojuegos muy completos. En todos se observa la competencia digital y aprender a aprender y requieren mucho de emprendimiento. Son juegos que precisan de motivación, concentración y autoestima.

CAPÍTULO IV

Análisis de los resultados

4.0. INTRODUCCIÓN

En el Capítulo I del presente trabajo, se establece el marco teórico que se centra en la aplicación de las nuevas metodologías en la educación con ayuda de las TIC, cómo las distintas plataformas pueden ayudar, con unos estudiados contenidos, a hacer de las aulas un lugar de aprendizaje y no sólo de conocimiento, un aprendizaje en el que el profesor es quien estimula y dirige las capacidades de aprendizaje del alumno. El deseo y la diversión se ven como dos aspectos necesarios para que el aula se convierta realmente en un centro de aprendizaje, en un proceso en el que el propio protagonista es el niño, el alumno. En el Capítulo II, se analiza la necesidad del juego en el proceso de aprendizaje del menor y los usos que pueden tener los videojuegos dentro y fuera del aula, unos usos ligados a los valores y competencias educativas, establecidas por la ley, para configurar una base sobre la coincidencia de los valores y competencias que se trabajan en las aulas de la etapa educativa de primaria y los valores y competencias que pueden ofrecer los videojuegos de la TDT infantil española.

Se analizan, por tanto, los valores y competencias de los videojuegos de la TDT, **312** en total, que son los que ofrecen las tres plataformas de manera jugable, dado que algunos presentan graves problemas técnicos que imposibilitan su juego. Un análisis que se realiza siguiendo las tablas establecidas en el Capítulo I, según la relación entre el videojuego y los contenidos educativos.

El análisis se centra en los valores y competencias educativas de los videojuegos, a los que se añaden los parámetros recogidos por Gros (2008) sobre las características de un buen videojuego según Prensky (2001) y Fernández Lobo (2004), como son:

- Tipología. La tipología, como en cualquier otra pieza creativa, ha de estar definida para incentivar la exploración y el descubrimiento. Es importante aproximarse al tipo de videojuego que se va a realizar por los propios gustos del menor. El único canal que aporta esta información es Disney Channel que facilita su propia clasificación, con la que mayoritariamente se coincide. En el presente estudio se apuesta por la clasificación que se ha considerado más

ajustada al tipo de videojuego que se ofrece hoy, tal y como figura en el Capítulo XX.

- **Edad.** Si el juego ha de diseñarse de cara al jugador, hemos de tener en cuenta la edad. Los contenidos del videojuego, siguiendo las normas PEGI, marcan la edad a la que está dirigida el videojuego. La plataforma Clan es la única que realiza una segmentación por edades en su oferta, pero hace una subdivisión mayor que la que realiza el sistema europeo. Divide los juegos de 0 a 4 años, de 3 a 5 años y para más de 8 años, por lo que, para un correcto análisis, se opta por seguir la segmentación realizada por PEGI: menores de 3 años, más de 3 años y más de 7 años. Para catalogar el resto de los videojuegos se sigue el PEGI, pero también se tiene en cuenta la ayuda para el juego, que ha de ser mayor cuanto más complicado es el juego para poder acompañar al usuario en los primeros pasos. Clan es el único canal que ofrece una catalogación de los videojuegos por edad,
- **Niveles.** Dado que el reto y la adaptación son características importantes del videojuego dentro y fuera del aula, se observa si los juegos presentan una dificultad progresiva en dichos niveles para estimular el proceso de juego y de aprendizaje del menor. Han de ser fáciles de aprender en el manejo pero, al mismo tiempo, difíciles de ganar. Como se observará, en muchos de los juegos, dichos niveles no están especificados pero este desconocimiento le provoca al menor un mayor reto por conseguir pasar de nivel y, por lo tanto, conocer qué hay detrás del juego completado.
- **Instrucciones.** Un buen videojuego se aprende jugando, no necesita de muchas explicaciones porque el menor practica su lado intuitivo y no lee dichas instrucciones pero, al mismo tiempo, el videojuego ha de proporcionar ayudas. Sin embargo, si estos videojuegos se aplican en el aula y con niños de muy corta edad, es conveniente que el niño cuente con un apoyo, sobre todo cuando el ordenador dispone de numerosas teclas.
- **Recompensa.** Los juegos producen un incremento de la autoestima y el niño busca una recompensa al reto realizado; ha de recibir retroalimentación constante porque el jugador necesita saber si su estrategia es la adecuada o ha de cambiarla. Las recompensas de los juegos es finalizar la propia partida o nivel, superar los niveles si el juego los tiene, ser el primero en un ranking o gratificarse con un diploma o medalla.

- **Música.** La emoción del videojuego se centra en la propia dinámica que ofrece pero la música es otro complemento que ayuda a la inmersión y concentración. En primer lugar, porque muchas veces dicha música coincide con la del formato televisivo, por lo que empatiza más aún con el personaje y su sentimiento de protagonista crece. Y, en segundo lugar, porque la música se intensifica en aquellos momentos en los que el reto y la emoción del juego son mayores.
- **Idioma.** Los juegos son intuitivos pero necesitan de un apoyo para que la inmersión del niño sea más fuerte. Esta inmersión se produce con palabras, expresiones u onomatopeyas coloquiales del triunfo. La lengua también es importante para seguir, en ocasiones, la dinámica del juego. Castellano e inglés son las lenguas dominantes en los videojuegos y, algunos de ellos, incluso ofrecen las instrucciones y explicaciones a través de una voz en off, en aquellos videojuegos destinados a los menores de 3 años, en los que el niño aún no sabe leer y la voz le guía.

Junto a las características del buen videojuego, dado que el objeto de análisis tiene relación directa con los formatos televisivos, se relaciona dicho videojuego con la televisión (serie o película y personaje) y se realiza una breve descripción para completar al análisis.

Se consideran, además, dos parámetros importantes para completar el análisis como son:

- **Problemas.** Este ítem se ha dejado por si se observaba algún problema dentro del propio videojuego. El problema más común es la publicidad que aparece en dos de las plataformas. No es que la publicidad en sí sea un problema pero puede llegar a serlo cuando esta es invasiva, es decir, se ha de consumir para poder jugar. Como se verá, es una publicidad invasiva pero siempre relacionada con productos dirigidos especialmente al menor. Los problemas técnicos también han sido más habituales de lo esperado, sobre todo por el tiempo de espera en la carga del videojuego, un tiempo al que no están acostumbrados los menores y que, en ocasiones, supera los 30 segundos, por lo que el propio juego corre el peligro de desestimarse.
- **Objetivos.** Para poder aprovechar los videojuegos pedagógicamente se precisa el acompañamiento del profesor (Gros 2008) por lo que el docente ha de

conocer qué se pretende con el juego, cuál es su finalidad, qué aprendizaje se está adquiriendo con el videojuego.

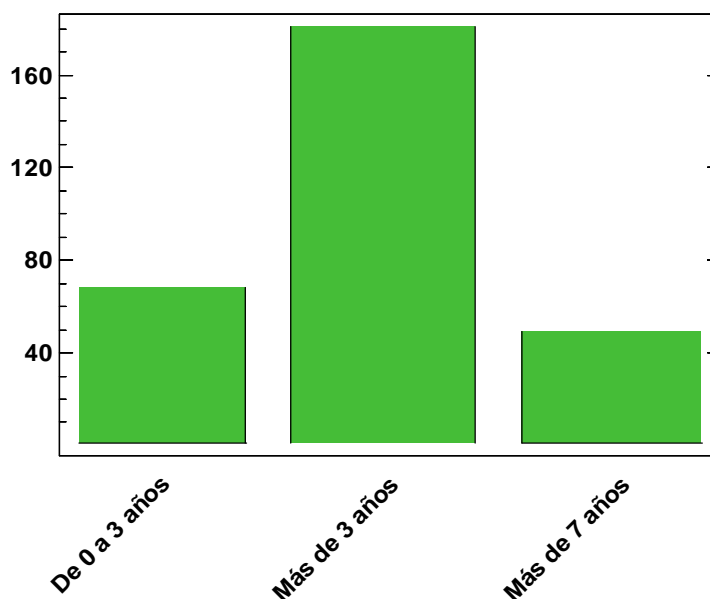
Establecidos estos parámetros para el juego, se realiza el análisis que ofrece los resultados que se detallan en el presente capítulo.

4.1. RESULTADOS POR EDADES DE LOS VIDEOJUEGOS

El sistema PEGI clasifica el contenido de los videojuegos teniendo en cuenta el contenido del juego, que no la dificultad ni las habilidades necesarias para jugar. En la plataforma web de PEGI pueden consultarse la mayor parte de los videojuegos comerciales que actualmente se venden en España, pero no los videojuegos de la TDT.

La mayoría de los videojuegos de la TDT infantil española están destinados a un público infantil de más de 3 años. Disney y Boing son los grandes contenedores de videojuegos para esta edad, al contrario que Clan que se dirige a los más pequeños.

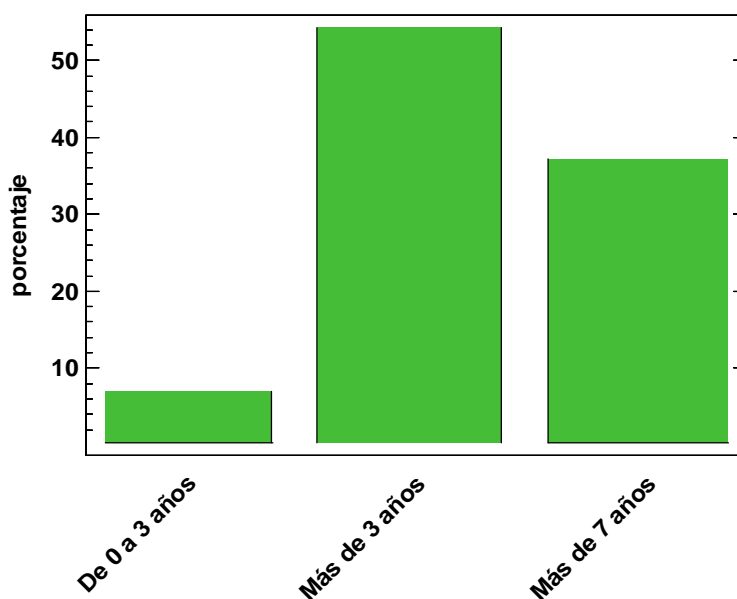
Gráfico 4. Clasificación por edad (PEGI) de los videojuegos de la TDT infantil



4.1.1. Resultados por edad en Boing

Los videojuegos de Boing no tienen ninguna catalogación por edades, por lo que de nuevo se recurre al sistema PEGI. La mayoría de sus juegos también coinciden con los formatos televisivos y su público objetivo, videojuegos destinados a un público de más de 3 y 7 años.

Gráfico 5. Clasificación por edad (PEGI) de los videojuegos de Boing

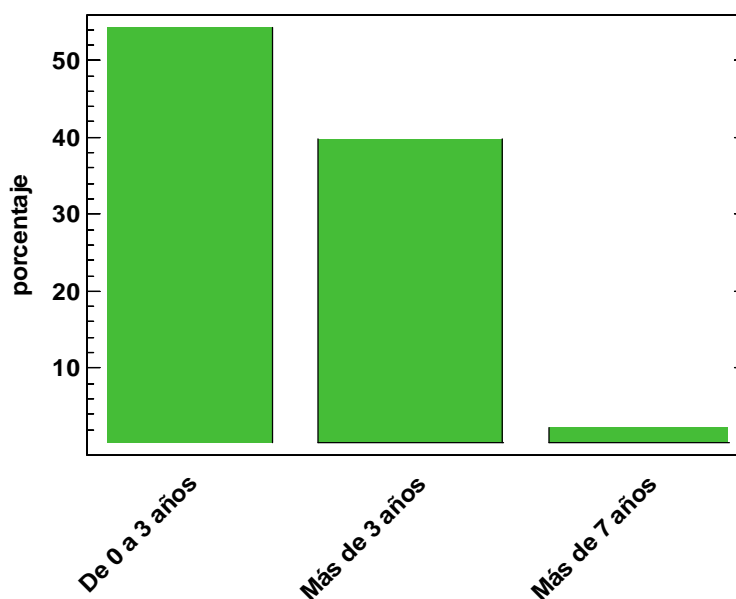


Más de la mitad de los juegos de Boing son aptos para todos los grupos de edades porque, tal como reconoce PEGI, algunos tienen cierto grado de violencia, pero se acepta dado que son peleas entre dibujos; ni los sonidos ni las imágenes asustan al pequeño ni tampoco encontramos ningún tipo de lenguaje soez.

4.1.2 Resultados por edad en Clan TV

La web de Clan TV es la única de las plataformas analizadas que ofrece sus juegos catalogados según la edad del videojugador. Realiza tres clasificaciones: de 0 a 4 años, de 5 a 7 años y más de 8 años. No se corresponde con la clasificación utilizada en toda Europa establecida por PEGI que marca las franjas de 3, 7, 12, 16 y 18 años. La mayoría de sus videojuegos, se corresponden a las edades de los formatos que ofrece en televisión y a su target: menores de 3 años, posteriormente más de 3 años, y sólo ofrece 2 videojuegos para un público mayor de 7 años.

Gráfico 6. Clasificación por edad (PEGI) de los videojuegos de Clan TV



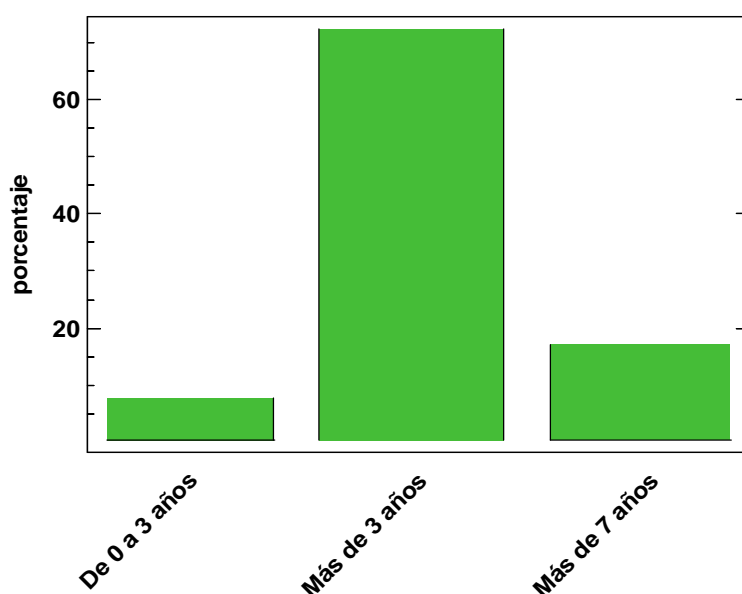
Si Clan es el canal televisivo para niños más pequeños, sigue esta misma oferta en su plataforma de videojuegos. Es el canal que más videojuegos ofrece para los niños menores de 3 años, juegos en su mayoría sencillos, retos que pueden solventar satisfactoriamente dada que su baja complejidad se corresponde con la edad.

4.1.3. Resultados por edad en Disney Channel

La clasificación de videojuegos de Disney Channel contempla el contenido en relación a los formatos televisivos (personajes, series y películas) pero no la franja de edad para la que se considera adecuado el videojuego. Para establecer la edad, se siguen por lo tanto, las indicaciones del sistema de clasificación de PEGI.

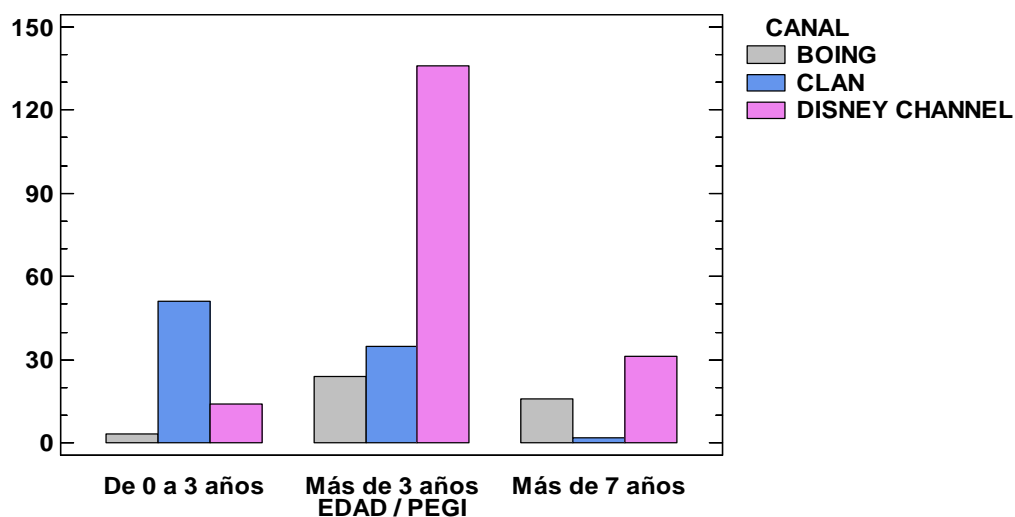
Disney Channel es un canal orientado a un público infantil más adulto. Sus videojuegos, por lo tanto, mayoritariamente se corresponde a la franja de edad de más de 3 y de 7 años.

Gráfico 7. Clasificación por edad (PEGI) de los videojuegos de Disney Channel



Analizados los resultados de los 3 canales según la edad, comprobamos que cada plataforma programa sus videojuegos teniendo en cuenta la edad de su público objetivo, al igual que lo hace en la televisión.

Gráfico 8. Diagrama de barras para edad (PEGI) según canal



Fijándonos en las gráficas, parece que la clasificación de las edades varía según el canal, para comprobarlo de manera estadística, vamos a aplicar el test de independencia chi cuadrado.

Pruebas de Independencia

Prueba	Estadístico	Gl	Valor-P
Chi-Cuadrada	108,752	4	0,0000

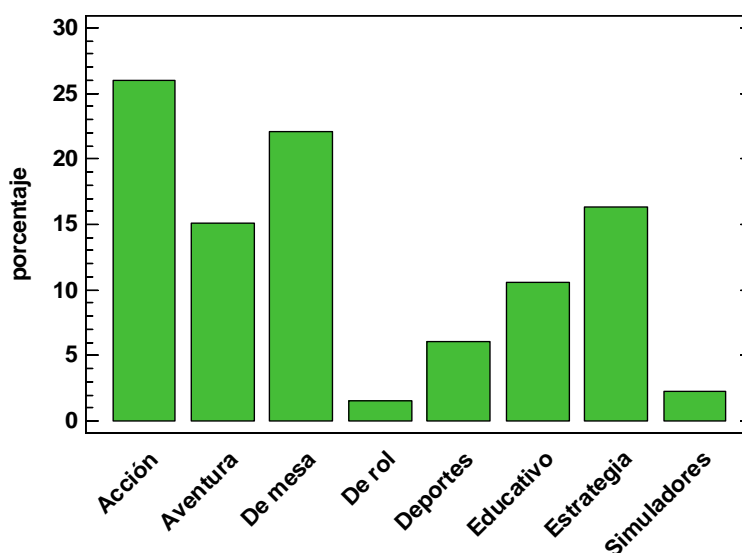
El StatAdvisor. Esta tabla muestra los resultados de la prueba de hipótesis ejecutada para determinar si se rechaza, o no, la idea de que las clasificaciones de fila y columna son independientes. Puesto que el valor-P es menor que 0,05, se puede rechazar la hipótesis de que filas y columnas son independientes con un nivel de confianza del 95,0%. Por lo tanto, el valor observado de Edad/ PEGI para un caso en particular, está relacionado con su valor en Canal.

4.2. RESULTADOS POR TIPOLOGÍA

Por la tipología de los videojuegos de la TDT se observa que su oferta coincide con la demanda de los videojuegos del mercado general actual, juegos de acción, aventura y estrategia con un denominador común como es la obtención de recompensas para una rápida gratificación. Los juegos de rol y multijugador, según los resultados, pueden calificarse como anecdóticos y, a pesar del éxito de los videojuegos relacionados con el fútbol y la FIFA, en las TDT son muy pocos los juegos dedicados al deporte y aún menos al fútbol.

Del total de videojuegos de la plataforma de la TDT destacan los de acción, de estrategia y de mesa, teniendo en cuenta que un importante número de los juegos de mesa tienen un componente educativo.

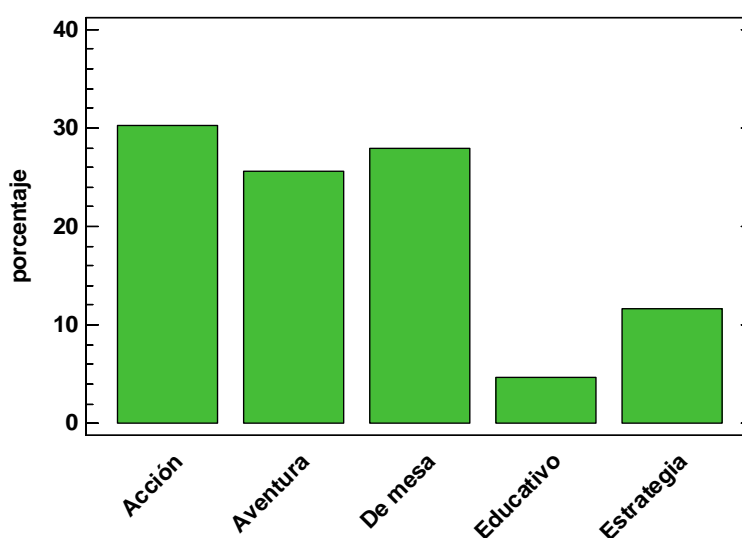
Gráfico 9. Clasificación por tipología de los videojuegos de la TDT infantil



4.2.1. Resultados por tipología en Boing

La tipología de los videojuegos de Boing coincide con el contenido de los formatos televisivos que ofrece. Es una televisión con programas basados en la acción y la aventura y sus personajes, como *Gumball*, *Ben 10*, *Historias corrientes* u *Horas de aventuras*, asumen retos similares a los televisivos en los que el hacer frente a sus enemigos es el objetivo principal. La segunda tipología más destaca son los juegos de mesa con videojuegos destinados a niños de más de 3 años, similares al Tetris o al sudoku. Esta plataforma también ofrece tres videojuegos de mesa que son un test de preguntas que no ofrecen interacción, dado que su motivación se basa en poner en práctica el conocimiento del jugador sobre el contenido de una serie televisiva.

Gráfico 10. Clasificación por tipología de los videojuegos de Boing



De entre los 12 juegos de mesa encontramos la siguiente subdivisión:

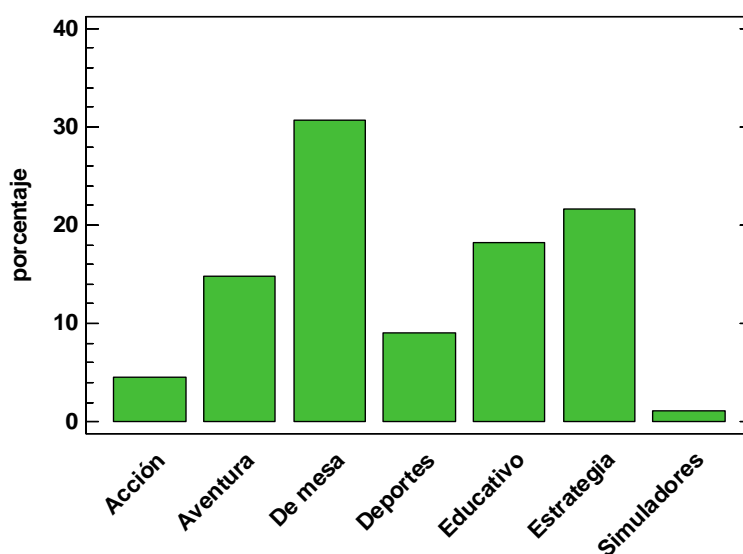
- Parejas de cartas: 2
- Encuentra las diferencias: 1
- Puzle: 2
- Sudoku: 1
- Tetris: 3
- Test: 3

Hay que tener en cuenta que gran parte de estos juegos de mesa tienen un gran componente educativo porque, aunque su objetivo principal es la diversión, la concentración y, en algunos casos, sencillas operaciones matemáticas son parte de su contenido.

4.2.2. Resultados por tipología en Clan TV

La plataforma de Clan ofrece numerosos videojuegos con un componente educativo. Dado que es una televisión del grupo RTVE, tiene un compromiso de formación con sus espectadores, tal y como se ha señalado. Del total de videojuegos, se han tipificado 16 como educativos, videojuegos que se corresponden a formatos televisivos dirigidos a los más pequeños como *Chloe*, *Pocoyó*, *Chuggington*, *Caillou*, *Los osos amorosos* o *Dino Tren*. Tienen en común un contenido basado en buscar y encontrar personajes, identificar siluetas, realizar operaciones matemáticas sencillas como sumar o restar, seguir una melodía o conocer cómo se recicla. Por sus características y objetivo se han clasificado como educativos, pero a esta lista, también se pueden añadir la mayoría de los juegos de mesa (26) que persiguen la concentración y memorización como los juegos de parejas de cartas, encontrar las diferencias o los recortables. Se observa, por lo tanto, que los videojuegos de Clan, además de estar dirigidos a los niños más pequeños, en su mayoría tienen un contenido educativo.

Gráfico 11. Clasificación por tipología de los videojuegos de Clan TV



De entre los 26 juegos de mesa que Clan ofrece, se subdividen en:

- 9 de parejas de cartas
- 3 de dibujo
- 4 de encuentra las diferencias
- 5 de puzle
- 3 de recortables
- 2 de test/preguntas.

De entre los 8 juegos de deportes, aparecen:

- 3 de carreras
- 1 de fútbol
- 1 de atletismo
- 1 de bolos
- 1 de golf
- 1 de hockey

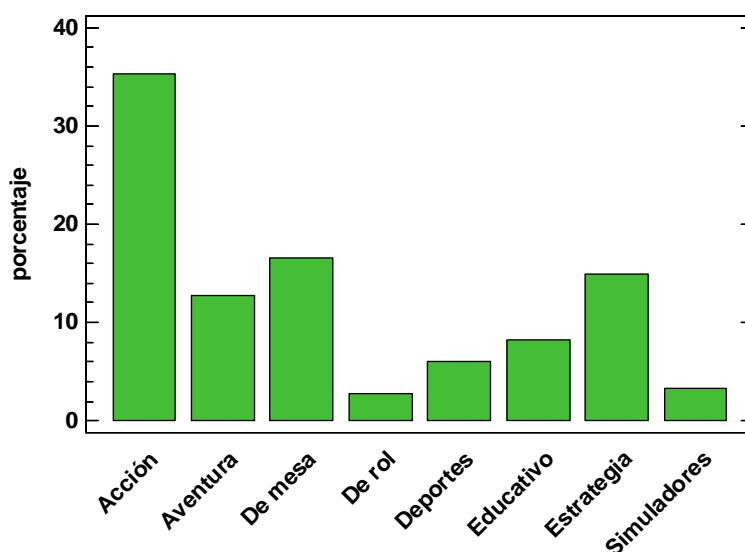
Los videojuegos de estrategia también destacan en la oferta de Clan, juegos basados en la superación de obstáculos y peligros para conseguir una recompensa, situaciones en un contexto complejo para el jugador-niño que ha de planificar sus acciones para poder avanzar.

4.2.3. Resultados por tipología en Disney Channel

Disney Channel es el canal temático infantil con más formatos dedicados a niños y niñas de más de 3 y 7 años, por lo que, para captar la atención de su público objetivo, ofrece principalmente videojuegos de acción. Tienen en común el contexto de reunir objetos y premios en un tiempo limitado, navegar por laberintos, recoger recompensas o destruir a los enemigos.

Destacan también los juegos de estrategia, mayoritariamente para niños de más de 3 años, en los que se le pide al jugador la colocación de elementos o personajes para lograr el reto; antes de proseguir, ha de analizar qué acciones puede realizar, cómo y cuándo para obtener la recompensa.

Gráfico 12. Clasificación por tipología de los videojuegos de Disney Channel



Al igual que Clan, la plataforma de Disney Channel ofrece numerosos juegos de mesa también con un componente educativo como encontrar las diferencias y objetos escondidos y practicar la concentración y la memoria con las parejas de cartas.

De los 29 videojuegos de mesa que ofrece la plataforma de Disney, se pueden subcatalogar como:

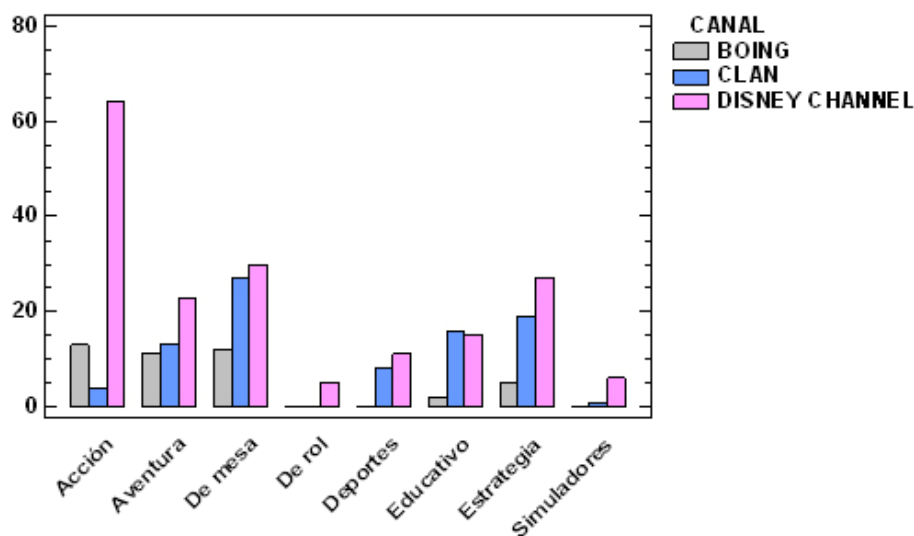
- Pinball: 3
- Encuentra las diferencias o busca objetos: 6
- Tetris: 3
- Buscaminas: 1
- Cartas y parejas de cartas: 6
- Dibujo: 2
- Puzle: 6
- Recortables: 2

Los videojuegos de deporte (10) hacen referencia a:

- Bolos: 1
- Carreras: 4
- Fútbol: 3
- Monopatín: 1
- Voleibol: 1

Disney y Boing son plataformas con juegos de acción y estrategia y, por el contrario, tal y como se observa en la siguiente gráfica, Clan destaca en juegos de mesa, sencillos videojuegos similares a las actividades lúdicas que el niño realiza con otros juguetes tradicionales.

Gráfico 13. Diagrama de barras por tipología según canal



Fijándonos en las gráficas, parece que la clasificación de los juegos varía según el canal, para comprobarlo de manera estadística, vamos a aplicar el test de independencia chi cuadrado:

Pruebas de Independencia

Prueba	Estadístico	Gl	Valor-P
Chi-Cuadrada	51,260	14	0,0000

Advertencia: algunas celdas contienen menos de 5 casos.

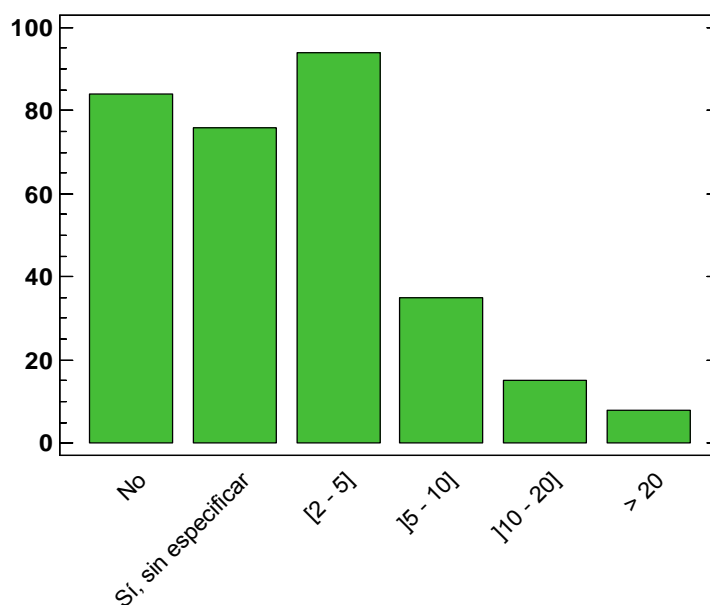
El StatAdvisor. Esta tabla muestra los resultados de la prueba de hipótesis ejecutada para determinar si se rechaza, o no, la idea de que las clasificaciones de fila y columna son independientes. Puesto que el valor-P es menor que 0,05, se puede rechazar la hipótesis de que filas y columnas son independientes con un nivel de confianza del 95,0%. Por lo tanto, el valor observado de clasificación para un caso en particular, está relacionado con su valor en canal.

4.3. Resultados por niveles

Los niveles aportan más reto al juego; el niño se ve estimulado a seguir jugando porque quiere conocer cómo se complica el juego, qué nuevos escenarios ofrece y cómo puede solucionarlos. Tan importante es que el niño vea un juego con niveles a superar como que desconozca el número porque también le supone un estímulo en el propio juego.

Como se aprecia en la gráfica que mide el número de niveles en la plataforma de la TDT infantil, al ser videojuegos para niños de primaria, la mayoría hasta 8 años, son videojuegos que presentan un reto pequeño porque no se trata tanto de motivar al niño a jugar con el videojuego sino de que el videojuego sea una diversión para empatizar con el personaje o la serie y, por lo tanto, fidelizar al espectador/jugador.

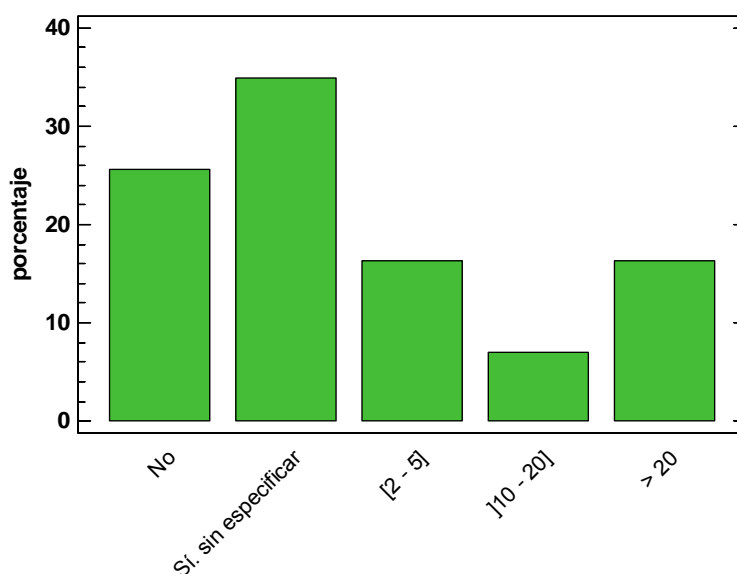
Gráfico 14. Clasificación por niveles de los videojuegos de la TDT infantil



4.3.1. Resultados por niveles en Boing

Los niveles y su dificultad han de estar relacionados con la edad a la que el videojuego está destinado. Tal y como se aprecia en la siguiente gráfica, el canal Boing ofrece 11 videojuegos sin niveles, pero el resto de los juegos ofrece diferentes niveles sin especificar o bien entre 2 y 33 niveles en el divertido juego de *A ciegas* de Gumball o *Flambo aventura en llamas* (Hora de aventuras). Son juegos para niños de más edad y, por lo tanto, necesitan más estímulo y recompensa en el juego.

Gráfico 15. Clasificación por niveles de los videojuegos de Boing

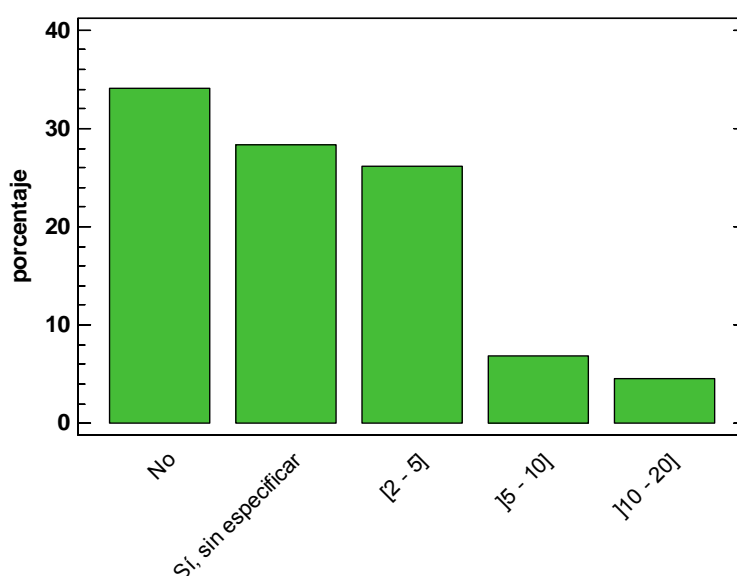


Destacan también los videojuegos en los que los niveles no están especificados (15 videojuegos), lo que le reta más aún al menor a conocer qué hay más allá del reto conseguido. Son juegos de aventura, estrategia y acción en su mayoría.

4.3.2. Resultados por niveles en Clan TV

Clan se comporta de manera diferente en el análisis y resultado de sus niveles. Es diferente precisamente por su *target*, niños de más corta edad que se presentan ante el juego durante un corto espacio de tiempo y que buscan una pequeña diversión y gratificación. Es el canal que presenta un porcentaje más alto de videojuegos sin ningún nivel, principalmente en formatos dirigidos para los más pequeños como *Caillou*, *Peppa Pig*, *Pocoyó* o *Cleo*. Le siguen los videojuegos con niveles sin especificar y, posteriormente, juegos con pocos niveles, de 2 a 5.

Gráfico 16. Clasificación por niveles de los videojuegos de Clan TV



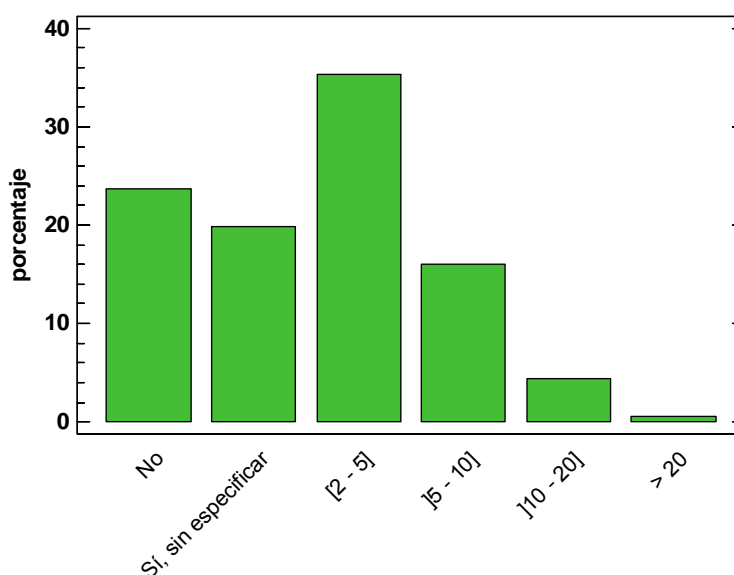
El videojuego de esta plataforma con más niveles (15) es *En busca del amor* (Scooby Doo), un videojuego de estrategia en el que el jugador ha de estar pendiente de qué acción ha de priorizar para llevar los corazones salvando los obstáculos.

Destacan también 3 videojuegos con 12 niveles, todos del formato más numeroso en esta plataforma de videojuegos, *La oveja Shaun*, y los 3 catalogados para todas las edades (más de 3 años). Nos referimos a *Gnome Challenge*, un videojuego de deporte de bolos en el que se han de lanzar los erizos para derribar a los gnomos. *Sheep stack*, de estrategia, también relacionado con un lanzamiento, pero en este caso son las propias ovejas las que son catapultadas para completar una torre. Y, por último, *Floc Together*, también de estrategia, un juego en que se han de ordenar las ovejas de manera muy similar al juego del Tetris.

4.3.3. Resultados por niveles en Disney Channel

La plataforma de Disney Channel también apuesta por videojuegos con niveles. Poco más del 20%, 40 videojuegos, no tienen ningún nivel, el juego supone un reto puntual y el niño abandona. Resulta curioso porque, de estos 40 videojuegos, 36 son aptos para mayores de 3 años, niños que esperan más del juego, que superado un reto inicial esperan poder progresar. El hecho de no tener niveles también es significativo en *Maraña de monstruos 2* (Los magos de Waverly Place), un juego para mayores de 7 años en el que se han de recoger las varitas mágicas para matar a los monstruos. Los otros 3 videojuegos que no tienen nivel son para menores de 3 años, juegos de acción sencillos que más que retar, persiguen retar al jugador; es el caso de *Colores voladores*, *El mundo de los recuerdos* de Mickey y *Un punto de ventaja* de Aladdin.

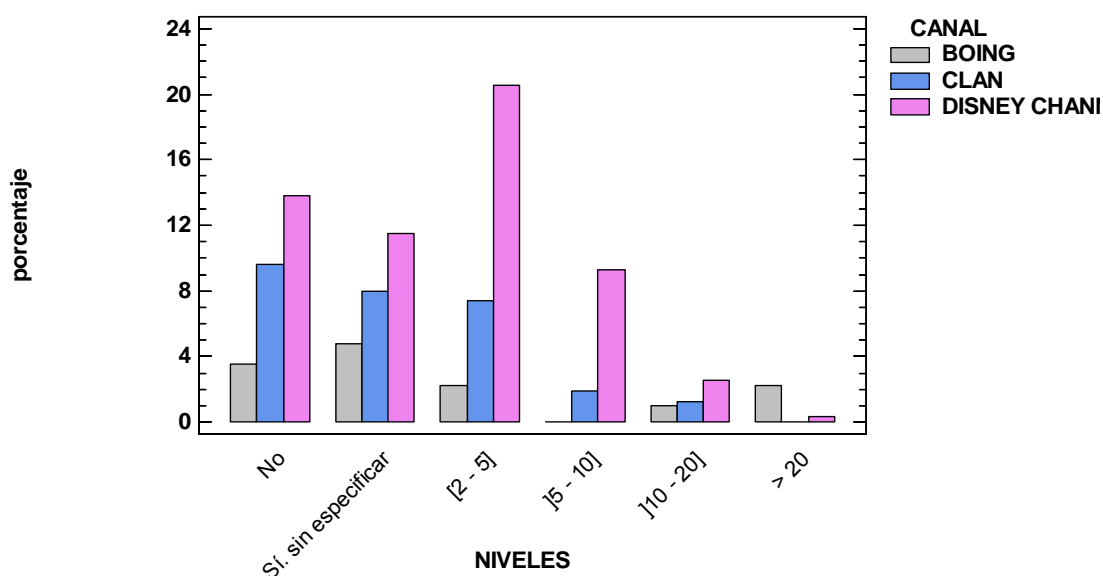
Gráfico 17. Clasificación por niveles de los videojuegos de Disney Channel



El caso contrario es el videojuego *El puzle de las Rooney* (Liv y Maddie) con 25 puzles diferentes que se van construyendo a medida que aumenta su complejidad y dificultad.

Si un buen videojuego ha de adaptar al reto a la edad del jugador, en el cruce de datos de la siguiente gráfica, observamos que los canales se adaptan de nuevo a su público objetivo. Clan es el canal que destaca por ofrecer videojuegos sin ningún nivel, retos sencillos a los que el preescolar dedica poco tiempo, no especifica los niveles o sus videojuegos tienen entre 2 y 5 niveles. Disney Channel, dado que se dirige a un público infantil de más edad, destaca en los videojuegos de entre 2 y 10 niveles. Y Boing es el único canal que destaca en los videojuegos con más de 20 niveles. Se confirma que la relación existente entre edad y el reto en las plataformas de juegos de la TDT infantil.

Gráfico 18. Diagrama de barras por niveles según canal



Fijándonos en las gráficas, parece que la clasificación de los niveles varía según el canal, para comprobarlo de manera estadística, vamos a aplicar el test de independencia chi cuadrado:

Pruebas de Independencia

Prueba	Estadístico	Gl	Valor-P
Chi-Cuadrada	58,475	10	0,0000

Advertencia: algunas celdas contienen menos de 5 casos.

El StatAdvisor. Esta tabla muestra los resultados de la prueba de hipótesis ejecutada para determinar si se rechaza, o no, la idea de que las clasificaciones de fila y columna son independientes. Puesto que el valor-P es menor que 0,05, se puede rechazar la hipótesis de que filas y columnas son independientes con un nivel de confianza del 95,0%. Por lo tanto, el valor observado de NIVELES (TIPO) para un caso en particular, está relacionado con su valor en CANAL.

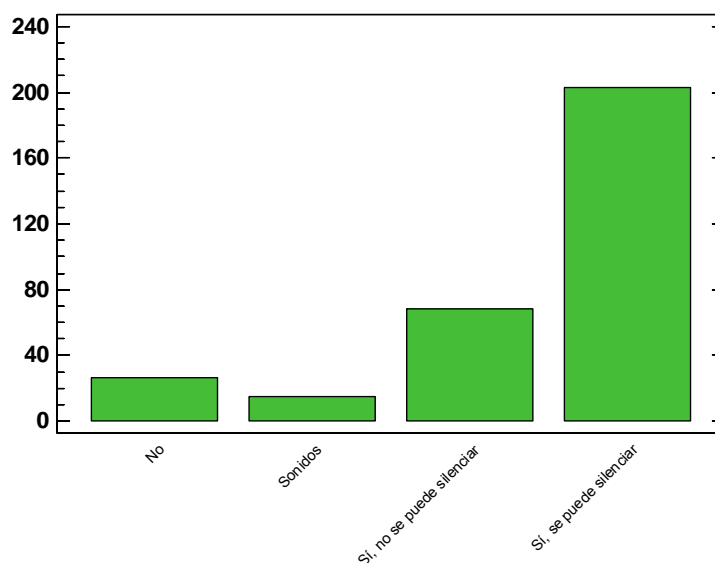
4.4. RESULTADOS POR MÚSICA

La música invita a la acción y, sobre todo, recuerda al menor con qué personaje o con qué historia está interactuando dado que la música del videojuego coincide con la sintonía de la serie televisiva. La música está presente en prácticamente todos los videojuegos de la TDT.

Según el análisis de resultados, se observa que la mayoría de videojuegos de la plataforma de la TDT infantil, 203 juegos han optado por aportar música como parte y componente del juego y, además, esta se puede silenciar. En 68 de ellos, también hay

música, pero no se puede silenciar. No tienen música 26 videojuegos y sólo sonidos, 15 juegos.

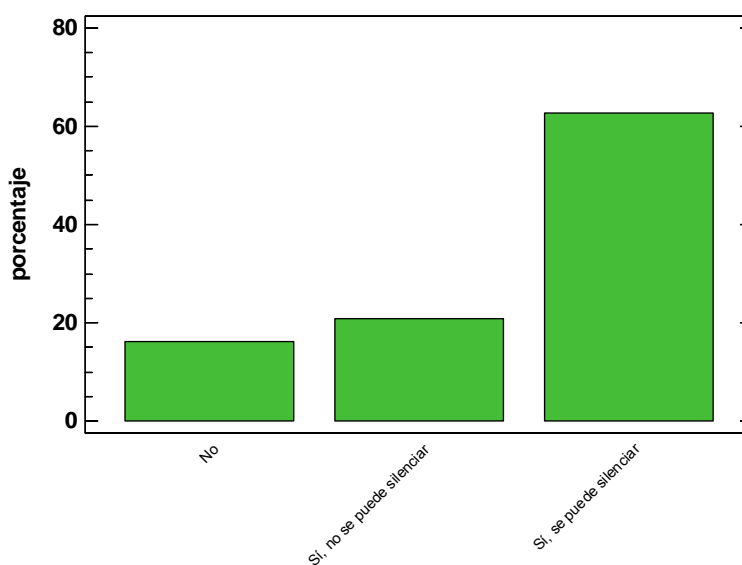
Gráfico 19. Clasificación por música de los videojuegos de la TDT infantil



4.4.1. Resultados por música en Boing

En el caso de la plataforma de Boing, la música es un acompañante del que nos permite prescindir; es el jugador el que decide jugar con o sin música en la mayoría de los juegos.

Gráfico 20. Clasificación por música de los videojuegos de Boing



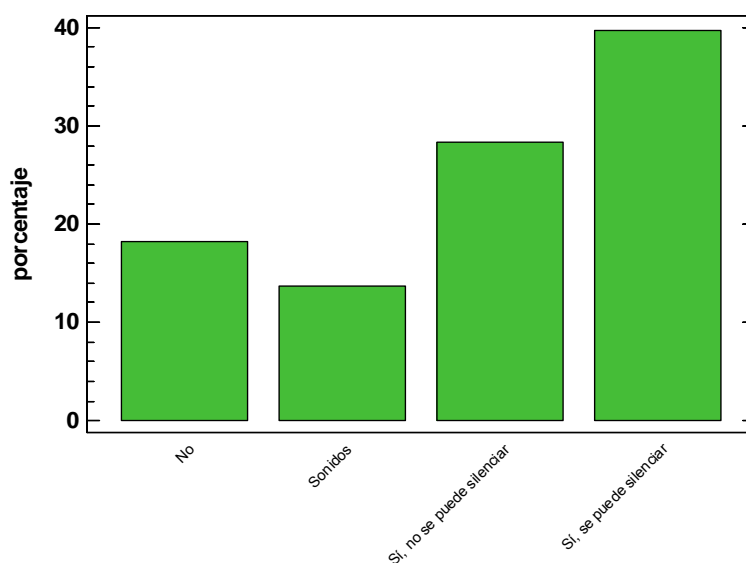
Boing tiene 7 videojuegos sin música, los 7 tipificados como juegos de mesa: *El puzle de Garfield*, *7 diferencias Eleven Go*, *Puzle Inazuma Eleven*, *Trivial de Inazuma*,

Doaremon sabías que..?, *¿Cuánto sabes de Steven Universe?* y *el Puzle de Stephanie*. Estos videojuegos, además de la tipología también tienen en común que son juegos que requieren de cierta concentración del jugador, en su mayoría puzles, por lo que la música puede echarse de menos en algunos momentos, pero no se tiene como un requisito imprescindible.

4.4.2. Resultados por música en Clan TV

El caso de Clan en su relación de los videojuegos con la música, es diferente. Es la plataforma que presenta más videojuegos carentes de música, 16 videojuegos lo que supone casi el 20% de su oferta. Se observa una coincidencia en los juegos sin música, dado que la mayoría son videojuegos de mesa: *Caillou pinta*, *Caillou puzle*, *Cleo parejas*, *Vísteme*, *El juego de la memoria de Lupe*, *Quiz de Mat Hatter*, *Puzle de Jelly Jamm*, *Parejas de Jelly Jamm.*, *Redakai 7 diferencias* y *Wikinsen Quiz*. Los dos últimos son videojuegos más similares a simples cuestionarios y el resto son juegos para niños de muy corta edad, de 0 a 3 años en los que se les exige creatividad o concentración; la música no es un requisito importante, como ocurre también en *Dentro del laberinto de Peppa Pig*. Destaca el juego educativo *Dino Tren Discovery* que, si bien no tiene música, sí es un juego educativo con voz en off que indica al niño qué tiene que hacer y le gratifica. Sin embargo, un caso contrario es *Helicóptero punto caliente*, un videojuego divertido, simulador de una avioneta de extinción de incendios, de acción, que podría requerir música.

Gráfico 21. Clasificación por música de los videojuegos de Clan TV



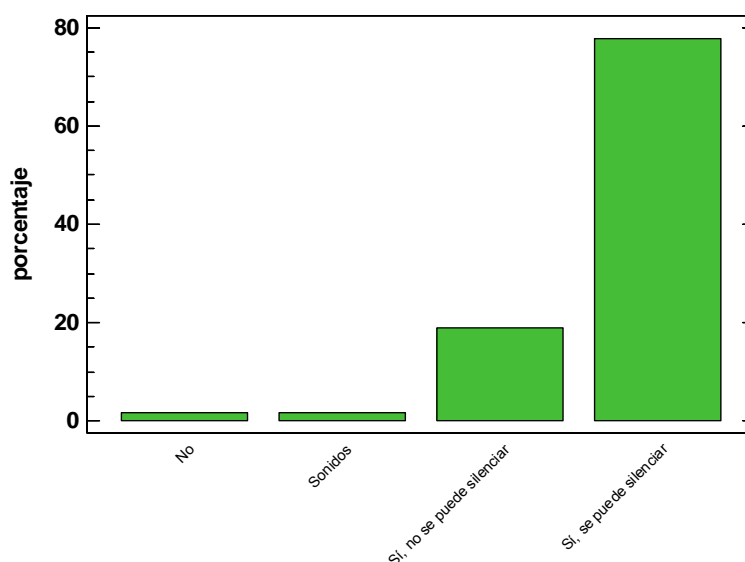
También Clan es el canal con más videojuegos con sonidos, sonidos que apoyan la acción realizada: ruido de las cartas al pasar, de la ficha al caer, el toque de estrellas,

el deslizarse del pincel, el vuelo de un objeto, el barro en los pies o el disparo de una cámara de fotos. También se observa una coincidencia en estos juegos con sonidos, son para niños muy pequeños, de 0 a 3 años, y son videojuegos relacionados también con formatos para un público de esa edad como: *Memory Caillou*, *Recicla con Caillou*, *Empareja las fichas con Dougie*, *Tres en raya con Peppa Pig*, *Caillou estrellas*, *Pinta con Dougie*, *Haz el puzle con Dougie*, *Los charcos de barro de Peppa Pig*, *Pocoyó parejas* o *la cámara de fotos de Pocoyó*.

4.4.3. Resultados por música en Disney Channel

Disney es un canal en el que la música es un elemento importante en muchos de sus formatos televisivos, bien como argumento o como parte de la actividad de los actores y actrices, dado que la mayoría de ellos también están vinculados al mundo musical. La importancia que el canal concede a la música es una constante también en los videojuegos. Los videojuegos con sonidos son anecdóticos como es el caso de dos juegos de mesa, *Top Trump* de Los increíbles y *Parejas perfectas* de las princesas Disney. No existe música en *Las vacaciones de verano de Crush* (Buscando a Nemo) pero sí una voz en off que guía al menor en la aventura en la que el niño ha de recorrer diferentes costas y arrecifes (personificado en una tortuga) para recoger las recompensas.

Gráfico 22. Clasificación por música de los videojuegos de Disney Channel



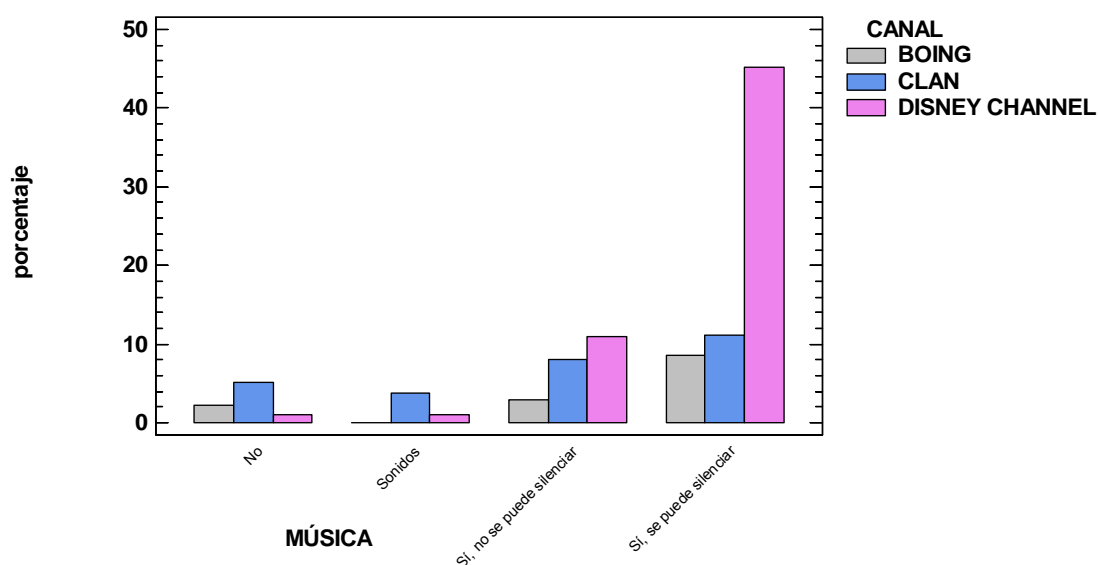
Los sonidos también son anecdóticos en este canal dado que también se observan en 3 videojuegos. *El caso de Orden en la furgoneta* (La Gira) es lógico dado que se trata de un Tetris, juego que efectivamente nace con el sonido de la caída de las fichas. Esta misma lógica la encontramos en *Mate al rescate* de Cars, un videojuego en el

que se lanza una grúa para rescatar el coche. Sin embargo, en *Puffle al viento* (Club Penguin), que es un juego de acción, el sonido en un corto recorrido, pero a la búsqueda de un objetivo, resulta más que pobre. Por la estructura y dinámica del juego, requiere música.

El resto de los videojuegos, como se aprecia en el gráfico, tiene música y, además, en casi el 80% de los juegos, se puede silenciar, se tiene la opción de jugar con ese reto y emoción que supone la sintonía o prescindir de ella.

La importancia de la música guarda relación con el canal o plataforma, como se muestra en la siguiente gráfica. Clan es un canal que destaca en videojuegos sin música o con sonidos, dado que es un público preescolar y Disney destaca en la música como parte fundamental del juego precisamente por ser un canal con gran contenido basado en formatos musicales. Boing destaca por su casi inexistencia en videojuegos sin música o con sonidos, dado que se dirige a un público que busca la acción y con más edad.

Gráfico 23. Diagrama de barras por música según canal



Fijándonos en las gráficas, parece que la clasificación de los sonidos varía según el canal, para comprobarlo de manera estadística, vamos a aplicar el test de independencia chi cuadrado:

Pruebas de Independencia

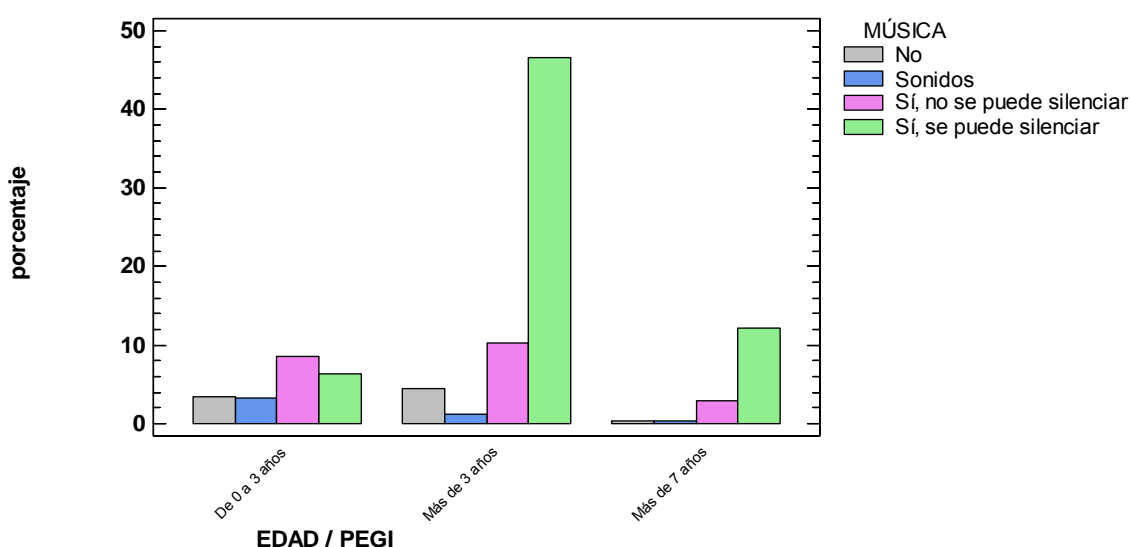
Prueba	Estadístico	Gf	Valor-P
Chi-Cuadrada	59,054	6	0,0000

Advertencia: algunas celdas contienen menos de 5 casos.

El StatAdvisor. Esta tabla muestra los resultados de la prueba de hipótesis ejecutada para determinar si se rechaza, o no, la idea de que las clasificaciones de fila y columna son independientes. Puesto que el valor-P es menor que 0,05, se puede rechazar la hipótesis de que filas y columnas son independientes con un nivel de confianza del 95,0%. Por lo tanto, el valor observado de música para un caso en particular, está relacionado con su valor en canal.

Esto nos lleva a plantearnos si, sin tener en cuenta las cadenas, el tipo de sonido depende de la edad de los niños a los que va dirigido el videojuego y efectivamente se observa que, si bien los menores de 3 años videojuegan sin música o con sonidos, no ocurre lo mismo a partir de esa edad en donde la música sí se considera un elemento importante del videojuego.

Gráfico 24. Diagrama de barras por música según edad



Pruebas de Independencia

Prueba	Estadístico	Gl	Valor-P
Chi-Cuadrada	55,294	6	0,0000

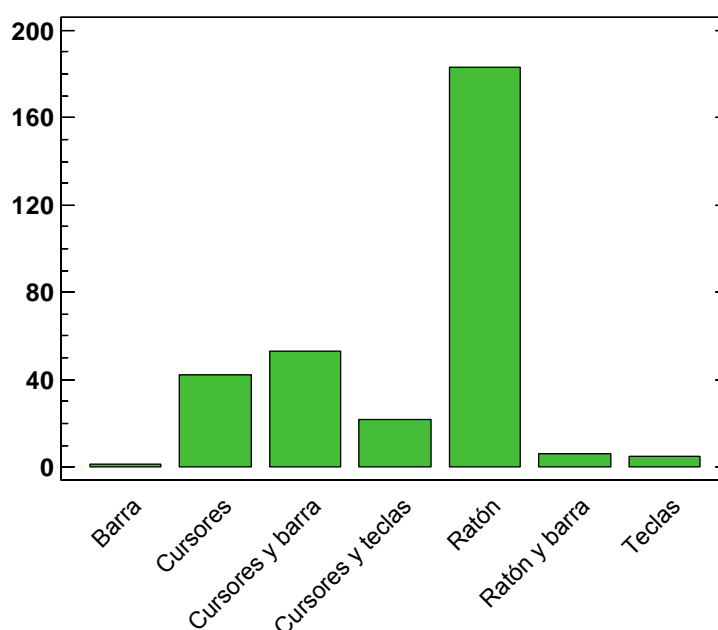
Advertencia: algunas celdas contienen menos de 5 casos.

El StatAdvisor Esta tabla muestra los resultados de la prueba de hipótesis ejecutada para determinar si se rechaza, o no, la idea de que las clasificaciones de fila y columna son independientes. Puesto que el valor-P es menor que 0,05, se puede rechazar la hipótesis de que filas y columnas son independientes con un nivel de confianza del 95,0%. Por lo tanto, el valor observado de edad/Pegi para un caso en particular, está relacionado con su valor en música.

4.5. RESULTADOS POR COMPLEJIDAD-INSTRUCCIONES

El juego ha de ser intuitivo, sin embargo, las instrucciones del juego, sobre todo en este caso que se juegan en el ordenador y la complejidad del uso del teclado es mayor, requiere de instrucciones en la mayoría de los casos. Ratón, barra espaciadora, cursores y teclas son las herramientas utilizadas para los juegos en ordenador, estas y sus combinaciones, lo que puede facilitar o dificultar el juego. Se ha de tener en cuenta que cuanto más complicado es el juego, más cuidada ha de ser la ayuda en las instrucciones para el uso de las herramientas comentadas.

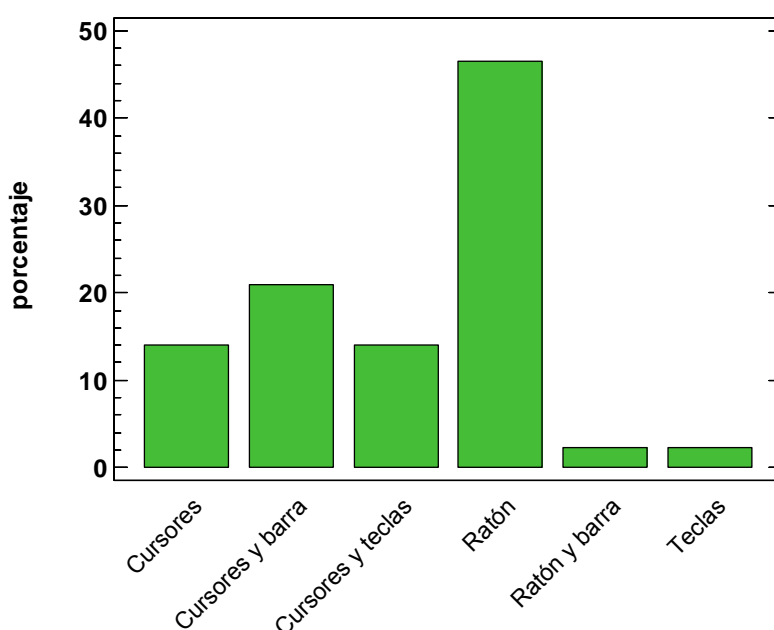
Gráfico 25. Herramientas a utilizar en los videojuegos de la TDT infantil



4.5.1. Resultados por complejidad-instrucciones en Boing

En el caso de Boing, dado que es una plataforma con juegos de acción, aventura, estrategia y para niños de más edad, presenta más de la mitad de sus videojuegos con combinaciones diversas entre cursores, barra, ratón o teclas. Menos de la mitad, 20 videojuegos se juegan fácilmente, con el uso exclusivo del ratón. En la gráfica se ha agrupado, en el ítem de “cursores y teclas”, dos videojuegos que exigen el uso de los cursores, barra y las teclas. Es el caso de *Escapa del dojo ninja* (Historias corrientes) y *El ataque de los cachorros robot* (Las Supernenas); ambos requieren el uso de los cursores, la tecla X y la barra espaciadora.

Gráfico 26. Herramientas a utilizar en los videojuegos de Boing

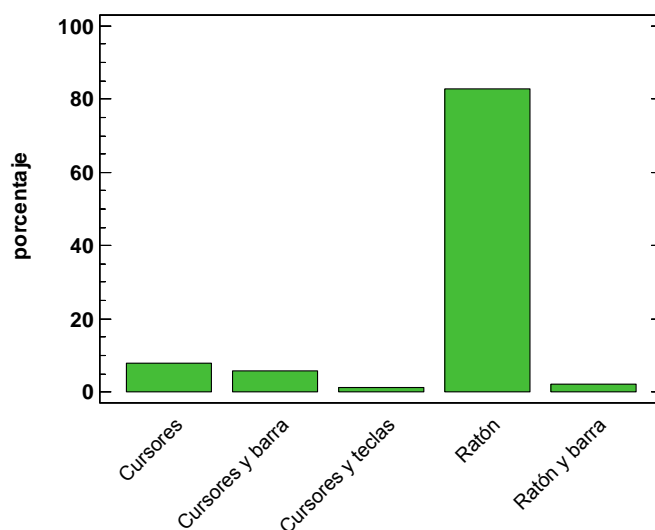


En los videojuegos en que se requiere el uso de varias teclas, junto a otros comandos, lógicamente se observa que son teclas contiguas en el teclado como ocurre en *Lucha de titanes* (Historias corrientes), para el que se precisan los cursores y las teclas X, Z y C.

4.5.2. Resultados por instrucciones en Clan TV

Clan es el canal que menos dificultad presenta en sus videojuegos, más del 80% requieren sólo el uso del ratón, una característica lógica si tenemos en cuenta que el canal y el portal de videojuegos destinado para los más pequeños de la casa.

Gráfico 27. Herramientas a utilizar en los videojuegos de Clan TV

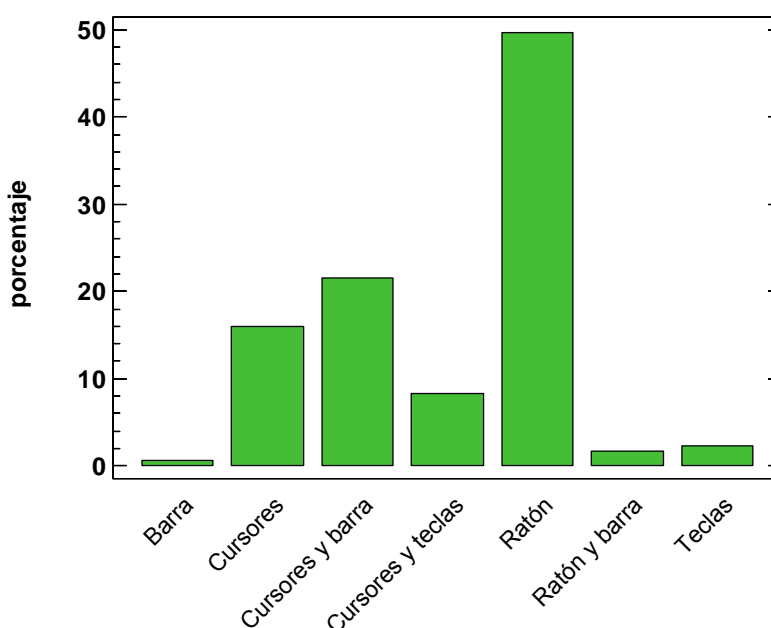


El videojuego más complicado, respecto a los comandos utilizados en el ordenador, es *Batalla Slugterra* que requiere el uso de los cursores y las teclas C, X, B

4.5.3. Resultados por instrucciones en Disney Channel

Disney, al ser el canal con más videojuegos en su plataforma, lógicamente presenta una distribución diferente. Aún así, se aprecia que también apuesta por la facilidad del juego, dado que casi la mitad de sus videojuegos sólo precisan el uso del ratón. El uso de cursores o cursores junto con la barra espaciadora son las opciones siguientes.

Gráfico 28. Herramientas a utilizar en los videojuegos de Disney Channel

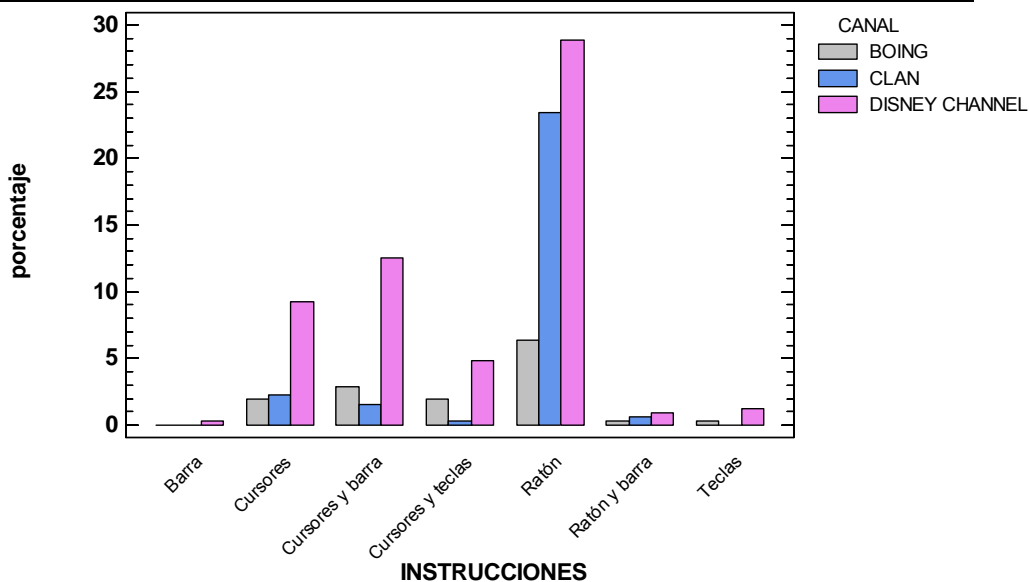


Los videojuegos que presentan más complejidad en su desarrollo por la combinación de herramientas del teclado son *Iron Spider*, un videojuego de acción para niños de más de 7 años, precisamente por la complejidad, dado que exige el uso de los cursores, la barra espaciadora y de las teclas X y C, al igual que *El láser destructor de Stich*. Destacan también: *Dance with me* (Violetta) que se juega con los cursores y las teclas A, S, D, *Paseo en skate volador* (Phineas y Ferb) con el ratón y teclas A,W,S,D, *Proyecto Géminis* (Zack y Codie) que utiliza cursores, barra espaciadora, ratón y la tecla T. *Lucha de piratas* (Piratas del Caribe) con los cursores, la tecla X y la barra espaciadora, *A la caza del diamante* (Los aristogatos) con los cursores, la tecla Z y la barra espaciadora y *Asalto al castillo* (La bella y la bestia) que se juega con los cursores, las teclas 1, 2 y 3 la barra espaciadora.

Tras los resultados analizados, y tal y como se observa en la siguiente gráfica, las plataformas de videojuegos de la TDT infantil ofrecen un desarrollo del juego teniendo

en cuenta el público objetivo al que se dirigen. El ratón es la herramienta del teclado más utilizada en los tres canales, principalmente en Clan TV y Disney Channel. Las opciones siguientes es la combinación de los cursores y la barra espaciadora o el exclusivo uso de los cursores.

Gráfico 29. Diagrama de barras por herramientas-instrucciones según canal



Pruebas de Independencia

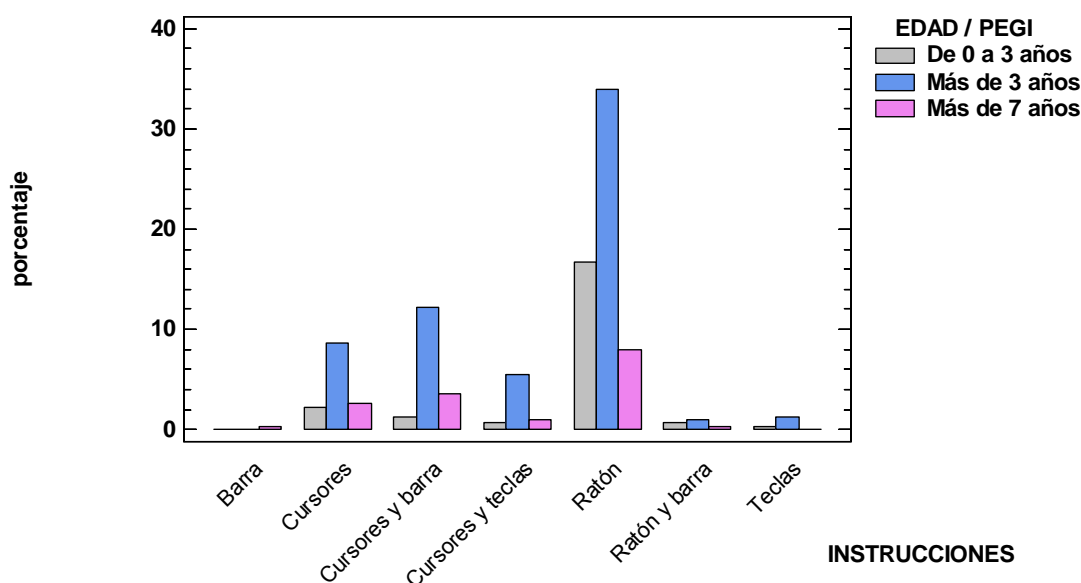
Prueba	Estadístico	Gl	Valor-P
Chi-Cuadrada	35,017	12	0,0005

Advertencia: algunas celdas contienen menos de 5 casos.

El StatAdvisor. Esta tabla muestra los resultados de la prueba de hipótesis ejecutada para determinar si se rechaza, o no, la idea de que las clasificaciones de fila y columna son independientes. Puesto que el valor-P es menor que 0,05, se puede rechazar la hipótesis de que filas y columnas son independientes con un nivel de confianza del 95,0%. Por lo tanto, el valor observado de instrucciones para un caso en particular, está relacionado con su valor en canal.

Dado que los canales ofrecen videojuegos teniendo en cuenta el target, se realiza un cruce de datos considerando la edad a la que están dirigidos los videojuegos y el uso del teclado en el desarrollo del juego. Como se aprecia, destaca el exclusivo uso del ratón en los videojuegos dirigidos a menores de 3 años y a los niños de 3 años a 7 años.

Gráfico 30. Diagrama de barras por herramientas-instrucciones según edad



Pruebas de Independencia

Prueba	Estadístico	Gl	Valor-P
Chi-Cuadrada	21,504	12	0,0435

Advertencia: algunas celdas contienen menos de 5 casos.

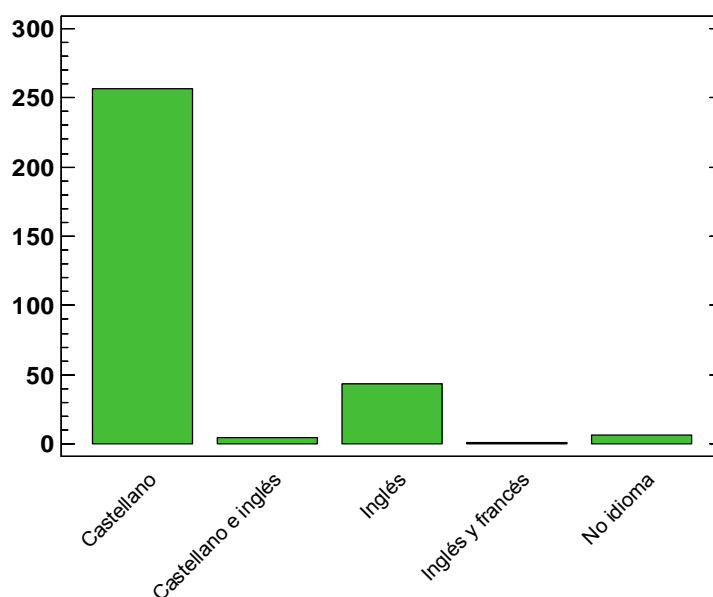
El StatAdvisor. Esta tabla muestra los resultados de la prueba de hipótesis ejecutada para determinar si se rechaza, o no, la idea de que las clasificaciones de fila y columna son independientes. Puesto que el valor-P es menor que 0,05, se puede rechazar la hipótesis de que filas y columnas son independientes con un nivel de confianza del 95,0%. Por lo tanto, el valor observado de herramientas a utilizar según las instrucciones para un caso en particular, está relacionado con su valor en edad / Pegi.

4.6. RESULTADOS POR IDIOMA

La interacción del niño con el juego y su inmersión depende de la comunicación que se establezca con el videojuego. Las instrucciones, en los juegos para los más pequeños, o el seguimiento del juego a través de las recompensas y felicitaciones han de ser en un registro familiar para los niños. El idioma, sin ser un inconveniente, puede facilitar el desarrollo del juego, de ahí su análisis. Un lenguaje que, en ocasiones, se basa en frase de ánimo y de motivación.

El resultado de la lengua utilizada en los videojuegos de la TDT infantil española, es que el castellano es la principal lengua vehicular seguida del inglés pero a gran distancia.

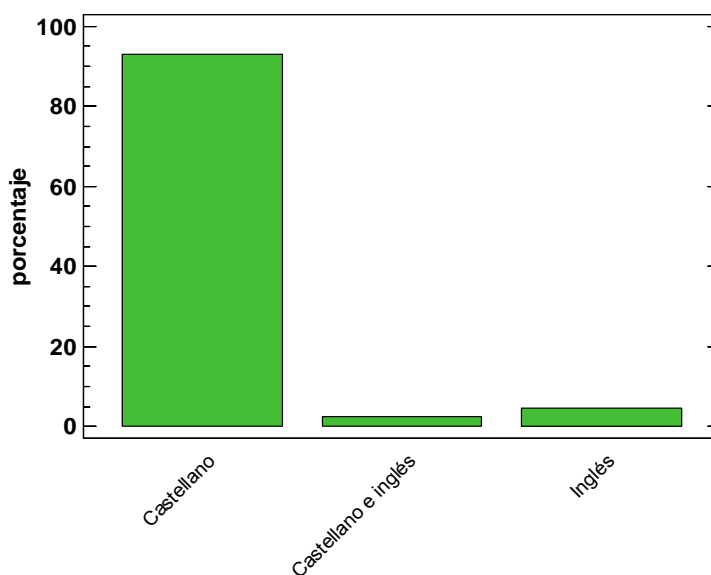
Gráfico 31. Clasificación por idioma de los videojuegos de la TDT infantil



4.6.1. Resultados por idioma en Boing

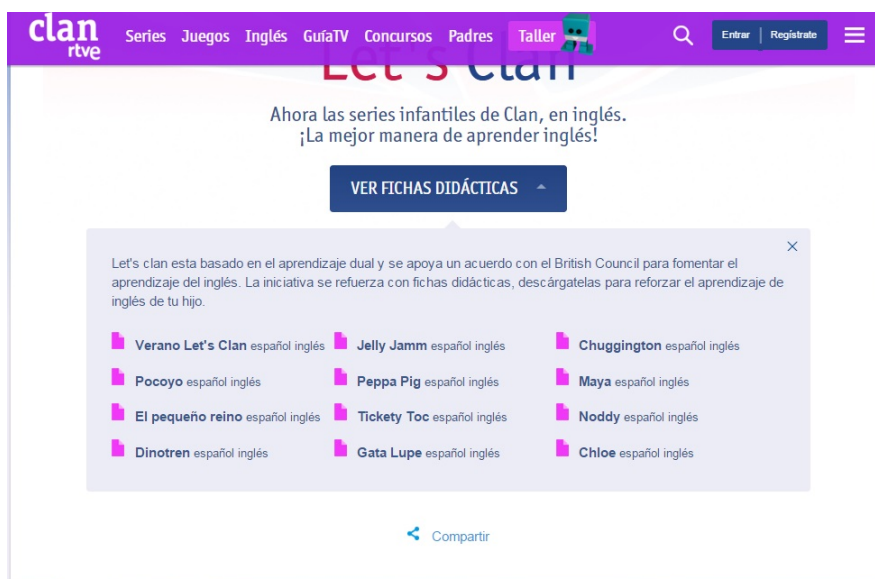
Boing ofrece formatos televisivos íntegramente en castellano, formatos extranjeros (en su mayoría en inglés en su versión original) pero doblados al castellano. De los 43 videojuegos analizados, 40 están en castellano, 1 combina el castellano y el inglés (*Rescatcabras* de Steven Universe) y 2 videojuegos en inglés, ambos correspondientes al formato de Jonny Test. Esta oferta del videojuego en inglés parece más una dejadez del propio canal, al no traducir el juego, que una ampliación de la oferta de la lengua extranjera, el inglés.

Gráfico 32. Clasificación por idioma en los videojuegos de Boing



4.6.2. Resultados por idioma en Clan TV

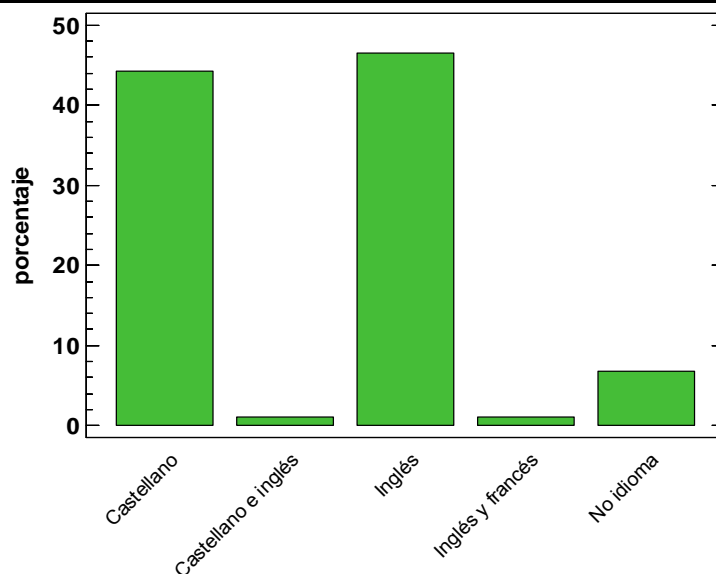
Como en casos anteriores, Clan se distancia y diferencia también de sus competidores televisivos. Es el canal que más formatos ofrece en inglés, tanto en su oferta televisiva como en la web. De hecho, el inglés aparece en el menú principal, en el que ofrece 63 formatos en este idioma e, incluso, la posibilidad de realizar fichas didácticas para practicar el idioma con los personajes de las series principales, con el objetivo de fomentar el aprendizaje del inglés.



Portal web de inglés Clan TV: <http://www.rtve.es/infantil/ingles/>

El objetivo de fomentar el inglés también se observa en los videojuegos, de hecho es el canal que más oferta tiene de videojuegos en inglés, incluso más que en castellano (41 en inglés frente a 39 en castellano).

Gráfico 33. Clasificación por idioma en los videojuegos de Clan TV



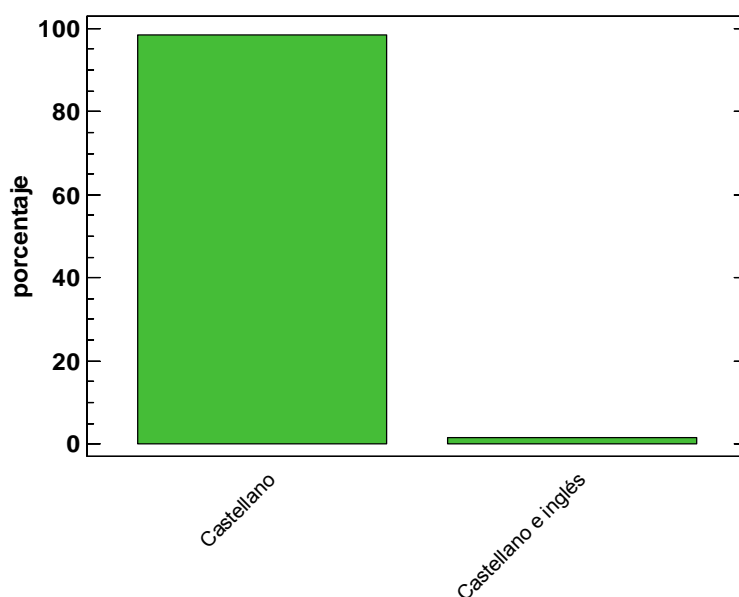
Al ser un canal para los más pequeños, se permite ofrecer 6 videojuegos sin idioma, sin ningún tipo de guía que le indique al niño el objetivo del juego porque son totalmente intuitivos. Es el caso de *Pocoyó parejas*, *Recicla con Caillou*, *Colorea los trenes de Chuggington*, *Vísteme de Cleo*, *Los tres en raya* y *Los charcos de barro de Peppa Pig*. Son juegos de mesa conocidos por el menor o bien, juegos sencillos que, con el uso el ratón se observa rápidamente la dinámica del juego.

4.6.3. Resultados por idioma en Disney Channel

La plataforma de Disney Channel se presenta íntegramente en castellano. Resulta más que anecdótico el uso del inglés, en tan sólo 3 videojuegos que, además, comparten el idioma con el castellano. Como se ha comentado con anterioridad, es una plataforma con una comunidad hispano hablante muy amplia por lo que el objetivo de Disney en ningún caso es la difusión del inglés o su fomento sino fidelizar a la gran audiencia de hispano hablantes.

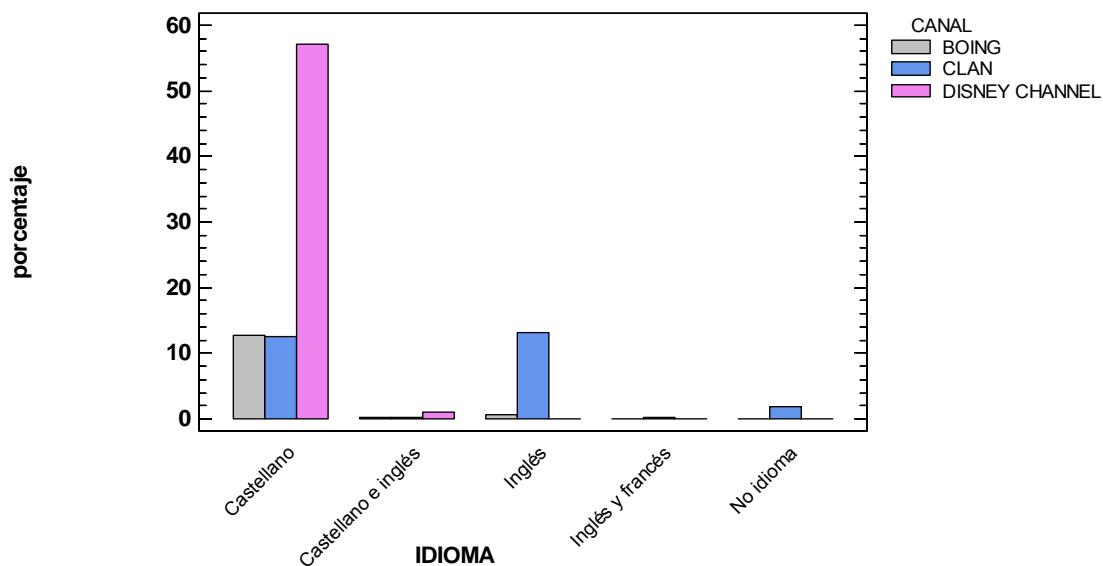
Los 3 videojuegos que combina inglés y español son *Miedo escénico* de Mickey, *Mate al rescate* (Cars) y *Persecución de Pico Pistón* (Aviones equipo de rescate).

Gráfico 34. Clasificación por idioma en los videojuegos de Disney Channel



La lengua vehicular utilizada depende totalmente del canal, tal y como se observa en la gráfica siguiente. Clan apuesta por un fomento del inglés y aparece como única plataforma en este objetivo.

Gráfico 35. Diagrama de barras por idioma según canal



Pruebas de Independencia

Prueba	Estadístico	Gl	Valor-P
Chi-Cuadrada	136,026	8	0,0000

Advertencia: algunas celdas contienen menos de 5 casos.

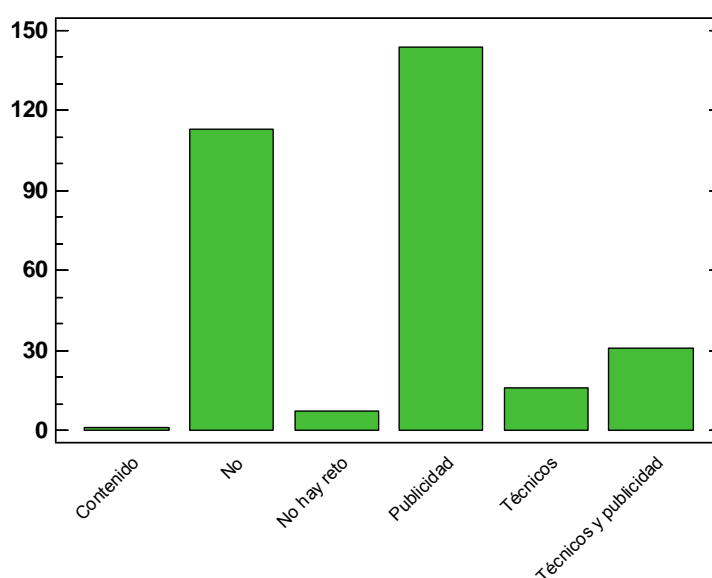
El StatAdvisor. Esta tabla muestra los resultados de la prueba de hipótesis ejecutada para determinar si se rechaza, o no, la idea de que las clasificaciones de fila y columna son independientes. Puesto que el valor-P es menor que 0,05, se puede rechazar la hipótesis de que filas y columnas son independientes con un nivel de confianza del 95,0%. Por lo tanto, el valor observado de idioma para un caso en particular, está relacionado con su valor en canal.

4.7. RESULTADOS POR PROBLEMAS

Las plataformas de la TDT ofrecen videojuegos que, en algunos casos, el tiempo de carga es excesivo (teniendo en cuenta que el juego se ha realizado en las dependencias de la Universitat Politècnica de València con una red wifi de fibra óptica y una velocidad de 1 GB), en ocasiones existen problemas con el navegador utilizado, el videojugador ha de consumir publicidad antes de visionar el videojuego, y lo ha de hacer de forma obligatoria para poder acceder, o bien existen excesivas instrucciones o poca interacción.

Los problemas de acceso que presentan los videojuegos de la TDT infantil son, mayoritariamente la existencia de publicidad, aunque esta se corresponde con su público objetivo, y los problemas técnicos. El problema en contenido o en videojuegos sin acción ni reto puede calificarse de anecdótico en este análisis.

Gráfico 36. Clasificación por problemas en los videojuegos de la TDT infantil



4.7.1. Resultados por problemas en Boing

Boing es la plataforma que más problemas técnicos presenta, excesivo tiempo de carga en 10 videojuegos, a lo que se une que la pantalla de juego (en todos los casos) es muy reducida respecto al tamaño de la pantalla, sin posibilidad de ampliarla.

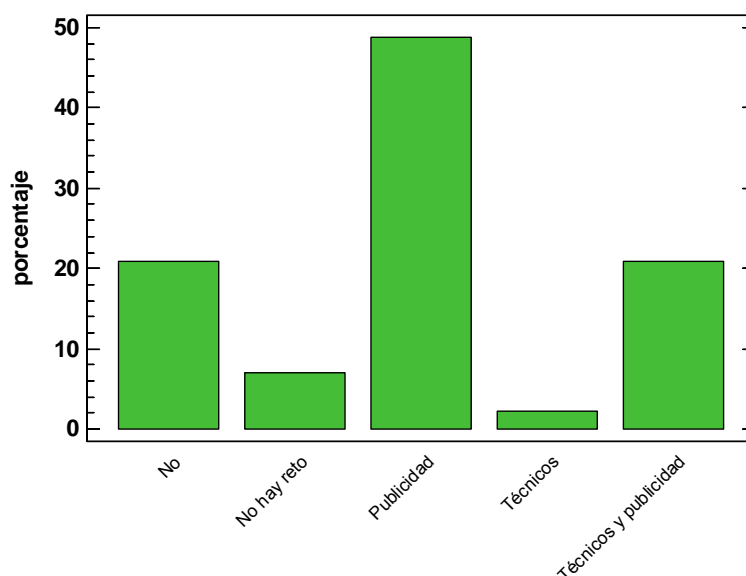


Plataforma de juegos de Boing: <http://www.boing.es/series/clarence/juegos/clarence-en-un-d%C3%ADa-genial>

La publicidad también es una constante en esta plataforma, aparece en 30 de los 43 videojuegos. Es una publicidad invasiva porque no se permite la opción de evitarla de ninguna manera dado que es un paso obligatorio antes de iniciar el juego. Durante el tiempo de análisis, la publicidad que aparece en los juegos hace referencia a dos productos dirigidos para los niños, la bebida *Trinaranja* sin burbujas y quesos *El Ventero*, un queso de menor tamaño que, como se indica, es para llevar en la mochila para la merienda o el almuerzo, que incluye además un regalo para el menor.

A la publicidad y a los problemas técnicos, que incluso a veces coinciden, nos encontramos con 3 videojuegos en los que no existe el reto porque la posibilidad de interacción es mínima. Nos referimos a *Doraemon sabías que...?* *Trivial Inazuma Eleven Go* y *¿Cuánto sabes de Steven Universe?* Los 3 juegos son unos test en los que el jugador sólo puede poner a prueba su conocimiento sobre las series en las que se basa dicho juego. Destaca también el videojuego *Escapa del dojo ninja* (Historias corrientes) por las continuas y excesivas instrucciones que se le dan al menor durante el desarrollo del juego).

Gráfico 37. Clasificación por problemas en los videojuegos de Boing



4.7.2. Resultados por problemas en Clan TV

De nuevo Clan también se diferencia por ser la plataforma con menos problemas técnicos, tan sólo se observan en 12 videojuegos. Dado que el canal televisivo no ofrece publicidad, es la misma dinámica que se sigue en la web; no hay publicidad. Los escasos problemas que presentan son técnicos por el excesivo tiempo de carga o el escaso reto al que se somete al jugador.

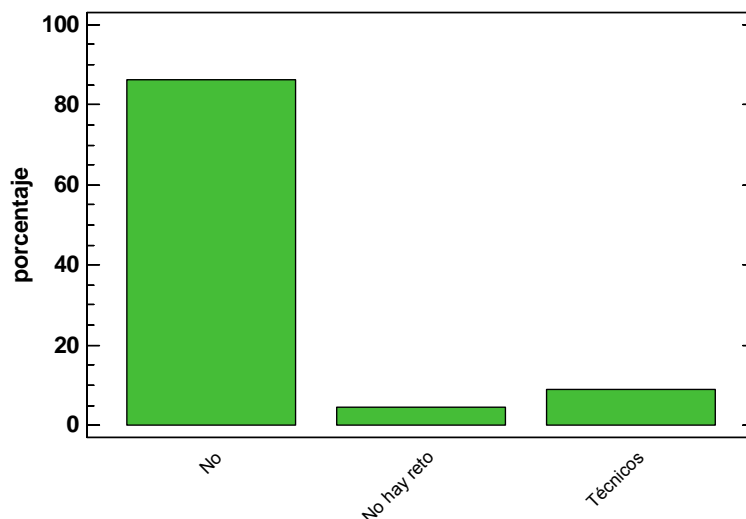
Se observa también que 4 videojuegos de la plataforma no presentan reto. *Vísteme de Cleo*, un recortable que, una vez completado, el juego concluye; no existen ni más posibilidades ni pantallas. *Dino Tren Discovery Tour*, *Quiz de Matt Hatter* y *¿Cuánto sabes dinosaurios?* Son videojuegos de preguntas en un ordenador, sin interactividad entre jugador y juego.

Los problemas técnicos también son menores en Clan, aunque se producen en 8 videojuegos. En *La historia interactiva* de Geronimo Stilton, los cursores para el juego de aventuras no responden correctamente. *DC Sendokai Trainer* no funciona con Google Chrome, pero sí con Explorer, Mozilla y Safari. Con estos navegadores exige la instalación de Unity web player. *No pares de saltar* (Huparú), *Chugpatrulla al rescate* (Chuggington), *Cut the Rope Time travel*, *Recolecta melocotones con Kate y Mim y Mim* y *Slugterra el secreto de las minas oscuras* presentan un excesivo tiempo de descarga.

El juego con más problemas es *Wikisen Quiz* de Sendokai dado que no funciona con Google Chrome pero sí con Explorer, Mozilla y Safari. Con estos navegadores exige

la instalación de Unity web player. La pantalla de juego es muy reducida respecto al ordenador y, además, ofrece la posibilidad de enviar el resultado del juego por mail sin ningún control parental.

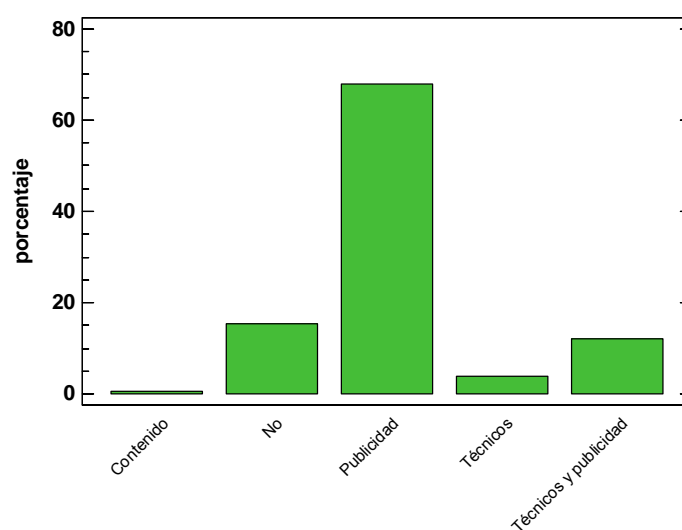
Gráfico 38. Clasificación por problemas en los videojuegos de Clan TV



4.7.3. Resultados por problemas en Disney Channel

Disney Channel, al igual que Boing, es un canal televisivo comercial, financiado a través de la publicidad y por lo tanto también aparece en la plataforma de sus videojuegos, en más de 60% de los juegos videojugados. Una publicidad que también está acorde al target de la plataforma: Colección de juguetes de *My little pony*, muñecas de *Bratz* y *Frozen*, cereales *Chocapics* que ofrecen un regalo de *Star Wars*, productos *Repsol* que regalan un vaso de la marca *Disney*, juegos de *Cefa* y de *Bizak*.

Gráfico 39. Clasificación por problemas en los videojuegos de Disney Channel



En segundo lugar, encontramos problemas técnicos tales como el control de excesivas teclas en *Asalto al castillo* (La bella y la bestia) y *El láser destructor de Stich*. Ambos son juegos para niños de más de 3 años y, aunque están familiarizados con el manejo del teclado, se ha de combinar el uso de los cursores, las teclas 1, 2 y 3 y la barra espaciadora en el caso de *Asalto al castillo* y los cursores, las teclas C y V y la barra espaciadora en el videojuego de Stich.

El principal problema técnico del tiempo de carga que resulta excesivo en 22 videojuegos o, bien, o que los comandos no responden adecuadamente durante el juego. Destaca también el videojuego *Top Trump* (Los increíbles) porque es un cuestionario sobre el contenido y argumento de la película, sin apenas interacción para el jugador y *Fiesta en la playa* (The teen Beach Movie) por la mala calidad técnica del juego.

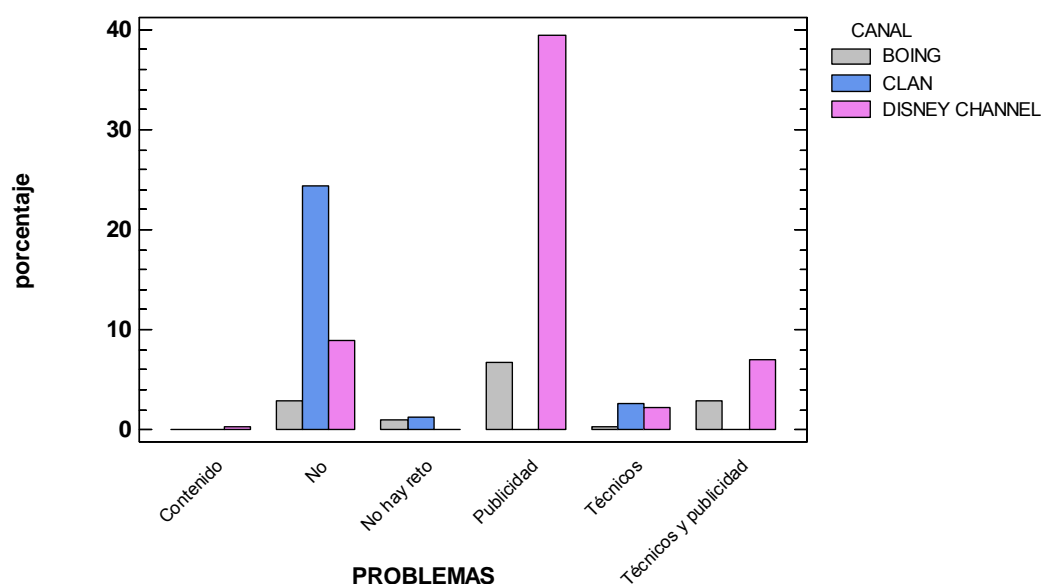
En Disney también encontramos el único videojuego, del total de los analizados, en el que se observa un comportamiento nada ejemplarizante para los niños. En la historia introductoria de *Puñocalipsis* (Randy Cunningham) el profesor, durante una de las clases, pierde los estribos con los alumnos, se enfada enérgicamente, les chilla y les lanza los papeles de su escritorio.



Puñocalipsis (Randy Cunningham): <http://www.disney.es/disney-xd/juegos/play.jsp?g=randy-cunningham-punocalipsis>

En el cruce de datos entre canal y problemas, se observa que Disney Channel es una plataforma comercial, por el uso de la publicidad. Destaca también Clan que, además de no tener publicidad, es la plataforma que menos problemas ofrece.

Gráfico 40. Diagrama de barras por problemas según canal



Pruebas de Independencia

Prueba	Estadístico	Gl	Valor-P
Chi-Cuadrada	174,652	10	0,0000

Advertencia: algunas celdas contienen menos de 5 casos.

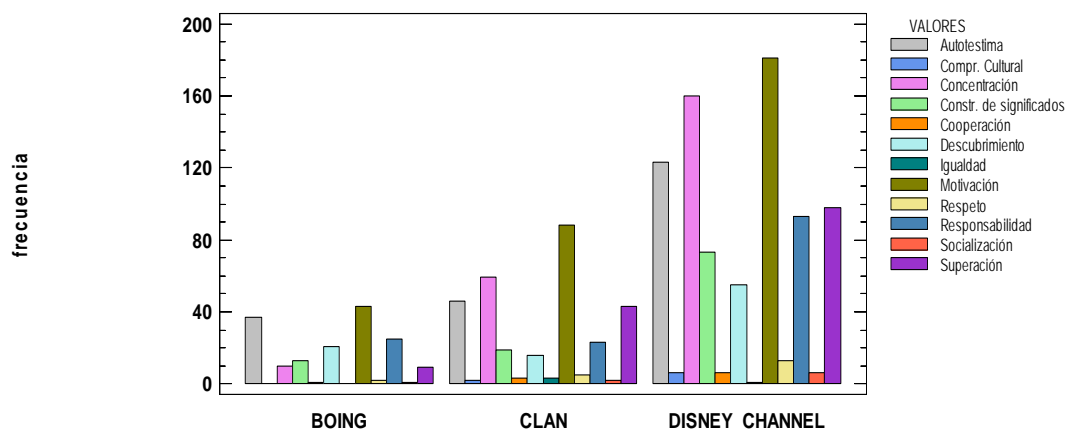
El StatAdvisor. Esta tabla muestra los resultados de la prueba de hipótesis ejecutada para determinar si se rechaza, o no, la idea de que las clasificaciones de fila y columna son independientes. Puesto que el valor-P es menor que 0,05, se puede rechazar la hipótesis de que filas y columnas son independientes con un nivel de confianza del 95,0%. Por lo tanto, el valor observado de problemas para un caso en particular, está relacionado con su valor en canal.

4.8. RESULTADOS POR VALORES

Los valores educativos y los valores de los videojuegos, tal y como se muestra en el Capítulo I, muestran determinadas coincidencias. Se analizan, según la tabla de valores educativos y valores en los videojuegos, 14 valores en total que en el caso de respeto, tolerancia y solidaridad se han agrupado en las gráficas, para una mejor y correcta lectura, como respeto y solidaridad. Se agrupan también otros conceptos: responsabilidad-toma de decisiones como responsabilidad, esfuerzo-construcción de significados como construcción de significados (con la abreviatura constr. de significados), descubrimiento-creatividad como creatividad. Por último, se decide utilizar la abreviatura “compr. cultural” para destacar el valor de comprensión del medio cultural.

El valor de motivación (que aparece en los 312 videojuegos analizados), junto a la concentración y autoestima son los valores más destacados en todos los canales, tal y como se muestra en la siguiente gráfica.

Gráfico 41. Clasificación de valores en los videojuegos de la TDT infantil



Pruebas de Independencia

Prueba	Estadístico	Gl	Valor-P
Chi-Cuadrada	58,051	22	0,0000

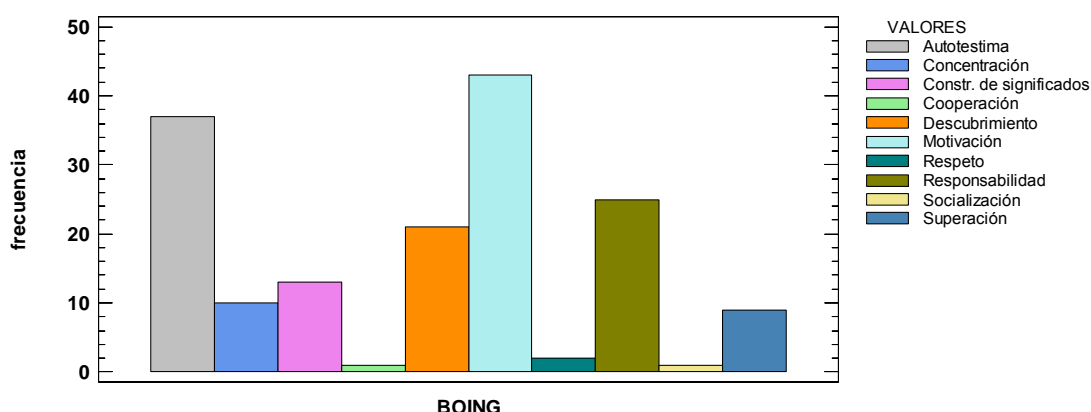
Advertencia: algunas celdas contienen menos de 5 casos.

El StatAdvisor. Esta tabla muestra los resultados de la prueba de hipótesis ejecutada para determinar si se rechaza, o no, la idea de que las clasificaciones de fila y columna son independientes. Puesto que el valor-P es menor que 0,05, se puede rechazar la hipótesis de que filas y columnas son independientes con un nivel de confianza del 95,0%. Por lo tanto, la fila observada para un caso particular, está relacionada con su columna.

4.8.1. Resultados por valores en Boing

Solidaridad, comprensión del medio cultural, igualdad y tolerancia son valores que no están presentes en ningún videojuego de Boing de forma explícita. Otros valores como el respeto, la amistad y la socialización también resultan anecdóticos en la plataforma de videojuegos de Boing. Pero sí destaca por la motivación, autoestima, responsabilidad y descubrimiento en sus videojuegos.

Gráfico 42. Clasificación de valores en los videojuegos de Boing



4.8.1.1. Resultados del valor de motivación en Boing

El valor de **motivación** también se encuentra presente en todos los videojuegos de Boing. Y lo hace incluso en los 3 videojuegos de dudosa calificación como tales dado que son test de preguntas sin ninguna interactividad, pero sí provocan que, si el jugador es seguidor habitual del formato, se motive precisamente en completar ese test de preguntas. Es el caso de los videojuegos ya comentados: *Trivial de Inazuma Eleven*, *Cuánto sabes de Steven Universe*. En *Doraemon, sabías que..?* videojuegos en los que ni tal siquiera se le exige al jugador una participación pero, como fan de la serie, sí se le aporta información relacionada con las actividades del protagonista, lo que también motiva al niño.



Doraemon sabías que...? <http://www.boing.es/doraemon-sabias-que>

4.8.1.2. Resultados del valor de autoestima en Boing.

Tal y como se muestra en la tabla, la motivación se da en todos los videojuegos y el valor de la **autoestima** es el segundo más destacado. Se observa en todos los videojuegos excepto en 6. Tres de estos videojuegos tan sólo tienen el valor de la motivación dado que, si bien aparecen como videojuegos, su interactividad es mínima con el jugador, como el *Trivial de Inazuma Eleven*, *Cuánto sabes de Steven Universe* o *Doraemon, sabías que..?*

Por el contrario, juegos en los que destaca el valor de la autoestima son, por ejemplo, *Aventura en la obra* de Gumball y *Rigby cabalga* de Historias corrientes. En ambos juegos, catalogados como de aventura, el jugador ha de recoger los premios. Rigby ha de hacerse con las recompensas montando sobre Musculitos, puede recostarse sobre él para atravesar los tubos y saltar para recoger los premios. Gumball, también ha de recorrer un edificio en busca de los premios para encontrar a sus amigos. La consecución continua de premios aumenta la autoestima del jugador.



Aventura en la obra, Gumball



Rigby cabalga, Historias corrientes

<http://www.boing.es/series/gumball/juegos/aventura-en-la-obra/>

<http://www.boing.es/series/historias-corrientes/juegos/rigby-cabalga>

4.8.1.3. Resultados del valor de responsabilidad en Boing

La toma de decisiones o resolución de problemas, es decir, la **responsabilidad**, está presente en más de la mitad de los videojuegos de esta plataforma. Un ejemplo es *Miedo a la oscuridad* de Tito Yayo, un videojuego de acción para más de 7 años en el que el jugador ha de disparar los tentáculos a los enemigos para salvar a su compañera. Se disponen de 3 vidas en cada juego y Tito, o el videojugador, ha de estar atento para recuperar su tentáculo/arma una vez ha disparado.



Miedo a la oscuridad de Tito Yayo <http://www.boing.es/series/especial-de-halloween/juegos/miedo-a-la-oscuridad>

La responsabilidad también es un valor destacado en *Casa encantada Bromas de miedo*, de Gumball, un videojuego de aventura para todas las edades. El objetivo es salir de la casa de Halloween pero antes de recoger todas las esferas y los premios extra evitando a los fantasmas. En cada paso, el jugador ha de ser consciente y responsable de la acción que decide: seguir adelante y poder chocar con el fantasma, tomar la pócima para hacerse invisible o esperar y perder tiempo para que el fantasma no sea un obstáculo.



Casa encantada, bromas de miedo de Gumball. <http://www.boing.es/series/gumball/juegos/miedo-a-la-oscuridad>

4.8.1.4. Resultados del valor de creatividad en Boing

Uno de los valores destacados en esta plataforma es la **creatividad** (entendida también como descubrimiento, curiosidad e imaginación), muy presente en casi la mitad de los videojuegos, en 21 de ellos, mayoritariamente en los juegos de aventura y acción que presentan un escenario o contexto creativo, imaginativo, en el que todo cabe, dado que su base es la ciencia ficción. Es el caso de *Colección Galactic Monsters* de Ben 10, en el que el jugador puede escoger entre dos avatares (Faratón y

Blitzwolfer) para recoger las monedas mientras se lucha con los enemigos saltando de plataforma en plataforma, con espejos. Se recogen las monedas y se lucha contra los enemigos.



Galactic Monsters de Ben 10 <http://www.boing.es/series/ben10/juegos/galactic-monsters>

4.8.1.5. Resultados del valor construcción de significados en Boing

El valor de esfuerzo, dinámica de trabajo, **construcción de significados**, está presente en 13 videojuegos de Boing. Un ejemplo clarificador es Rueda el dulce de la popular serie *Hora de aventuras*. Es un videojuego, catalogado por Boing como de mesa o puzle pero que supone un gran desarrollo de la estrategia del jugador. El juego consiste en ir moviendo la galleta para recoger la recompensa, el hielo, pero se ha de diseñar un recorrido estratégico para no quedarse sin piezas en la base o la galleta caerá. A la estrategia se suma el reto de no poder tocar los pinchos del hielo.



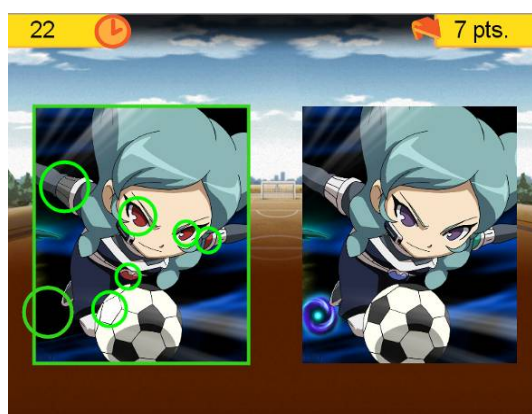
Rueda el dulce, Hora de aventuras: <http://www.boing.es/series/hora-de-aventuras/juegos/rueda-el-dulce>

4.8.1.6. Resultados del valor de concentración en Boing

La **concentración** es uno de los valores más exigidos a los niños en la escuela. Casi la cuarta parte de los videojuegos de Boing destacan por este valor. Encontramos ejemplos con un aspecto en común. De los 10 videojuegos que destacan en este valor, 7 están catalogados de mesa, 2 como educativos y 1 de aventura (*A plantar sin parar* de Chowder). Efectivamente, en los juegos de mesa, en los que se han de conseguir objetivos, encontrar diferencias, agrupar colores, etc., el videojugador ha de concentrarse más en un objetivo determinado para conseguir el reto. Se observa claramente en *Escuela de princesas*, de Barbie, que es un juego muy similar al Tetris o en *7 diferencias Eleven Go* de Inazuma Eleven.



Escuela de Princesas, Barbie



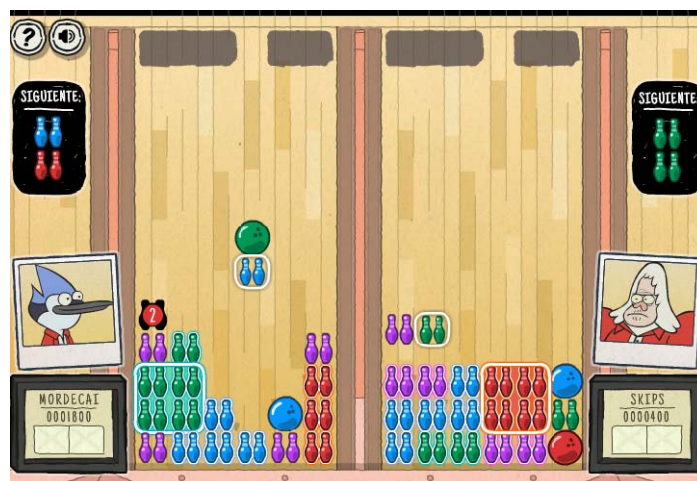
7 diferencias Eleven Go, Inazuma

<http://www.boing.es/series/barbie/juegos/escuela-de-princesas>

<http://www.boing.es/series/inazuma/juegos/eleven-go>

4.8.1.7. Resultados del valor de superación en Boing

La **confianza y la superación** son valores que aparecen de alguna manera u otra en gran parte de los videojuegos por la superación del reto o prueba a la que se somete al jugador. De forma explícita se da en 9 videojuegos de esta plataforma. Se observa en juegos tan sencillos como *Diversión con bolos*, de Historias corrientes, un tetras sencillo con 3 niveles que, a medida que aumenta la velocidad de caída de las fichas o bolos, aumenta también la superación. Al reto se suma el contador de segundos que aparece en los bolos que no desaparecerán hasta que no se pongan a cero.



Diversión con bolos, de Historias corrientes.

<http://www.boing.es/series/historias-corrientes/juegos/diversi%C3%B3n-con-bolos>

4.8.1.8. Resultados del valor de respeto en Boing.

El respeto se observa en dos videojuegos de esta plataforma: *Maestro kárate urbano* de Gumball y *El ataque de los cachorros robots* de Las Suprnenas. Ambos trabajan el respeto de manera similar, respeto a los animales, en este caso a los animales de compañía. Gumball, ha de recoger las recompensas luchando contra sus enemigos karatecas, pero siempre evitando no hacer daño a un gato y Las Suprnenas también reflejan el valor del cuidado a un animal, en este caso a los cachorros; han de destruir los perros robot y recoger recompensas para conseguir liberar a dichos cachorros.



Maestro kárate urbano (Gumball)



Ataque a los cachorros robot (Las Suprnenas)

<http://www.boing.es/series/el-asombroso-mundo-de-gumball/juegos/maestro-k%C3%A1rate-urbano>

<http://www.boing.es/series/las-súprnenas/juegos/ataque-a-los-cachorros-robot>

4.8.1.9. Resultados del valor de cooperación en Boing

Uno de los valores anecdóticos en Boing es la amistad, entendida en este caso como **cooperación**. Tan sólo se observa en el videojuego *Clarence en acción*, un juego de aventura, para todas las edades. A través de un diálogo, Clarence ha de ir encontrando los objetos que se le indican. El valor cooperación se observa porque, dado que se van dando pistas para encontrar los objetos, se puede realizar entre varios jugadores con el objetivo de trabajar la concentración y el trabajo colaborativo.



Clarence en acción. <http://www.boing.es/series/clarence/juegos/clarence-en-acci%C3%B3n>

4.8.1.10. Resultados del valor de socialización en Boing

Anecdótico también es el valor de colaboración, cooperación, **socialización**. Lo encontramos tan sólo en *A plantar sin parar*, del personaje televisivo Chowder quien recorre la bola del mundo plantando árboles. Ha de evitar en su camino a los conejos y recoger los premios (manzanas). En cada juego se cuenta con 3 vidas. El niño videojugador observa el objetivo de plantar árboles y el premio conseguido por ello: un mundo que empieza a brillar, un mundo que cambia de color a un verde más intenso.

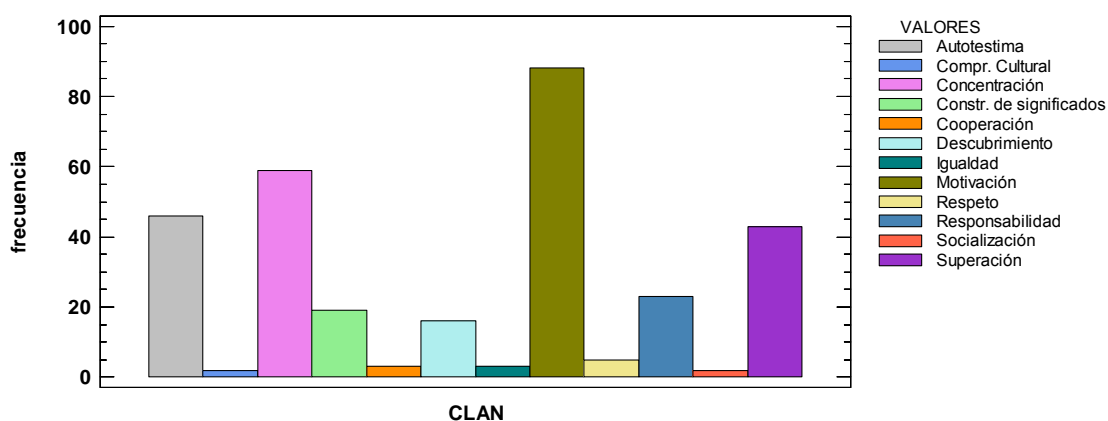


A plantar sin parar, Chowder. <http://www.boing.es/series/chowder/juegos/a-plantar-sin-parar>

4.8.2. Resultados por valores en Clan TV

De los valores educativos que se trabajan transversalmente, ni la libertad ni la tolerancia están presentes en ninguno de los videojuegos de Clan TV. El resto, en mayor o medida están presentes y, como valores destacados, figuran valores como la motivación, concentración, autoestima y superación. Destaca también por ser una plataforma con numerosos videojuegos en los que está presente el valor del esfuerzo y la construcción de significados.

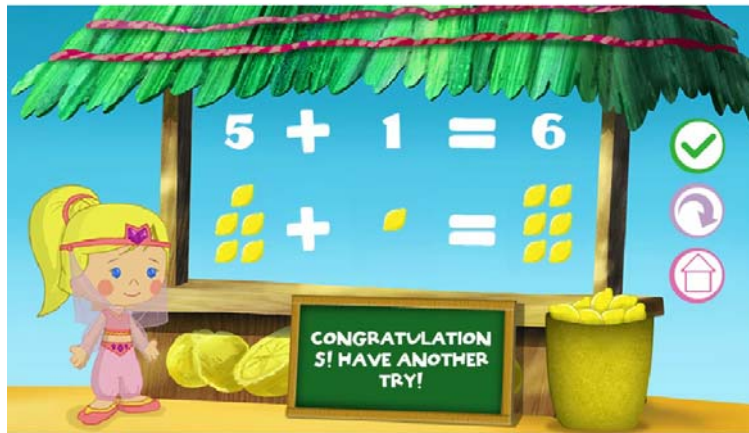
Gráfico 43. Clasificación de valores en los videojuegos de Clan TV



4.8.2.1. Resultados del valor motivación en Clan TV

Si la libertad o la tolerancia son inexistentes en los videojuegos de la plataforma de Clan TV, otros, sin embargo, se aprecian en muchos de los juegos, incluso en todos. El valor de la **motivación**, tan buscado y deseado por los profesores en sus aulas, se aprecia en los 88 videojuegos de la plataforma. Es cierto que, en algunos, si se dispusiera de un baremo, se podría establecer una mayor motivación, teniendo en cuenta el contenido, el objetivo y sobre todo la edad del jugador. Resulta destacable que la motivación en el videojuego se puede producir tanto en un juego educativo, en uno de estrategia o en un sencillo puzzle.

El juego de matemáticas de Chloe (para menores de 3 años), en el que el jugador ha de contar, restar o sumar los objetos, en este caso frutas, es una dinámica similar que la que el niño realiza frente a su libreta, pero en este caso, en el que no hay tiempo límite para no estresar al pequeño, el reto frente a una máquina y la posterior felicitación, motiva al jugador a conseguir superar la prueba o a intentarlo hasta que el resultado sea positivo.



Juego de matemáticas de Chloe. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/magia-chloe/juego-matematicas/1990/>

Motivación muy similar se aprecia en los juegos de mesa, en este caso en *Haz el puzle* con Dougie. De nuevo, se recurre a un personaje televisivo querido por los pequeños, con un objetivo y contenido como los juegos de mesa, los puzles. El niño no dispone de un tiempo determinado para completar el puzle y puede aumentar su motivación completando los puzles a medida que pasa los niveles y aumenta la dificultad.



Haz el puzle con Dougie. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/dougie-se-disfraza/haz-puzle-dougie/411/>

Un juego totalmente diferente, por su contenido y objetivo es *Chick'n spoon* de La oveja Shaun, un videojuego de estrategia, catalogado para niños de más de 5 años, en el que el jugador tendrá que establecer cuándo le compensa saltar para recoger el mayor número de estrellas o cómo hacer frente a los obstáculos (como los charcos de barro) sin dejar caer el huevo de la cuchara. En este videojuego, al igual que en la mayoría catalogados como acción y estrategia, por su agilidad y rapidez generan gran satisfacción y motivación en el jugador



Chick'n spoon de La oveja Shaun. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/oveja-shaun/chicknspoon/1930/>

4.8.2.2. Resultados del valor concentración en Clan TV

Más de la mitad de los videojuegos de Clan TV (59 en total) trabajan y exigen gran **concentración** al jugador. Se han seleccionado, aquellos que por su dinámica, dicho grado de seguridad y concentración es mayor y notoria. Al igual que en otros valores, esta concentración se aprecia en videojuegos de diferente tipología como en el juego de mesa, concretamente de cartas, *El juego de memoria de Lupe*, *Vuela con Felizosito*, *El juego de aventura de Los osos amorosos*, o en *El túnel de los diamantes* de Mat Hatter, juego de estrategia. En estos videojuegos, independientemente de las diferencias que presentan, se aprecia la necesidad de concentración por parte del niño tanto para memorizar las cartas que se descubren, reunir todas las estrellas posible evitando las nubes de lluvia o recoger los diamantes en un túnel y aumentar la potencia del juego.



Vuela con Felizosito, Los osos amorosos.



El juego de memoria de Lupe.

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/osos-amorosos/vuela-felizosito/2331/>

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/gata-lupe/juego-memoria-lupe/2610/>



El túnel de los diamantes de Mat Hatter.

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/matt-hatter-chronicles/tunel-diamantes/1610/>

4.8.2.3. Resultados del valor autoestima en Clan TV

Sentirse a gusto, reconocido, premiado, satisfecho por el trabajo realizado, son algunas de las consecuencias de gran parte de los videojuegos por el reto y el premio establecido, juegos que premian, trabajan y aumentan la **autoestima** del jugador. Los videojuegos establecen más o menos dificultad, dependiendo de la edad a la que van dirigidos, porque, precisamente, quieren aumentar esta sensación. El valor de la autoestima está presente en 48 de los videojuegos de esta plataforma. Dos juegos de mesa similares como *Encuentra las diferencias de Rosie* o *Redakai 7 diferencias* trabajan la autoestima precisamente teniendo en cuenta la dificultad.



Encuentra las diferencias de Rosie



Redakai 7 diferencias

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/todo-rosie/encuentra-diferencias/2310/>

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/redakai/encuentra-diferencias/2350/>

4.8.2.4. Resultados del valor superación en Clan TV

Retos desafiantes, que el jugador pueda superar son habituales pero, en unos más que otros; un desafío que además se intensifica cuando hay niveles y estos ofrecen más complejidad en el juego. Un juego de acción emocionante con gran componente

de superación es ¡Zap! del personaje Tree Fu Tom (catalogado para más de 3 años) en el que el jugador ha de destruir todas las bolas amarillas lanzando un rayo; a ello se suma el reto de no poder disparar a la seta que, a medida que avanza el juego, se va acercando al pistolero.



¡Zap! De Tree Fu Tom. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/tree-fu-tom/zap/2170/>

Un juego totalmente diferente como *Dónde está mi avena*, de Los osos amorosos, tipificado como juego de mesa y con gran componente educativo por el esfuerzo memorístico que se le exige al jugador. El jugador tiene 8 niveles que superar en los que se le muestran los boles y posteriormente se esconden en varios objetos, que se han de recordar, y para más dificultad, esos objetos de nuevo se colocan de diferente manera. No hay límite de intentos, pero el juego le reta de manera constante.



Dónde está mi avena, Los osos amorosos.
<http://www.rtve.es/infantil/juegos/osos-amorosos/donde-esta-avena/2333/>

4.8.2.5. Resultados del valor responsabilidad en Clan TV

Es cierto que en todo videojuego uno de los requisitos que se le pide, e incluso se le exige al jugador, es la continua toma de decisiones para continuar el progreso del juego. Sin embargo, dado que se analiza el valor educativo de los videojuegos, se destacan aquellos videojuegos que realmente exigen una resolución tras una pequeña reflexión, de la que además el jugador prácticamente ni es consciente.

Un ejemplo de este valor educativo, presente en los videojuegos es *El laberinto de Peppa Pig*. La primera decisión que ha de tomar el pequeño jugador (tipificado para menores de 3 años) es escoger un personaje antes de iniciar el juego: Peppa, George, Mama Pig o Papa Pig. Una vez elegido, se inicia el juego en un laberinto en el que existen varias posibilidades para llegar a la meta, pero sólo una es la correcta; si el jugador se equivoca, Peppa caerá en un charco de lodo, por lo que deberá sopesar su decisión antes de proseguir el juego.



Dentro del laberinto de Peppa Pig.

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/peppa-pig/dentro-del-laberinto-familia-pig/1110/>

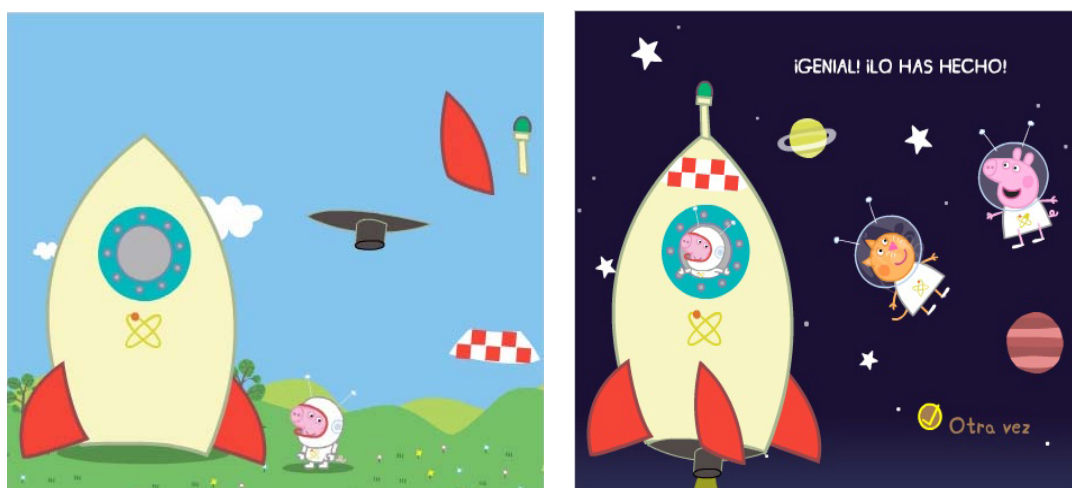
La responsabilidad y la continua toma de decisiones también están presentes, por ejemplo, en el videojuego de Scooby Doo, *En busca del amor*. Es un juego de estrategia que, por su agilidad y rapidez genera gran satisfacción en el jugador, y en el que, de forma constante, ha de elegir la acción a realizar, cuándo y cómo botar los corazones sobre su cabeza hasta llegar a Fred evitando obstáculos como los botes de pintura o los yunques, al mismo tiempo que puede recoger galletas para agilizar o dar más velocidad al juego.



En busca del amor, Scooby Doo. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/scooby-doo-misterios-sa/busca-del-amor/1270/>

4.8.2.6. Resultados del valor construcción de significados en Clan TV

De los 88 videojuegos de Clan TV, se aprecia el valor de **esfuerzo, construcción de significados** en 19 videojuegos. El jugador se somete a un reto para superar un problema, ha de esforzarse y, al mismo tiempo, ha de ser capaz de dar sentido o forma a un concepto. Un claro ejemplo es *Manda a George al espacio*, de Peppa Pig. Aparentemente es un simple puzle. Sin embargo, este puzle persigue crear un objeto concreto, un cohete, por lo que para que pueda ponerse en funcionamiento y viajar al espacio, se han de colocar las piezas correctamente.



Manda de George al espacio, Peppa Pig.
<http://www.rtve.es/infantil/juegos/peppa-pig/manda-george-espacio/1090/>

4.8.2.7. Resultados del valor creatividad en Clan TV.

El **descubrimiento y la creatividad** (presente en 16 videojuegos de Clan) suponen un autoaprendizaje del menor de manera lúdica y, además, poder expresarse artísticamente. Lógicamente, aquellos juegos que exigen una creación como pintar o dibujar, suponen una participación creativa y cultural. *Pinta con Caillou*, dirigido los menores de 4 años, presenta una amplia paleta de colores y diversas situaciones de Caillou haciendo deporte. El jugador selecciona el dibujo, puede optar también por un pincel fino, grueso o un cubo de pintura (para pintar superficies más grandes) y seleccionar el color. Si no le gusta o se equivoca, además dispone de la herramienta de borrado.



Caillou pinta. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/caillou/caillou-pinta/12/>

Un videojuego totalmente diferente pero también con el valor de la creatividad, entendida como descubrimiento, es *Súper Looper*, de La gata Lupe. Se aprecia sobre todo un descubrimiento en el vuelo que ha de realizar el jugador para recoger las estrellas en un cielo, muy próximo al real, en el que hay todo tipo de nubes: las negras son las peligrosas dado que lanzan truenos y rayos y, por lo tanto, pueden hacer perder el rumbo a la avioneta.



Súper Looper, de La gata Lupe. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/gata-lupe/super-looper/2570/>

4.8.2.8. Resultados del valor respeto en Clan TV

De los valores educativos que se trabajan transversalmente, ni la libertad ni la tolerancia están presentes en ninguno de los videojuegos de Can TV. Son muy pocos los que trabajan el **respeto**, concretamente 3: *Aventura en el armario* (Chloe), *Recicla con Caillou* y *Ayuda a Pocoyó a plantar 50.000 árboles*.

En el caso de *Aventura en el armario*, es el respeto muy ligado a la igualdad, como más adelante se destacará. Respeto a las profesiones que habitualmente han estado desempeñadas por hombres y respeto a un uniforme como es el de policía. Chloe también ha de vestirse de cocinera, de tirolesa, de hada o de guardabosques. Considero que el valor respeto está presente en este videojuego dado que está dirigido a los más pequeños, de 0 a 4 años, y es una práctica de la importancia de vestir según la profesión y acción que se desarrolle teniendo en cuenta unas normas sociales y el respeto hacia ellas.



Aventura en el armario, Chloe. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/chloe/aventura-armario/1570/>

Los otros dos videojuegos comentados trabajan el respeto al medio ambiente, tanto en la importancia del reciclaje como del cuidado del ecosistema referido a los árboles.

4.8.2.9. Resultados del valor cooperación en Clan TV

El valor de **cooperación y amistad** está presente en 3 videojuegos, dos de ellos ya comentados por trabajar el respeto al medio ambiente, como son: *Ayuda a Pocoyó a plantar 50.000 árboles*, y *Recicla con Caillou*. Se trabaja el valor de la colaboración en el cuidado de la naturaleza, del medio ambiente, de nuestro entorno. En el caso del videojuego educativo de Pocoyó (para menores de 3 años), en el que una voz en off indica al videojugador los diferentes materiales (vidrio, papel, latas y plásticos) y en qué contenedor se han de depositar. Si se consigue la colaboración de determinado número de jugadores, se plantarán 50.000 árboles.



Ayuda a Pocoyó a plantar 50.000 árboles.

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/pocoyo/ayuda-pocoyo-plantar-50000-arboles/1230/>

Muy similar es la dinámica de *Recicla con Caillou*, un videojuego también educativo para menores de 4 años, pero más visual y cercano a la realidad del contexto del niño dado que en un paisaje sucio, lleno de basura, se han colocado 4 contenedores: papel, vidrio, plástico y plantas (orgánico). El jugador ha de recoger la basura y colocarla en el contenedor correcto para que el jardín de la casa quede completamente limpio.



Recicla con Caillou. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/caillou/recicla-caillou/391/>

Los videojuegos de reciclaje de Pocoyó y Caillou también trabajan el valor de la socialización, la aportación y participación en un trabajo colaborativo y social que, al mismo tiempo, repercute en una vida y entorno más saludable para todos, un juego que sirve al niño para reconstruir la realidad, negociar los significados, innovar y crear.

La historia interactiva de Geronimo Stilton, ofrece dos videojuegos. Superado el primer reto en el que el jugador ha de preparar un sándwich colocando los ingredientes tal y como figura en la imagen, Geronimo ha de salvar a su profesor. Además del concepto de amistad visible en la propia acción, curiosamente, en este juego de aventura catalogado por Clan para más de 5 años, Geronimo, a pesar de las caídas que sufre nunca muere, el videojugador se convierte en aquel amigo que siempre está pendiente de salvarlo.



La historia interactiva de Geronimo Stilton.

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/geronimo-stilton/historia-interactiva-geronimo-stilton/2670/>

4.8.2.10. Resultados del valor igualdad en Clan TV

Otro de los valores educativos que aparece tan sólo en 2 de los videojuegos de la plataforma de Clan TV, a pesar de ser un concepto de gran interés social, es la **igualdad**. Esta igualdad se observa en el videojuego ya comentado de *Aventura en el armario* (Chloe) y, en menor medida en *Vísteme* de Cleo. Se considera que en menor medida porque el jugador puede vestir a la muñeca, con una dinámica muy similar a la de los recortables, pero es un personaje femenino al que se le puede colocar cualquier prenda o complemento, tanto masculino como femenino.



Vísteme, de Cleo. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/cleo/visteme/2530/>

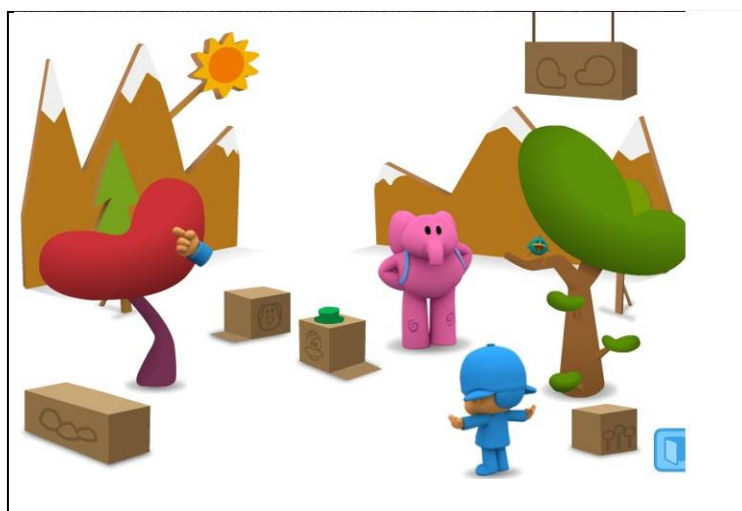
Igualdad, entendida como no diferencia entre los sexos masculino y femenino, también se observa en el videojuego de *Crea tu Zelf*, un muñeco asexuado al que se le puede vestir como quiera o desee el jugador. Además, también ofrece la posibilidad de interactuar con el sentimiento del propio muñeco, en la gesticulación de los ojos y la boca creando una imagen que exprese alegría o tristeza.



Crea tu Zelf. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/zelfs/crea-tu-zelf/2250/>

4.8.2.11. Resultados del valor solidaridad en Clan TV

El valor de **solidaridad** está presente en dos videojuegos: *El paisaje musical* de Pocoyó y *DC Sendokai Trainer*. En ambos la solidaridad se refiere al trabajo en equipo. En el caso del videojuego de *El paisaje musical*, por la necesidad de instrumentos, de los compañeros y amigos de a Pocoyó (director de la orquesta) para conseguir componer un paisaje musical. El jugador linka en las cajas para sustituirlas por objetos musicales y se compone una escena que cambia del día a la noche para escuchar la melodía.



El paisaje musical de Pocoyó. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/pocoyo/paisaje-musical-pocoyo/2811/>

En el caso de *DC Sendokai Trainer* (catalogado para mayores de 5 años), se trata de la solidaridad del trabajo en equipo, concretamente en un equipo de fútbol. Sin la participación de cada uno de los compañeros, no se consigue el objetivo del juego como es meter goles y ganar.



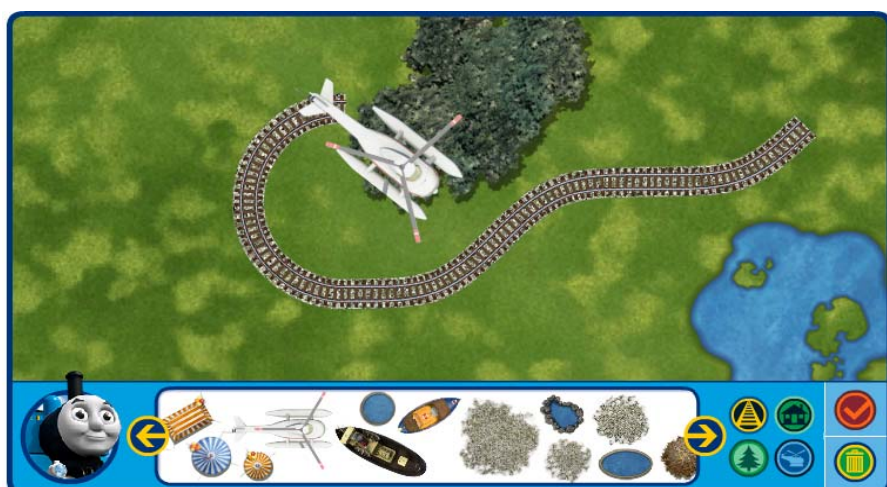
DC Sendokai Trainer. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/desafio-champions-sendokai/dc-sendokai-trainer/1510/>

4.8.2.12. Resultados del valor socialización en Clan TV

Del valor socialización, entendido como un videojuego que se puede utilizar para abrir un diálogo, intercambiar opiniones y conocimientos, destacan los dos juegos relacionados con el reciclaje, comentados anteriormente, *Recicla con Caillou* y *Ayuda a Pocoyó a plantar 50.000 árboles*. Son dos videojuegos que permiten trabajarlos en el aula de manera sencilla para establecer un diálogo y/o debate sobre el reciclaje: quién recicla, cómo se recicla y la importancia del reciclaje para el cuidado del medio ambiente.

4.8.2.13. Resultados del valor comprensión del medio cultural en Clan TV

Son pocos también los videojuegos con el valor educativo **conocimiento y comprensión del medio cultural**, concretamente 2 y ambos con un contenido común: el funcionamiento del tren, de la necesidad de las vías para poder circular y del resultado de una incorrecta construcción que puede provocar el descarrilamiento del tren. En *Thomas constructor de vías* (catalogado por Clan para niños menores de 4 años, aunque requiere cierto conocimiento y dificultad), el jugador puede elegir su locomotora preferida (Percy, Thomas, James), selecciona también un fondo o un recorrido con rocas, ríos, bosques. Una vez que está claro el contexto, ha de construir un circuito con las vías de tren. Para completarlo, el jugador puede completar el mapa con elementos de paisaje, otros medios de transporte como una barca o un helicóptero y con construcciones como una estación o una vivienda de casa. Al final de la construcción se permite guardar el juego o imprimirlo.



Thomas, constructor de vías. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/thomas-amigos/thomas-constructor-vias/2510/>

El videojuego *Chugpatrulla al rescate* (catalogado como educativo y también para niños menores de 4 años), es más sencillo. El reto es ayudar a los trenes a encontrar la salida. Se presentan circuitos diferentes y el propio juego ofrece la posibilidad de elegir por dónde puede pasar el tren para llegar antes a la meta.

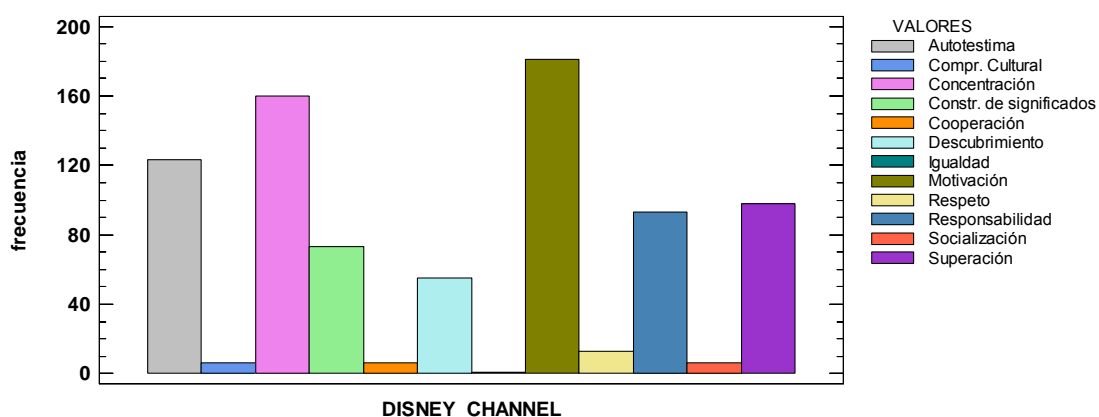


Chugpatrulla al rescate. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/chuggington/chugpatrulla-rescate/1670/>

4.8.3. Resultados por valores en Disney Channel

Al igual que en las otras plataformas, los valores de solidaridad y libertad no están explícitamente presentes en estos videojuegos, pero sí de manera implícita. La libertad no como objetivo o contenido, pero sí la libertad que ofrece el propio videojuego que, si bien está dirigido hacia unas acciones determinadas, el jugador se siente en todo momento libre de ganar, de perder, de arriesgarse, de agotar las vidas de las que dispone, etc.

Gráfico 44. Clasificación de valores en los videojuegos de Disney Channel



El valor más destacado porcentual y numéricamente es la motivación, seguido de la concentración, la autoestima, la superación, la responsabilidad y, la construcción de significados, un valor en el que destaca la plataforma de Disney.

4.8.3.1. Resultados del valor motivación en Disney Channel

La **motivación** también está presente en todos los videojuegos, como el resto de las plataformas de videojuegos de la TDT. Es un valor intrínseco en el propio videojuego, independientemente de su catalogación. Como ejemplo, dos juegos muy diferentes: *Un punto de ventaja* de Aladdin, un juego de cartas en el que se ha de seguir el color que figura en la mesa teniendo en cuenta que hay cartas que cambian la dirección del juego. Si no se puede seguir el juego, se roba de la baraja. Gana el jugador que antes se queda sin cartas. Es un juego de mesa para todas las edades, especialmente para los más pequeños por su facilidad y similitud con los juegos de mesa habituales.

Totalmente diferente es *Aventura bajo tierra*, de American Dragon, juego de acción, también para todas edades, en el que el jugador ha de saltar y prever cómo recoge todos los premios que ve en la pantalla teniendo en cuenta que ha de hacer frente a los dragones. Cada acción supone un cambio en la dinámica del juego, por lo que la motivación es constante.



Aventura bajo tierra (American Dragon) y Un punto de ventaja (Aladdin)

<http://juegos.disney.es/american-dragon/aventura-bajo-tierra> <http://juegos.disney.es/aladdin/un-punto-de-ventaja>

4.8.3.2. Resultados del valor concentración en Disney Channel

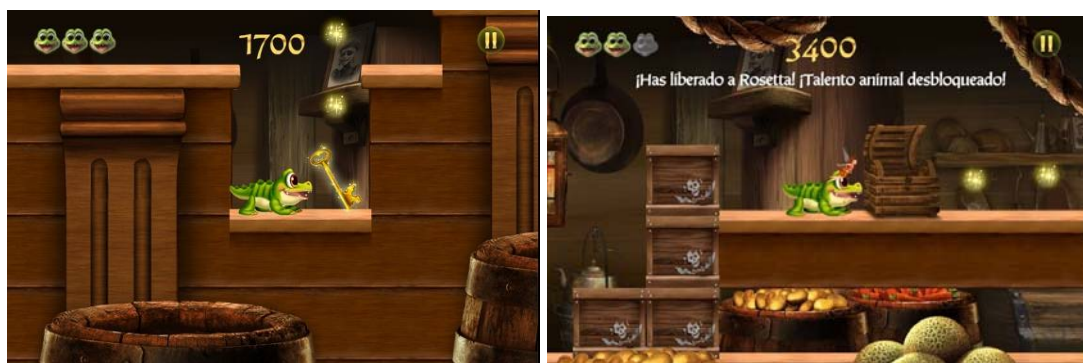
Como segundo valor destacado, encontramos la **concentración**, presente en 159 videojuegos. Toda actividad requiere de un grado de concentración pero, dado el análisis, destacamos aquellos que le suponen al menor centrarse intensamente en la acción que desarrolla. Un ejemplo de videojuego que no precisa de gran concentración son *Camina por la tabla* de Peter Pan. Es un juego de estrategia, apto para todas las edades, en el que el jugador (o varios, dado que es de los pocos tipificados como multijugador) ha de intentar acercarse lo máximo a la borda, pero sin caerse.

Realmente no depende de su estrategia sino del azar o la suerte, del número que aparezca en el dado para dar los pasos que se le indican.



Camina por la tabla, Peter Pan. <http://juegos.disney.es/clasicos-disney/camina-por-la-tabla>

El grado o exigencia de concentración, sin embargo, es muy alto en *Tic tac al rescate*, de Campanilla, un juego para todas las edades (mayores de 3 años) en el que el jugador ha de tener en cuenta diversas variables para conseguir su objetivo. El cocodrilo ha de rescatar a todas las hadas del barco pirata, para lo que tiene que recoger todas las recompensas y premios, pero sobre todo estar muy atento y huir del ratón ya que, si le atrapa, perderá una vida y no conseguirá reunir todas las llaves para liberar a las hadas. Precisamente esta combinación de aventura y acción exige gran concentración al videojugador.



Tic tac al rescate, Campanilla. <http://juegos.disney.es/campanilla-hadas-y-piratas/tic-tac-al-rescate>

4.8.3.3. Resultados del valor autoestima en Disney Channel

La **autoestima** es el tercer valor destacable en Disney Channel; está presente en todos excepto en 58 videojuegos. La autoestima, entendida como el mérito propio, el concepto de nuestra valía personal y de nuestra capacidad, en principio, podemos decir que está presente en gran parte de los videojuegos dado que la consecución y el

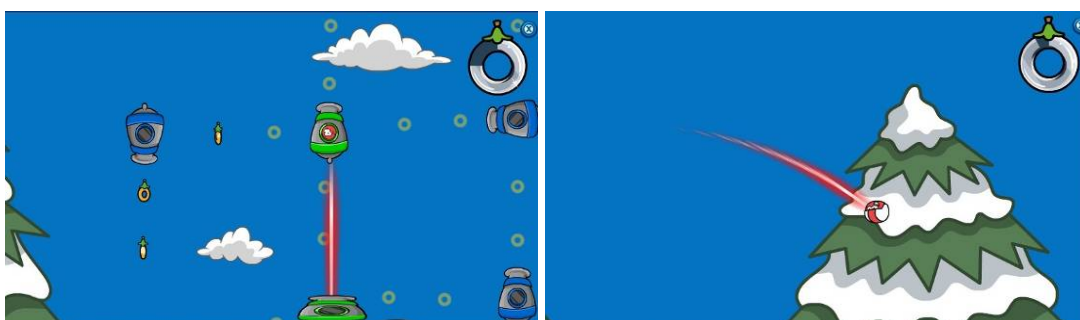
logro de un reto es gratificante, se nos premia y nos sentimos valiosos. Es cierto que en algunos videojuegos no está tipificado este valor que, si bien está presente, no destaca por lo que se ha omitido. Al igual que en el caso anterior, se presentan dos ejemplos: un videojuego que produce alta autoestima en el jugador y otro en el que está presente pero no de forma destacable.

En *Big Hero golpea*, de la película Big Hero, el jugador ha de meter tantos goles como pueda en un minuto y medio. Es un juego que motiva, concentra, produce satisfacción, pero no gran autoestima porque no depende de un gran mérito personal.



Big Hero golpea. <http://juegos.disney.es/big-hero-6/big-hero-golpea>

La autoestima está presente, y con gran intensidad, en *Puffle al viento*, de Club Penguin, un videojuego de acción en el que el balón también es el gran protagonista, pero el reto es mucho mayor ya que se han de realizar varios recorridos, indicados en el propio juego, con el objetivo de conseguir hacerlo pasar por un aro. Un reto mayor que, por lo tanto, le produce mayor autoestima.



Puffle al viento, Club Penguin. <http://juegos.disney.es/club-penguin/puffle-al-viento>

4.8.3.4. Resultados del valor superación en Disney Channel

El cuarto valor más presente es la **confianza y/o superación**, en 98 videojuegos. Esta confianza se aprecia en videojuegos para niños de corta edad y para niños de más de 7 años. El juego de acción *El mundo de los recuerdos*, de Disney, dirigido a los más pequeños, reta al jugador a encontrar a los malos del cuento, que aparecen y

desaparecen de la imagen. Presupone, por lo tanto, conocer los cuentos y personajes de Alicia, La bella durmiente, El libro de la selva o La sirenita y poner a prueba su conocimiento lo que produce gran satisfacción y confianza en los menores a media que pasa de pantalla.



El mundo de los recuerdos, Disney. <http://juegos.disney.es/clasicos-disney/el-mundo-de-los-recuerdos>

Un juego con un objetivo diferente, es *El rey de la escalada*, una aventura en la que la estrategia del jugador es fundamental para trepar lo más alto y conseguir huir de las garras de monstruo. Tendrá que saltar o cambiar de liana constantemente, sin caer y sin que su enemigo le ataque. Es un juego sencillo y, precisamente, como en el caso anterior, se consigue avanzar sin dificultad por lo que la superación es continua.



El rey de la escalada, Par de reyes. <http://juegos.disney.es/par-de-reyes/rey-de-la-escalada>

4.8.3.5. Resultados del valor responsabilidad en Disney Channel

Responsabilidad, toma de decisiones o resolución de problemas. Este valor está presente de forma explícita en 73 videojuegos, un valor que destaca en los juegos de acción, aventura y de rol. Es el caso de *El blog secreto de Stan*, videojuego de la serie *Mi perro tiene un blog*. Al jugador se le propone el reto de conseguir moverse por las habitaciones sin que ningún familiar de la casa le pille. De manera continua tiene que enfrentarse al problema de esconderse, cambiar de estancia, esperar...



El blog secreto de Stan, Mi perro tiene un blog.

<http://www.disney.es/disney-channel/juegos/mi-perro-tiene-un-blog/el-blog-secreto-de-stan>

Un juego de aventura que también exige gran grado de responsabilidad al jugador, en las acciones que toma, es *Asalto al castillo* de la película *La bella y la bestia*. Un videojuego para todas las edades en las que el jugador ha de decidir cuándo y qué objeto (flores, libros, agua) lanza a Gastón para que no consiga hacerse con el castillo.



Asalto al castillo, La bella y la bestia. <http://juegos.disney.es/la-bella-y-la-bestia/asalto-al-castillo>

4.8.3.6. Resultados del valor construcción de significados en Disney Channel

Dinámica de trabajo, construcción de significados son valores que dependen también de la edad para la que esté dirigido el videojuego. La construcción de significados la observamos en un multijuego educativo (son 3 en realidad) que ofrece *Amigos de la princesa Cenicienta*, dirigido especialmente para los más pequeños. En uno de ellos, el reto del jugador consiste en seguir la melodía en el orden que cantan los animales. Vemos que el esfuerzo del niño, en el que está muy implícita la concentración, ha de ser constante para no fallar, pero también el niño que, con diferente sonidos combinados, puede construirse una canción o melodía, es el significado que puede construir.



Amigos de la princesa Cenicienta. <http://juegos.disney.es/princesas-disney/amigos-de-la-princesa-cenicienta>

Un juego totalmente diferente, es *Pelea en la nieve*, de Phineas y Ferb, juego de estrategia en el que se exige al jugador un conocimiento del significado de la fuerza y trayectoria de un tirachinas con el que ha de disparar una bola de nieve para destruir el bloque de hielo del equipo contrario cuanto antes y ganar las recompensas. El jugador ve y comprueba que dependiendo de la fuerza del lanzamiento y de la trayectoria de la nieve, conseguirá llegar al objetivo e, incluso, a la zona del bloque en la que puede destruir más cantidad de nieve.



Pelea en la nieve, Phineas y Ferb. <http://juegos.disney.es/disney-xd/pelea-en-la-nieve>

4.8.3.7. Resultados del valor creatividad en Disney Channel

El valor de **descubrimiento o creatividad** está también muy presente en los videojuegos de Disney Channel. La creatividad entendida no sólo como proceso creativo del propio autor o jugador sino la inmersión en un mundo que puede ser desconocido o conocido pero presentado desde una perspectiva que permite imaginar todo tipo de acciones. Es el caso del videojuego *Vamos a comprar*, un videojuego de estrategia en el que las protagonistas de la serie a la que hace referencia *Shake it up*, Cece y Rocky, van de compras en unos grandes almacenes. Han de ganar puntos (dinero) para comprar lo que se indica en el juego y esquivar los carritos de compra y a

otros compradores. Suben, bajan plantas, vuelven a comprar, a esconderse... es ver con otros ojos un escenario habitual como puede ser un centro comercial, en el que puede ocurrir de todo.



Vamos a comprar, Shake it up. <http://juegos.disney.es/shake-it-up/vamos-a-comprar>

El mismo valor, pero analizado de otra manera es *Pizarra mágica*, de Mickey, un videojuego educativo y artístico en el que al niño (para los más pequeños, de 0 a 4 años) se le sorprende no sólo con lo que hace sino con lo que puede ser capaz de hacer. Sobre un fondo en blanco, el jugador puede dibujar lo que se le indica (una fruta, un animal, un balón o lo que quiera) y posteriormente ese objeto aparece incorporado en un gif de Mickey, como algo real, como objeto que forma parte de una escena en la cual el dibujo tiene gran protagonismo.



Pizarra mágica, Mickey. <http://juegos.disney.es/mickey-mouse/pizarra-magica>

4.8.3.8. Resultados del valor respeto en Disney Channel

La plataforma Disney ofrece otros valores pero de forma minoritaria, como es el caso del **respeto**, un valor escaso en los videojuegos de la TDT infantil pero que, sin embargo, Disney Channel es el que más lo trabaja. Son videojuegos que abarcan el respeto entre personas que viven en sociedad, al medio ambiente y el respeto entre niños y niñas.

En el caso del respeto en nuestra vida cotidiana, como atender a los clientes en orden de llegada y atender amablemente sus peticiones, se aprecia en videojuegos como *Sonic Boom* de Austin y Ally, *La cena está servida* de Ratatouille, *Baile con estrellas* de Riley y el mundo o *Súper Dj* de Voy a brillar, en el que, además de atender a los clientes amablemente, se les divierte sacándoles a bailar.



Súper Dj, Voy a brillar. <http://juegos.disney.es/voy-a-brillar/super-dj>

4.8.3.9. Resultados del valor comprensión del medio cultural en Disney Channel

El valor educativo de justicia, entendido en los videojuegos como **comprensión del medio cultural**, se observa en pocos videojuegos de la TDT y también en escasos juegos de la plataforma de Disney Channel.

Este valor también se encuentra en Persecución de Pico Pistón y Primer dispositivo de respuesta (*Aviones equipo de rescate*), un juego en el que el niño puede comprender el duro trabajo de un bombero y la dificultad de sofocar un incendio arriesgando incluso su vida. Este valor también está presente en *Mi restaurante de estrellas Disney*, en el que se han de cocinar varios platos, siguiendo las instrucciones; cada plato, además, tiene un origen de un país determinado por lo que se puede trabajar no sólo la riqueza gastronómica y la diferencia que existe entre los países, sino también cómo esa gastronomía se ha globalizado. El videojuego *Futbolmanía* de Mickey es un

simple juego de fútbol, pero en que el jugador ha de conocer las normas del deporte, el trabajo en equipo y cómo está colaboración puede conseguir el objetivo perseguido.

La comprensión del medio cultural también destaca en otro de los videojuegos analizados, *Muy Sketchy*, dado que en la búsqueda de los artículos de atrezzo, el niño se aproxima a ver y conocer la complejidad de un escenario, la cantidad de elementos necesarios para construir un contexto, una escena que arroje la historia que se desea contar. Los jugadores pueden comprobar que vestir un escenario no es nada fácil, dado que son muchos los objetos que complementan el decorado.



Muy Sketchy, Sunny entre estrellas. <http://juegos.disney.es/sunny-entre-estrellas/muy-sketchy>

Este valor también está muy presente en *Desafío de la tienda de Rico*, de *Hannah Montana*. No se trata sólo de servir a los clientes sino de llevar un inventario, se ha de ser responsable y tener los productos adecuados teniendo en cuenta además la estación del año. Lógicamente, en verano los clientes pedirán productos como helados y crema solar y, en invierno, batidos calientes.



Desafío en la tienda de Rico, Hannah Montana.

<http://juegos.disney.es/hannah-montana/desafio-de-la-tienda-de-rico>

4.8.3.10. Resultados del valor socialización en Disney Channel

Colaboración, cooperación, socialización porque se pueden trabajar o jugar entre varios compañeros como *Sonic Boom* (Austin y Ally), *Operaciones de espionaje* (K.C. Agente especial), *El pincel mágico* (Mickey), *Camina por la tabla* (Peter Pan), *Piratas Vs. Sirenas* (Piratas del Caribe) o *Fiesta en la playa* (The teen beach movie) que refleja la cooperación en la propia historia, el baile con los compañeros tristes a los que se les invita a bailar y cambian su carácter de tristeza a alegría.



Fiesta en la playa, Teen Beach movie. <http://juegos.disney.es/teen-beach-movie/fiesta-en-la-playa>

4.8.3.11. Resultados del valor cooperación en Disney Channel

El valor de la **amistad o cooperación** se ve reflejado en aquellos videojuegos en los que se observa la participación de todos los actores del juego para conseguir el reto u objetivo como *Castigado en Glickersville* (A de alucinante) dado se coopera entre los personajes del videojuego. *Sonic Boom Lounge* (Austin y Ally) porque se puede construir la melodía entre todos. *Fiesta en la playa* (The teen Beach movie) trabaja la amistad porque los amigos están tristes y cuando se les saca a bailar se ponen contentos. *El pincel mágico* (Mickey) o *Clarence en acción* (Clarence) porque el reto del juego se puede resolver en equipo.

Piratas vs. Sirenas, basado en la película Piratas del Caribe. Es un videojuego en el que las sirenas han de diseñar una estrategia para agruparse, prever si necesitan refuerzos y calcular cuándo atacar a los piratas por todos los flancos para llegar al barco. La amistad y cooperación son valores porque puede trabajarse conjuntamente con otros compañeros con los que diseñar la acción a seguir para lograr el objetivo.



Piratas vs. Sirenas, Piratas del Caribe. <http://juegos.disney.es/piratas-del-caribe/piratas-vs-sirenas>

4.8.3.12. Resultados del valor tolerancia en Disney Channel

El valor de la **tolerancia** está presente en alguno de los videojuegos de la TDT, principalmente, en aquellos videojuegos de rol, sin embargo el único videojuego en el que este valor se ha considerado destacable es en *El hilo del destino*, de El show de Evermoor. El jugador ha de ayudar a Tara a desentrañar los misterios de Evermoor moviéndose a través de un escenario en el que los personajes le indican las acciones a seguir; cuenta además con un plano para comprender mejor el escenario de la acción, mientras se recogen los objetos brillantes. Quien necesita algo llama a Tara pero no se interrumpe al resto de los personajes. La diferencia con otros videojuegos, precisamente, es que el personaje que necesita algo de Tara le reclama, pero en ningún momento se puede interrumpir al resto de los personajes.



El hilo del destino, de El show de Evermoor. <http://juegos.disney.es/show-de-evermoor/el-hilo-del-destino>

4.8.3.13. Resultados del valor igualdad en Disney Channel

La **igualdad** es uno de los escasos valores en los videojuegos analizados. *Violetta backstage*, de la popular serie Violetta, es uno de los pocos videojuegos en los que aparece muy claramente. Es un juego de rol, aunque Disney lo cataloga de acción y aventura, dirigido para todas las edades, en el que el jugador ha de ir cumpliendo las necesidades de los personajes para prepararse en el camerino con los servicios de manicura, maquillaje y peluquería. Estos personajes son tanto niños como niñas, niños que se hacen la manicura o se maquillan, nos habla de la igualdad entre sexos y del respeto del derecho humano fundamental de la igualdad.



Violetta Backstage. <http://juegos.disney.es/violetta/backstage>

4.9. RESULTADOS POR COMPETENCIAS

Las competencias son habilidades imprescindibles que se encuentran intrínsecas tanto en el contenido como en la metodología educativa. Destaca la competencia digital presentes en los 312 videojuegos analizados por el uso y la práctica que se realiza con las nuevas tecnologías: desde la conexión a Internet, la búsqueda de una plataforma, el acceso a un menú y el uso de diferentes herramientas.

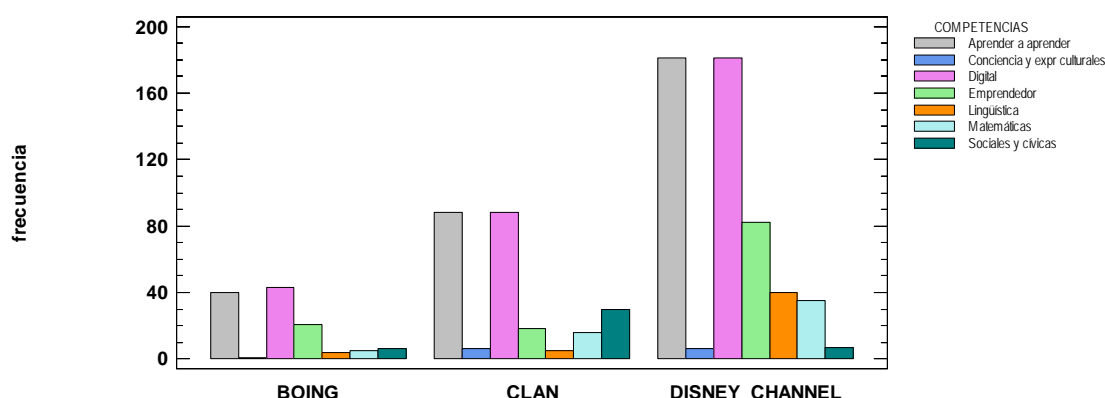
Si uno de los objetivos actuales del sistema educativo es dejar atrás la memorización, que el alumno avance y aprenda por sí mismo, lo que se denomina como el aprender a aprender, se observa que esta competencia es muy numerosa en los videojuegos de la plataforma de la TDT gracias a unos videojuegos en los que el jugador aprende con sus aciertos o errores, aporta su intuición junto al conocimiento y obtiene una gratificación.

En tercer lugar, destaca la competencia del espíritu emprendedor, relacionada con la creatividad o con la asunción de riesgos que se han de planificar. Los videojuegos de

la TDT ofrecen acción y estrategia a través de las que el menor ha de establecer una actuación determinada para conseguir el reto y objetivo del juego.

En la siguiente gráfica se observa que Clan destaca en sus videojuegos por las competencias sociales y cívicas y Disney, además de las comentadas, en lingüística y matemáticas.

Gráfico 45. Clasificación de competencias en los videojuegos de la TDT infantil



Pruebas de Independencia

Prueba	Estadístico	Gl	Valor-P
Chi-Cuadrada	65,288	12	0,0000

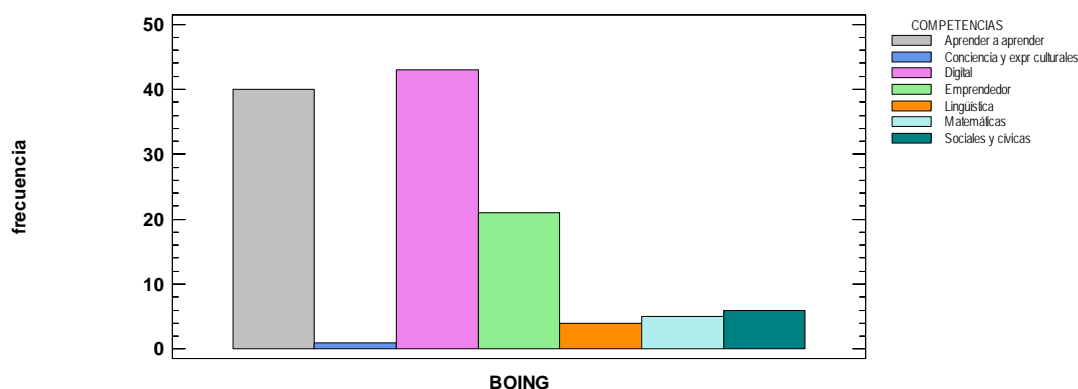
Advertencia: algunas celdas contienen menos de 5 casos.

El StatAdvisor. Esta tabla muestra los resultados de la prueba de hipótesis ejecutada para determinar si se rechaza, o no, la idea de que las clasificaciones de fila y columna son independientes. Puesto que el valor-P es menor que 0,05, se puede rechazar la hipótesis de que filas y columnas son independientes con un nivel de confianza del 95,0%. Por lo tanto, la fila observada para un caso particular, está relacionada con su columna.

4.9.1. Resultados por competencias en Boing

Boing es un canal en busca de la diversión, de la aventura y el riesgo. Destaca en competencia digital (presente en los 43 videojuegos analizados), aprender a aprender (40 videojuegos) y emprendedor (21 videojuegos). El resto de las competencias se observan en muy pocos videojuegos e incluso resultan anecdóticas como, por ejemplo, la competencia de conciencia y expresiones culturales que tan sólo se observa en un videojuego.

Gráfico 46. Clasificación de competencias en los videojuegos de Boing



4.9.1.1. Resultados competencia digital en Boing

Al igual que en el resto de las plataformas, la competencia **Digital** está presente en todos los videojuegos. Una competencia que se observa en videojuegos de acción, aventura, educativos, de mesa... y que tampoco entiende de edades, dado que el videojuego introduce al menor en un entorno digital con un lenguaje textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro determinado.

Un ejemplo es *Colección Omniverse* de Ben 10, un juego de acción para mayores de 7 años en el que el jugador ha de recoger todas las recompensas y deshacerse de sus enemigos para encontrar la puerta de salida y proseguir el juego para lo que utiliza los cursores y la barra espaciadora. La competencia digital también está presente en juegos para los más pequeños como *Clarence en acción*, minijuegos en los que el menor ha de poner a prueba su concentración, pero sobre todo su destreza con el manejo del ordenador y la rapidez en el uso del ratón. A medida que la gallina pone el huevo, el menor ha de recogerlo; la velocidad de caída se intensifica con el avance del juego por lo que complica y se exige más control al jugador.



Colección Omniverse y Clarence en acción.

<http://www.boing.es/series/omniverse/juegos/coleccion-omniverse>
<http://www.boing.es/series/clarence/juegos/clarence-en-acci%C3%B3n>

4.9.1.2. Resultados competencia aprender a aprender en Boing

La competencia **Aprender a aprender** está presente en todos los videojuegos excepto en 3, de los que incluso en este análisis se duda de que sean videojuegos dado que no ofrecen las características mínimas: *Doraemon sabías que...? Trivial Inazuma Eleven* o *¿Cuánto sabes de Steven Universe?* Son test o cuestionarios sin ninguna interactividad; su única diferencia respecto a los juegos tradicionales es que son cuestionarios ofrecidos en la plataforma del ordenador.

4.9.1.3. Resultados competencia emprendedor en Boing

Encontramos 19 videojuegos que desarrollan esta competencia implícitamente. Como en el resto de las plataformas, gran parte de ellos tienen el valor de la autoestima, dado que el jugador, a medida que avanza, se siente estimulado y crecido. Se destacan, por lo tanto, aquellos que tienen que ver con:

- a) Interés y esfuerzo (por el grado de complejidad que se le exige al jugador teniendo en cuenta su edad y por el reto que ha de superar) *Luchadores rebeldes, Colección Omniverse, Duelo de clones* (Ben 10 Omniverse) *El ataque de los ojos rojos* (El laboratorio de Dexter). *Cazamanzanas, Flambo: aventuras en llamas* (Hora de aventuras). *El ataque de los cachorros robot* (Las Supernenas). *Rescatocabras, ¡A por las gemas!* (Steven Universe). *Mega riñonera* (Tito Yayo).
- b) Espíritu emprendedor, entendido como una acción que puede cambiar el sentido/ significado del juego. *Clarence en acción. Maestro kárate urbano, Casa encantada bromas de miedo*, (Gumball) *Golpe de puño, Lucha de titanes, Escapa del dojo Ninja, RigBMX y Rigby cabalga* (Historias corrientes). *A ciegas* (Gumball):

El juego *Rescatocabras*, de Steven Universe destaca en la competencia de emprender. El jugador ha de despertar y atrapar a la cabra y para ello tiene que liberar la manzana dorada. Tendrá que realizar una estrategia del recorrido porque según se avanza, las rocas desaparecen. No hay límite de tiempo para superar los niveles, lo que aún motiva más el espíritu emprendedor para la toma de decisiones y conseguir los 28 niveles que propone.



Rescatacabras, Steven Universe. <http://www.boing.es/series/steven-universe/juegos/rescatacabras>

4.9.1.4. Resultados competencias sociales y cívicas en Boing

Destacan 6 videojuegos: *Clarence en un día genial* y los videojuegos de la serie Gumball como *Locura en el comedor*, *Lanzaglobos*, *Aventura en la obra* o *A ciegas*, todos ellos por la gran seguridad que despiertan en el jugador.

A ciegas (Gumball) es un curioso y divertido videojuego en el que, para conseguir el objetivo de recoger todos los arcos iris, se han de colocar las cajas como escalones de determinada manera para que los protagonistas puedan encontrarse. Además de la competencia lingüística (por creatividad para el aprendizaje como la colocación de las cajas), destaca en competencias sociales y cívicas por la seguridad en uno mismo que aporta el desarrollo del juego.



A ciegas, Gumball. <http://www.boing.es/series/el-asombroso-mundo-de-gumball/juegos/a-ciegas>

Otra de las competencias sociales y cívicas destacada es el interés por un mayor bienestar social, presente en *A plantar sin parar*, de Chowder, un videojuego de aventura para todas las edades en las que se recorre la bola del mundo plantando árboles para colaborar en el cuidado del medio ambiente. El jugador, además, mientras planta, ha de evitar en su camino a los conejos y recoger los premios (manzanas).

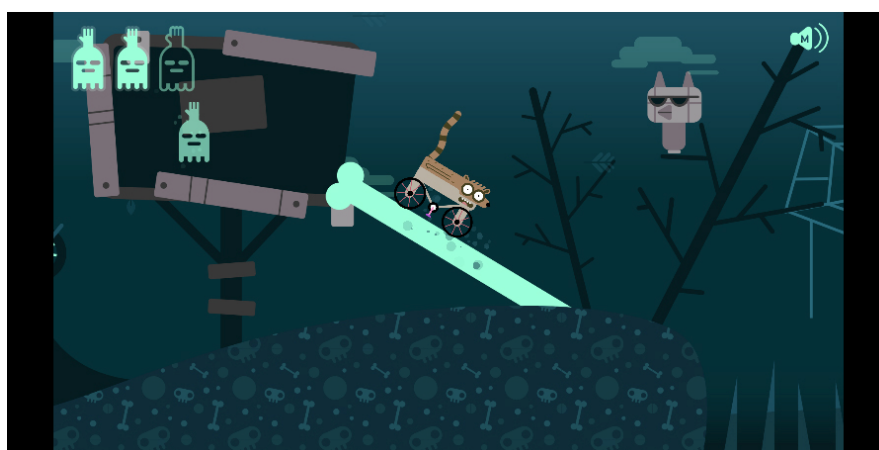


A plantar sin parar, Chowder. <http://www.boing.es/series/chowder/juegos/a-plantar-sin-parar>

4.9.1.5. Resultados competencia matemática en Boing

La competencia matemática está presente en 5 videojuegos: *A plantar sin parar* (Chowder) por la importancia de la conservación de los recursos naturales. *Rueda el dulce* (Hora de aventuras) dado que se tiene que diseñar una estrategia en su recorrido y *Puzle de Inazuma Eleven* por el respeto a los datos en la ejecución de un sudoku.

Lanza globos de Gumball y *RigBMX* (Historias corrientes) destacan por la valoración del conocimiento científico. En el caso del este último, es interesante la estrategia que propone (a pesar de que Boing lo cataloga como un juego de deportes). El jugador ha de colocar los huesos para hacer palancas, puentes, estructuras móviles que posibiliten el avance del juego y se puedan recoger los objetos.



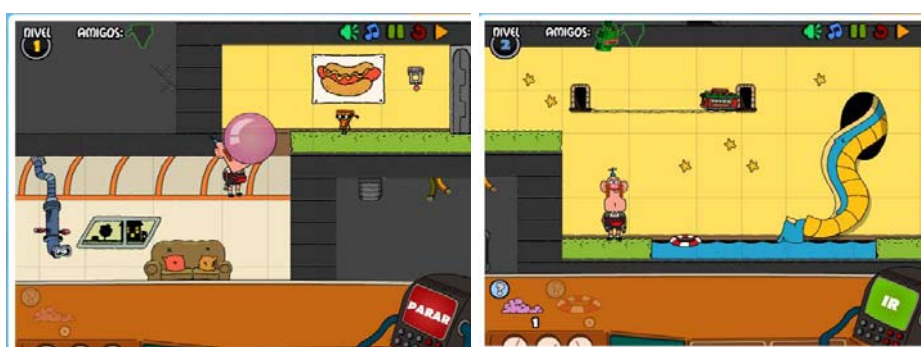
RigBMX, Historias corrientes. <http://www.boing.es/series/historias-corrientes/juegos/rigbmx>

4.9.1.6. Resultados competencia lingüística en Boing

Del total de los videojuegos de Boing, 4 presentan competencias lingüísticas. *Clarence en acción* por curiosidad, interés y creatividad para el aprendizaje. *Locura en el*

comedor, de Gumball, como ejercicio de la ciudadanía y normas de convivencia. A *ciegas* (Gumball) por la creatividad para el aprendizaje como la colocación de las cajas, un orden que permite la consecución del juego.

Destaca también el videojuego de aventura *Mega riñonera*, de Tito Yayo, por la continua resolución de conflictos que ofrece. El reto que se le presenta a Tito es recoger a sus amigos siguiendo un recorrido establecido repleto de obstáculos. Tito tendrá que ver y escoger los objetos con los que se ayudará para proseguir el juego como un flotador para nadar o mascar un chicle con el que, una vez hecho una bola, podrá volar. Se trabaja mucho la resolución de problemas dado que se ha de ver la estrategia a seguir para conseguir el objetivo.



Mega riñonera, Tito Yayo. <http://www.boing.es/series/tito-yayo/juegos/mega-ri%C3%B1onera>

4.9.1.7. Resultados competencia conciencia y expresiones culturales en Boing

La última de las competencias analizadas en la plataforma de Boing es conciencia y expresiones culturales, que aparece en tan solo un juego, *Maestro kárate urbano* (Gumball), por el respeto a los animales, tal como se ha analizado anteriormente. Es un videojuego con el valor del respeto que se corresponde con la competencia de conciencia, dado que el jugador conoce una manifestación (no habitual en nuestra cultura) como es el kárate, además de la conservación de un patrimonio, la calle, el entorno cotidiano en el que vive el niño, como un espacio de convivencia para personas y animales.



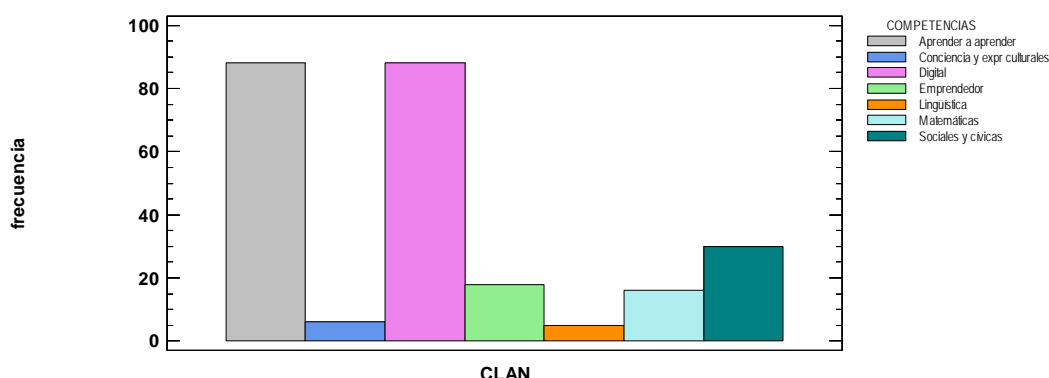
Maestro kárate urbano, Gumball.

<http://www.boing.es/series/el-asombroso-mundo-de-gumball/juegos/maestro-k%C3%A1rate-urbano>

4.9.2. Resultados por competencias en Clan TV

La plataforma de Clan, al igual que el resto de canales, destaca por las competencias digital, presente en los 88 videojuegos analizados, y la competencia aprender a aprender, en 84 videojuegos. Resalta también la competencia sociales y cívicas, la tercera más presente en esta plataforma comprometida con la educación de los menores y, por lo tanto, trabaja unos contenidos, valores y competencias que le diferencian del resto. Los juegos educativos de matemáticas también son abundantes en Clan TV.

Gráfico 47. Clasificación de competencias en los videojuegos de Clan TV



4.9.2.1. Resultados competencia digital en Clan TV

El uso del ordenador como herramienta para aprender y conocer está presente en todos los videojuegos (88), independientemente de su tipología, clasificación o de su edad. Ejemplos de esta competencia pueden ser: *¡Encuétralos!* de Chloe, un juego educativo (además está en inglés) para menores de 3 años en el que el niño ha de encontrar los personajes escondidos en la imagen con sólo linkar en el ratón. Un ejemplo totalmente diferente es *¡Shoutmon Smash!* de Digimon Fusion, un juego de acción, de disparos y lucha, para niños de más de 3 años, en el que se ha de luchar contra todos los enemigos para ganar la batalla; de nuevo el jugador utiliza el ratón.



¡Encuétralos! de Chloe y ¡Shoutmon Smash! de Digimon Fusion

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/magia-chloe/encuentralos/1970/>

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/digimon-fusion/shoutmon-smash/1910/>

4.9.2.2. Resultados competencia aprender a aprender en Clan TV

La competencia aprender a aprender se observa en todos los videojuegos, excepto en 4 de ellos: *Dino Tren Discovery Tour*, *Scooby Doo Tiki Terror*, *Quiz de Matt Hatter* y *Wikisen Quiz*. Los cuatro tienen en común que son cuestionarios sobre la serie a la que hacen referencia o un recorrido sobre sus características. Son videojuegos que pueden calificarse incluso de pasivos porque no ofrecen ninguna interacción al jugador. Incluso *Discovery Tour*, un videojuego con el que se puede trabajar el inglés, no ofrece respuesta o *feedback* con el jugador.



Discovery Tour, Dino Tren. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/dino-tren/discovery-tour/1450/>

4.9.2.3. Resultados competencias sociales y cívicas en Clan TV

Tras las competencias comunes en todas las plataformas (digital y aprender a aprender), la competencia más destacada numéricamente es **Sociales y cívicas** que aparece en 27 videojuegos de la plataforma. Esta competencia se observa en:

- a) **Seguridad en uno mismo.** *Juego musical* (Chloe), *Chugpatrulla al rescate* (Chuggington), *La historia interactiva de Geronimo Stilton*, *Sty Dive*, *Sheep Skate*, *Sheep stack*, *Sheep Might fly*, *Gnome Challenge*, *Chick'n spoon*, *Alien Athelits* (La oveja Shaun), *Tobogán arco iris*, *Vuela con Felizito* (Los osos amorosos). *La cueva del peligro y el túnel de los diamantes* (Mat Hatter Chronicles), *Redakai 7 diferencias*, *Encuentra las diferencias de Rosie*, *Slugterra el secreto de las minas oscuras* y *El paisaje musical de Pocoyó*. Destaca *Caillou estrellas*, un juego educativo para los niños en edad preescolar, en el que el jugador ha de memorizar el orden del sonido emitido por las estrellas. A medida que avanza el juego, las composiciones son más

largas y difíciles de seguir. Este sencillo juego dota de gran seguridad al niño quien, además, puede escoger entre 3 niveles: fácil, normal y difícil.



Caillou estrellas, <http://www.rtve.es/infantil/juegos/caillou/caillou-estrellas/11/>

- b) **Interés por un mayor bienestar social.** Romperoides (La gata Lupe), un juego de estrategia que provoca un sobre el espacio, los peligros que supone un asteroide y la importancia para el cosmos. *La orquesta de los osos amorosos*. por el hecho de la música une, une culturas, pueblos, etc. *Ayuda a Pocoyó a plantar 50.000 árboles*. *Helicóptero punto caliente* de Sam el bombero. *Thomas constructor de vías* por el interés por un mayor bienestar social que supone el tren y su comunicación entre pueblos y *Recicla con Caillou*, un juego ya comentado en el que el paisaje cambia totalmente en cuanto se retira la basura.
- c) **Respeto a las diferencias.** *Aventura en el armario* (Chloe), videojuego educativo en el que se muestran las diferentes profesiones y, además, en un ambiente muy cordial entre los compañeros.
- d) **Interés por la comunicación intercultural.** *Encuentra las diferencias* (Geronimo Stilton). Es un juego educativo y de mesa, aparentemente muy sencillo y con una dinámica más que conocida, concentrarse para encontrar las diferencias entre las dos imágenes. Sin embargo, en las diferentes imágenes que aparecen (correspondientes a los cuatro niveles): sala del faraón Akenratón, la de los escarabajos, la del Espacio o una colección africana, el niño puede apreciar los objetos de la cultura egipcia para conocer su significado.



Encuentra las diferencias, Geronimo Stilton.

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/geronimo-stilton/encuentra-diferencia-geronimo-stilton/2711/>

4.9.2.4. Resultados competencia emprendedor en Clan TV

Clan ofrece 30 videojuegos relacionados con esta competencia. Gran parte de los videojuegos tienen el valor de la autoestima, dado que el jugador, a medida que avanza, se siente estimulado y crecido. Se destacan, por lo tanto, aquellos que tienen que ver con:

- a) **Actuar de forma creadora e imaginativa.** *Caillou pinta. Colorea los trenes de Chuggington, Cuánto sabes de dinosaurios (Dino Tren), El paisaje musical de Pocoyó y Pinta con Dougie.*
- b) **Espíritu emprendedor**, entendido como una acción que puede cambiar el sentido/ significado del juego. *Chugpatrulla al rescate o DC Sendokai*, un juego de fútbol en el que el jugador es totalmente libre de emprender un juego u otro para conseguir meter un gol.



Dc Sendokai Trainer.

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/desafio-champions-sendokai/dc-sendokai-trainer/1510/>

c) **Interés y esfuerzo** (por el grado de complejidad que se le exige al jugador teniendo en cuenta su edad y por el reto que ha de superar). *Recolecta melocotones con Kate y Mim y Mim. Sheep skate, Sheep stack, sheep Might fly, Flock Together* (La oveja Shaun). *Comparte los cupcakes* (Los osos amorosos). *Diana de colores* (Pocoyó). *La historia interactiva de Geronimo Stilton. Súper Looper* (La gata Lupe). *La merienda de Sandra* (Sandra detective de cuentos). *Snack Pop Drop* (Scooby Doo).

4.9.2.5. Resultados competencia matemática en Clan TV

La competencia matemática la encontramos en 16 videojuegos de la siguiente manera:

a) **Valoración del conocimiento científico.** *Diana de colores* (Pocoyó), un juego en el que, disparar en el centro de la diana, ofrece más puntos que en los exteriores. *Romperoides* (La gata Lupe), por el pequeño viaje que realiza el jugador en el espacio entre planetas y asteroides. *Manda a George al espacio* (Peppa Pig), un puzzle educativo, el que, tras construir y colocar las piezas del cohete correctamente, puede despegar y bolar por el espacio. *Sheep stack* y *Sheep Might fly* (La oveja Shaun), *Beahmy golf* y *¡No pares de saltar!* *Aventura de Huparú* tienen en común que los lanzamientos siguen una trayectoria que provoca el éxito o el fracaso. Por último, en *Cut the rope Time Travel*, un juego en el que se ha de valorar el mencionado conocimiento científico para diseñar una estrategia en cómo cortar las cuerdas o hilos, que sujetan las monedas, y de esta forma poder recogerlas.



Cut the rope, Time Travel. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/cut-the-rope/cut-the-rope-time-travel/2390/>

b) **Respeto a los datos:** *Thomas constructor de vías*, dado que las vías han de colocarse siguiendo una estructura en las piezas y un correcto recorrido.

El juego de matemáticas de Chloe, tal y como indica el nombre del propio juego, se trata de realizar sumas y restas sencillas con los objetos que se indican en pantalla. *Dónde está mi avena* (Los osos amorosos) muestra y, posteriormente, esconde los objetos que se han de encontrar, pero estos cambian de lugar, por lo que el juego se complica. *Comparte los cupcakes*, también de Los osos amorosos, el jugador ha de contar el tiempo, los segundos que los enemigos tardan en recorrer el escenario por el que se mueven para poder llevar el pastel a su destino.



Comparte los cupcakes, Los osos amorosos.

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/osos-amorosos/comparte-cupcakes/2332/>

- c) **Importancia de conservar los recursos naturales.** Es una competencia que se observa en *Ayuda a Pocoyó a plantar 50.000 árboles* y en *Recolecta melocotones con Kate y Mim y Mim* al poder trabajar en el aula la importancia de la recolección de la fruta, cuándo se ha de realizar, el proceso de maduración, de caída, etc.



Recolecta melocotones con Kate y Mim y Mim.

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/kate-mim-mim/recolecta-melocotones-kate-mim-mim/2730/>

4.9.2.6. Resultados competencia conciencia y expresiones culturales en Clan TV

Esta competencia (observada en 6 videojuegos) también se ha analizado teniendo en cuenta las diferentes expresiones:

- a) **Diversidad cultural.** Libertad en la forma de vestir al escoger cualquier prenda y complemento del armario, como en *Vísteme* (Chleo).
- b) **Respeto por la conservación del patrimonio,** del testigo que nos queda de los dinosaurios, en *Cuánto sabes de dinosaurios* (Dino Tren) o respeto e importancia por la conservación del patrimonio de Egipto en *Encuentra las diferencias* (Geronimo Stilton).



Cuánto sabes de dinosaurios, Dino Tren.

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/dino-tren/cuanto-sabes-dinosaurios/1350/>

- c) **Respeto a las diferentes manifestaciones artísticas y culturales.** *Sheep skate* (la oveja Shaun) por el conocimiento del hockey que aporta, un deporte poco habitual en nuestro país. *El paisaje musical de Pocoyó* por la composición que el menor puede realizar y *Crea tu Zelf* por las diferentes manifestaciones artísticas que se permiten.

4.9.2.7. Resultados competencia lingüística en Clan TV

La competencia lingüística está presente en 5 videojuegos de la plataforma Clan TV. La encontramos por el interés y la curiosidad que despierta para el aprendizaje en *El juego de las frutas* (Pocoyó), un juego destinado a los más pequeños a través del que pueden ver las diferentes frutas, identificar sus colores y formas. Este mismo interés está presente en *Los charcos de barro de Peppa Pig*, un sencillo videojuego, también para los más pequeños, en el que se recorre una vía pública, algo muy habitual en la

vida cotidiana de los menores, pero en la que, a través del videojuego el niño puede concentrarse y mirar los detalles.

La resolución de conflictos está presente en *Thomas constructor de vías* en el que el menor ha de construir una vía que se le presenta como “conflicto”, para que el tren pueda circular.

El respeto a las normas de convivencia, a las normas básicas de circulación entre vehículos es una competencia que puede trabajarse en *Turbo Fast 3D* dado que es una carrera en la que la velocidad tiene unas consecuencias y no puede chocarse con ningún otro vehículo de la carrera; es decir, para conseguir un objetivo no podemos o debemos molestar o deshacernos de nuestro oponente.



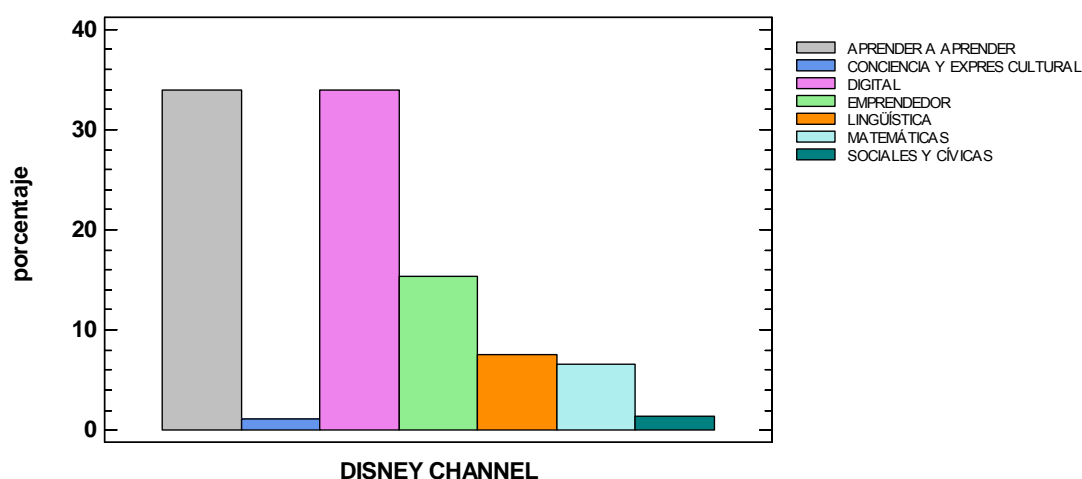
Turbo Fast 3D. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/turbo-fast/turbo-fast-3d/2630/>

Por último, la competencia lingüística, entendida como el respeto al pluralismo, a las diferentes profesiones, que también en este caso lleva implícita la curiosidad e interés por el aprendizaje, está presente en *Aventura en el armario* (Chloe).

4.9.3. Resultados por competencias en Disney Channel

Nuevamente, la competencia digital y aprender a aprender son las más destacadas, dado que, en este caso, sí aparecen en todos los videojuegos. Pero Disney Channel también destaca por su oferta en videojuegos con la competencia de emprender, matemática y lingüística.

Gráfico 48. Clasificación de competencias en los videojuegos de Disney Channel



4.9.3.1. Resultados competencia digital en Disney Channel

La plataforma de Disney ofrece numerosos juegos en los que le reta al jugador a un mayor control del teclado del ordenador, combinando cursores y todo tipo de teclas, por lo que la competencia digital se intensifica más. Sirven como ejemplos *Héroes biónicos* de Lab Rats, un juego de acción para mayores de 7 años (precisamente por su complejidad en el uso de las teclas) en el que, tras una historia introductoria, el jugador ha de destruir a los enemigos, recoger las recompensas y recargar fuerzas para continuar el juego. Similar es *El láser destructor de Stich*, en el que también ha de hacer frente a todos los desafíos para escapar de la nave, matando a todos sus enemigos y se juega con los cursores, teclas y barra espaciadora



El láser destructor de Stich y Héroes biónicos de Lab Rats.

<http://juegos.disney.es/lilo-y-stitch/el-laser-destructor-de-stitch/> / <http://juegos.disney.es/lab-rats/heroes-bionicos>

4.9.3.2. Resultados competencia aprender a aprender en Disney Channel

Disney es el único canal que también presenta la competencia de Aprender a aprender en todos los videojuegos de su plataforma, dado que en todos ellos se observa que el jugador es consciente de la actividad que realiza, un juego en el ordenador, determina sus oportunidades y se le propone una superación de obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito. Procesa, asimila nuevos conocimientos y capacidades, al igual que busca orientaciones y hace uso de ellas.

Si en el análisis y resultados anteriores, se destacaban algunos juegos de test, con preguntas sobre una serie o un contenido determinado, como carentes de la competencia aprender a aprender, el videojuego Top Trump los increíbles, aún con características similares, ofrece la posibilidad de jugarse con un máximo de 4 jugadores, es multijugador, una característica que le diferencia del resto al ofrecer la motivación para el aprendizaje.



Top Trump de Los increíbles. <http://juegos.disney.es/los-increibles/top-trumps>

El propio juego reparte las cartas, se elige la estadística que el jugador crea que tiene más posibilidades de ganar, se queda la carta y se gana el juego. Se exige conocer los personajes de la película, pero es una probabilidad. Se puede jugar contra el ordenador o con otros compañeros.

4.9.3.3. Resultados competencia emprendedor en Disney Channel

Si tenemos en cuenta sólo la autoestima, son casi todos los juegos por lo que se analizan los siguientes parámetros y se destacan 121 juegos con esta competencia:

- a) **Actuar de forma creadora e imaginativa.** *Juguetes de papel* (Buscando a Nemo), *El arte de la carrocería* (Cars), *El pincel mágico* (Mickey),

- b) **Interés y esfuerzo** por le grado de complejidad que se le exige al jugador teniendo en cuenta su edad y por el reto que ha de superar. *Reconstrucción helada de Olaf* (Frozen), *Batalla de globos*, *ContrOlas Candace* (Phineas y Ferb), *Poderes de polvo de hadas* (Campanilla), *Prueba de reflejos*, *Prueba de lógica* (Aaron Stone), *Corre Bolt corre*, *Gran desafío de puntería* (Brave), *Maratón rock* (Esta es mi banda), *Operaciones de espionaje* (K.C. agente especial), *Destroyer Derby*, *Nieve Launcho*, *El voleibol acuático* (Kick Buttowski), *Viaje tropical*, *A todo gas* (Lilo&Stich), *El mundo de los recuerdos*, *Futbolmanía* (Mickey), *Rey de la escalda*, *Locura salvaje*, *Locuras en la isla2*, *Trineos a la carrera*, *Súper campeonato de surf* (Par de reyes), *Monstruos bajo la ciudad*, *Gran Spidercross*, *Iron Spider* (Spiderman), *Carrera a Tomorrowland*, *Maratón de películas Wasabi*, *Acción en Hollywood* (Wasabi Warriors) y *Carrera a medianoche* (Cenicienta), un videojuego que además destaca por su gran calidad en la interface (posiblemente por ser un videojuego actual). Este juego supone un esfuerzo añadido dado que se dispone de un tiempo inicial muy breve, 5 segundos, para completar la acción, aunque se puede conseguir tiempo en el trayecto para llegar al castillo mientras se han de sortear los obstáculos del camino.



Carera a medianoche, Cenicienta. <http://juegos.disney.es/cenicienta/carrera-a-medianoche>

- c) **Espíritu emprendedor**, entendido como una acción que puede cambiar el sentido/ significado del juego. *El proyecto Géminis* (Zack y Codie), *Tic tac al rescate* (Campanilla), *El pato Donald en locos por el agua*, *El lanzagarabatos de Mabel*, *Persecución de Pico Pistón*, *Primer dispositivo de respuesta* (Cars), *Adiós bichos*, *Maratón de sueños* (Buena suerte Charlie), *Aladdin y el mapa*

mágico, Lucha de Piratas (Piratas del Caribe), El coche de la fama (Austin y Ally), La bola de Rhino (Bolt), A la caza del neumático (Cars), El novio robot (El chico ideal), Desafío en la tienda de Rico (Hannah Montana), Pociones (Kuzco), Asalto al castillo (La bella y la bestia), El láser destructor de Stich, A la caza del diamante (Los aristogatos), Fiesta en la academia de Áuradon, Carrera en la isla de los perdidos (Los descendientes), Ataque conjunto, Ataque a la torre de los vengadores (Los Vengadores), El blog secreto de Stan, Los excavadores (Par de reyes), Pelea en la nieve (Phineas y Ferb), Doble lío (Rapunzel), Vamos a comprar (Shake it up), Muy Sketchy (Sunny entre estrellas), Dónde está mi agua (Swampy) y Violetta backstage. Destacan *Webster High Student* y *Semana de OriANT acción*, dos videojuegos de la popular serie A.N.T. Farm con un contenido en común porque ambos exigen la acción del jugador como innovadora, el juego depende totalmente de ellos. En *Webster*, el jugador recorre la escuela de talentos intentando encontrar el reto que propone China, la protagonista. Una flecha ayuda al jugador en el recorrido. Y en *Semana de OriANT*, es el jugador también el que decide hacia dónde dirigir al grupo de estudiantes (aunque reciben instrucciones).



Webster High Student y *Semana de oriA.N.T. acción* de A.N.T. Farm

<http://juegos.disney.es/ant-farm/webster-high-student> <http://juegos.disney.es/ant-farm/semana-de-orientacion>

4.9.3.4. Resultados competencia lingüística en Disney Channel

Disney destaca en sus videojuegos la competencia lingüística; se observa en 49 juegos. Para un mejor análisis, esta competencia se analiza según su contenido:

- a) **Respeto a las normas de convivencia.** *Vehículos de vacaciones* (¡Buena suerte Charlie!) por el respeto a las normas de tráfico. *Sonic Boom* (Austin y Ally) por respeto en el orden y espera en la tienda. *Big Hero golpea* (Big Hero) a las reglas del fútbol. *Chrome Missions* a las normas de una carrera al igual que *Gran premio mundial* y *Carrera extrema todoterreno* (Cars). *En picado*, *Golf en el ático* (Gravity Falls), *Mega carrera Mellowbrook*, *El voleibol acuático* (Kick Butowski), *Carrera de entrega*, *Colores voladores*, *La gran liga*,

Futbolmanía (Mickey), *Titanes en la pista* (Phineas y Ferb) y *Partida de bolos* (Toy Story), por el respeto que se exige a una normas ya marcadas y conocidas anteriormente relacionadas con deportes.

Súper Dj de *Voy a Brillar* y *El hilo del destino* de *El show de Evermoor* tienen en común un respeto a las normas cotidianas en una tienda, en un deporte o en una escena social. Un ejemplo es *Chrome Missions*, videojuego de acción de la película *Cars*. Reta al jugador a una carrera de coches con unas normas similares a las de un circuito real en la que se han de sortear obstáculos, repostar gasolina y en la que, dependiendo de las acciones del jugador, se verán los problemas que puede causar el exceso de velocidad y la dificultad para controlar el coche cuando se conduce muy deprisa.



Chrome missions, Cars. <http://juegos.disney.es/cars/chrome-missions>

- b) **Ejercicio activo de la ciudadanía.** *Persecución de Pico Pistón, Primer dispositivo de respuesta* (Aviones equipo de rescate) dado que se observa el peligro que conlleva un incendio, tanto para el medio ambiente como para los profesionales que trabajan en su extinción. *La cena está servida* (Ratatouille). *Baile con estrellas* (Riley y el mundo) muestran un ejercicio activo de la ciudadanía como limpiar, recoger, ordenar y seguir las normas sociales básicas en un restaurante.
- c) **Respeto a los derechos humanos y al pluralismo.** *Violetta backstage* respeto a los derechos como la igualdad.
- d) **Resolución de conflictos.** *Piratas vs. Sirenas* (Piratas del Caribe), dado que el videojuego exige una estrategia de planificación antes de iniciar el ataque.
- e) **Curiosidad e interés por el aprendizaje.** *Las vacaciones de verano de Crush* (Buscando a Nemo). *Tic tac al rescate* (Campanilla). *A la caza del neumático* (Cars), *El lanzagarabatos de Mabel* (Gravity Falls). *Desafío en la tienda de Rico*

(Hannah Montana). *El pincel mágico*, *Pizarra mágica*, (Mickey). *Dónde está mi agua* (Swampy). *A la caza del diamante* (Los aristogatos). *Operaciones de espionaje*, K.C. agente especial. De entre estos juegos, destaca *El pincel mágico de Disney*, un juego de acción en el que el protagonista ha de descubrir las películas escondidas en unas calles que simulan principios del s. XX. Para ello, el jugador ha de entrar en las casas, recorrer los pasadizos y lo hace gracias al pincel del que dispone para pintar puertas en las propias paredes o para borrarlas. El interés que genera este juego se debe a la propia herramienta de pintado y borrado, que provoca una actuación propia, una decisión en todo momento que determina un juego diferente. A este interés se suma, además, que el tiempo se puede ir recargando a medida que se consiguen retos.



El pincel mágico de Disney. <http://juegos.disney.es/mickey-mouse/el-pincel-magico>

- f) **Diálogo y desarrollo de las capacidades afectivas.** *Esquiva y corre* (La dama y el vagabundo). *Escóndete con Boo* (Monstruos S.A.). *La guardería de los juguetes*, *Entrenamiento de guardianes espaciales* (Toy Story) *Fiesta en la playa* (The teen Beach movie), *Castigado en Glickersville* de A de Alucinante. Estos videojuegos tienen común que, para un mejor desarrollo, se pueden jugar en compañía de otros jugadores, por lo que exige dicho diálogo.

4.9.3.5. Resultados competencia matemática en Disney Channel

La competencia matemática de ciencia y tecnología está presente en 32 de los videojuegos de la plataforma de Disney Channel. Destacan, sobre todo, aquellos relacionados con la valoración del conocimiento científico y con el rigor o respeto a los datos.

a) **Valoración del conocimiento científico.** *Maratón de sueños* de ¡Buena suerte Charlie! Dado que se juega con poleas, en escenarios reducidos a través de los que se mueve la protagonista. *Prueba de lógica* (Aaron Stone), en el que las piezas de las vías han de colocarse de determinada manera para encontrar la salida, pero siguiendo un conocimiento previo. La colocación de estas piezas, es también la base del videojuego para conseguir un recorrido real en el que circule la vagoneta no descarrile, en *Carrera hasta el castillo* (Blancanieves) o de *¡Eso fue lo que pasó!* (Yo no lo hice). La colocación estratégica de piezas, en este caso de neumáticos, es el reto al que se somete el jugador en *A la caza del neumático* (Cars); caso similar es *La aventura de Marie* (Los Aristogatos) en el que las fichas de colores se han de ir colocando con una estrategia previendo encontrar la salida. En *Mate al rescate* (Cars), el conocimiento que se nos exige es el cálculo del ángulo y la distancia del lanzamiento de la grúa para recuperar el coche, similar a *Golf en el ático* (Gravity), juego en el que se ha de calcular la fuerza del golpe a la bola, la distancia o su trayectoria. *El lanzagarabatos de Mabel* (Gravity Falls) nos ofrece movernos en un campo de asteroides entre planetas y anillos especiales, un escenario diferente al de *Pociones* (Kuzco) en el que hemos de conseguir una poción entre probetas, alambiques y matraces. *La búsqueda de la piedra de los sueños* (Los magos de Waverly Place), para proseguir el juego, se ha de saltar en una liana con una trayectoria determinada, impulso, que ha de llevarle al objetivo. *Súper destructores 2* (Los vengadores), se dispara al vengador con un cañón, teniendo en cuenta la trayectoria que se indica y se busca la potencia adecuada. *Viaje magnético* (Phineas y Ferb), se ha de balancear el mástil de un barco por lo que se tiene que tener en cuenta el ángulo y la velocidad a la que se realiza o el barco se hundirá. Lo mismo ocurre en *¿Dónde está Perry?* que para conseguir llegar a su objetivo se ha de balancear en una grúa, por lo que se tienen que ver el movimiento y el ángulo para cogerla y para desprenderse de ella. *Regalos malos* (Par de Reyes) que propone lanzar una piedra con un tirachinas para destruir el objetivo. Dependerá de la fuerza utilizada para conseguir el reto. Lo mismo con *Catapulcaos* (Pecezuelos). *Pelea en la nieve* (Phineas y Ferb), lanzamiento con un tirachinas para destruir el objetivo o *Rey de la escalada* (Par de reyes), ascensión y problemas con la liana. Importante también es el conocimiento científico para jugar *Dónde está mi agua* (Swampy) en el que la canalización de agua se ha de realizar de manera que Swampy pueda bañarse.



Viaje magnético de Phineas y Ferb. <http://juegos.disney.es/phineas-y-ferb/viaje-magnetico>

- b) **Respeto a los datos, veracidad y rigor.** *Descubre tu talento* (A.N.T. Farm). *Aladdin y el mapa mágico*. *Maratón musical* (Austin y Ally), *Juego de cartas de las Princesas* (sumas y restas). Los puzzles por el rigor en la colocación y dirección de las piezas: *El puzzle de las hadas* (Campanilla), *Maraña de monstruos 1* (Los magos de Waverly Place). *El Mahjong de las Princesas* (similar al Tetris haciendo parejas). *Desafío en la tienda de Rico* (Hannah Montana), llevar un inventario y por lo tanto saber los productos que quedan para servir o, en su caso, comprar. *El Scopa de los Russo*, se han de seguir las cartas del mismo valor o bien aquellas que sumen la cantidad indicada. Y, por último, *Equipos de la Rooney* (Liv y Maddie), un videojuego educativo en el que se ha de seguir la numeración de las jugadoras que aparecen, colocándolas de mayor a menor número.



Equipos de la Rooney, Liv y Maddie. <http://juegos.disney.es/liv-y-maddie/equipos-de-las-rooney>

- e) **Importancia en la conservación de los recursos naturales.** *Persecución de Pico Pistón*, *Primer dispositivo de respuesta* (Aviones equipo de rescate). *Las vacaciones de verano de Crush* (Buscando a Nemo). *La aventura acuática de Zack y Codie*, el buceador ha de destruir la basura del mar y hacer fotos de los

peces. *Huída de la metópolis* (Phineas y Ferb), en el que la acción se desarrolla en la cueva de unos topos, se puede explicar cómo viven, cómo se desarrollan, se mueven y la importancia de el mundo animal para la sostenibilidad del planeta.



Huida de la metópolis, Phineas y Ferb. <http://juegos.disney.es/phineas-y-ferb/huida-de-la-metopolis>

- f) **Actitud para lograr una vida física y mental saludable.** *Mi restaurante de estrellas Disney*, dado que enseña a cocinar, cocina casera, a preparar platos con verduras y pescados, principalmente.

4.9.3.6. Resultados competencias sociales y cívicas en Disney Channel

No es una competencia destacada, dado que se ha observado tan sólo en 7 videojuegos de la plataforma, pero sí muy interesante porque no es habitual en estas plataformas y permite gran interacción en un contexto educativo.

Integridad y honestidad es una competencia que se observa *Castigado en Glickersville* (A de alucinante) dado que uno de los personajes, por sus capacidades y cualidades, al ver que no puede conseguir el reto, ha de cambiar de avatar, lo que supone reconocer sus capacidades y dar paso a sus compañeros. Se cambia de personaje, teniendo en cuenta sus características para adaptarse mejor para conseguir el reto.



Castigado en Glickersville, A de alucinante. <http://juegos.disney.es/a-de-alucinante/castigado-en-glickersville>

Interés por un bienestar social. *Sonic Boom* (Austin y Ally), atender a los clientes en orden, pero aprisa porque si se enfadan se van y siguiendo unas normas sociales. *El hilo del destino* (El show de Evermoor), en la casa se ha de atender a los invitados. *Escapada cuesta debajo de Kayla*, el bienestar viene por la explicación de los peligros del esquí, respetar a los otros esquiadores y procurar no salirse de las pistas. *La cena está servida* (Ratatouille) atención y normas de un restaurante (sentarlos, atenderlos, cobrarlos, que no se enfaden). *Súper Dj* (Voy a brillar), atención a los clientes a quienes, además, se les ha de sacar a bailar. Contexto similar encontramos en *Los batidos de Zack* (Zack y Codie) a quienes se les ha de preparar el batido que solicitan (si no, se enfadan), atenderles sin demasiada espera y cobrarles.

4.9.3.7. Resultados competencia conciencia y expresiones culturales en Disney Channel

El respeto, referido a las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, a la conservación del patrimonio o a la expresión y diversidad cultural se observa en tan sólo 6 videojuegos de esta plataforma:

Sonic Boom Lounge (Austin y Ally) por la composición musical en la que participa el jugador, entendido por lo tanto, como un respeto a las diferentes músicas o composiciones que se pueden crear.



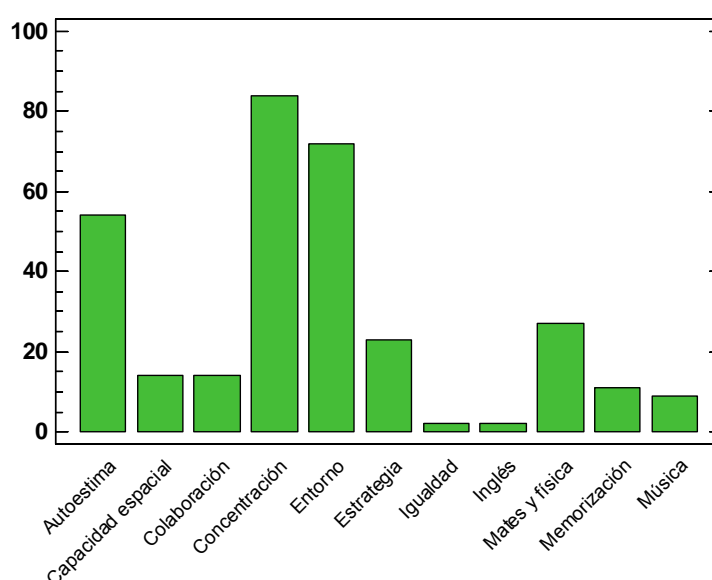
Sonic Boom Lounge, Austin y Ally. <http://juegos.disney.es/austin-y-ally/sonic-boom-lounge>

Amigos de la princesa Cenicienta y *Amigos de la princesa Aurora* por el respeto a la diversidad cultural al vestir a la princesa, al adornar un salón de un palacio, acciones que además se pueden trabajar sin diferenciar el sexo de los menores. *Muy Sketchy*, de Sunny entre estrellas, también referido a la expresión cultural de la libertad en la creación de una escenografía. *Mi restaurante de estrellas Disney*, tal y como ya se ha comentado anteriormente, por la introducción al mundo de la gastronomía hispana, no solo española. Y, por último, *La aventura acuática de Zack y Codie*, un videojuego en el que el niño aprende sobre la importancia al respeto al patrimonio, en este caso el patrimonio marino.

4.10. RESULTADOS POR OBJETIVOS

Analizados los valores y competencias de los videojuegos, desde el punto de vista educativo, se apuesta también por reflejar el objetivo del juego, qué se puede conseguir o despertar en el menor con la práctica del videojuego en el aula dado que supone un reto para el profesorado, sobre todo porque ha de hacer ver al alumno el objetivo del videojuego. Es cierto que está en clase y lo habitual es conocer conceptos, realizar ejercicios o exponer un trabajo, pero introducir el videojuego como herramienta de aprendizaje exige una explicación al alumno.

Gráfico 49. Objetivos de los videojuegos de la TDT infantil



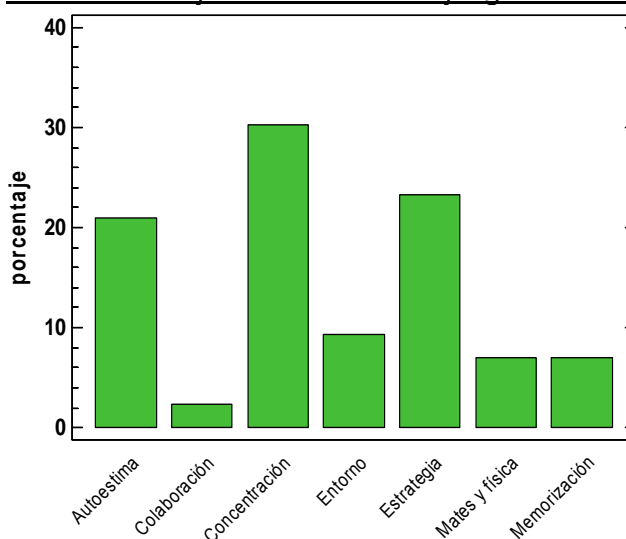
Se ha decidido comentar el objetivo de cada videojuego para evitar que estos sean una barrera en su implementación en el aula. Analizados los valores, su transversalidad a través de las competencias, se comenta el objetivo principal de cada

videojuego dado que, como se destaca en los valores, prácticamente todos presentan en valor de motivar y un elevado porcentaje de autoestima y concentración. Son valores muy destacables porque uno de los retos a los que se enfrenta el profesorado de primaria en el aula es al cansancio, aburrimiento o falta de atención.

4.10.1. Resultados por objetivos en Boing

Es la plataforma que menos videojuegos ofrece y también la que menos variedad en su tipología, dado que la mayoría son de acción, de mesa y de aventura. Sus objetivos, por lo tanto, se concentran en aquellos aspectos por los que destacan este tipo de videojuegos, sobre todo por la concentración y la motivación. No ofrece juegos para poder trabajar directamente las operaciones matemáticas básicas de los primeros cursos de primaria, tampoco iniciación a la música a través de sencillas composiciones musicales ni tampoco juegos que persigan directamente un desarrollo de la creatividad del menor.

Gráfico 50. Objetivos de los videojuegos de Boing



Se enumeran y destacan aquellos videojuegos con un objetivo que puede trabajarse dentro de un contexto educativo.

- a) **Desarrollo de la capacidad visual y espacial.** Los puzzles como *Puzzle Garfield*, *Espíritu en el cole* (Gumball). *Puzzle de Stephanie* (Lazy Town).
- b) **Concentración.** Los juegos de cartas, de parejas y los juegos de mesa, Tetris o el buscaminas como *Escuela de princesas* (Barbie), *Diversión con bolos* (Historias corrientes), *¡Oh princesa! ¿Dónde estás princesa?* (Hora de

aventuras), *7 diferencias Inazuma Eleven*, *La caverna de Johnny Test* y *Juega con infernitas* (Míxels).

- c) **Combinar la concentración, motivación y autoestima.** Los juegos de acción, de lucha, de estrategia, de lucha provocan gran concentración en el niño para conseguir el objetivo y, posteriormente, la satisfacción tras el reto conseguido. Su objetivo es trabajar la concentración y la motivación o autoestima, para lo que se pueden utilizar videojuegos como: Colección Galactic Monster (Ben 10). *Luchadores rebeldes*, *Colección Omniverse*, *Duelo de clones* (Ben 10 Omniverse). *Clarence en un día genial*. *El ataque de los ojos rojos* (El laboratorio de Dexter). *Dinoaventura*, *Aventura en la obra*, *A ciegas*, *El rey del chapuzón* (Gumball). *Golpe de puño* *Lucha de titanes*, *RigBMX*, *Rigby cabalga* (Historias corrientes). *Cazamanzanas*, *Flambo: aventura en llamas*, *Rueda el dulce*, *Colmillos por recuerdos* (Hora de aventuras). *Carrera de skate* (Johnny Test). *Rescatcabras*, *¡A por las gemas!* (Steven Universe).
- d) El **trabajo colaborativo** que permite jugar con otros compañeros, lo encontramos en dos videojuegos. *Clarence en acción* establece un pequeño diálogo con el videojugador con preguntas sobre los retos que ha de conseguir, los objetos a encontrar. Es un videojuego en el que también se trabaja la concentración del menor y que, en el aula, puede trabajarse en grupos para ver quién consigue antes el reto. Destaca también el videojuego de *Mega riñonera* (Tito Yayo) por la decisión en la estrategia a seguir que cambia totalmente el desarrollo del propio juego. La utilización o no de determinados objetos para avanzar depende de una estrategia previa que también puede decidirse en grupo.
- e) **Mostrar la importancia del cuidado del medio ambiente** es un objetivo del *A plantar sin parar*, de Chowder, quien recorre la bola del mundo plantando árboles para crear un ecosistema más sano.
- f) **Leyes físicas** como el movimiento de los objetos, su caída, la interrelación entre unos y otros: impulso, fuerza, movimiento, distancia. *Lanza globos* de Gumball propone el reto de definir una trayectoria de lanzamiento para alcanzar su objetivo, un reto que motiva, dado que el videojuego tiene 30 niveles y estos se complican porque la estrategia para el lanzamiento ha de tener en cuenta incluso otros objetos que se colocan ante el tiro.



Lanzaglobos de Gumball. <http://www.boing.es/series/gumball/juegos/lanza-globos>

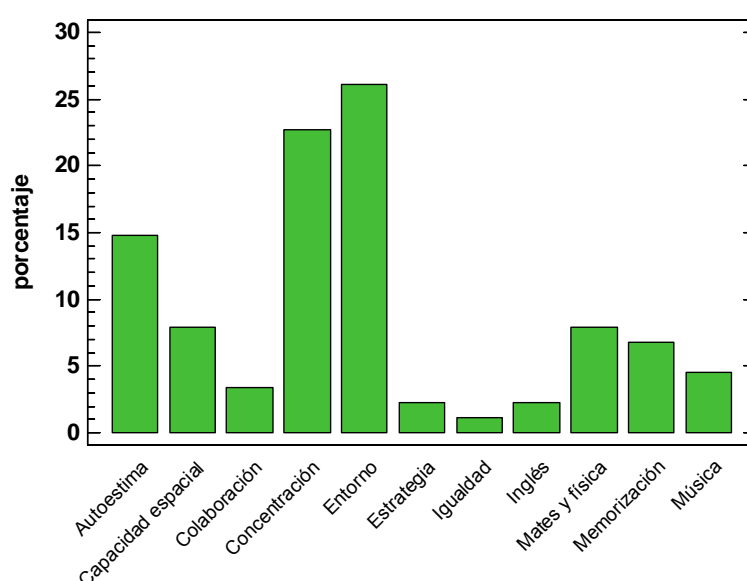
- Este objetivo se puede trabajar también en *Escapa del dojo ninja* (Historias corrientes) de manera más sencilla dado que el jugador se mueve con la trayectoria que le indica con el ratón para saltar o caminar y ha de hacer frente a sus enemigos, una trayectoria a la que le ayuda el propio juego.
- g) **Normas sociales básicas.** Servir la comida en orden de llegada, sin enfadarse, ser servicial, a pesar de los nervios que provoca el ritmo de *Locura en el comedor* de Gumball, es uno de sus objetivos. El título efectivamente alude al concepto de “locura” por la rapidez del juego, sin embargo, el protagonista, Gumball, ha de ser servicial y muy rápido en su cometido. Dado que uno de sus valores es el respeto en la atención a los clientes y una competencia destacada es la lingüística por el ejercicio de las normas de convivencia, se puede trabajar en el aula precisamente como el conocimiento de las normas sociales básicas y cotidianas para el menor.
- h) El **respeto a los animales** es un objetivo que destaca en *Maestro kárate urbano* (Gumball) y *El ataque de los cachorros robot* (Las Supernenas), tal y como ya se ha comentado en el concepto de respeto como valor educativo.
- i) Algunos videojuegos incluso permiten **trabajar tradiciones** como la fiesta de Halloween. *Casa encantada, bromas de miedo* (Gumball) es un juego de aventura, para todas las edades, en el que el fantasma ha de recorrer una estancia con todos los complementos de los cuentos de miedo infantiles por lo que puede utilizarse para conocer dichos objetos como elementos del miedo o incluso para hablar de una fiesta que se está implantando en la cultura española como es Halloween.

4.10.2. Resultados por objetivos en Clan TV

La mayoría de los videojuegos de Clan pueden utilizarse para lograr una mayor concentración del menor, al igual que una gran motivación. Dado que muchos de los juegos de esta plataforma son educativos, 22 de ellos sirven para trabajar la memorización gracias a juegos de parejas y juegos con competencias matemáticas.

Hay que tener en cuenta que los videojuegos de Clan son para niños de muy corta edad, niños expuestos y dispuestos a conocer aspectos que pueden ser básicos para un adulto pero que trabajan en casa, con juegos educativos y en la guardería.

Gráfico 51. Objetivos de los videojuegos de Clan TV



A continuación se comentan aquellos objetivos más destacados de los videojuegos para poder trabajarse en las aulas.

- Desarrollo de la capacidad visual y espacial con los puzles.** Se desarrollan estas capacidades al mismo tiempo, que se desarrolla una competencia matemática, por la valoración del conocimiento científico (colocación de las piezas de una manera determinada). *Caillou puzle. Haz el puzle con Dougie. Puzle de Jelly Jamm. Manda a George al espacio (Peppa Pig).*
- Concentración y autoestima.** Es un objetivo presente en los juegos de cartas, de parejas u otros juegos de mesa que se popularizaron con el ordenador como el Tetris o el buscaminas. Se trabaja mucho la concentración al igual que en los juegos cuyo reto es encontrar las diferencias o encontrar los objetos que el juego propone. *Memory Caillou. Encuentra parejas, ¡Encuéntralos! El juego*

de las sombras (Chloe). *Cleo parejas*. *Empareja fichas* (Dougie). *La pirámide de los escalofríos*, *Encuentra las diferencias* (Geronimo Stilton). *Parejas Jelly Jamm*. *El juego de memoria de Lupe*. *Los tres en raya de Peppa Pig* o *Dentro del laberinto con la familia Peppa Pig*. *Pocoyó parejas*, *La cámara de fotos de Pocoyó*, *Redakai 7 diferencias*, *Redakay Memory*. *Encuentra las diferencias* *Encaja las piezas*, *Forma parejas* (Rosie). *Las 7 diferencias* y *La merienda de Sandra*. *Snap Pop Drop* (Scooby Doo).

- c) **Concentración y conocimiento del medio socio cultural del menor.** Los juegos de mesa de vestir a personajes, similar a los recortables, son juegos en los que los niños, sobre todo los más pequeños, los utilizan para conocer y aproximarse al medio socio cultural en el que viven. La mayoría son útiles para trabajar el orden en la vestimenta como *Vestir e imprimir* (Chloe). *Vísteme* (Cleo). Algunos incluso para no marcar diferencias de sexos como *Crea tu Zelf*, que permite además crear sentimientos de tristeza o alegría al escoger las propias piezas del muñeco. Es interesante también el objetivo de *Aventura en el armario* (Chloe) que puede utilizarse para conocer los uniformes de determinadas profesiones como enfermera, policía cocinera, tirolesa o guardabosques.
- d) **Creatividad y composición.** Al juego de pintar, se une el ordenador que, además del desarrollo de la creatividad, implica también el desarrollo digital. Como: *Caillou Pinta*, *Colorea los trenes* (Chuggington). *Pinta con Dougie*.
- e) **Combinar la concentración, motivación y autoestima.** Son objetivos que se observan, principalmente, en los juegos de acción y estrategia. Son juegos en ocasiones denostados porque persiguen, como aspecto fundamental, matar o deshacer del enemigo, pero también se ha de tener en cuenta que son juegos muy apreciados por los menores y que consiguen gran motivación, dedicación de tiempo para superar los retos y, por lo tanto, gran concentración. *¡Shoutmon Smash!* (Digimon Fusion). *Mud Slide*, *Sty Dive*. *Gnome Challenge*, *Flock Together*, *Chick'n spoon*, *Alien Athletics* (La oveja Shaun), *Wonder Cloud*, *Dónde está mi avena*, *Tobogán arco iris* o *Comparte los cupcakes* (Los osos amorosos). *La cueva del peligro*, *El túnel de los diamantes* (Mat Hatter Chronicles), *Pac-Man Dash!* *La carrera de las alfombras voladoras* (Sandra, detective de cuentos). *En busca del amor*, *La carrera de obstáculos* (Scooby Doo). *Batalla Slugterra*. *¡Zap!* (Tree Fu Tom). *Turbo Stunt Rally* (Turbo Fast).

Algunos juegos de lucha, además de trabajar la emoción, motivación y concentración, dependiendo del contexto en el que tenga lugar la acción, permite un acercamiento a mundos o escenarios hoy desconocidos si no fuera por el mundo de la fantasía. En *Slugterra el secreto de las minas oscuras*, el videojugador puede recorrer una mina, sentir esa oscuridad en la que se encuentra el minero y observar el lugar como centro de “tesoros” de donde actualmente se extraen combustibles o piedras preciosas.



El secreto de las minas oscuras, Slugterra.

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/slugterra/slugterra-secreto-minas-oscuras/2470/>

- f) Juegos para practicar operaciones **matemáticas** también es una de las opciones que ofrece Clan, sobre todo para niños más pequeños con operaciones sencillas de sumar y restar como: *Juego de matemáticas* (Chloe).



Juego de matemáticas de Chloe. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/chloe/aventura-armario/1370/>

- g) Enseñar sobre la importancia del **medio ambiente**. *Recicla con Caillou* o *Ayuda a Pocoyó a plantar 50.000 árboles*, son videojuegos con los que el menor puede acercarse a la actividad cotidiana que se realiza en casa para reciclar, a la importancia de cuidar el medio ambiente. Pueden ser una base

para concienciar a los menores sobre la importancia de la colaboración en el cuidado de la naturaleza. Al reciclaje se une el cuidado por el medio ambiente, concretamente el problema de los incendios viendo además la dificultad para su extinción como *Helicóptero punto caliente* (Sam el bombero).



Helicóptero punto caliente, de Sam el Bombero.

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/sam-bombero/helicoptero-punto-caliente/2370/>

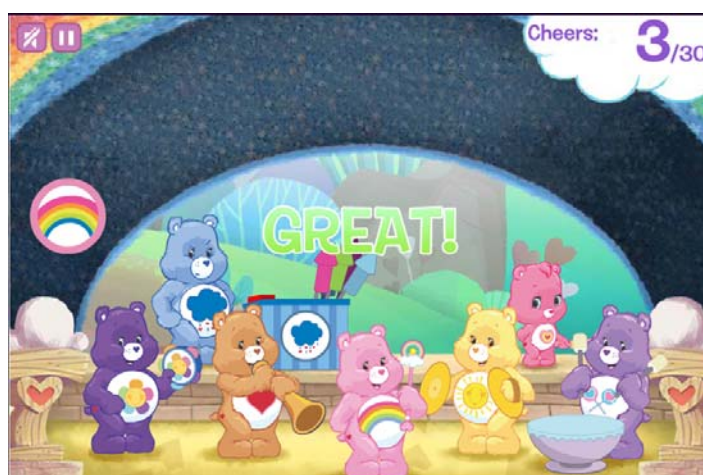
- h) **Medios de transporte como el tren.** Los videojuegos de Chuggington, que como la serie nos narran las peripecias del protagonista con sus amigos los trenes, son muy educativos y en todos ellos se observa que son juegos en los que se puede conocer cómo funciona la maquinaria de un tren (*Las piezas del tren*), el recorrido y la construcción de una vía, el camino correcto que se ha de diseñar para que el tren no descarrile (*Chugpatrulla al rescate*).

Lo mismo ocurre con los videojuegos de Thomas el tren, concretamente con *Thomas constructor de vías*. Se elige un fondo o un recorrido con rocas, ríos, bosques y, posteriormente, se construye un circuito con las vías de tren (es bastante complicado para niños pequeños). Además, se tiene la opción de completar el mapa con elementos del paisaje, otros medios de transporte como una barca o un helicóptero y con construcciones como una estación o una vivienda de casa. Al final de la construcción, te permite guardar el juego o imprimirlo.



Las piezas del tren, Chuggington. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/chuggington/piezas-del-tren/891/>

- i) **Música.** Algunos videojuegos proponen la creación de pequeñas melodías, educación del oído, creatividad en la composición y aproximación a un instrumento. *Caillou estrellas*, *Juego musical* (Chloe), *La orquesta de los osos amorosos* o *El paisaje musical de Pocoyó*.



La orquesta de los osos amorosos.

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/osos-amorosos/orquesta-osos-amorosos/2330/>

- j) **Leyes físicas.** El movimiento de los objetos, su caída, la interrelación entre unos y otros: impulso, fuerza, movimiento, distancia. Son actividades que exigen estrategia, que responde a una serie de leyes que, aunque los niños más pequeños no conocen, sí utilizan en su vida habitual y que pueden ser incorporadas al currículum como actividad lúdica (no como leyes). *Cut the rope*, *time travel*, *¡No pares de saltar!*, *Huparú*, *Sheep stack*, *Sheep Might fly* (La oveja Shaun), *Diana de colores* (Pocoyó).



Sheep Might fly (La oveja Shaun). <http://www.rtve.es/infantil/juegos/oveja-shaun/sheep-might-fly/2110/>

k) Conocer nuestro **entorno/vida/cultura/historia**.

El juego *¿Cuánto sabes de dinosaurios?* (Dino Tren) es un test con preguntas de cómo vivían y quiénes eran los dinosaurios, un videojuego que se puede aprovechar como apoyo para conocer la vida de estos animales que poblaron la tierra.

La **cocina** es un valor en alza en nuestra cultura mediterránea, también es cierto que, una de las principales tareas en los niños pequeños, es enseñarles los trabajos cotidianos y más sencillos de la cocina. Lo hace *La historia interactiva de Geronimo Stilton* que enseña a preparar algo tan básico pero necesario para un niño pequeño como un bocadillo.

La importancia de la **recolección de la fruta**. Un videojuego como *Recolecta melocotones con Kate y Mim y Mim* puede aprovecharse para explicar cuándo cae la fruta del árbol, qué significa que esté madura y cómo se pierde si cae al suelo y nadie la recolecta previamente. Otro videojuego que nos habla de la fruta (se pueden trabajar las frutas diferentes como plátano, manzana, pera, etc.) es *El juego de las frutas de Pocoyó*, que también permite trabajar los colores. Ambos son para niños en edad preescolar.



El juego de las frutas de Pocoyó. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/pocoyo/juego-frutas/2810/>

Conocer el **espacio**, qué es un asteroide, los planetas, cómo se mueven y sus estrellas, es una divertida actividad de La gata Lupe en el videojuego *Romperoides*. El pequeño jugador no sólo ha de disparar los asteroides sino que puede ver qué es un asteroide, cómo se mueve y hacia dónde. El espacio también es el escenario de *Manda a George al espacio*, de Peppa Pig, un puzzle sencillo que ofrece la interactividad, una vez completado el cohete, de completar un pequeño vuelo espacial.



Romperoides, La gata Lupe. <http://www.rtve.es/infantil/juegos/gata-lupe/romperoides/2590/>

El **vuelo de una avioneta** y los peligros que pueden suponer las nubes y las tormentas son contenidos en *Súper Looper* (La gata Lupe) a lo que se añade el efecto de la nube negra con su posterior lluvia en un videojuego para los más pequeños como *Vuela con Felizito*, de Los osos amorosos.



Súper Looper, La gata Lupe

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/gata-lupe/super-looper/2570/>



Vuela con Felizito, Osos amorosos

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/osos-amorosos/vuela-felizito/2331/>

Conocer otros **deportes** como el hockey en *Sheep skate* o el golf en *Beahmy golf*, ambos de La oveja Shaun. O bien trabajar el trabajo en grupo en deportes colectivos como el fútbol, *DC Sendokai Trainer*. La emoción de una carrera es el escenario de *Slug Run* (Slugterra), emoción que se vive en un recorrido al aire libre, en la montaña, con todos los peligros y mociones que entraña. Del exterior, al interior de un circuito de una carrera, con su señalética, sus curvas y la emoción de la lucha con los contrincantes en *Turbo Fast 3D*.



Sheep skate, la oveja Shaun

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/oveja-shaun/sheep-skate/2130/>



Turbo Fast 3D

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/turbo-fast/turbo-fast-3D/2030/>

Cómo es una ciudad, por dónde circulan los coches o cuál es la señalética, son algunos de los aspectos que aparecen en el videojuego de *Los charcos de barro de Peppa Pig*.

Algunos juegos incluso nos proponen **analizar estancias cotidianas** para los niños, pero vistas como un juego como *Juega al escondite con Fo* quien se esconde en un bosque, en una casa o en un aula. Además de la observación y concentración se puede utilizar para ver los complementos/muebles, distribución de los espacios comentados.



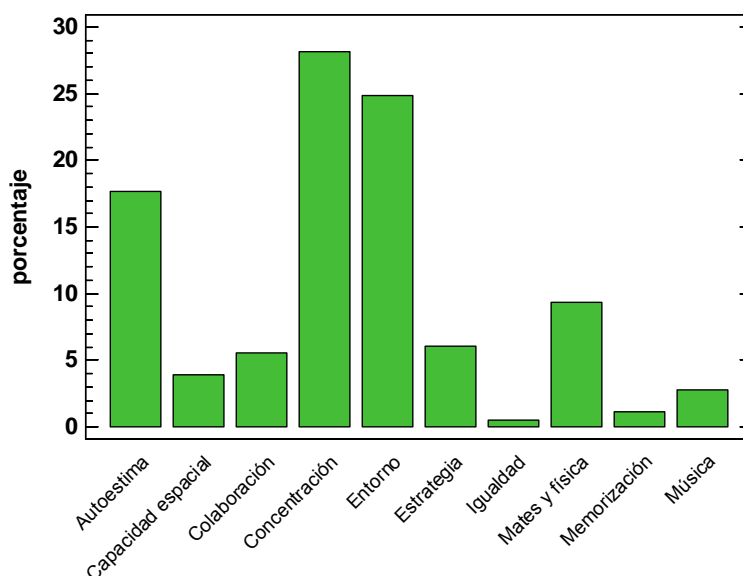
Juega al escondite con Fo, Sandra detective de cuentos.

<http://www.rtve.es/infantil/juegos/sandra-detective-cuentos/juega-escondite-fo/350/>

4.10.3. Resultados por objetivos en Disney Channel

Es la plataforma que más videojuegos ofrece numéricamente y, por lo tanto, también más diversidad en su tipología y en los objetivos que se pueden trabajar. Al igual que en el resto de las plataformas destaca el objetivo de la concentración y la motivación. Es una plataforma muy completa por su variedad en la que sobresalen aquellos videojuegos que pueden servir para aproximarnos a un conocimiento más real, como experiencia, del entorno cotidiano del menor e incluso nos aproxima, en ocasiones, a un conocimiento de otras culturas y tradiciones.

Gráfico 52. Objetivos de los videojuegos de Disney Channel



- a) **Desarrollo de la capacidad visual y espacial.** Dependiendo del objetivo y de la edad del jugador, se pueden realizar sencillos puzzles como *Maraña de monstruos 1*, de Los magos de Waverly Place, o puzzles con niveles como *Cosecha veloz* y *El puzzle de las hadas*, ambos de Campanilla, y el *Puzzle de las*

Rooney. Destaca *¡Eso fue lo que pasó!* (Yo no lo hice) por ofrecer un puzzle con características diferentes a las fichas habituales y, por lo tanto, requiere más agudeza visual.



¡Eso fue lo que pasó! Yo no lo hice. <http://juegos.disney.es/yo-no-he-sido/eso-fue-lo-que-paso>

- b) La **concentración** se trabaja en prácticamente todos los juegos de mesa como los buscaminas, *Tesoros ocultos de princesas Disney*, en los de cartas como *Parejas perfectas de Princesas* o *El Mahjong de las princesas*. Y, sobre todo en los juegos que nos proponen encontrar diferencias entre varias pantallas o dibujos, y encontrar determinados objetos: *Buscando a los Ross* de Jessie, *Encuentra las diferencias* de Buena suerte Charlie, *El señor de los disfraces* de Lilo y Stich, *Guía de viaje a Áuradon* de Los descendientes, *Álbum de recortes* de Riley y el mundo, *El duelo de los malvados* de Disney, *Los malvados suman 13* de Disney, *El Scopas de los Russo* de Los Magos y *Juegos de cartas de las princesas*.

Esta concentración también es un objetivo que puede trabajarse en los juegos de pinball (*Fiesta de pinball* y *Pinball panic* de Austin y Ally y *Ultra rebote del cerdito bamboleo* de Gravity Falls), además de en el Tetris (*Compras desenfrenadas* de Buena suerte Charlie, *Orden en la furgoneta* de La Gira o *Moteros contra surfers* de The teen beach movie. Similar a la dinámica de los juegos de mesa y, por lo tanto, también con similares objetivos, nos ofrecen los recortables como los juegos de *Alta costura* de Jessie y de *Los descendientes*.

Un juego de mesa que exige más concentración que el resto, porque además supone una estrategia, es *La aventura de Marie*, basado en la película de Los Aristogatos. Exige agrupar tres fichas de un mismo color, pero las posibilidades que da al jugador son menores que un Tetris normal dado que dichas piezas de colores se han de colocar estratégicamente para que Marie pueda encontrar la salida.



La aventura de Marie, Los Aristogatos. <http://juegos.disney.es/los-aristogatos/la-aventura-de-marie>

- c) A pesar de que la plataforma de Disney ofrece videojuegos para niños de más edad que la de Clan, también encontramos videojuegos con los que se puede trabajar en el aula la **creatividad y composición cromática**. Son actividades como las que puede realizar el niño con un lápiz y papel, pero se añade la competencia digital, la novedad del cambio de soporte y herramienta y el trabajar con personajes u objetos que les resultan familiares por la televisión o el cine, que algunos casos incluso permite la impresión, como con *Juguetes de papel* (Buscando a Nemo), *El arte de la carrocería* (Cars) o *Pizarra mágica de Mickey*.



El arte de la carrocería, Cars. <http://juegos.disney.es/cars/el-arte-de-la-carroceria>

- d) Son muchos los juegos de acción y lucha que ofrece Disney Channel (64) que, como tales, ofrecen la posibilidad de **trabajar la concentración, la motivación y la autoestima**. Destaca el juego basado en la exitosa serie de televisión Phineas y Ferb, *Héroes de Danville*. Como la mayoría de los juegos de esta serie, tiene una historia introductoria que provoca mayor inmersión del menor en el juego. Como juego de acción, el jugador ha de disparar a los villanos, hacerse con las recompensas, en este caso monedas, y obtener los puntos necesarios para liberar a sus amigos o compañeros.



Héroes de Danville, Phineas y Ferb. <http://juegos.disney.es/phineas-y-ferb/heroes-de-danville>

También destacan los juegos de acción basados en la taquillera película de *Toy Story*, sobre todo 3 de ellos con aspectos en común. *La gran aventura de Woody*, *La gran escapada* o *La guardería de los juguetes*. Son juegos de acción, pero con el aliciente de diseñar una estrategia para conseguir el objetivo siguiendo además los consejos de Woody.



La gran escapa de Woody

La guardería de los juguetes

<http://juegos.disney.es/toy-story/la-gran-escapada-de-woody>

<http://juegos.disney.es/toy-story/la-guarderia-de-juguetes>

- e) También se pueden practicar las **operaciones matemáticas** con los videojuegos de Disney. Los que ofrecen este objetivo más claramente son: *Prueba de lógica* (Aaron Stone) actúa como juego deductivo y funcional, dado que la colocación de las fichas para crear un circuito de tren funcional, somete al jugador a una acción estratégica. Es el mismo caso de *Carrera hasta el castillo de Blancanieves*, juego en el que se han de colocar las fichas de una vía para que la vagoneta pueda recoger la recompensa. Las matemáticas, entendidas como operaciones de sumas y restas es el objetivo de *Equipo de las Rooney* (Liv y Maddie), *Juego de las cartas de las princesas* (Disney) o *El Scopa de los Russo* (Los magos de Waverly Place) en el que el jugador ha de emparejar su carta con la que ofrece la mesa, teniendo en cuenta que ha de ser del mismo valor o realizando la suma de los puntos de las cartas que ha de ser de 13.



El Scopa de los Russo, Los magos de Waverly Place.

<http://juegos.disney.es/los-magos-de-waverly-place/el-scopa-de-los-russo>

- f) Trabajar la **música** también es un objetivo factible en juegos como *Armonía y Melodía* (Austin y Ally) que ofrece la posibilidad de conocer qué es una melodía al igual que *Maratón Musical* o *Sonic Boom Lounge*, videojuegos que además permiten trabajar el ritmo, el compás y la composición. Otros como *Melodía encantada*, de *La bella durmiente*, son juegos con una aproximación a la música para los más pequeños y otros, como *Dance with me*, permiten seguir el ritmo de una de las telenovelas musical infantil más exitosas de este canal como es el caso de *Violetta*.
- g) Son destacables y muy interesantes todos aquellos videojuegos relacionados con el uso de **las leyes físicas relativas al movimiento de los objetos, su caída**, la interrelación entre unos y otros: impulso, fuerza, movimiento, distancia. *Mate al rescate* (Cars) es un videojuego que trabaja la trayectoria de lanzamiento. Una grúa ha de lanzar el gancho para atrapar el coche que se va alejando cada vez más. Dicha trayectoria de lanzamiento y la posición del disparo, tal y como se ha estudiado y trabajado con el popular videojuego de *Angry Birds* para enseñar física, es un objetivo que ofrece *Pelea en la nieve* (Phineas y Ferb) con el lanzamiento de las bolas de nieve, *Catapulcaos* (Pecezuelos), al tener que realizar el lanzamiento desde una catapulta. *Viaje magnético* nos propone trabajar el equilibrio estático y la potencia dado que el jugador, para conseguir sus objetivos ha de pasar de grúa en grúa controlando el balanceo para pasar los edificios. Estas leyes físicas son también la base de *Súper destructores 2*, de Los Vengadores, un videojuego en el que se dispara al vengador con un cañón, teniendo en cuenta la trayectoria que se indica y se busca la potencia adecuada. A medida que avanzan los niveles, se han de

lanzar los personajes más lejos y con más potencia para destruir la construcción con los enemigos.



Súper destructores 2, Los Vengadores.

<http://juegos.disney.es/los-vengadores-unidos/super-destructores-2>

- h) Pero si en algo destacan los videojuegos de Disney Channel, junto a los de Clan, es en el **conocimiento que pueden ofrecer sobre los entornos cotidianos**, las normas de convivencia, las características de culturas diferentes, el cuidado del medio ambiente o todo lo que tiene que ver con **las relaciones sociales** del menor. Se subdividen destacando las diferentes temáticas.

La **cocina**. *Mi restaurante de estrellas Disney*, de forma didáctica y divertida nos enseña los pasos para cocinar diferentes platos, incluso su decoración. Algunos de los platos son de otras culturas, como los nachos, por lo que se puede trabajar una aproximación a la dieta o gastronomía de otros países.

Conocimiento de otros **deportes**. *Escapada cuesta debajo de Kayla* nos acerca al deporte del esquí y sus riesgos. Aproximación de lo que es el voleibol con *El voleibol acuático* (Kick Buttowski). Bolos, con *Partida de bolos* (Toy Story) o el deporte del fútbol en *La gran liga* o *Futbolmanía* (Mickey)

Enseñar sobre la importancia del **reciclaje/cuidado del medio ambiente**. Los videojuegos de *Aviones equipo de rescate*, siguiendo con el contenido de la película, se dedican a extinguir incendios. A través del videojuego se puede ver la rapidez con la que se propagan, la dificultad del hidroavión para recoger el agua y cómo esta se lanza para apagarlos.

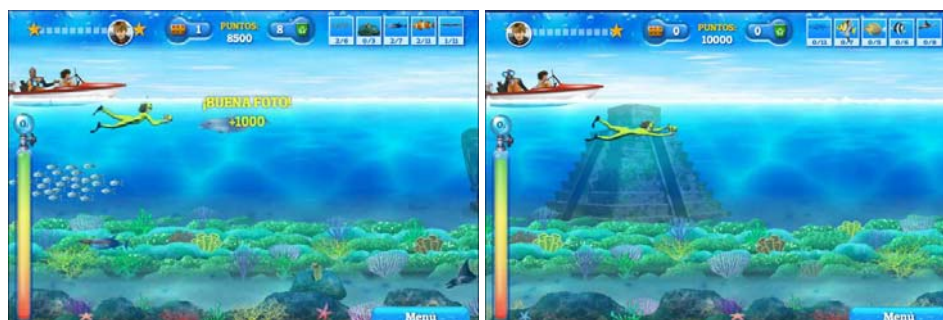
El lanzagarabatos de Mabel (Gravity Falls) nos lleva de viaje al espacio, entre planetas y anillos espaciales, órbitas y asteroides.

Dónde está mi agua (Swampy) nos explica la canalización del agua; a través del videojuego se observa la dificultad en el subsuelo para hacer llegar el agua a todas partes. Precisamente, este videojuego se ha popularizado tanto que existe ya como app descargable en el móvil.



Dónde está mi agua, Swampy. <http://juegos.disney.es/disney-xd/donde-esta-mi-agua>

La aventura acuática de Zack y Codie nos introduce en el fondo marino, un videojuego en el que se observan bancos de peces, flora y sobre todo basura que se ha de destruir, por lo que se puede utilizar para explicar la importancia de mantener el mar limpio y las consecuencias que puede tener. Se puede elegir avatar: Zack, Cody, London y Bailey. Cada uno de ellos tiene unas cualidades determinadas. El jugador es un buceador que ha de destruir la basura del mar y fotografiar a los peces, pero debe tener cuidado de controlar el oxígeno disponible para subir a la superficie. Cada nivel es un fondo marino diferente con música típica de la zona y con monumentos del país, por lo que también permite una localización cultural.



La aventura acuática de Zack y Codie. <http://juegos.disney.es/zack-y-cody/la-aventura-acuatica>

El juego *Las vacaciones de verano de Crush* (Buscando a Nemo) lleva al jugador a un viaje a través de los arrecifes, un juego educativo en el que, según se va avanzando y consiguiendo objetivos, ofrece información sobre el número de corales o especies marinas que se encuentran en la zona de recorrido. El fondo marino también es el contexto en el que se desarrolla el juego *Los saltapanzas* de Pecezuelos (plancton, corales, esponjas, etc.).



Las vacaciones de verano de Crush



Los saltapanzas, Pecezuelos

<http://juegos.disney.es/buscando-a-nemo/las-vacaciones-de-verano-de-crush>

<http://juegos.disney.es/pecezuelos/los-saltapanzas>

Normas y velocidad en la conducción. En el videojuego de Buena suerte Charlie, *Vehículos de vacaciones*, el jugador ha de recoger determinadas bonificaciones y evitar obstáculos, pero el reto está en no reducir su velocidad, menos de 10 km/h. El videojuego puede utilizarse para explicar las normas de tráfico, la emoción de una carrera y los problemas que puede provocar el exceso de velocidad. El mismo objetivo se observa en *Chrome Missions*, *Carrera extrema todoterreno* y *Gran Premio mundial (Cars)* o **En picado** (Gravity Falls), *Mega carrera de Mellowbrook* (Kick Buttowski) y *Titanes en la pista* (Phineas y Ferb). A la conducción, el videojuego *Carrera de entrega* (Mickey) añade el guardia de tráfico, al que se le ha de respetar para seguir la acción, un objetivo interesante para los más pequeños a los que está dirigido este videojuego por ser además Mickey el protagonista, el actor que ha de recorrer las calles de París para recoger los croissants necesarios para llevárselos a Minnie.



Carrera de entrega, Mickey. <http://juegos.disney.es/mickey-mouse/carrera-de-entrega>

Importancia del trabajo **en equipo/colaborativo**. *Castigado en Glickersville* (A de Alucinante) es un interesante juego que ofrece tres personajes para superar el reto. Cada uno de ellos tiene unas características determinadas (información que recibe el jugador al inicio) por lo que, dependiendo de la acción, se trabajará con un personaje u otro. Algunos juegos pueden jugarse en un aula

en equipo o grupos como *Operaciones de espionaje* (K.C. agente especial), además de la concentración se puede trabajar la motivación creando una competición entre varios jugadores para ver quién encuentra antes los objetos, dado que no hay tiempo límite. Sí hay tiempo en *El pincel mágico* de Mickey, pero la estrategia a seguir para encontrar la salida pintando puertas o borrando paredes también se puede trabajar entre varios equipos. *El reencuentro* de Los teleñecos también puede trabajarse en equipo para encontrar a los personajes siguiendo determinadas pistas que ofrece el juego. Lo mismo ocurre con los retos que proponen *La gran escapada de Woody* y *La guarida de los juguetes* o *Entrenamiento de guardianes espaciales* (Toy Story).



El reencuentro, Los Teleñecos. <http://juegos.disney.es/los-muppets/el-reencuentro>

Piratas vs sirenas (Piratas del Caribe) nos propone el reto de competir un grupo de sirenas contra piratas (o viceversa) para lo que se ha de tener en cuenta los refuerzos y el número de soldados dependiendo de la acción de la batalla que se emprenda. Un paso más da *Fiesta en la playa* (The teen beach movie) en donde el jugador ha de invitar a sus compañeros, solitarios y tristes, a bailar en la playa. En cuanto se baila en compañía, se muestra la alegría de los personajes.

Conocimiento sobre la **rutina diaria/diferentes contextos**. *Webster High StudANT* y *Semana de oriANT acción* (Ant Farm) son juegos de rol que permiten al jugador ponerse en el papel de un estudiante con una escuela para recorrer, con unos horarios que se han de cumplir o si no se le penalizará, y con unas normas para el juego que son aquellas que recibe en el propio centro. *Baile con estrellas* (Riley y el mundo) nos propone realizar un horario para planificar el baile de un colegio. Precisamente,

sobre la importancia del atrezzo de un escenario para planificar un acto o función, es el videojuego *Muy Sketchy* de Sunny entre estrellas.

Si *Ant Farm* nos habla de la vida cotidiana de un colegio, la atención a los clientes, la amabilidad o el tiempo de espera son algunos de los aspectos que recoge el videojuego *Sonic Boom* de Austin y Ally o *Súper Dj* (Voy a brillar). En el videojuego *El coche de la fama* (Austin y Ally), se nos muestra un plano pequeño de una a través del que se ha de mover el jugador siguiendo unas normas. La atención y las normas también es el objetivo del juego *El pato Donald* en *Locos por el agua*. La atención es un punto fundamental en *Desafío en la tienda de Rico* (Hannah Montana) pero, además, el jugador tendrá que tener en cuenta el inventario, el número de productos que tiene dependiendo de la estación de año y por lo tanto de la demanda de sus clientes. Si no dispone de artículos, tendrá que comprarlos para poder servirles. La atención a los invitados en *Fiesta en la academia de Áuradon* (Los descendientes). Amabilidad en la atención en un restaurante (sentar a los clientes, cobrarles) en *La cena está servida de Ratatouille*, o en *Los batidos de Zack*.

Día en Fairfield (Jessie) refleja la vida de una comunidad de vecinos: sacar la basura, recogerla, atender el teléfono, esperar el ascensor... todas estas acciones se han de realizar siguiendo unos tiempos porque, por ejemplo, si no se recoge la basura del descansillo de la escalera, esta huele y los inquilinos se enfadan.



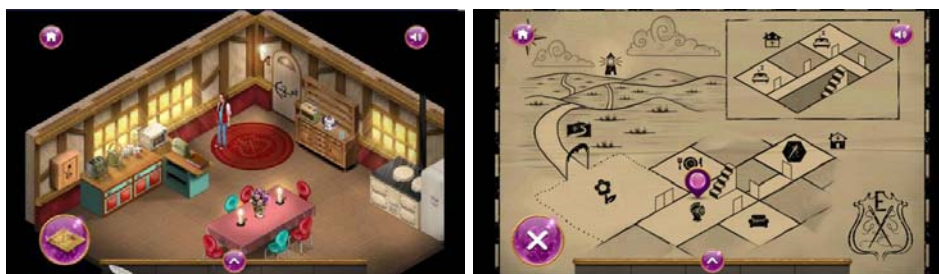
Día en Fairfield, Jessie. <http://juegos.disney.es/jessie/dia-en-fairfield>

El **mundo de la fantasía** está presente en todos los juegos de Campanilla. *En Poderes de polvo de hadas*, las protagonistas se mueven en un bosque

que, si bien es fantástico, es similar al real; un bosque frondoso, en el que crecen flores y árboles, en el que el agua es fundamental para la flora. *La búsqueda de la piedra de los sueños* y *Viaje a la cueva de la oscuridad*, nos permiten adentrarnos en una cueva, *Huída a la metrópolis* (Phineas y Ferb) en la cueva de unos topos o *La alfombra mágica* (ambos de Los magos de Waverly Place) contemplar desde lo alto una gran ciudad sus edificios, tráfico, azoteas, iluminación, etc.

El videojuego *Amigos de la princesa Cenicienta* ofrece un minijuego en el que se han de poner los complementos al vestido de la princesa. Este tipo de juegos y, concretamente el personaje, han sido considerados como femeninos. Sin embargo, al establecerlo coma actividad dinámica escolar, se puede proponer el vestir a la princesa a los niños para **romper la diferencia marcada entre sexos**. El mismo objetivo lo encontramos en *Amigos de la princesa Aurora* en donde en lugar de decorar un vestido se ha de decorar un salón de baile de un castillo. El juego que sí ofrece una igualdad entre sexos es *Violetta backstage*, un videojuego en el que el jugador ha de preparar a sus protagonistas antes de salir a actuar, por lo que tiene que conducirlos a la peluquería, a manicura o a maquillaje. Todos los personajes, chicos y chicas, realizan las mismas funciones.

La interpretación de un plano es el objetivo que nos ofrece *El hilo del destino* (El show de Evermoor), concretamente el de una casa, en donde la protagonista se mueve siguiendo las indicaciones de los invitados para encontrar el objeto que se propone. Trabajar, siguiendo las indicaciones de un plano, también es una actividad propuesta por *El proyecto Géminis* de Zack y Codie.



El hilo del destino, El show de Evermoor.

<http://juegos.disney.es/show-de-evermoor/el-hilo-del-destino>

Kuzco es un personaje del antiguo Imperio **inca**, por lo que los dos videojuegos que ofrece la plataforma están relacionados con el contexto y la temática de la serie. En *La loca carrera* aparecen numerosos símbolos

de las culturas peruanas costeñas, tanto de la arquitectura como de la vestimenta. En *Pociones*, se le propone al jugador crear una poción en un laboratorio, con todo su aparataje: alambiques, agentes químicos o matraces.



La loca carrera

Pociones

<http://juegos.disney.es/el-emperador-y-sus-locuras/la-locas-carrera>

<http://juegos.disney.es/el-emperador-y-sus-locuras/pociones>

Resulta curioso *Colores voladores*, de Mickey, un videojuego en blanco y negro, con los objetivos a disparar en color, que refleja el inicio de este personaje. Su diseño es el inicial (años 30), al igual que el contexto. Destaca también el ritmo lento del juego que, si bien es cierto que es un juego para los más pequeños, también es el ritmo del cine de aquella época.



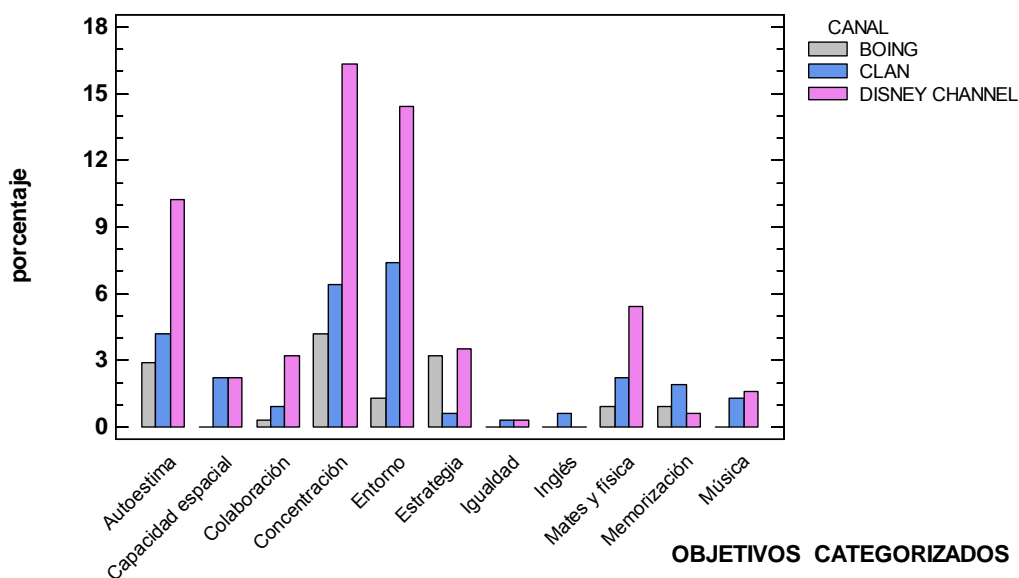
Colores voladores, Mickey. <http://juegos.disney.es/mickey-mouse/colores-voladores>

La locura de las compras en un centro comercial, con sus espacios dedicados a determinados artículos, sus escaleras mecánicas y las prisas es el contexto en el que se desarrolla *Vamos a comprar* (Shake it up).

Los objetivos de los videojuegos de la TDT son muy diversos y cada videojuego puede utilizarse con objetivos diferentes, por lo que se ha señalado el objetivo más destacado.

Si analizamos los tres canales de manera conjunta, se confirman los resultados comentados con anterioridad. Disney destaca en concentración, como el resto de las plataformas, pero también en el conocimiento del entorno dado que sus videojuegos presentan escenarios muy diversos, unos escenarios que, a priori, pueden parecer simples contextos pero que dotan a la acción de un significado en el que está muy presente el aprendizaje.

Gráfico 53. Diagrama de barras por objetivos según canal



Pruebas de Independencia

Prueba	Estadístico	Gl	Valor-P
Chi-Cuadrada	44,737	20	0,0012

Advertencia: algunas celdas contienen menos de 5 casos.

El StatAdvisor. Esta tabla muestra los resultados de la prueba de hipótesis ejecutada para determinar si se rechaza, o no, la idea de que las clasificaciones de fila y columna son independientes. Puesto que el valor-P es menor que 0,05, se puede rechazar la hipótesis de que filas y columnas son independientes con un nivel de confianza del 95,0%. Por lo tanto, el valor observado de objetivos categorizados para un caso en particular, está relacionado con su valor en canal.

El conocimiento de la cultura, del medio urbano, del medio ambiente, del entorno familiar del menor es también el principal objetivo de los videojuegos analizados de la plataforma de Clan TV, incluso por delante de la concentración y la autoestima. Un objetivo que coincide con el espíritu de canal infantil formativo.

Comportamiento diferente se observa en Boing, una plataforma en la que priman los juegos de acción y, por lo tanto, los grandes objetivos de sus videojuegos son la concentración, la autoestima y la estrategia.

CONCLUSIONES

El análisis de los resultados de los videojuegos de las plataformas de la TDT infantil española nos permite señalar las tres hipótesis planteadas en la introducción.

- **Respecto a la hipótesis 1 sobre la existencia de valores educativos y competencias en los videojuegos de la TDT.**

Sí existen valores educativos en los videojuegos de las tres plataformas de la TDT infantil española. Los valores educativos y los valores de los videojuegos, coincidentes, están presentes, en mayor y menor medida, en los 312 videojuegos; todos, excepto la libertad. Respecto a las competencias educativas de la etapa primaria, 7 en total, (lingüística, matemáticas ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender, sociales y cívicas, emprendedor y conciencia y expresiones culturales), también se observan en los videojuegos destacando la competencia digital.

- **Respecto a la hipótesis 2: Qué valores y qué competencias se pueden trabajar en el aula en relación a los valores y competencias que aportan los videojuegos de la TDT.**

Se pueden trabajar todos los valores, excepto el de la libertad que no está presente como tal en ninguno de los videojuegos. La motivación está presente en el 100% de los 312 videojuegos analizados. Se observa que los valores más destacados son los siguientes: la concentración (73,4%) y la autoestima (66%). Les siguen los valores de superación (48%), la responsabilidad y la toma de decisiones (45,2%), la construcción de significados (33,65%) y la creatividad, entendida también como descubrimiento (29,16%). Otros valores también aparecen pero con poca intensidad, tales como el respeto (5,44%), la amistad y/o cooperación (3,2%), la comprensión del medio cultural (2,56%) y la igualdad (1,28%). El valor de la solidaridad tan sólo se observa en 2 videojuegos, la tolerancia en 1 videojuego y el valor de la libertad no aparece en ningún juego de estas plataformas.

También se observa que los videojuegos permiten trabajar las competencias educativas, relativas a la etapa primaria. La competencia digital se encuentra en el 100% de los videojuegos y la competencia aprender a aprender también está muy presente, concretamente en el 97,75%. Le siguen la competencia emprendedor (38,78%), matemática (18%), lingüística (15,25%), sociales y cívicas (13,46%) y, en

último lugar, la competencia de conciencia y expresiones culturales, presente en el 4,16% de los videojuegos analizados.

● **Respecto a la hipótesis 3 sobre si los videojuegos de la TDT pueden contribuir al aprendizaje en el aula.**

La respuesta es afirmativa en tanto que los videojuegos, por el alto grado de motivación que presentan (100%) y por la confianza y autoestima que despiertan en el 66% de los casos, contribuyen a una de las competencias educativas más importantes, aprender a aprender (presente en el 97,75% de los videojuegos de la TDT). Esta competencia, recogida por la LOMCE (2013) se define como la habilidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, para organizar su propio aprendizaje y gestionar el tiempo y la información eficazmente. Es un aprendizaje señalado ya en el informe Delors (1996) y resaltado por Open University Innovation Report (2014) como una de las 10 innovaciones educativas para conseguir un aprendizaje efectivo y continuo.

A continuación, proseguimos con otras conclusiones relevantes de la investigación, ampliamos los detalles de las tres hipótesis del estudio y analizamos la consecución de los objetivos principales de la investigación.

● **Conocer y repasar la importancia del uso de las TIC en la educación.** La educación es básica y esencial para el desarrollo de la persona y para la convivencia social, una educación no sólo basada en conceptos y memorística, sino acompañada de un crecimiento y madurez personal. Es el gran reto al que se enfrenta la educación primaria española, una educación que ha de incluir el deseo, la emoción y también el asombro. No es algo reciente; Piaget (1932) y Freud (1920) ya señalaban que el objeto de conocimiento se ha de convertir en objeto de deseo para que se produzca el aprendizaje. Las aulas, estéticamente, guardan similitud con las de décadas pasadas: pupitres, pizarra, libros y libretas y el profesor ante el alumno. Sin embargo, el aprendizaje del menor en la familia, en sociedad, ha cambiado. Los libros siguen siendo una fuente de información pero también lo son la televisión y, sobre todo, el ordenador, la tableta o el móvil gracias a Internet. La tecnología ha irrumpido en las aulas, se ha hecho ubicua y ha provocado numerosos interrogantes y desajustes. El mundo ha cambiado y la educación, con la introducción de la tecnología y de las TIC, observa cómo estas herramientas pueden mejorar la calidad educativa.

Las recomendaciones de las entidades educativas más importantes, como la UNESCO (2001) o el Parlamento Europeo (2006), nos hablan de un aprendizaje

permanente con la inclusión de la competencia digital en el aprendizaje como un factor clave en la educación del menor porque vive en un mundo tecnológico y porque, en un futuro, su trabajo o profesión le exigirá el desarrollo de esta competencia. La educación precisa pasar por el aprender a aprender, por combinar el aprendizaje dentro y fuera del aula (*flipped classroom* o aula invertida), por crear narrativas (*storytellings*) y por aprender de manera creativa. Esta nueva educación, que utiliza las TIC como herramienta, ha de cambiar la figura habitual del profesor como docente porque pasa a ser un maestro-guía, un cómplice de la aventura del saber y aprender del niño.

El cambio educativo empieza a ser una realidad, con la inclusión de los nuevos soportes tecnológicos en las aulas, ordenadores y tabletas principalmente, lo que obliga a repensar y reformular el sistema educativo. Las TIC han de ser una herramienta, un apoyo para el docente y la familia, como acompañantes del aprendizaje del menor, una herramienta que provoca un cambio metodológico de la enseñanza basada en la experimentación, en el ensayo-error, en la búsqueda de información que complementa los conceptos básicos. El mercado laboral actual ya no pide un profesional con conceptos, sino una persona que sepa desenvolverse en el trabajo haciendo frente a cualquier reto. **La escuela necesita aplicar las TIC para ayudar a convertir la educación en aprendizaje, la monotonía en deseo y asombro**, para acercar el aprendizaje de la escuela al aprendizaje cotidiano, para convertir al alumno en una persona capaz de buscar información y enfrentarse a los retos de la vida adulta y profesional.

● **Analizar y priorizar o valorar los valores sociales y educativos propuestos por filósofos educadores y leyes educativas** La incorporación de las TIC en la enseñanza, como una herramienta que permitirá personalizar la educación y adaptarla a las necesidades y al ritmo de cada uno de los alumnos, se considera básica en la actual Ley educativa española, la LOMCE (2013), una ley que recoge los objetivos de la etapa educativa de primaria basada en el conocimiento y apreciación de los valores y normas de convivencia. Dicha ley, sin embargo, destaca los valores educativos como fundamento en la escuela pero no especifica los valores que se han de trabajar en cada etapa, dado que corresponden al Plan Educativo de cada centro (PEC).

Los valores, aquello que consideramos como un bien, como algo estimable, tienen una jerarquía, un orden que ha despertado el interés y estudio desde la Antigua Roma con Cicerón (s. II a.C.) hasta nuestros días. Un análisis y estudio axiológico, centrado en la naturaleza del valor, que en los dos últimos siglos incluso ha provocado dos corrientes:

la perspectiva objetivista y subjetivista. Ambas corrientes coinciden en una jerarquización de los valores pero hoy resulta difícil seguir la perspectiva objetivista basada en una jerarquía de valores religiosos y espirituales. Si los valores existen por sí solos, porque algo es válido, o bien porque tienen una valoración, es una dicotomía que aún existe. Sin embargo, hoy deseamos lo que tiene interés, somos los hombres y la sociedad, los que damos prioridad a un valor más que a otro. Thiebaut (2004) ya nos dice que algunos valores como la decencia o el honor han pasado de moda. Y, sin embargo, otros como el respeto o la igualdad, son valores que preocupan a la sociedad occidental de hoy en día.

Con el objetivo de analizar y priorizar los valores educativos actuales, partiendo de la clasificación de Carreras (1995), se han cotejado los valores sociales y educativos para realizar una jerarquía de valores educativos válidos para el análisis. Tras el análisis de los valores sociales propuestos por Scheler (1913), Ortega y Gasset (1940), de los estudios del sociólogo Javier Elzo (2004) y la UNESCO (2005), se cotejan con los valores educativos propuestos por Marín Ibáñez (1976), Quintana (1992), la ley educativa LOGSSE (2013), la Orden del Ministerio (2015) y las recomendaciones de uno de los blogs educativos más representativos en España, el blog de Salvador Rodríguez. Se destacan aquellos valores sociales, educativos y universales coincidentes por parte de los autores, valores que concuerdan con los que preocupan a la sociedad actual, tal y como reflejan las noticias de los principales periódicos, y se establecen los valores educativos para, posteriormente, cotejarlos con los valores de los videojuegos. **Analizados y cotejados todos los valores se establece como valores educativos la siguiente clasificación:** libertad, respeto, tolerancia, solidaridad, responsabilidad, justicia, esfuerzo, amistad, confianza, colaboración y cooperación, autoestima, seguridad, imaginación, igualdad y motivación.

- Respecto al análisis de las competencias y su correspondencia con los valores asociados. El aprendizaje por competencias está muy ligado a la nueva alfabetización y a la incorporación de las TIC en la enseñanza, dado que en este aprendizaje, comparten protagonismo estudiante y el profesor. El nuevo aprendizaje ha de estar basado en un aprendizaje en valores, valores que forman parte de las competencias educativas o habilidades para dominar exigencias importantes de la vida. Si la LOMCE habla de educación en valores sin detallar cuáles son los valores a trabajar, sí describe las competencias educativas de la etapa primaria siguiendo las recomendaciones del Parlamento Europeo. Unas competencias básicas y claves para

la educación y el aprendizaje porque desarrollan la capacidad de hacer, de movilizar, y porque permiten realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad, comprensión y emprendimiento.

El actual sistema educativo español establece siete competencias educativas, y no ocho como recomienda el Parlamento Europeo, dado que elimina la competencia de educación en una lengua extranjera y se considera dentro de la competencia lingüística. **Las siete competencias se analizan en la LOMCE en relación a los valores educativos que pueden y deben desarrollar, por lo que refrenda el cuadro de valores establecidos en esta investigación.** Se concluye que la competencia de comunicación lingüística está ligada a los valores del respeto, la colaboración y cooperación y la imaginación y curiosidad. La competencia matemática a los valores del respeto, la tolerancia y la responsabilidad. La competencia digital a valores como la solidaridad, motivación y curiosidad. La competencia aprender a aprender desarrolla el valor de la motivación y de la confianza o autoestima. Las competencias sociales y cívicas contribuyen al aprendizaje gracias a los valores de autoestima, justicia, solidaridad y respeto. La competencia de espíritu emprendedor lleva implícita los valores de la imaginación y curiosidad, autoestima, confianza y esfuerzo. Por último, la competencia de conciencia y expresiones culturales va ligada a los valores de respeto, tolerancia, justicia e igualdad.

Se observa, por lo tanto, que las competencias educativas de la etapa primaria, reconocidas en la LOMCE, recogen y refuerzan los valores educativos que se establecen en el presente estudio.

● **Analizar la importancia del juego y del videojuego en la formación del menor como pieza clave para el nuevo aprendizaje basado en el uso de las TIC.** Se establece, tras los objetivos comentados, que la educación, precisa del apoyo de las TIC para convertirla en un aprendizaje basado en el deseo y el asombro. Es evidente que los niños desean y se asombran con el juego. Sin embargo, la jornada escolar española es larga y, además, es uno de los países con más deberes; dedican 6,5 horas de tarea a la semana frente a la media europea de 4,9 horas; les queda muy poco tiempo para jugar a pesar de que las teorías educativas del s. XX **destacan el juego como fuente de aprendizaje, porque proporciona confianza y actúa como estimulante de la superación personal.**

El poco tiempo de ocio del que dispone el menor lo utiliza, tanto en vacaciones como durante el período escolar, en tres actividades: jugar (45%), ver la televisión (47,9%) y jugar a videojuegos (47,9%). El niño del s. XXI mantiene algunas similitudes con los

juegos de otras generaciones dado que sus juguetes preferidos siguen siendo los coches y las muñecas, estereotipados, además, por diferencia de sexo; en este aspecto, no ha cambiado mucho. Sin embargo, sí ha cambiado en su tipo de juego, dado que hoy, mayoritariamente juega solo y gran parte de sus juguetes preferidos están relacionados con personajes y películas que ve en la televisión y en el cine. Es lógica esta relación entre juguete y ficción dado que los niños españoles ven la televisión 2 horas y media al día, una televisión que le presenta unos personajes y unos contextos que le resultan atractivos, le divierten, empatiza con ellos y también aprende. Estos personajes y contextos también son los que reflejan los videojuegos de la TDT infantil española en sus tres canales (Boing, Clan TV y Disney Channel), plataformas comerciales que han visto en el videojuego el producto de marketing perfecto para fidelizar a los pequeños, dado que dedican gran parte del ocio a videojugar en el móvil, la tableta y el ordenador; son una generación “multitodo”, como los califica Bringué (2010), porque está muy bien equipada.

Los videojuegos nacieron como algo anecdótico en el tiempo de ocio de los mayores en los años 60. Sin embargo, la industria se desarrolló muy rápido y pronto se convirtieron en una actividad importante para niños y mayores. Todo lo desconocido genera miedo y las primeras investigaciones se centraron en la violencia, el sexismo o el abuso del tiempo. Unas investigaciones que rápidamente dieron paso a analizar el contenido del videojuego, su valor como juguete en el desarrollo del niño. Los videojuegos pueden educar, dado que existen videojuegos educativos o *serious games* que, sin embargo, como persiguen educar y no entretener, a los niños les resultan aburridos y repetitivos, por lo que prefiere el videojuego convencional.

El juego es un medio de aprendizaje y el videojuego es un tipo de juego que también puede ser una fuente de aprendizaje porque el niño experimenta de forma segura, explora, descubre y toma decisiones de manera continuada. A lo largo de la investigación, se deduce que **el contenido de la definición del juego y la del videojuego coinciden en sus objetivos. El videojuego puede ser una herramienta de aprendizaje, tanto fuera como dentro del aula, al igual que lo es el juego tradicional.** Consideramos que todos los videojuegos son educativos desde el momento en que son divertidos, aunque sus enseñanzas no sean seriamente curriculares.

Los videojuegos son la puerta de entrada a las TIC para niños y jóvenes, dado que se familiarizan con las nuevas tecnologías. Actualmente es posible introducir el videojuego en la escuela porque las aulas, en su mayoría, están dotadas de las

necesidades técnicas, pero también es cierto que su inclusión genera cierto recelo entre la comunidad educativa precisamente por el desconocimiento del funcionamiento del propio videojuego. El docente, con la aplicación de las TIC en la educación, tiene que convencerse de que ha de ser un compañero en el aprendizaje del niño y que, incluso, puede y ha de aprender con él. Si la imagen del profesor, como alguien que tiene que saberlo todo y solucionar los interrogantes del niño, no cambia para convertirse en un maestro-guía, difícilmente se podrán aplicar las TIC en la educación y, por lo tanto, tampoco el videojuego.

- **Establecer una tabla de valores educativos según su importancia y relación con los valores destacados en los videojuegos.**

Los videojuegos pueden ser una herramienta de aprendizaje en la educación primaria, por lo que la comunidad educativa, antes de implementarlos, ha de conocer si los videojuegos presentan coincidencias con el currículum educativo y, sobre todo, con las competencias y valores que se han de desarrollar.

A partir de la tabla de valores educativos establecida anteriormente, se analizan las características de los videojuegos. Contrariamente a lo que pueda parecer, dado que el niño juega solo ante la máquina, los videojuegos son socializadores, porque juega con otros compañeros online y porque reta a sus amigos o familiares. Les ayudan a conocer el medio cultural en el que se desarrollan y conocen otras culturas, respetan a sus contrincantes, construyen sus propios significados a través de la experiencia, se concentran para superar el reto que les produce gran autoestima, se solidariza con los ganadores y los perdedores, resuelve problemas y descubre otros contextos. Se concluye, por lo tanto, **que los valores de los videojuegos coinciden con los valores educativos establecidos**. Esta tabla puede servir de guía para estudios y análisis posteriores sobre videojuegos en otras plataformas.

- **Analizar los videojuegos de la TDT infantil desde el punto de vista educativo.**

Los tres canales de la TDT infantil española (Boing, Clan TV y Disney Channel) ofrecen en sus plataformas online videojuegos relacionados con los personajes y las series televisivas. Tras el análisis de los resultados de los 312 videojuegos analizados se concluye que las tres plataformas ofrecen videojuegos adaptados a las edades de su público objetivo.

a) Son videojuegos para niños desde 0 a 12 años, pero mayoritariamente para la franja de entre 3 y 10, dado que **sus contenidos son muy infantiles y tampoco presentan gran dificultad en su ejecución de juego**. No contienen palabras soeces,

no representan contextos lejanos o que les pueda provocar miedo, ni presentan violencia. Hay que matizar que algunos videojuegos sí representan una violencia fantástica en el que la lucha es la protagonista, al igual que ocurre dentro del juego tradicional del niño, es decir, totalmente adecuado a su edad y a sus ansias de experimentar. Tanto sólo se ha apreciado una violencia, que además incluso puede considerarse como gratuita, dado que observa en la historia introductoria del juego. Es el caso de *Puñocalipsis* (Randy Cunnigham), en la plataforma de Disney Channel: un profesor enfadado lanza objetos contra los alumnos y les chilla energéticamente.

b) **Los juegos que exigen más interactividad son los preferidos por los niños** y los que más oferta la TDT: juegos de acción (25,64%), estrategia (16,34%) y aventura (14,42%). Destacan asimismo los juegos de mesa (21,47%) posiblemente porque son los más parecidos a los juegos reales que conoce el niño. Destaca también que muchos de estos juegos de mesa tienen un gran componente educativo, dado que son juegos de parejas de cartas o encontrar las diferencias entre dos imágenes, que exigen la práctica de la memorización. A estos juegos de mesa educativos hemos de sumar los juegos tipificados como educativos por su objetivo, que supone el 10,57%. Gran parte de estos juegos educativos corresponden a la plataforma Clan que, dado que depende del grupo RTVE, tiene un compromiso de formación con sus espectadores.

c) **Las plataformas de los videojuegos guardan estrecha relación con la televisión y sus formatos.** Dado que Clan es un canal para niños en edad preescolar, el 56,82% de sus videojuegos está destinado a niños de 0 a 3 años, unos juegos en su mayoría sin niveles (33%) dado que el objetivo es que el menor se pueda distraer durante un período corto de tiempo, que se juegan muy fácilmente porque sólo requieren el uso del ratón (83%). Al igual que la televisión, su web no contiene publicidad. Clan es una plataforma con unos objetivos educativos, tanto por el contenido de los videojuegos como por el uso del inglés como lengua vehicular en el 46,6%.

Caso distinto es el de Boing, un canal y unos videojuegos que destacan por su oferta para mayores de 7 años (37%), con una oferta basada en la acción y en la aventura (51,16%), con el 40% de los juegos con niveles que incluso llegan a 30, y con una dificultad media dado que el 53,5% de los juegos requieren el uso de cursores, teclado o barra espaciadora. Boing es la plataforma que más problemas técnicos presenta, tanto por el tiempo de carga como por las reducidas dimensiones del área de juego en la pantalla.

Entre las características de estos dos canales, encontramos el punto medio: Disney Channel presenta unos videojuegos para su público objetivo, niños de entre 3 y 7 años (75,13%) a los que ofrece acción (35,35%), estrategia (14,91%), aventura (12,15%) y los habituales juegos de mesa (16%). Casi la mitad de los videojuegos, el 43% no tiene niveles y el 50,3% exige la combinación de teclado, cursores o barra para jugar. Tanto Boing como Disney Channel son canales televisivos comerciales, publicidad que también está presente en sus plataformas web.

d) **Disney Channel es la plataforma con más valores en sus videojuegos, seguida de Clan y Boing.** Los videojuegos de la TDT tienen valores educativos pero no es habitual que un solo videojuego pueda permitir trabajar más de 4 valores. Sin embargo, Disney ofrece un 31,50% de sus videojuegos con 5 valores, el 28% con 6 valores y 5 videojuegos (3,86%) con 7 valores. En algunos de los casos, como en *Baile con estrellas* (Riley y el mundo) los valores que trabaja son numerosos (respeto, responsabilidad, construcción de significados, autoestima, concentración y motivación) porque, además de presentar a los niños cómo planificar un horario en clase, cuenta con diversos mini juegos, es decir, son videojuegos dentro de un videojuego. Destaca también el videojuego de *Gravity Falls*, El lanzagarabatos de Mabel, dado que desarrolla 7 valores y 5 competencias (en este caso se unen la matemática y la lingüística) en un viaje espacial que realiza el niño para conocer el universo.

Destacan los videojuegos relacionados con la serie televisiva Phineas y Ferb. Disney ofrece 7 videojuegos; 3 de ellos reflejan 5 valores educativos, 2 videojuegos 6 valores y 1 de ellos, *Viaje magnético*, tiene 7 valores educativos, un videojuego que permite trabajar en el aula el eje o la velocidad angular, dado que el jugador se enfrenta al reto de arreglar el mástil de un barco colocando diversas piezas al mismo tiempo que se mantiene el equilibrio. Dado que los videojuegos de **Phineas y Ferb** destacan por sus valores, también lo hacen por sus competencias. En todos sus videojuegos se desarrolla la competencia digital, aprender a aprender, emprendedor y, en algunos casos, la matemática o la lingüística.

Otro de los formatos destacados de la plataforma de Disney es **Mickey** y sus videojuegos. A pesar de tener casi 90 años de historia, continúa siendo un referente de la factoría Disney como lo demuestra el número de sus videojuegos, 8. Son todos videojuegos para niños en edad preescolar con los que se puede trabajar la concentración, motivación, cooperación y creatividad. Uno de los juegos más divertidos es Pizarra mágica, dado que le permite al niño construir un escenario

creativo, pintarlo y, al mismo tiempo, diseñar una estrategia de recorrido para finalizar el juego.

Clan es la segunda plataforma en número de videojuegos (88) y también la segunda en valores. El 22,72% de sus videojuegos permiten trabajar 5 valores educativos, el 5,68%, 6 valores y 1 videojuego contiene 7 valores, *Romperoides* de La gata Lupe. Este videojuego para niños de edad preescolar, al igual *El lanzagarabatos* de Disney, permite al niño el descubrimiento del espacio entre asteroides, planetas y estrellas. Desarrolla, además, una competencia no muy habitual en los videojuegos, como son las competencia sociales y cívicas.

Como formatos y personajes de Clan que presentan videojuegos más completos, destacan **Peppa Pig** y **Pocoyó**, grandes éxitos de audiencia del canal. En la mayoría de ellos están presentes, además de la autoestima y la concentración, la responsabilidad, la creatividad, la motivación y la construcción de significados. Son videojuegos que pretenden mostrar al niño la vida en familia, en el parque, la música o el ritmo y el reciclaje.

Los videojuegos más numerosos están protagonizados por La oveja Shaun (10 juegos), que también destacan por los sus valores educativos, sobre todo por la responsabilidad que exigen al jugador, dado que se le somete a un continuo reto para practicar algún deporte, o bien para diseñar estrategias que guardan relación con las leyes físicas de la fuerza y del movimiento. Por lo tanto, son videojuegos muy interesantes para trabajar con el menor dado que se inicia en el aprendizaje de conceptos complejos sin que sea consciente de ello, simplemente como una diversión.

Boing es la plataforma con menos videojuegos (43) y con menos valores educativos. El 30,23% desarrolla 5 valores educativos y sólo 2 videojuegos tienen 6 valores. El videojuego más completo es *Aventura en la obra*, de Gumball, en el que el jugador ha de moverse en una estructura en obras, diseñar una estrategia, para poder encontrar y salvar a sus amigos. Este valor del compañerismo y de la cooperación también se observa en el segundo videojuego más completo, *Clarence en acción*.

Como formato que destaca, en su globalidad, en el número de valores que posibilita trabajar, es precisamente Gumball, gran éxito de Boing, catalogado para niños de más de 7 años, al igual que sus videojuegos que destacan por el desarrollo de la responsabilidad, el esfuerzo, el descubrimiento y respeto.

e) **Los formatos preescolares presentan más valores y competencias.** A lo largo del análisis de los resultados, se detecta que los videojuegos más completos, por la diversión que aportan al niño, el reto al que le someten, el descubrimiento y, sobre todo, la creatividad, son formatos para edad preescolar. Nos referimos a Pocoyó, Caillou o Peppa Pig de Clan, y a Lilo&Stich, Campanilla, Los Vengadores, Mickey, Toy Story o Cars en Disney Channel. No sigue el mismo comportamiento la plataforma de Boing; todo lo contrario. Si es un canal con formatos audiovisuales con numerosas recomendaciones de la *TV Parental Guidelines* para que estos se visionen en compañía de un adulto por la violencia fantástica que contienen, como es el caso de El maravilloso mundo de Gumball o Historia corrientes, los videojuegos que presentan son aptos para niños en edad preescolar y contienen numerosos valores educativos. Se observa, por lo tanto, que los valores educativos se cuidan más cuando el niño es más pequeño y, a partir de los 3 años, estos valores educativos van perdiendo importancia para centrarse, principalmente, **en la motivación, la autoestima y la concentración.**

f) **Todos los videojuegos de Disney Chanel y de Clan TV permiten trabajar la competencia digital y aprender a aprender.** En el caso de Boing, también se observa que todos los juegos son una puerta de entrada a las TIC, pero 3 de sus videojuegos, con escasa interactividad que incluso resultan aburridos, carecen de la competencia aprender a aprender.

Disney Channel destaca en la competencia lingüística (22,09%) porque es la plataforma que más videojuegos ofrece en los que se exige al jugador resolver un conflicto y, por lo tanto, el ejercicio del respeto y del diálogo. Son precisamente videojuegos basados en series televisivas, para un amplio público, que relatan las vivencias en familias o en centros escolares como ¡Buena suerte, Charlie!, A-N.T. Farm, Campanilla o Cars.

Disney Channel, junto con Clan, destaca en la competencia matemática, por el elevado número de videojuegos que ambas ofrecen (19,33% y 18,18% respectivamente) en los que se exige al jugador la valoración del conocimiento científico, el respeto a los datos y la conservación de los recursos naturales. Clan, además, es una plataforma, por los objetivos marcados como parte del ente público de RTVE, que destaca y, con mucha diferencia, por el elevado número de videojuegos que desarrollan las competencias sociales y cívicas (34%). Sencillos videojuegos para los más pequeños que, además de trabajar la seguridad en uno mismo, permiten aprender el respeto a las diferencias, la honestidad y el interés por un mayor bienestar

social como los videojuegos de Caillou, Dino Tren, Chugginton y, especialmente, La oveja Shaun.

Dado que los videojuegos de Boing son los que menos trabajan los valores educativos, también destacan por desarrollar menos competencias. Sin embargo, al ser videojuegos, en su mayoría de acción, lucha y aventura, que provocan gran reto en el niño, destacan por la competencia de emprender, dado que son juegos que generan gran interés, exigen esfuerzo y una rápida acción del jugador.

g) Los videojuegos de la TDT pueden ser una herramienta útil de aprendizaje en el aula, dado que son videojuegos que contienen valores educativos, desarrollan competencias y, además, en su mayoría consiguen la atención y concentración del niño. Para poder implementarlos en la educación primaria, se precisa, en primer lugar, de una actitud positiva por parte del docente, de un conocimiento de la dinámica del propio videojuego. Superada esta barrera inicial, se ha de analizar el fin del videojuego para comprobar que coincide con los objetivos académicos del curso.

Los videojuegos de la TDT persiguen trabajar la atención y concentración, en su gran mayoría porque se superan ante los retos y se sienten gratificados en su autoestima. Son objetivos que persigue y desea cualquier profesor que se enfrenta diariamente a 25-30 alumnos que se distraen con facilidad o incluso, a veces, se aburren. Estos videojuegos, además, ayudan a los niños a desarrollar estrategias, a veces complicadas, basadas además en el ensayo-error, desarrollan su creatividad y pueden trabajar en equipo colaborativo, incluso en inglés, sobre todo con los videojuegos de Clan.

Creemos que es necesario un cambio de mentalidad en la política educativa y en el ámbito de los profesores y las familias hacia el videojuego. Los nuevos soportes como las tabletas, los ordenadores o los móviles pueden convertirse en aliados de la educación para mejorar el aprendizaje del niño, dado que se siente a gusto y familiarizado con lo que le ofrece pero necesita una orientación y también una educación. El acceso a la información de manera continuada, el estar conectado en todo momento es una senda que se ha abierto en este siglo XXI, un camino que hemos iniciado y, para poder optimizar lo que nos ofrece la tecnología, hemos de aprender y conocer, educarnos (en una comunicación bidireccional entre niños y adultos) con el objetivo siempre de desear y asombrarnos de todo lo que nos rodea.

Futuras líneas de investigación

Algunas de las futuras líneas de investigación que nos planteamos y que están relacionadas con el ámbito de estudio de esta tesis son:

- 1) Actualizar y continuar con el estudio realizado analizando los diferentes juegos que incorporen, a partir de ahora, los diferentes canales.
- 2) Un estudio sobre la incorporación de los videojuegos en los nuevos materiales educativos digitales que utilizan la tableta como soporte.
- 3) Analizar el uso del videojuego en el aula. Los estudios existentes se han quedado obsoletos, por la progresión en la introducción del videojuego en la vida social.
- 4) Analizar el videojuego como creador de historias y su relación con la literatura infantil.
- 5) Establecida la tabla de valores y competencias en esta tesis, analizar los valores y competencias educativos de las apps más descargadas en el móvil.

BIBLIOGRAFÍA

AARSETH, E., 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, London: JohnsHopkinsUniversity Press.

AA.VV., 2005. *Games and learning*. Bristol: NestaFuturelab.

ABBAGNANO, N. VISALBERGGHI, A., 2004. *Historia de la pedagogía*. México: Fondo de Cultura.

ABC, 2014. Las diez noticias de 2014 que pasarán a los libros. *ABC.es*. [en línea].Madrid. Día 29/12/2014[Consulta: 7 de agosto 2015]. Disponible en: http://www.abc.es/espana/20141229/abci-noticias-libros-historia-201412131446_1.html

ABT, C.C., 1970. *Serious games*. Nueva York: Viking.

AEVI, 2014. *14 Anuario de la industria del videojuego*. Madrid. AEVI [en línea]. [Consulta: 3 julio 2015]. Disponible en: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Anuario_AEVI_2014.pdf

AGRAFOJO, M., 2015. Los siete juguetes de moda de los Reyes Magos 2015. *La Voz Digital.es*. [en línea]. Cádiz. Día 02/01/2015 [Consulta: 17 febrero 2015]. Disponible en: http://www.lavozdigital.es/cadiz/201412/26/juguetes-demandados-cadiz-20141222155733-pr_1.html

AGUERRONDO, A., 2009. *Conocimiento complejo y competencias educativas*. Ginebra: UNESCO. [en línea]. Disponible en: http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/Publications/Working_Papers/knowledge_compet_ibewpci_8.pdf

AIMC, 2008. *Audiencia Infantil/Juvenil de Medios en España*. [en línea]. Madrid: aimc.es [Consulta: 23 febrero 2013]. Disponible en: <http://www.aimc.es/-Audiencia-Infantil-.html>

ALDRICH, C., 2005. *Learning by Doing: A Comprehensive Guide to Simulations, Computer Games, and pedagogy in elearning and other educational*.San Francisco CA: Pfeiffer.

AMNISTÍA INTERNACIONAL, 2002. *Videojuegos, ¿qué valores transmiten? Que no te den gato por ratón* [en línea]. Madrid: Amnistía Internacional. Sección española. Disponible en: <http://edualter.org/material/nadal2003/valores.pdf>

ARANDA, D. SÁNCHEZ-NAVARRO, J., 2009. *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*. UOC. Barcelona: UOC Press Comunicación.

ASAMBLEA GENERAL DE LAS NACIONES UNIDAS, 1948. *Declaración Universal de los Derechos Humanos* [en línea]. [Consulta: 14 de octubre 2014]. Disponible en: http://www.cnrha.msssi.gob.es/bioetica/pdf/Universal_Derechos_Humanos.pdf .

BALLESTA, J. CEREZO, C., 2011. Familia y escuela ante la incorporación de las tecnologías de la Información y la Comunicación. *Educación XX1* [en línea], **14**(2), pp. 133-156. [Consulta 12 junio 2014]. ISSN 1139-613X. Disponible en: www.redalyc.org/pdf/706/70618742006.pdf

BANDURA, A. ROSS, D. y ROSS, S.A., 1963. Transmissions of agressions through imitation o aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psycology* (63), pp. 575-582. En: ESTALLÓ, J.A. MASFERER, M.C., 2001. Efectos a largo plazo del uso de videojuegos. *Apuntes de Psicología* [en línea], **19**(1), pp. 161-174. [Consulta 13 mayo 2015]. ISSN 0231-3334. Disponible en: <http://www.cop.es/infocoponline/pdf/videojuegos.pdf>

BAWDEN, D., 2002. Revisión de los conceptos de alfabetización informacional y alfabetización digital. *Anales de Documentación* [en línea], **5**, pp. 361-408. [Consulta 16 mayo 2014]. ISSN 1697-7904. Disponible en: <http://revistas.um.es/analesdoc/article/viewFile/2261/2251>

BARLOVENTO COMUNICACIÓN. *Análisis televisivo 2014*. [en línea]. Madrid: Barlovento. [Consulta: 18 junio 2015]. Disponible en: <http://www.barloventocomunicacion.es/images/publicaciones/analisis-televisivo-2014-Barlovento.pdf>

BECTA, 2004. *Getting the most from your interactive whiteboard: a guide for secondary schools*. Warwick: Becta.

BELLI, S.; LÓPEZ RAVENTÓS, C., 2008. Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital* [en línea], 14, pp. 159-179. [Consulta 27 marzo 2015]. ISSN 1578-8946. Disponible en: dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2736172.pdf

BAWDEN, D., 2002. Revisión de los conceptos de alfabetización informacional y alfabetización digital. *Anales de Documentación* [en línea], 5, pp. 361-408. [Consulta 19 noviembre 2014]. ISSN 1697-7904. Disponible en: <http://revistas.um.es/analesdoc/article/viewFile/2261/2251>

BERENS, K. HOWARD, G., 2001. *A rough guide to Video gaming 2002*. London, New York: Rough Guides.

BETCHER, W., 1987. *Intimate play*. New York: Viking.

BLOGGIN ZENITH, 2015. *Estudio Zenith: Panorama de medios: segundo acumulado EGM 2015*. [en línea]. [Consulta: 10 junio 2013]. Disponible en: <http://blogginzenith.zenithmedia.es/estudio-zenith-panorama-de-medios-segundo-acumulado-egm-2015/>

BOCK, Ph. K., 1977. *Introducción a la moderna Antropología Cultural*. México: Fondo Cultura Económica.

BOGOYA, D., 2000. Una prueba de evaluación de competencias académicas como proyecto. En: BOGOYA, D. et al. *Competencias y proyecto pedagógico*. Santafé de Bogotá, D. C: Unibiblos.

BOLÍVAR, A., 1995. *La evaluación de valores y actitudes*. Madrid: Anaya

BOLÍVAR, A.; PEREYRA, M.A., 2006. El Proyecto DeSeCo sobre la definición y selección de competencias clave. Introducción a la edición española. En: RYCHEN, D.; SLAGANI, L., 2006. *Las competencias clave para el bienestar personal, social y económico*. Granada: Enseñanza Abierta de Andalucía, Consorcio Fernando de los Ríos Archidona; Málaga: Aljibe, pp. 1-33.

BRENTANO, F., 2002. *El origen del conocimiento moral*. Madrid: Tecnos.

BREZINKA, W., 1990. *La educación en una sociedad en crisis*. Barcelona: PPU.

BRINGUÉ, X.; SÁDABA, C., 2010. Niños y adolescentes españoles ante las pantallas: rasgos configuradores de una generación interactiva. *CEE Participación Educativa* [en

[línea], 15, pp. 86-104. [Consulta: 23 febrero 2015]. Disponible en: <http://www.mecd.gob.es/revista-cee/pdf/n15-bringue-sala.pdf>

BROWN, J., 2005. Incorporación de las tecnologías de información y comunicación en la docencia universitaria estatal costarricense: problemas y soluciones. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación* [en línea], 5(1). [Consulta: 14 marzo 2014]. ISSN 1409-4703. Disponible en: <http://revista.inie.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/viewFile/120/119>

BRUNER, J., 1984: *Acción, Pensamiento y Lenguaje*. Madrid: Alianza.

BUCKINGHAM, B.; SCALON, N., 2003. *Education, Entertainment and Learning in the Home*. London: Open University Press.

CÁCERES RECHE, M^a P.; HINOJO LUCENA, F.; AZNAR DÍAZ, I., 2005. El impacto de las TICs en la sociedad del milenio: Nuevas exigencias de los sistemas educativos ante la “alfabetización tecnológica”. *Revista Virtual Étí@net* [en línea], Año III (4), pp.177-190. [Consulta: 21 marzo 2014]. ISSN 1695-324X. Disponible en: <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero4/Articulos/Formateados/ELIMPACTO.pdf>

CAILLOIS, R., 2001. *Man, Play and Games Urbana*. Illinois: University of Illinois Press.

CAMERON, N. C., 2010. Understanding video games. *Self-designed major honors paper. Digital Commons Connecticut College*. Paper 1. [en línea]. [Consulta 12 julio 2015]. Disponible en: <http://digitalcommons.conncoll.edu/selfdesignedhp/1>

CÁNOVAS, G. (Dir), 2014. *Menores de edad y conectividad móvil en España: Tablets y Smartphones* [en línea]. [Consulta: 12 febrero de 2015]. Disponible en: http://www.diainternetsegura.es/descargas/estudio_movil_smartphones_tablets_v2c.pdf

CANTO-SPERBER, M.; DUPUY, J.P., 2004. Competencias para una buena vida y una buena sociedad. En: D.S. Rychen y L.H. Salganik (Eds.) *Definir y seleccionar las competencias fundamentales para la vida*. México: Fondo de Cultura Económica, pp. 128-169.

CARRERAS, L., 1995. *Cómo educar en valores*. Madrid: Narcea.

CASETTI, F.; DI CHIO, F., 1999. *Análisis de la televisión: Instrumentos, métodos y prácticas de investigación*. Barcelona: Paidós.

- CASTELLS, M., 2002. *La galaxia Internet*. Barcelona: Plaza&Janés.
- CASTRO, S.; GUZMÁN, B.; CASADO, D., 2007. Las TIC en los proceso de enseñanza y aprendizaje. *Laurus* [en línea], 13(23), pp. 213-234. [Consulta: 9 abril 2014]. ISSN 1315-883X. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- CENTRO DE INVESTIGACIONES SOCIOLOGICAS. *Barómetro de febrero 2014*[en línea]. Madrid: CIS. [Consulta: 11 marzo 2014]. Disponible en: http://www.cis.es/cis/export/sites/default/-Archivos/Marginales/3000_3019/3013/es3013mar.pdf
- CHATEAU, J., 1958. *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.
- CODINA, E. (et al), 2014. *Cómo triunfar en YouTube*. Barcelona: La Galera.
- CONFEDERACIÓN ESPAÑOLA DE ASOCIACIONES DE PADRES Y MADRES DE ALUMNOS, 2013. *CEAPA denuncia la sobrecarga de deberes escolares en casa*[en línea]. Madrid: CEAPA. [Consulta: 30 enero 2014]. Disponible en: <https://www.ceapa.es/content/ceapa-denuncia-la-sobrecarga-de-deberes-escolares-en-casa-0>
- COODEX TECH-MARKETING, 2015. Usuarios de Youtube en España y el mundo 2015. *Codex.es* [en línea]. Alicante. [Consulta: 12 de agosto 2015]. Disponible en: <https://www.coodex.es/usuarios-de-youtube-en-espana-y-el-mundo-2014/>
- CORNELLA, M. C., 1995. El videojuego. Algo más que un objeto de entretenimiento. *Comunicación y Pedagogía*, 135, pp. 20-27. ISSN 1136-7733.
- CORTINA, A., 1997. *Ciudadanos del mundo. Hacia una teoría de la ciudadanía*. Madrid: Alianza Editorial.
- CRAWFORD, C., 1984. *The Art of Computer Game Design*. BerkeleyCA: Osborne/McGraw-Hill. Disponible en: <https://archive.org/details/artofcomputergam00chri>
- CSIKSZENTMIHALYI, M., 1996. *Fluir (Flow)*. Barcelona: Kairós.
- CURRAN, S., 2004. *Game plan. Great Designs that changed the face of computer gaming*. Hove, UK: Rotovisión.
- D'ANGELO, O., 1996. *Provida. Autorrealización de la personalidad*. La Habana: Academia.

DAMASIO, A.R., 1996. *El error de Descartes. La emoción, la razón y el cerebro humano*. Barcelona: Crítica. Col. Drakontos.

DANS, E., 2014. La tecnología no mata... mata el no adaptarse a ella. *Enrique Dans* [en línea]. [Consulta 13-4-2016]. Disponible en:<https://www.enriquedans.com/2014/08/la-tecnologia-no-mata-mata-el-no-adaptarse-a-ella.html>

DE LA TORRE, A., 2007. El complejo de Mark Prensky. *A Bitácora de Aníbal de la Torre* [en línea]. [Consulta 15-5-2014]. Disponible en: http://adelat.org/el_complejo_de_mark_prensky

DEL RÍO, P. ÁLVAREZ A. DEL RÍO, M., 2004. *Pigmalión, Informe sobre el impacto de la televisión en la infancia*. Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje.

DELORS, J. (et al), 1996. *La educación encierra un tesoro* [en línea]. Madrid. Santillana-UNESCO. Disponible en: http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF.

DEPARTMENT OF EDUCATION AND ESCIENCE 1967. *The Plowden Report: Children and Their Primary School*. Londres: HMSO.

DESKINS, T.G., 2013. Stereotypes in video games and how they perpetuate prejudice. *McNair Scholars Research Journal* [en línea], **6**(1), pp. 19-36. [Consulta 12 abril 2016]. ISSN 2328-8914]. Disponible en: <http://commons.emich.edu/mcnair/vol6/iss1/5>

DEV 2015. *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2015* [en línea]. Madrid: Asociación Española de Empresas Productoras Y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV). [Consulta: 7 de agosto 2015]. Disponible en: <http://www.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20videojuegos%202015%20final%20low.pdf>

DOMÈNECH, J. GUERRERO, J., 2005. *Miradas a la educación que queremos*. Barcelona: Graó.

EGENFELDT-NIELSEN, S., 2005. Los videojuegos como herramienta de aprendizaje. En ARANDA, D. SÁNCHEZ-NAVARRO, J., 2009. *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*, pp. 185-209. Barcelona: UOC.

EL MUNDO.2014. Las noticias más destacadas de 2014, sección a sección.*Elmundo.es*. [en línea]. Madrid. Día 31/12/2014.[Consulta: 7 de agosto 2015]. Disponible en:

<http://www.elmundo.es/espana/2014/12/31/54a2d9f6ca474104288b4571.html>

EL PAÍS. 2014. Las 10 noticias más vistas de 2014 en elpais.com. *Elpais.com*. [en línea]. Madrid. Día: 26/12/2014. [Consulta: 7 de agosto 2015]. Disponible en: http://elpais.com/elpais/2014/12/26/actualidad/1419595038_083782.html

ELKONIN, D., 1985. *Psicología del juego*. Visor. Madrid.

ELZO, J. (codirector), 2006. *Valores sociales y drogas*. Madrid: FAD (Fundación de Ayuda contra la Drogadicción). Disponible en: <http://www.fad.es/sites/default/files/valores06.pdf>

ELZO J., 2004. La educación del futuro y los valores. *Debates de educación* [en línea] Barcelona: Fundación Jaume Bofill; UOC [Consulta: 4 diciembre 2014]. Disponible en: <http://www.uoc.edu/dt/esp/elzo0704.pdf>

ELZO, J.; SILVESTRE, M., 2010. *Un individualismo placentero y protegido. IV encuesta europea en valores en su aplicación a España*. Bilbao: Universidad de Deusto.

ESCÁMEZ, J., 2003. Pensar y hacer hoy educación moral. *Teoría de la educación, ayer y hoy* [en línea], 15, pp. 21-31. [Consulta: 7 febrero 2014]ISSN 1130-3743. Disponible en: http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/1130-743/article/viewFile/3019/3052

ESPAÑA, 1978. Constitución Española. *Boletín Oficial del Estado* [en línea], 29 de diciembre de 1978, 311, pp. 29315-29424. [Consulta: 12 junio 2013]. Disponible en: https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-1978-31229

ESPAÑA, 1990. Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre de 1990, de Ordenación General del Sistema Educativo, para la mejora de la calidad educativa (LOGSE). *Boletín Oficial del Estado* [en línea], 4 de octubre de 1990, 238, pp. 28927 a 28942. [Consulta: 17 octubre 2013]. Disponible en: <http://www.boe.es/boe/dias/1990/10/04/pdfs/A28927-28942.pdf>

ESPAÑA, 2002. Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación (LOCE). *Boletín Oficial del Estado* [en línea], 24 de diciembre de 2002, 307, pp. 45188 a 45220. [Consulta: 21 octubre 2013]. Disponible en: <https://www.boe.es/boe/dias/2002/12/24/pdfs/A45188-45220.pdf>

ESPAÑA, 2006. Ley Orgánica 2/200, de 3 de mayo, de Educación (LOE). *Boletín Oficial del Estado* [en línea], 14 de mayo de 2006, 106, pp. 17158 a 17207. [Consulta: 29 octubre 2013]. Disponible en: <https://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf>

ESPAÑA, 2010. Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. *Boletín Oficial del Estado* [en línea], 1 de abril de 2010, 79, pp. 30157 a 30209. [Consulta: 3 diciembre 2014]. Disponible en: <https://www.boe.es/boe/dias/2010/04/01/pdfs/BOE-A-2010-5292.pdf>

ESPAÑA, 2013. Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). *Boletín Oficial del Estado* [en línea], 10 de diciembre de 2013, 295, pp. 97858 a 97921. [Consulta: 4 diciembre 2013]. Disponible en: http://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2013-12886

ESPAÑA, 2014. Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado* [en línea], 3 de enero de 2015, 3, pp. 169 a 566. [Consulta: 10 enero 2014]. Disponible en: <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>

ESPAÑA, 2015. Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. *Boletín Oficial del Estado* [en línea], 29 de enero de 2015, 25, pp. 6986 a 7003. [Consulta: 16 febrero 2014]. Disponible en: <http://www.boe.es/boe/dias/2015/01/29/pdfs/BOE-A-2015-738.pdf>

ESTALLÓ, J.A., 1995. *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.

ESTALLÓ, J.A., 1997. *Psicopatología y Videojuegos* [en línea]. Barcelona: Institut Psiquiàtric. Dpto. de Psicología. [en línea]. Disponible en: <http://www.ub.edu/personal/videoju.htm>

ESTUDIO GENERAL DE MEDIOS, 2016. *Resumen general: Abril 2015 a Marzo 2016*[en línea].2015-2016. AIMC. [Consulta: 13 abril 2016]. Disponible en: <http://www.aimc.es/-Datos-EGM-Resumen-General-.html>

ETXEBERRÍA BALERDI, F., 2008. Videojuegos consumo y educación. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* [en línea], **9**(3), pp. 11-28 [Consulta: 7 junio 2015]. ISSN 1138-9737. Disponible en: http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_etxeberria.pdf

EUROPA PRESS, 2013. Los niños españoles ven más la televisión que los franceses, ingleses o alemanes. *Elmundo.es* [en línea]. Madrid. Día 16/09/2013. [Consulta: 28 de enero 2014]. Disponible en: <http://www.elmundo.es/elmundo/2013/09/16/television/1379345699.html>

EUROPA PRESS, 2015. Youtube solo para niños. *Elmundo.es* [en línea]. Madrid. Día 20/02/2015. [Consulta: 9 de agosto 2015]. Disponible en: <http://www.elmundo.es/tecnologia/2015/02/20/54e76c2ae2704e53108b45d4.html>

EURYDICE, 2002. *Las competencias clave. Un concepto en expansión dentro de la educación general obligatoria*. Madrid: Unidad española de Eurydice. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. [Consulta: 1 de diciembre 2014]. Disponible en: http://www.riic.unam.mx/01/02_Biblio/doc/CompetenciasClave.pdf

FERNÁNDEZ TILVE, M.D.; RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, J.; VIDAL PUGA, M.P., 2007. TIC y desarrollo profesional del profesorado. El caso de un centro de primaria. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado* [en línea], **22**(1), pp. 81-100. [Consulta: 23 mayo 2014], ISSN 0213-8646. Disponible en: <http://www.redalyc.org:9081/articulo.oa?id=27421107>

FERNÁNDEZ LOBO, I., 2004. Herramientas para la creación de videojuegos. *Comunicación y Pedagogía*, 199, pp. 71-77. En GROS, B., 2008. *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó

FERRÉS, J., 1995. Televisión, espectáculo y educación. *Revista Comunicar* [en línea], **4**, pp. 37-41. [Consulta: 23 abril 2015]. ISSN 1134-3478. Disponible en: <http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=4&articulo=04-1995-07>

FERRÉS, J., 1996. *Televisión subliminal: Socialización mediante comunicaciones inadvertidas*. Barcelona: Paidós Ibérica.

FERRÉS, J., 1998. Televisión, familia e imitación. *Revista Comunicar*[en línea], 10, pp. 10-39. [Consulta: 21 abril 2015], ISSN 1134-3478. Disponible en: <http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=10&articulo=10-1998-06>

FERRÉS, J., 2008. *La educación como industria del deseo. Un nuevo estilo comunicativo*. Barcelona: Gedisa.

FUENTES, J.; ORTEGA, J.; LORENZO, M., 2005. Tecnofobia como déficit formativo Investigando la integración curricular de las TIC en centros públicos de ámbito rural y urbano. *Revista Educar* [en línea], 36, pp. 169–180. [Consulta: 14 noviembre 2014]. ISSN 0211-819X. Disponible en: <http://www.redalyc.org/html/3421/342130825010/>

FRASCA, G., 2001. *Videogames of the Oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Tesis doctoral. Georgia: Institute of Techonology. Disponible en: <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>

FREUD, S., 1920. Más allá del principio del placer. En: *Obras Completas* (12ª ed.). Tomo XVIII, pp. 7 - 62. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

FROMM E., 1981. *El miedo a la libertad*. Barcelona: Paidós.

FRONDIZI, R., 1977. *¿Qué son los valores?*. México: Fondo de Cultura Económica. En: LARAMORENO, T., 2011. *Modelo educativo según valores de los idearios granadinos* [tesis doctoral]. Disponible en: <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/4410/1/Tesis.pdf>

FRONDIZI, R., 2016. *¿Qué son los valores? Breviarios*. México: Fondo De Cultura Económica.

FUNK, J.B., 1993. Reevaluating the Impact of Video Games. *Clinical Pediatrics* **32**(2), pp. 86-90. ISSN 0009-9228.

FURTH, H.G., 1992. *El conocimiento como deseo. Un ensayo sobre Freud y Piaget*. Madrid: Alianza, Col. Psicología.

FURTH, H.G., 1998. La efectividad y la teoría de Piaget. El conocimiento como deseo. *Cuadernos de Pedagogía* [en línea], 271, pp. 28-32. ISSN 0210-0630. [Consulta: 26 octubre 2014]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=36426>

GÁLVEZ MOZO, A. M^a.; TIRADO SERRANO, F., 2006. *Sociabilidad en pantalla. Un estudio de la interacción en los entornos virtuales*. Barcelona: UOC. Disponible en: <https://comunicacionunal.files.wordpress.com/2010/09/galvez-ana-sociabilidad-en-pantalla-uoc.pdf>

GARCÍA-VALCARCEL, A., 2000. El juego en soporte informático: Una reflexión crítica. *Revista Comunicación y Pedagogía*, 168, pp. 43-53. ISSN 1136-7733.

LACASA, P.; GARCÍA PERNIA, M.R.; MARTÍNEZ BORDA, R., 2012. Los videojuegos en el aula: aprender a resolver problemas. *Revista Infancias Imágenes* [en línea], 11(1) pp. 60-67. [Consulta: 9 julio 2015]. ISSN 1657-9089. Disponible en: dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4817192.pdf

GEE, J.P., 2004. *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Archidona: Aljibe, Colección Aulae, 4.

GILSTER, P., 1997. *Digital literacy*. New York: Wiley.

GÓMEZ, J. ASSIS, M., 2012. *Estudio Videojuegos, educación y desarrollo infantil. Fase cuantitativa*. Estudio para ADESE N°: 10376. Madrid: AEVI. [Consulta: 17 febrero 2015]. Disponible en: <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/10376-Informe-Adese-Fase-Cuantitativa-200120121.pptx>

GONZÁLEZ BUENO, G.; BELOS, A.; ARIAS, M., 2014. *La infancia en España 2014. El valor social de los niños: hacia un Pacto de Estado por la Infancia* [en línea]. Unicef Comité Español. [Consulta: 5 de abril 2014]. Disponible en: http://www.unicef.es/sites/www.unicef.es/files/infancia-espana/unicef_informe_la_infancia_en_espana_2014.pdf

GOODY, J., 2004. Competencias y educación: diversidad contextual. En; D.S. Rychen y L.H. Salganik (Eds.). *Definir y seleccionar las competencias fundamentales para la vida*. México: Fondo de Cultura Económica, pp. 302-325.

GREENFIELD, P.M., 1996. Video Games as Cultural Artifacts. En: GREENFIELD, P.M.; COCLING, R.R. (ed.), 1996. *Interacting with Video*. Norwood, NJ: Ablex Publishing.

GROS, B., 2000. La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa* [en línea], (12). [Consulta: 25 de mayo de 2014]. ISSN 1135-9250. Disponible en: <http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.html>

GROS, B.; GRUP F9., 2004. *Pantallas, juegos y alfabetización digital*. Bilbao: Desclée de Brouwer.

GROS, B., 2008. *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó.

GROS, B., 2009. Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación* [en línea], 7(1), pp. 251-264. [Consulta 27 julio 2015]. ISSN 1989-600X. Disponible en: http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a17_Certezas_e_interrogantes_acerca_del_uso_de%20los_videojuegos_para_el_aprendizaje.pdf

GROOS, K., 1901. *The play of man*. Nueva York: Appleton.

GRUP F9., 2000a. Jugar con el ordenador, también en la escuela. *Cuadernos de Pedagogía*, 291, pp.52-54. ISSN 0210-0630.

GUTIÉRREZ MARTÍN, A., 2003. *Alfabetización digital: algo más que ratones y teclas*. Barcelona: Gedisa

GUTIÉRREZ MARTÍN, A., 2007. Integración Curricular de las TIC y educación para los medios. *Revista Iberoamericana de Educación* [en línea], (45), pp. 141-156. [Consulta: 16 noviembre 2014]. Disponible en: <http://rieoei.org/rie45a06.pdf>

HALL, S., 1904. *Adolescence*. Nueva York: Appleton.

HALLAK, J., 2003. Globalización, derechos humanos y educación. En NÚÑEZ, L. y ROMERO, C. (eds.) *Evaluación de políticas educativas. Actas del VIII Congreso Nacional de Teoría de la Educación*. Sevilla: Cite, pp. 127-142.

HUERTAS, A., 2002. *La audiencia investigada*. Barcelona: Gedisa.

HUIZINGA, J., 1950. *Homo Ludens: a Study of the Play Element in Culture*. Boston, MA: BeaconPress.

HUIZINGA, J., 2004. *Homo Ludens*. Madrid. Alianza.

INED21, 2014. *Entrevista a Javier Tourón*. [en línea]. [Consulta: 13 de junio 2015]. Disponible en: <http://ined21.com/p6745/>

INSTITUTO DE POLÍTICA FAMILIAR, 2010. *Informe evolución de la familia en España 2010* [en línea]. Madrid: IPF. [Consulta: 4 de julio 2012]. Disponible en: <http://www.thefamilywatch.org/doc/doc-0123-es.pdf>

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA, 2011. *Cifras de población y censos demográficos* [en línea]. Madrid: INE [Consulta: 6 de julio 2012]. Disponible en: http://www.ine.es/inebmenu/mnu_cifraspob.htm#1

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA, 2014. *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares* [en línea]. Madrid. INE [Consulta: 17 de marzo 2015]. Disponible en: <http://www.ine.es/prensa/np864.pdf>

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO, 2015. [en línea]. Madrid: INTEF [Consulta: 12 junio 2015]. Disponible en: <http://educalab.es/intef>

JACQUIN, G., 1958. *La educación por el juego*. Madrid: Atenas.

JOHNSON, L. ADAMS BECKER, S. ESTRADA, V. FREEMAN, A., 2014. *NMC Horizon Report: 2014 K-12 Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium. Disponible en: <http://cdn.nmc.org/media/2014-nmc-horizon-report-k12-EN.pdf>

JUUL, J., 1999. *A clash between game and narrative*. MA Tesis de Máster. [Consulta: 15 de junio 2014]. Disponible en: <https://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>

JUUL, J., 2005. *Half-Real. Videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press.

KAFAI, Y., 1998. Video game designs by girls and boys: variability and consistency of gender differences. En: Cassell, J; Jenkins, H: *From Barbie to Mortal kombat*.

Cambridge, MA: MIT Press, pp. 90-117. Disponible en: <https://www.gse.upenn.edu/c4ls/sites/gse.upenn.edu.c4ls/files/pdfs/Kafaimit.pdf>

KANKAANRANTA, M.; NEITTANMÄKI, P., 2008. *Desing and Use of Serious games*. Dordrecht: Springer.

KANT, M., 1785. *Grundlegungzur Metaphysik der Sitten*. Riga. Primeras ediciones: *Fundamentación de la metafísica de las costumbres*. Madrid, 1921. Disponible en: http://pmrb.net/books/kantfund/fund_metaf_costumbres_vD.pdf

KOSTER, R., 2004. *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale, AZ: Paraglyph.

KOZAK, D. LION, C., 2005. Redes y escuela: ¿Dentro o fuera? Falsos dilemas sobre las TIC y su influencia en niños/ as y Jóvenes. *V Congreso Internacional Virtual de Educación*. Islas Baleares.

KYMLICKA, W., 1996. *Ciudadanía intercultural*. Barcelona: Paidós.

L'ECUYER, C., 2012. *Educar en el asombro*. Barcelona: Plataforma.

LA NUEVA ESPAÑA 2004. Candy Crush: claves de su éxito. El popular juego, el más descargado en 2013 en Apple, sigue siendo una de las apps preferidas de los usuarios. *Lne.es*. [en línea]. Asturias. Día 16/042014. [Consulta: 16 julio 2015]. Disponible en: <http://www.lne.es/vida-y-estilo/tecnologia/videojuegos/2014/04/11/candy-crush-razones-exito/1570223.html>

LANIADO, N.;PIETRA, G., 2005. *Videojuegos, Internet y televisión*. Barcelona: Paidós.

LARROUY, D., 2014. Estos son los juguetes preferidos estas navidades. *Cinco Días.com*. [en línea]. Día 18/12/2014.[Consulta: 13 de enero 2015]. Disponible en: http://cincodias.com/cincodias/2014/12/18/empresas/1418930455_027609.html

LE DIBERDER, A.; LE DIBERDER, F., 1998. *L'univers des jeuxvidéo*. París: La Découverte.

LEVITT. T., 1983. Globalization of Markets. *Harvard Business Review*, 3, pp. 92-102. ISSN 0017-8012.

LÉVY, P., 1998. *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México: Anthropos Editorial,

- LOCKE, J., 1986. *Algunos pensamientos sobre la educación*. Madrid: Akal, S.A.
- LOCKE, J., 1999. *Ensayo sobre el entendimiento humano*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica, Traducido del inglés por Edmundo O'Gorman.
- LEE, C., 1977. *The Growth and Development of Children*. Londres: Logman. (Trad. Cast: *Crecimiento y madurez del niño*. 1984. Madrid: Narcea.
- LEVIS, D., 1997. *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós.
- LICONA VEGA, A.L.; PICCOLOTTO CARVALHO, D., 2003. *Algunas reflexiones sobre los videojuegos*. [en línea]. [Consultado 3 mayo 2015]. Disponible en <http://gte2.uib.es/edutec/sites/default/files/congresos/edutec99/paginas/19.html>
- LÓPEZ CARRASCO, M.A., 2013. *Aprendizaje, competencias y TIC*. México: Pearson.
- LUENGO, M., 2008. El producto cultural: claves epistemológicas de su estudio. *Zer* [en línea], 24, pp. 317-335. [Consulta: 6 junio 2013]. ISSN: 1137-1102. Disponible en: <http://www.ehu.eus/zer/hemeroteca/pdfs/zer24-15-luengo.pdf>
- MAALOUF, A., 1999. *Identidades asesinas*. Madrid: Alianza Editorial.
- MALES, M., 1999. *Framing Youth*. New York: Basic books.
- MALONE T.W., 1981. Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*, [en línea] 4, pp. 333-369. ISSN 1551-6709. [Consulta 19 agosto 2015]. Disponible en: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.455.9328&rep=rep1&type=pdf>
- MARÍA MARCOS, M^a L., (1985-1987): *La actividad lúdica en la edad preescolar: su influencia en la educación cognitiva*. Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación. Tea.
- MARÍAS, J., 1985. *Historia de la Filosofía*. Madrid: Alianza Editorial.
- MARÍAS, J., 1995. *Tratado sobre lo mejor*. Madrid: Alianza Editorial.
- MARÍN, I., 2009. Jugar, una necesidad y un derecho. *Aloma Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport* [en línea], (25), pp. 233-249 [Consulta: 12 junio 2014]. ISSN 1138-3194. Disponible en: <http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/view/144634/196454>

MARÍN IBÁÑEZ, R., 1976. *Valores, objetivos y actitudes en educación*. Valladolid: Miñón.

MARQUÉS, P., 2000. Videojuegos: Efectos psicológicos. *Revista de Psiquiatría Infantil y Juvenil*, 2, 1996, pp. 106-116. ISSN 1130-9512.

MARTÍN, A. (et al), 1995. *Actividades lúdicas. El juego, alternativa de ocio para jóvenes*. Madrid: Popular.

MARTÍNEZ, M., 1998. *El contrato moral del profesorado*. Bilbao: Descleé de Brouwer.

MARTÍNEZ, M., 2011. Educación y ciudadanía en sociedades democráticas: hacia una ciudadanía colaborativa. En: FUNDACIÓN SM-OEI (ed). *Educación, valores y ciudadanía*. Disponible en:<http://www.oei.es/metas2021/valoresm.pdf>

MARTÍNEZ, M., 2000. *Pedagogía dos valores en Galicia. Construcción de valores y proceso educativo*. En: SANTOS REGO, M. (ed.). Santiago de Compostela. ICE da USC, pp. 39-69

MARTÍNEZ, M.; BUJONS, C., 2001. *Un lugar llamado escuela: en la sociedad de la información y la diversidad*. Barcelona: Ariel.

MARTÍNEZ, M., 2010. Educación y ciudadanía en sociedades democráticas: hacia una ciudadanía colaborativa. En: TORO, B.;TALLONE A. (coord.), 2010. *Educación, valores y ciudadanía*. Madrid: OEI-Fundación SM., pp. 59-71

MARTÍNEZ, M. HOYOS, G. (coord.). 2006a. *La formación en valores en sociedades democráticas*. Barcelona: Octaedro.

MARTÍNEZ, M. HOYOS, G., 2006b. *¿Qué significa educar en valores hoy?*. Barcelona: Octaedro.

MASSOT, P.; FEISTHAMMEL, D., 2003. *Seguimiento de la competencia y de la formación*. Madrid: Ediciones AENOR.

MATURANA, H., 2003. *Amor y juego: Fundamentos olvidados de lo humano. Desde el patriarcado a la democracia* (6º edición). Chile: Comunicaciones Norestee.

MCFARLENE, A. (et al), 2002. *Report on the educational use of games*. Cambridge: Teem, Departament for education and skills. [en línea]. Disponible en: <http://bit.ly/1Q9FDXi>

MCLUHAN, M.; POWERS, B., 1993. *La aldea global*. Barcelona: Gedisa.

MEGGS, P., 1992. Will video games devour the world?. *Print*, 48, pp. 24-33.

MÉNDEZ, J., 2001. *¿Cómo educar en valores?*. Madrid: Síntesis.

NEWMAN, J., 2012. *Playing with videogames*. London: Routledge.

MICHELET, A., 1986. El maestro y el juego. *Perspectivas*, XVI.(1), pp. 117-126. ISSN 0304-3053.

MITCHELL, A.; SAVILL-SMITH, C., 2005. *The use of computer and video games for learning. A review of the literature*. London: Learning and Skills Development Agency.

MOMIMÓ, J.M.; SIGALÉS, C.; MENESES, J., 2008. *La escuela en la sociedad red. Internet en la educación primaria y secundaria*. Barcelona: Ariel.

MONTERO, E. (coord.); RUIZ, M.; DÍAZ, B., 2010. *Aprendiendo con videojuegos: Jugar es pensar dos veces*. Madrid: Narcea. Colección Educación Hoy.

MONTERO-ALCAIDE, A., 2009. *Las competencias en educación*. Sevilla: Guadalquivir.

MORÍN, E., 2000. *Los siete saberes necesarios a la educación del futuro*. Caracas: UNESCO/IESALC.

MUJINA, V., 1975. *Psicología de la edad preescolar*. Madrid: Pablo del Río.

MUÑOZ, J., 1998. *Materiales para ética ciudadana*. Barcelona: Ariel.

MURAS, S.; HERNANZ, B., 2011. *Estudio Videojuegos, educación y desarrollo infantil. Fase cualitativa*. Estudio para ADESE N°: 10371. Madrid: AEVI. [Consulta: 19 febrero 2015]. Disponible en: <http://documents.mx/documents/estudio-videojuegos-educacion-y-desarrollo-infantil-56b492ea46ab1.html>

MURRAY, J., 1997. *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós Ibérica.

NACIONES UNIDAS DERECHOS HUMANOS, 1976. Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales. *Asamblea General de la Naciones Unidas en su resolución 2200 A (XXI)* [en línea]. [Consulta 30 octubre 2014]. Disponible en: <http://www.ohchr.org/SP/ProfessionalInterest/Pages/CESCR.aspx>

NUSSBAUM, M. (et al), 1999. Diseño, desarrollo y evaluación de videojuegos portátiles educativos y autorregulados. *Ciencia al Día Internacional*, 3(2), pp. 1-20. ISSN 0717-3849.

OCDE, 2014. *Does homework perpetuate inequities in education? PISA in Focus* [en línea]. [Consulta 23 de junio 2015]. Disponible en: http://www.oecd-ilibrary.org/education/does-homework-perpetuate-inequities-in-education_5jxrhqhtx2xt-en

OCDE, 2014. *Panorama de la educación 2004. Indicadores de la OCDE*. Madrid: Fundación Santillana. Disponible en: <http://www.oecd-ilibrary.org/content/book/eag-2014-es>

OBSERVATORIO NACIONAL DE LAS TELECOMUNICACIONES Y DE LA SI, 2015. *Informe Anual del sector de los Contenidos Digitales en España* [en línea]. Madrid: ONTSI. [Consulta: 28 julio 2015]. Disponible en: http://www.ontsi.red.es/ontsi/sites/default/files/informe_anual_del_sector_de_los_contenidos_digitales_edicion_2015.pdf

ORTEGA, P.; MÍNGUEZ, R.; GIL, R., 1996. *Valores y educación*. Barcelona: Ariel.

ORTEGA, P., 2005. Pedagogía social y pedagogía escolar: La educación social en la escuela. *Revista de Educación* [en línea], (336), pp. 111-127. [Consulta: 15 enero 2014]. ISSN 0034-8082. Disponible en: http://www.revistaeducacion.mec.es/re336/re336_07.pdf

ORTEGA Y GASSET, J., 2004. *Introducción a un estimativa: ¿Qué son los valores?*. Madrid: Encuentro.

PADILLA, M., 2002. *Técnicas de persuasión en la televisión*. Madrid: Laberinto.

PAN EUROPEAN GAM INFORMATION. [en línea]. Madrid: PEGI. [Consulta: 10 mayo 2014]. Disponible en: <http://www.pegi.info/es/index/id/86>

PAPERT, S., 1981. *Desafío a la mente. Computadoras y Educación*. Buenos Aires: Galápago.

PAPERT, S., 2001. Subirse al árbol no es la forma correcta de llegar a la luna. En: *Actas del II Segundo Foro Internacional de la Cultura Digital: Brecha Digital*. Disponible en: <http://neoparaiso.com/logo/seymour-papert/FCD02-2.2.B-03-SeymourPapert.pdf>

PÉREZ ALONSO-GETA, P. (dir.), 2010. *Estudio sobre el comportamiento de los consumidores de juegos y juguetes (8-12 años): Valores, perfiles y preferencias*. Valencia: Generalitat Valenciana, Impiva; Unión Europea: Fondo Europeo de Desarrollo Regional. [Consulta 13 de marzo 2014]. Disponible en: http://www.observatoriodeljuego.es/db_archivos/11_4.pdf

PÉREZ ALONSO-GETA., 1996. *Valores y Pautas de crianza familiar*. Madrid: Ediciones S.M.

PERRENOUD, P., 2004. *Diez nuevas competencias para enseñar. Invitación al viaje*. Barcelona: Graó&México, Secretaría de Educación Pública (trad. en español de Dix nouvelles compétences pour enseigner. Invitation au voyage. París: ESF. 1999.

PIAGET, J., 1932. *El juicio moral en el niño*. Madrid: F. Beltrán.

PIAGET, J., 1946. La formación del símbolo en el niño. México. Fondo de cultura económica. En: ORTEGA, R. 1991. Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Revista Infancia y Aprendizaje* [en línea], 55, pp. 87-102. [Consulta: 6 junio 2013]. ISSN 0210-3702. Disponible en: dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/48377.pdf

PISCITELLI, A., 1997. *Des)-haciendo ciencia: creencias, cultura y conocimiento*. Buenos Aires: Los Libros del Riel.

PISCITELLI, A., 2006. Nativos e inmigrantes digitales. ¿Brecha generacional, brecha cognitiva, o las dos juntas y más aún? *Revista Mexicana de Investigación Educativa* [en línea], 11(28), pp. 179-185. [Consulta: 7 mayo 2015]. ISSN 1405-6666. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/140/14002809.pdf>

PISCITELLI, A., 2008. Nativos digitales. *Contratexto* [en línea], (16), pp. 43-56. ISSN 1025-9945. [Consulta: 16 mayo 2015]. Disponible en:

[http://fresno.ulima.edu.pe/sf/sf_bdfde.nsf/OtrosWeb/CONT16PISCITELLI/\\$file/02-contratexto16%20PISCITELLI.pdf](http://fresno.ulima.edu.pe/sf/sf_bdfde.nsf/OtrosWeb/CONT16PISCITELLI/$file/02-contratexto16%20PISCITELLI.pdf)

PISCITELLI, A., 2009. *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Santillana, Aula XXI.

PLANELLS, A.J., 2015. *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.

PRENSKY, M., 2001. Digital Natives, digital immigrants. *On the Horizon* [en línea], **9**(5). [Consulta: 11 junio 2015]. Disponible en: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives.%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

PRENSKY, M., 2001. *Digital game based learning*. New York: McGrawHill Press.

PRENSKY, M., 2004. *The Emerging online Life of the Digital Native*. Prensky website. [en línea]. [Consulta 17 julio 2015]. Disponible en: http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-The_Emerging_Online_Life_of_the_Digital_Native-03.pdf

PRENSKY, M., 2014. *No me molestes, mamá, ¡estoy aprendiendo!* Madrid: Ediciones SM.

PUGGELLI, F.C., 2003. I videogiochi e il processo di socializzazione. En; MARAGLIANO, R.; MELAI, M.; QUADRIO, A. *Pedagogia y videogame*. pp.115-125. Milán: Disney Libri.

QUINTANA CABANAS, J.M., 1992. Educación en valores y diseño curricular. En: LOGSE. *Perfiles para una nueva educación*. ICE de la Universidad de Granada, pp. 15-26.

QUINTANA CABANAS, J.M., 1998. *Pedagogía Axiológica. La educación ante los valores*. Madrid: Dykinson.

RADIO TELEVISIÓN ESPAÑOLA, 2011. No me molestes mamá, estoy aprendiendo. RTVE.es. [en línea]. Madrid. Día 24/07/2011. [Consulta: 3 agosto 2015]. Disponible en: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/redes/redes-20-no-molestes-mama-estoy-aprendiendo/953666>

REIG, D., 2012. *Socionomía*. Barcelona: Deusto.

REIG, D.; VÍLCHEZ, F., 2013. *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*. Madrid: Fundación Telefónica y Fundación Encuentro.

RHEINGOLD, H., 2008. Using Participatory Media and Public Voice to Encourage Civic Engagement. *Civic Life Online: Learning How Digital Media Can Engage Youth* [en línea]. Edited by W. Lance Bennett. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press. pp.97-118. doi: 10.162/dmal.9780262524827.097

RODRÍGUEZ, E. (coord.), 2002: *Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos (FAD)* [en línea]. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales (INJUVE). Disponible en: <http://www.fad.es/sites/default/files/videojuegos.pdf>

ROEGIERS, X., 2010. Una pedagogía de la integración. Competencias e integración de los conocimientos de la enseñanza. México: Fondo de Cultura Económica. En: LÓPEZ CARRASCO, M.A. 2013. *Aprendizaje, Competencias y TIC*. México: Pearson Educación.

ROUSE, R., 2001. *Game Design Theory and Practice* [en línea] (2ª ed.). Texas: Wordware Publishing. Disponible en: <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/5-game-design-theory-and-practice.pdf>

RUIZ PALMERO, J., 2005. Transformación de las TIC en la práctica docente. V *Congreso Internacional Virtual de Educación*. Islas Baleares.

RUSKOFF, D., 1994. *Media Virus*. Random House Publishing Group.

RÜSSEL, A., 1985. *El juego de los niños*. Barcelona: Herder.

RYCHEN, D. S.; SALGANIK, L.H., 2001. *Defining and selecting key competencies* [en línea]. OCDE. Disponible en: <http://www.oecd.org/pisa/35070367.pdf>

RYCHEN, D. S.; SALGANIK, L.H., 2003. *Key competencies for a successful life and a well-functioning society* [en línea]. OCDE. Disponible en: <http://www.oecd.org/edu/skills-beyond-school/definitionandselectionofcompetenciesdeseco.htm>

RYCHEN, D. S.; SALGANIK, L.H., 2006. *Las competencias clave para el bienestar personal, social y económico*. Archidona (Málaga): Aljibe y Consorcio Fernando de los Ríos, pp. 91-126.

SAGAN, C., 1997. *El mundo y sus demonios. La ciencia como una luz en la oscuridad*[en línea]. Barcelona: Planeta. Disponible en: http://paranoideo.com/upload/carl_sagan_-_mundo_demonios.pdf

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E., 2004. *Rules of Play: game design fundamentals*. Cambridge Londres: MIT Press.

SÁNCHEZ-CARBONELL, X.; CASTELLANA, M.; GRANER C.; BERANUY, M., 2007. El adolescente ante las tecnologías de la Información y la Comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo* [en línea], **28**(3), pp. 196-204. [Consulta: 9 abril 2015]. ISSN 0214-7823. [Consulta 17 julio 2015]. Disponible en:<http://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/1503.pdf>

SÁNCHEZ NORIEGA, J.L., 1997. *Crítica de la seducción mediática*. Madrid: Tecnos.

SANGER, J., 2000. Un recurso educativo. *Cuadernos de Pedagogía*, 291, pp. 63-65. ISSN 02100630.

SAVATER, F., 2002. *El valor de educar*. 16ª ed, Barcelona: Ariel.

SAWYER, B., 2007. Serious Games: Broadening games impact beyond entertainment. *Computer Graphics Forum*, **26**(3), pp. 243-724. ISSN 1467-8659.

SCHELER, M., 1941. *Ética. Nuevo ensayo de fundamentación de un personalismo ético*. Madrid: Revista de Occidente. Tomo I.

SCOTT, D. DAVID, J., 1980. *Estrategias para la Creatividad*. Buenos Aires: Paidós.

SEIJO, 2009. Los valores desde las principales teorías axiológicas: Cualidades a prioriísticas e independientes de las cosas y los actos humanos. *Clío América* [en línea], Año 3, 6, pp. 152 – 164. ISSN 2389-7848 [Consulta 27 mayo 2015]. Disponible en: dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5114848.pdf

SERRANO COBOS, J., 2011. Diseño web para niños. *Fundeu.es*. [en línea]. Madrid: FUNDÉUBVA. #EscribirenInternet. [Consulta: 9 mayo 2015]. Disponible en: <http://www.fundeu.es/escribireninternet/disenio-web-para-ninos/>

SHERRY, J., 2004. Flow and media enjoyment. *Communication Theory* [en línea], **14**(4) pp. 328-347. [Consulta: 30 abril 2015]. ISSN 1468-2885. Disponible en: <http://icagames.comm.msu.edu/flow.pdf>

SHERRY, J.; LUCAS, K.; RECHTSTCINER, S.; BROOKS, C.; WILSON, B., 2001. Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. Paper *International Communication Association Annual Convention*. Washington, D.C.

SHIELDS, M., 2014. Teens love YouTube, even though it's not for kids. *wsj.com*. [en línea]. New York. Día 01/12/2014 [Consulta: 7 agosto 2015]. Disponible <http://blogs.wsj.com/cmo/2014/12/01/tweens-love-youtube-even-though-its-not-for-kids/>

SIGALÉS, C.; MOMINÓ, J.; MENESES, J.; BADÍA, A., 2008. *La integración de internet en la educación escolar española: situación actual y perspectivas de futuro*. Barcelona: UOC. Disponible en: http://www.uoc.edu/in3/integracion_internet_educacion_escolar/esp/pdf/informe_escuelas.pdf

SPACK, P., 1986. *Gossip*. Chicago: University of Chicago Press.

SPARIUOS, M., 1989. *Dionisus Reborn*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press.

SPENCER, H., 1983. Ensayo sobre pedagogía. Madrid: Akal. En: MÉNDEZ GIMÉNEZ, A., 2003. *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.

STEPHENSON, W., 1967. *The play theory of mass communication*. Chicago: University of Chicago Press.

TAPSCOTT, D., 1988. *Growing up digital*. New York: McGraw-Hill.

TASCÓN, M. (et al), 2012. *Escribir en Internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales*. Barcelona: Fundéu BBVA. Galaxia Gutenberg

THIEBAUT, C., 2004. ¿Qué no es educar en valores? El caso de la responsabilidad. En: HOYOS, G.; MARTÍNEZ, M.; *¿Qué significa educar en valores hoy?* Barcelona: Ocatadro-OEI, pp. 77y ss.

TICHING, 2014. Marc Prensky: Debemos descubrir la pasión de cada estudiante. *Tiching.es*. [en línea]. Madrid. Día 05/06/2014 [Consulta: 13 junio 2015]. Disponible en: <http://blog.tiching.com/marc-prensky-debemos-descubrir-la-pasion-de-cada-estudiante/>

TISSERON, S., 2006. *Internet, videojuegos, televisión: Manual para padres preocupados*. Barcelona: Graó.

TOBÓN, S., 2001. *Aprender a emprender. Un enfoque curricular*. Medellín: Funorie.

TOBÓN, S., 2002. *Modelo pedagógico basado en competencias*. Medellín: Corporación Lasallista.

TOBÓN, S., 2005. *Formación basada en competencias. Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Bogotá: ECOE Ediciones.

TOBÓN, S., 2006a. *Las competencias en la educación superior. Políticas de calidad*. Bogotá: ECOE.

TOBÓN, S., 2006b. *El diseño del plan docente en información y documentación acorde con el espacio europeo de educación superior*. Madrid: Editorial Universidad Complutense de Madrid.

TOBÓN, S., 2008. *Gestión curricular y ciclos propedéuticos*. Bogotá: ECOE.

TOLES, T., 1985. Video Games and American Military Ideology. *Arena Review*, 9(1), pp. 58-76. ISSN 0735-1267.

TORCAL, M., 2011. *Resultados de la Quinta Edición de la Encuesta Social Europea*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. [Consulta: 13 de julio 2015]. Disponible en: http://www.upf.edu/ess/_pdf/5a-ola/Datos/ResultadosQuintaEdicion_FINAL.pdf.

TOURIÑÁN, J. M., 1977. La estimación personal del valor y su sentido pedagógico. *Revista de Ciencias de la Educación* [en línea], 90, pp. 271-282. [Consulta: 30 mayo 2014]. ISSN 0210-9581. Disponible en: http://www.dondestalaeducacion.esmiweb.es/trayectoria-profesional/generica_4/1-articulos.html

TOURIÑÁN, J. M., 2003. Sociedad civil y educación de la conciencia moral. *Teoría de la Educación. Revista interuniversitaria* [en línea], 15, pp. 213-234. [Consulta: 14 abril 2014]. ISSN 1130-3743. Disponible en: http://gredos.usal.es/xmlui/bitstream/handle/10366/71943/Sociedad_civil_y_educacion_de_la_concien.pdf?sequence=1

TOURIÑÁN, J.M., 2005. Educación en valores, educación intercultural y formación para la convivencia pacífica. *Revista Galega do Ensino* [en línea], 47, pp. 1041-1102 y 1367-1418.[3 junio 2014]. ISSN 1133-911X. Disponible en: [http://webspersoais.usc.es/export/sites/default/persoais/josemanuel.tourinan/descargas/ED EN VALORES ED INTERCULTURAL.pdf](http://webspersoais.usc.es/export/sites/default/persoais/josemanuel.tourinan/descargas/ED_EN_VALORES_ED_INTERCULTURAL.pdf)

TOURIÑÁN, J.M., 2008. *Posibilidad y necesidad de la educación en valores*. La Coruña: Netbiblo.

TOURÓN, J.; SANTIAGO, R.; DÍEZ, A., 2014. *The Flipped Classroom: Cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje* [en línea]. Barcelona: Editorial Grupo Océano. Disponible en: <http://www.digital-text.com/wp-content/uploads/2015/03/FlippedClassroom.pdf>

TOURÓN, J., 2003. Qué es y qué no es la Flipped Classroom: aclarando conceptos (2). *Javiertouron.es* [en línea]. La Rioja. Día 01/07/2013 [Consulta: 14 de julio 2015]. Disponible en: <http://www.javiertouron.es/2013/07/que-es-y-que-no-es-la-flipped-classroom.html>

TRECEBITS2015. Los 10 vídeos más vistos de Youtube en España. *Trecebits.com*. [en línea]. Día 07/06/2015 [Consulta: 7 agosto 2015]. Disponible <http://www.trecebits.com/2015/06/07/los-10-videos-mas-vistos-de-youtube-en-espana/>

TRILLA, J., 1992. La actitud del profesor en el aula ante los conflictos de valor. *Comunicación, Lenguaje y Educación* [en línea], 15, pp. 33-38. [Consulta: 13 enero 2014]. ISSN 0214-7033. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/126268.pdf>

TURNER, V., 1969. *The ritual process*. New York: Aldine.

UNESCO, 2005. *Hacia las sociedades del conocimiento*. UNESCO: París. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>

UNICEF, 2006. *Convención sobre los Derechos del Niño*. Asamblea General de las Naciones Unidas. 1989. [Consulta: 9 marzo 2014]. Disponible en: http://www.unicef.es/sites/www.unicef.es/files/CDN_06.pdf

UNIÓN EUROPEA, 2006. Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje

permanente (2006/962/CE). *Diario Oficial de la Unión Europea* [en línea], 30 de diciembre de 2006. [Consulta 12 junio 2013]. Disponible en: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962&from=ES>

VALVERDE, J.; GARRIDO, M.C.; SOSA, M.J., 2010. Políticas educativas para la integración de las TIC en Extremadura y sus efectos sobre la innovación didáctica y el proceso enseñanza-aprendizaje: la percepción del profesorado. *Revista de Educación* [en línea], (352). Mayo-Agosto 2010, pp. 99-124. [Consulta 3 julio 2014]. ISSN 1988-592X. Disponible en: http://www.revistaeducacion.educacion.es/re352/re352_05.pdf

VACA, M., 1987. *El cuerpo entra en la escuela*. Salamanca: ICE.

VASCO, C.E., 2003. Objetivos específicos, indicadores de logros y competencias ¿y ahora estándares?. *Educación y Cultura*, 62, pp: 33-41. ISSN 1135-6405.

VENDRELL FERRAN, I., 2012. La ética de las emociones de Francisco Brentano. *Anuario filosófico* [en línea], 45(1), pp. 146-173. [Consulta 6 marzo 2014]. ISSN 0366-5215. Disponible en: <https://www.uni-marburg.de/fb03/philosophie/institut/mitarbeiter/vendrell/vendrell-brentano.pdf>

VYGOTSKY, L. S., 1966: El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño. *Cuestiones de Psicología*, 6, pp. 62-75.

VYGOTSKY, L.S., 1986. Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas. *Psicolibro* [en línea]. Disponible en: <http://www.aacounselors.org.ar/adjuntos/Biblioteca%20AAC/Lev%20S%20Vygotsky%20%20Pensamiento%20y%20Lenguaje.pdf>

WALLON, H., 2000. *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Editorial Crítica.

WEINERT, F.E., 2004. Concepto de competencia: una aclaración conceptual. En: RYCHEN, D.S.; SALGANIK, L.H. (eds.). *Definir y seleccionar las competencias fundamentales para la vida*. México: Fondo de Cultura Económica, pp. 94-127.

WILSON, C.; GRIZZLE, A.; TUAZON, R. (et. al.), 2011. *Alfabetización mediática e informacional. Currículum para profesores*. Quito: UNESCO.

Anexos

Anexo I. Videojuegos de Boing

Nombre: Escuela de princesas.

Personaje: Barbie.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa. Boing lo cataloga aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades, principalmente para los más pequeños.

Descripción: Similar al Tetris. Conseguir combinaciones de más de 3 fichas del mismo color para capturar el objeto.

Valores: Confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se pueden trabajar los colores y la concentración.

Niveles: No están especificados durante el juego.

Instrucciones: Se puede seleccionar un personaje/avatar: Barbie, Hadley, Delancy y el príncipe Nicholas. Se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir el mayor número de pantallas y puntos.

Música: Sí, no se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad El Ventero (con regalos para niños). Queso para llevar en la mochila.



Nombre: Colección Omniverse.

Personaje: Ben 10 Omniverse.

Tipología/Clasificación: Acción.

Edad/PEGI: Para más de 7 años.

Descripción: Se han de recoger todos los orgues (recompensas) y matar a los enemigos para encontrar la puerta de salida y continuar el juego.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, autoestima, motivación, imaginación/descubrimiento.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración, la autoestima y la estrategia.

Niveles: 13 personajes y cada personaje tiene 2 niveles (fácil y difícil).

Instrucciones: Se puede escoger entre 13 personajes/avatares. Se juega con los cursores y la barra espaciadora.

Recompensa: Conseguir jugar con todos los personajes y pasar de nivel.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Excesivo tiempo de carga, más de 30 segundos.



Nombre: Duelo de clones.

Personaje: Ben 10 Omniverse.

Tipología/Clasificación: Acción.

Edad/PEGI: Para más de 7 años.

Descripción: Juego de lucha en el que se han de recoger las recompensas y matar a los enemigos.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, autoestima, motivación, imaginación/descubrimiento.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración, la autoestima y la estrategia.

Niveles. Tres: sala de máquinas, armería y planta de energía.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y la barra espaciadora.

Recompensa: Pasar de nivel

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Excesivo tiempo de carga, más de 20 segundos.



Nombre: Luchadores rebeldes.

Personaje: Ben 10 Omniverse.

Tipología/Clasificación: Acción. Boing también lo cataloga como acción.

Edad/PEGI: Para más de 7 años.

Descripción: La nave espacial ha de cumplir una misión, deshacerse de las naves y hacer frente al fuego enemigo. En cada nivel, se dispone de un tiempo concreto (1º nivel, 90 segundos).

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración y la autoestima.

Niveles: Sí pero no están especificados al inicio del juego.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores, con la tecla + para coger las armas y con la tecla Z para disparar.

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Pantalla de juego muy pequeña y excesivo tiempo de carga.



Nombre: A plantar sin parar.

Personaje: Chowder.

Tipología/Clasificación: Aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Chowder recorre la bola del mundo plantando árboles. Ha de evitar en su camino a los conejos y recoger los premios (manzanas). En cada juego se cuenta con 3 vidas.

Valores: Esfuerzo/construcción de significados, colaboración y cooperación/socialización (el juego explica que hemos de colaborar en el cuidado del medio ambiente), autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: matemática, ciencia y tecnología (vida saludable), digital, aprender a aprender, sociales y cívicas (mayor bienestar social).

Objetivo: Con los más pequeños se puede trabajar el cuidado del medio ambiente y la importancia de la plantación de árboles.

Niveles: Sí, pero no están especificados al inicio del juego.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Pasar de nivel y conocer el final del juego.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Trina.



Nombre: Clarence en acción.

Personaje: Clarence.

Tipología/Clasificación: Aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: A través de un diálogo, Clarence ha de ir encontrando los objetos que se le indican.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/dinámica de trabajo, amistad/cooperación (se puede trabajar con otros compañeros), autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: lingüística (diálogo y curiosidad), aprender a aprender, digital, emprender.

Objetivo: Se trabaja mucho la concentración y el trabajo colaborativo en grupos.

Niveles: No.

Instrucciones: Se realizan a través de una demostración. Se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir todos los objetos. No hay tiempo limitado, por lo que el niño puede dedicar el tiempo que desee.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: X



Nombre: Clarence en un día genial.

Personaje: Clarence.

Tipología/Clasificación: Puzzle. Son minijuegos educativos.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Son 8 minijuegos (de una duración no superior a 10 segundos) en los que se propone un pequeño reto y todos tienen valores, competencias y objetivos similares en los que destaca la destreza en el uso del ratón, la rapidez y la concentración: recoger los huevos, golpear una cucaña, recoger fichas de un mismo color, meter un gol, subir un árbol y recorrer un camino evitando pinchar los globos.

Valores: confianza/superación, motivación, seguridad/concentración, autoestima.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Son juegos muy rápidos por lo que se puede trabajar la concentración y motivación y, por lo tanto, la seguridad.

Niveles: No. Los minijuegos van cambiando según se reinicia el propio juego.

Instrucciones: Cada juego explica la acción a desarrollar. Siempre se juega con el ratón.

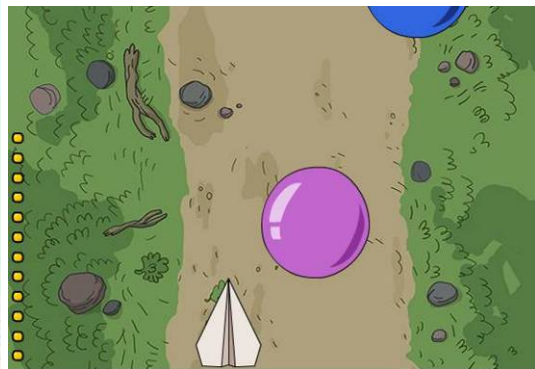
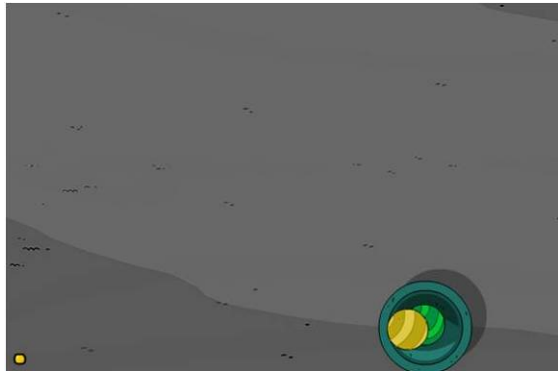
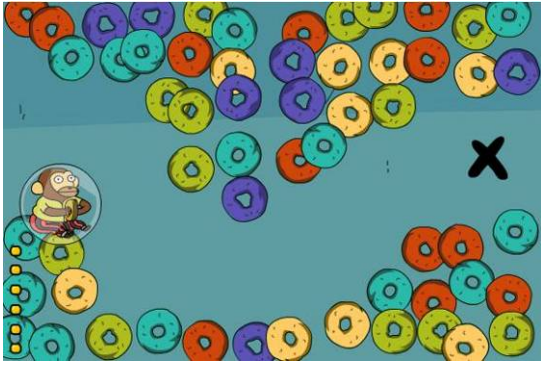
Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Trina sin burbujas.





Nombre: Doraemon sabías que...?

Personaje: Doraemon.

Tipología/Clasificación: No es propiamente un videojuego. De mesa. Boing lo cataloga como puzzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: No es un videojuego porque no hay ningún tipo de acción ni interactividad. Consiste tan sólo en ir pasando el ratón por los 30 puntos que son 30 respuestas sobre las curiosidades de la serie Doraemon. Por lo tanto, no se analizan valores, ni competencias, ni objetivo.

Recompensa: pasar de nivel

Música: No.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad quesos El Ventero.



Nombre: El ataque de los ojos rojos.

Personaje: El laboratorio de Dexter.

Tipología/Clasificación: Acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Dexter ha de disparar a los ojos que se van moviendo e intentar que ninguno le alcance. Dispone de una potencia determinada para sus disparos.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración y la autoestima.

Niveles: Sí, pero se van conociendo a medida que se avanza en el juego. No están especificados.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y la tecla espaciadora.

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí, no se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: X



Nombre: Puzzle Garfield.

Personaje: El show de Garfield.

Tipología/Clasificación: De mesa (puzzle).

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Es un puzzle en el que se debe completar una imagen con las fichas.

Valores: Concentración y motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar la concentración.

Niveles: No.

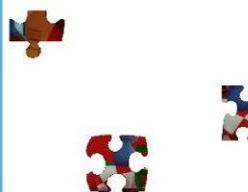
Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Motivación propia porque el juego no felicita al jugador al finalizar el puzzle.

Música: No.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad quesos El Ventero.



Nombre: A ciegas.

Personaje: Gumball.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Boing lo cataloga de puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Recoger todos los arco iris y las cajas para preparar escalones y que sus amigos puedan encontrarse. La colocación de estas cajas es fundamental para que dichos amigos puedan encontrarse y conseguir el objetivo.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas, esfuerzo/construcción de significados, amistad/cooperación, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (creatividad para el aprendizaje como la colocación de las cajas), digital, aprender a aprender, sociales y cívicas (seguridad en uno mismo), emprendedor.

Objetivo: En un aula se puede trabajar en parejas para ver la estrategia a seguir. Es un juego muy motivador que requiere de estrategia.

Niveles: Sí, 33.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y la barra espaciadora. Durante el juego se explican las acciones a seguir.

Recompensa: Conseguir superar todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad quesos El Ventero.



Nombre: Aventura en la obra.

Personaje: Gumball.

Tipología/Clasificación: Aventura. Boing lo cataloga de puzzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades, sobre todo para los más pequeños.

Descripción: Historia introductoria. Recoger los premios y encontrar a los amigos de Gumball.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor, sociales y cívicas (encontrar a los amigos).

Objetivo: Se puede trabajar la concentración y la autoestima.

Niveles: Sí, 24.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y la barra espaciadora. Para completar los niveles se dispone de un tiempo determinado (1r nivel: 200 segundos).

Recompensa: Conseguir superar todos los niveles con la máxima puntuación.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad queso El Ventero.



Nombre: Casa encantada. Bromas de miedo.

Personaje: Gumball.

Tipología/Clasificación: Aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: El juego está ambientado en la fiesta de Halloween. Se han de conseguir todas las esferas y los premios extra para conseguir abrir la puerta evitando chocarse con los fantasmas pero él, al recoger una pócima, también puede transformarse en fantasma. Cada juego tiene 3 vidas y no hay límite de tiempo para superarlo.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, autoestima, motivación, imaginación/descubrimiento.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede utilizar para hablar sobre la fiesta de Halloween.

Niveles: Sí, pero no están especificados y se van descubriendo durante el juego.

Instrucciones: Sí se juega con los cursores.

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí, no se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Excesivo tiempo de carga, más de 30 segundos.



Nombre: Dinoaventura.

Personaje: Gumball.

Tipología/Clasificación: Aventura. Multijugador (1 ó 2 jugadores).

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Seguir con los cursores (arriba y abajo) lo que se indica en la pantalla.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones (si el jugador se adelanta en el intento, pierde una vida), confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se trabaja la concentración.

Niveles: Sí, pero no están especificados al inicio del juego y se van descubriendo.

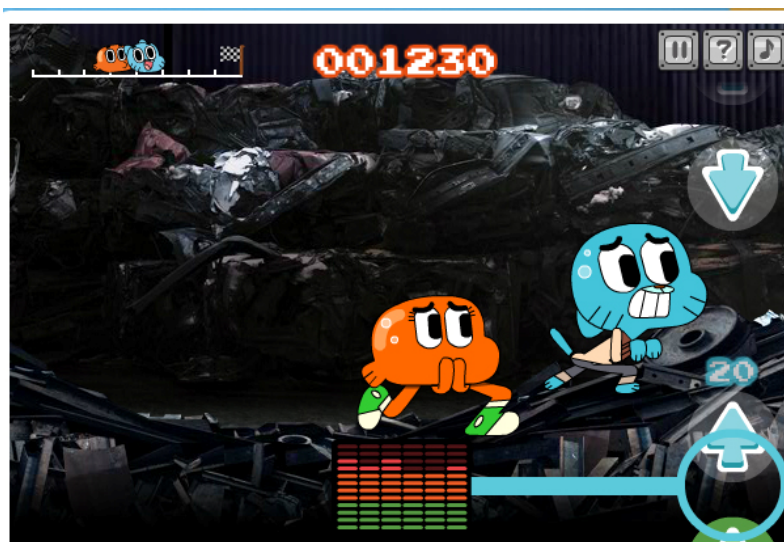
Instrucciones: Sí, se juega con los cursores.

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Trina.



Nombre: El rey del chapuzón.

Personaje: Gumball.

Tipología/Clasificación: Deportes.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Gumball se lanza desde un trampolín y en su recorrido hasta llegar a la piscina ha de recoger los aros y evitar los obstáculos (pájaros o macetas).

Valores: Confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Trabajar la concentración.

Niveles: Sí, pero se van conociendo a medida que se avanza en el juego.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No hay publicidad.



Nombre: Espíritu en el cole.

Personaje: Gumball.

Tipología/Clasificación: Boing lo cataloga de acción pero es más un juego más de estrategia.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para menores de 7 años.

Descripción: Historia introductoria. Sobre una caja o un fondo, Gumball ha de ir recortándolo de tal manera que el monstruo caiga al abismo. Para luchar, también puede recoger poderes.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se trabaja la estrategia y la concepción del espacio.

Niveles: No están especificados.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y la barra espaciadora (poderes). Las instrucciones también aparecen durante el juego para ayudar a los más pequeños.

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Tiempo de carga, más de 10 segundos.



Nombre: Lanza globos.

Personaje: Gumball.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Boing lo cataloga como puzzle.

Edad/PEGI: Para más de 7 años por la complejidad en la trayectoria del lanzamiento.

Descripción: Historia introductoria. Gumball y sus amigos han de definir una trayectoria de lanzamiento para alcanzar su objetivo. A medida que se avanza, el juego se complica con rotura de cristales o con objetos de por medio.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Matemáticas, ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender, sociales y cívicas, emprendedor.

Objetivo: Para explicar leyes físicas relativas al impulso, fuerza, movimiento, distancia, etc.

Niveles: Sí, 30

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón y aparecen durante el propio juego.

Recompensa: Superar todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Trina sin burbujas. Solo va con el navegador Explorer.



Nombre: Locura en el comedor.

Personaje: Gumball.

Tipología/Clasificación: Acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para menores de 7 años.

Descripción: Gumball tiene que servir la comida a sus invitados pero tiene que estar muy ágil porque dispone de muy poco tiempo. La comida en ocasiones vuelve a Gumball y se ha de atrapar.

Valores: Respeto (atender a los clientes), responsabilidad/toma de decisiones, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (ejercicio de la ciudadanía y normas de convivencia), digital, aprender a aprender, sociales y cívicas

Objetivo: Además de la concentración, se pueden trabajar las normas sociales básicas.

Niveles: No.

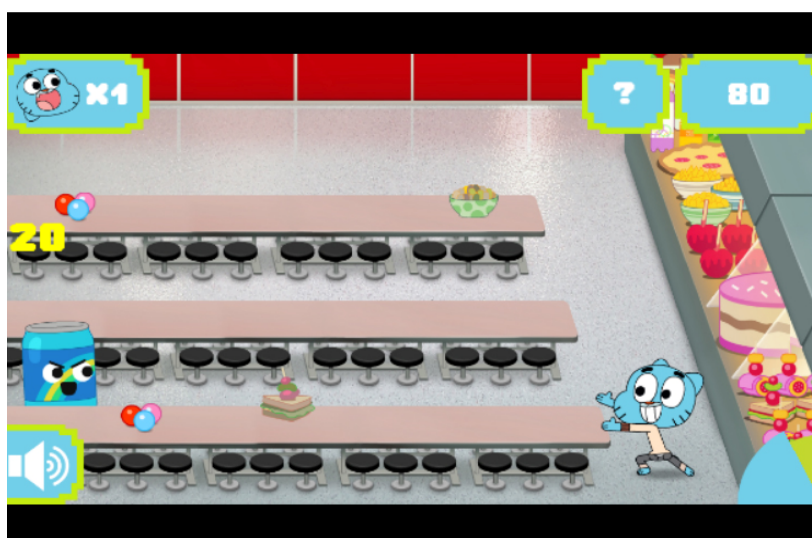
Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y la barra espaciadora.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Trina.



Nombre: Maestro kárate urbano.

Personaje: Gumball.

Tipología/Clasificación: Acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades, pero más indicado a mayores de 7 años.

Descripción: Gumball camina por una calle y ha de recoger las recompensas, evitar no chocar contra los animales y eliminar a sus enemigos.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, autoestima, motivación, imaginación/descubrimiento, respeto.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor, conciencia y expresiones culturales (respeto a los animales).

Objetivo: Los animales no son un peligro, al contrario, se les debe respetar.

Niveles: No pero en cada juego se dispone de tres vidas. Se indican también los metros recorridos.

Instrucciones: Sí se juega con los cursores y la barra espaciadora.

Recompensa: El juego guarda las estadísticas.

Música: Sí, no se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No.



Nombre: Diversión con bolos.

Personaje: Historias corrientes.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (Tetris). Multijugador (1 ó 2 de jugadores) Deportes. Boing lo cataloga de deportes (bolos).

Edad/PEGI: Para todas las edades pero por la complejidad en el manejo de las teclas, para más de 7 años.

Descripción: Se puede escoger personaje/avatar: Mordecai, Rigby, Skips, Benson y Pops. Usar las bolas para romper los bolos del mismo color; colocarlas como el Tetris. A medida que se avanza, los bolos tienen un contador y hasta que no se ponen a cero no se quitarán.

Valores: Confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se pueden trabajar los colores y la concentración.

Niveles. Tres: fácil, intermedio y difícil.

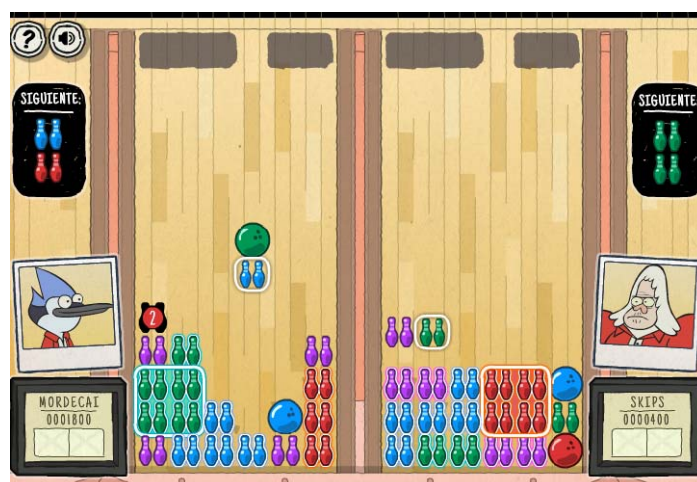
Instrucciones: La tecla Y para mover hacia arriba, la G hacia la izquierda, la J hacia la derecha, H dejar caer, K rotar hacia la derecha, L rotar hacia la izquierda.

Recompensa: Conseguir superar todas las pantallas.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Trina.



Nombre: Escapa del dojo Ninja.

Personaje: Historias corrientes.

Tipología/Clasificación: Acción pero también tiene mucho de estrategia.

Edad/PEGI: Para más de 7 años (violencia y complejidad instrucciones).

Descripción: Historia introductoria. El jugador se mueve con la trayectoria que le indica con el ratón para saltar o caminar y ha de hacer frente a sus enemigos. A medida que se pasa de nivel, el juego lógicamente se complica y se cambia de escenario.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, autoestima, motivación, imaginación/descubrimiento.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la trayectoria de los objetos.

Niveles: Treinta.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón, la barra espaciadora y la tecla X.

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Demasiadas instrucciones para un niño pequeño.



Nombre: Golpe de puño.

Personaje: Historias corrientes.

Tipología/Clasificación: Acción. Multijugador (2 jugadores).

Edad/PEGI: Para más de 7 años.

Descripción: Historia introductoria. En restaurante, se ha de hacer frente a los enemigos (curiosamente son camareros) y recoger las recompensas para recuperar energía.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración y la autoestima.

Niveles. Tres: café en el parque, guardia de los rubios y museo 4224 a.C. Se puede elegir jugar 1 ó 2 jugadores.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y con la tecla M para atacar y N para embestir.

Recompensa: Conseguir la mayor cantidad de puntos.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Excesivo tiempo de carga, más de 10 segundos. Pantalla de juego muy pequeña.



Nombre: Lucha de titanes.

Personaje: Historias corrientes.

Tipología/Clasificación: Acción.

Edad/PEGI: Para más de 7 años.

Descripción: Juego de lucha con patadas, puñetazos y lanzamiento de fuego. A media que transcurre el juego, los malvados tienen más poderes especiales y la lucha se hace más complicada.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, autoestima, motivación, imaginación/descubrimiento.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración y la autoestima.

Niveles: No están especificados al inicio del juego, se van descubriendo.

Instrucciones. Se puede escoger personaje/avatar: patitos, VHS, gansos, guardián de secretos, bolas de nieve y hechicero. En cada avatar indica la potencia y la velocidad. Se juega con los cursores, la tecla X (patada), la tecla Z para un puñetazo y cursores+C para obtener un poder especial.

Recompensa: Conocer y superar todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano pero el off es en inglés.

Problemas: Excesivo tiempo de carga, más de 20 segundos. Pantalla de juego muy pequeña.



Nombre: RigBMX

Personaje: Historias corrientes.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Boing lo cataloga de deportes.

Edad/PEGI: Para todas las edades pero más adecuado a partir de 7 años por su complejidad.

Descripción: Rig ha de atrapar los objetos que se indican en el nivel. El jugador ha de tener en cuenta la colocación y el movimiento de los huesos para lograr su objetivo.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas(esperar el movimiento adecuado de los huesos para seguir el juego), esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, curiosidad/descubrimiento, motivación.

Competencias: Matemáticas, ciencia y tecnología (los huesos actúan de palanca), digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se trabaja la concentración por la estrategia a seguir.

Niveles: Sí, 12.

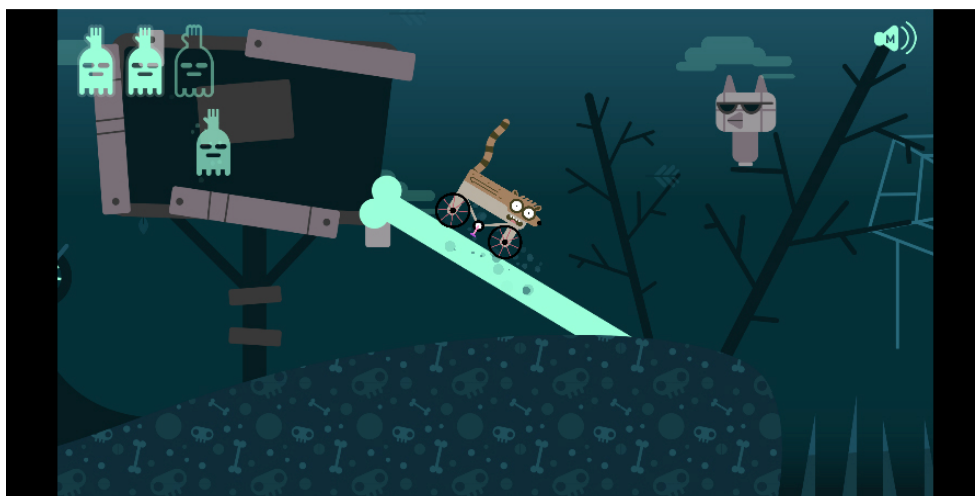
Instrucciones: Sí, se juega con los cursores.

Recompensa: Conseguir superar todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad quesos El Ventero.



Nombre: Rigby cabalga.

Personaje: Historias corrientes.

Tipología/Clasificación: Aventura. Boing lo cataloga de deportes.

Edad/PEGI: Para todas las edades pero por el ritmo rápido del juego, más adecuado para más de 7 años.

Descripción: Rigby ha de recoger las recompensas montando sobre Musculitos. Puede recostarse sobre él para atravesar los tubos y saltar para recoger los premios.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones (saltar/esconderse), esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración y la autoestima.

Niveles: Sí pero no están especificados y se van conociendo según avanza el juego.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón y la barra espaciadora.

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Cazamanzanas.

Personaje: Hora de aventuras.

Tipología/Clasificación: Aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades (sencillo de jugar)

Descripción: Historia introductoria. A lo largo de un recorrido, Jake ha de sortear los obstáculos y encontrar todos los cofres para completar el nivel. A medida que se avanza, surgen obstáculos diferente como las manzanas que le hacen más largo y más incontrolable.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración y motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender y emprendedor.

Objetivo: Se trabaja mucho la estrategia y, por lo tanto, la motivación.

Niveles: Quince.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad quesos El Ventero.



Nombre: Colmillos por recuerdos.

Personaje: Hora de aventuras.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (cartas, parejas). Boing lo cataloga de puzzle.

Edad/PEGI: Para los más pequeños.

Descripción: Juego de parejas. Nivel fácil, 8 cartas. Difícil, 12 cartas. Muy difícil, 24 cartas. No hay tiempo ni límite de intentos para superar el nivel.

Valores: Superación, concentración, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se practica la memorización y concentración.

Niveles. Tres: fácil, difícil y muy difícil.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir el nivel con el menor número de intentos.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad quesos El Ventero.



Nombre: Flambo: aventuras en llamas.

Personaje: Hora de aventuras.

Tipología/Clasificación: Aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para lo más pequeños.

Descripción: Recoger las gominolas en el camino. a Flambo no le afecta el fuego pero si cae al agua, el jugador pierde.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración y motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender y emprendedor.

Objetivo: A medida que se avanza en los niveles, se puede trabajar la estrategia en el recorrido a seguir.

Niveles: Sí, 33.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad El Ventero (con regalos para niños). Queso para llevar en la mochila.



Nombre: ¡Oh, princesa! ¿Dónde estás, princesa?

Personaje: Hora de aventuras.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (cartas, parejas). Boing lo cataloga de puzle.

Edad/PEGI: Para los más pequeños.

Descripción: Juego de parejas. Nivel fácil, 8 cartas. Difícil, 12 cartas. Muy difícil, 24 cartas. No hay tiempo ni límite de intentos para superar el nivel.

Valores: Superación, concentración, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Se practica la memorización y concentración

Niveles. Tres: fácil, difícil y muy difícil.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir el nivel con el menor número de intentos.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad quesos El Ventero.



Nombre: Rueda el dulce.

Personaje: Hora de aventuras.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Boing lo cataloga de puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: La galleta ha de recoger el hielo (tesoro) para lo que te tiene que diseñar una estrategia en su recorrido porque no debe quedarse sin piezas o caerá y tampoco debe tocar los pinchos de hielo.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: matemática, ciencia y tecnología (estrategia según los datos/reglas del juego), digital, aprender a aprender.

Objetivo: Antes de iniciar el juego, el jugador ha de ver qué estrategia ha de seguir para encontrar el camino hacia la salida pero sin caer, por lo que se trabaja mucho la concentración.

Niveles: Sí pero no están especificados y se descubren según avanza el juego.

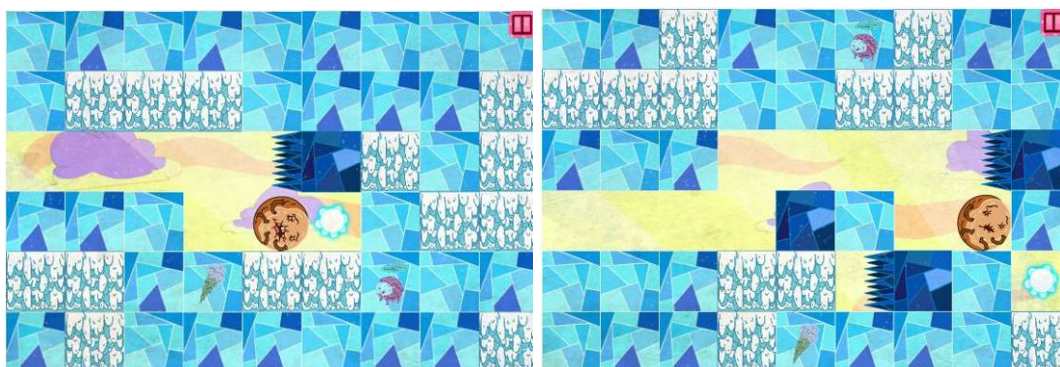
Instrucciones: Sí, se juega con el ratón. No hay tiempo y se puede repetir el nivel tantas veces se quiera hasta conseguirlo (importante para los más pequeños).

Recompensa: Conseguir los retos.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad quesos El Ventero.



Nombre: 7 diferencias Eleven Go.

Personaje: Inazuma Eleven Go.

Tipología/Clasificación: De mesa (diferencias). Boing lo cataloga de puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Encontrar las diferencias entre las imágenes con un tiempo determinado (30 segundos).

Valores: Concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Es un juego educativo y, sobre todo, de concentración.

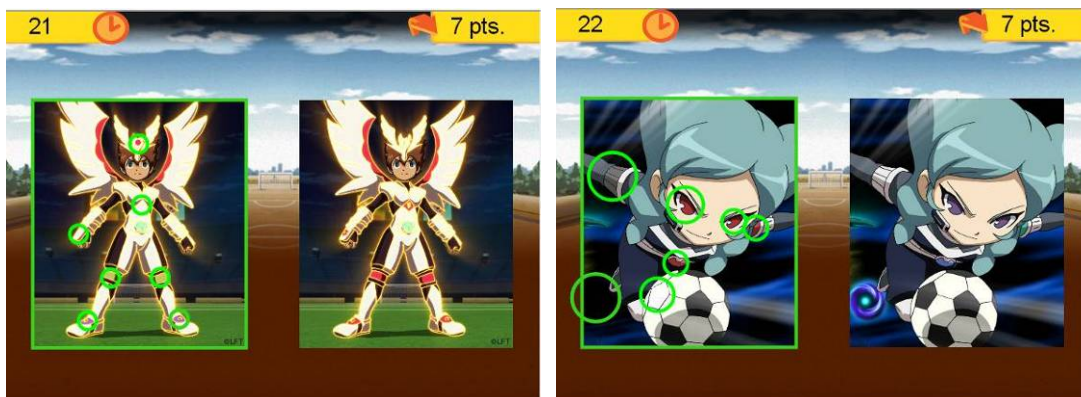
Niveles: No pero existen varias pantallas.

Recompensa: Conseguir el reto

Música: No.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad quesos El Ventero.



Nombre: Puzle Inazuma Eleven Go.

Personaje: Inazuma Eleven Go.

Tipología/Clasificación: Puzle. Es un sudoku.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños porque son sudokus sencillos.

Descripción: Completar las celdas vacías con números del 1 al 4. No pueden repetirse los números y debe ser usado una vez en cada espacio.

Valores: Seguridad/concentración, motivación, autoestima.

Competencias: Matemáticas (datos), digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar las series numéricas.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón. Se dispone de 30 segundos para completar el tablero.

Recompensa: Conseguir completar el sudoku.

Música: No.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad El Ventero.



Nombre: Trivial Inazuma Eleven Go.

Personaje: Inazuma Eleven go.

Tipología/Clasificación: Puzle (Trivial). Realmente no es un videojuego.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Preguntas sobre la serie. Se dispone de 15 segundos para contestar cada pregunta pero siempre son las mismas.

Valores: Motivación.

Competencias: Digital.

Objetivo: Sólo sirve para valorar el conocimiento sobre la serie. Sería como un examen test.

Niveles: No.

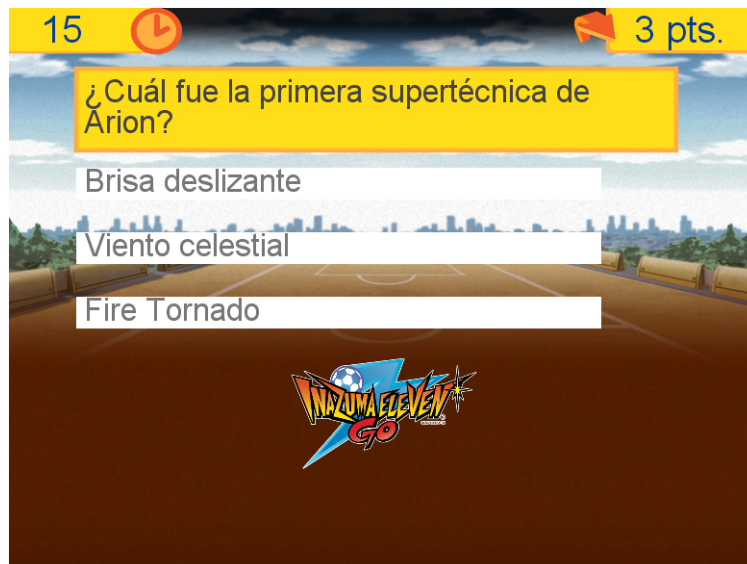
Instrucciones: No.

Recompensa: Conseguir acertar todas las preguntas.

Música: No.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Trina sin burbujas.



Nombre: Carrera de skate.

Personaje: Johnny Test.

Tipología/Clasificación: Deportes (monopatín).

Edad/PEGI: Para todas las edades. Por la complejidad de la carrera, más adecuada para mayores de 7 años.

Descripción: Carrera en monopatín en la que se han de sortear numerosos obstáculos.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración y motivación.

Niveles: No están especificados.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores. Se tienen 80 segundos para completar el juego.

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí, no se puede silenciar.

Idioma: Inglés.

Problemas: Publicidad quesos El Ventero.



Nombre: La caverna de Johnny.

Personaje: Johnny Test.

Tipología/Clasificación: Educativo. Boing lo cataloga como aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Memorizar el orden de disparos de los flashes para repetirlo.

Valores: Esfuerzo/dinámica de trabajo, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Es un juego para practicar la memoria.

Niveles: No están especificados en el juego, se van descubriendo.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón. Cada juego dispone de 3 vidas.

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí, no se puede silenciar.

Idioma: Inglés.

Problemas: Publicidad Trina.



Nombre: El ataque de los cachorros robot.

Personaje: Las Supernenas,

Tipología/Clasificación: Acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Destruir a los malvados y a los perros robot para liberar a los cachorros. Se pueden recoger recompensas como volverte invencible con un caramelo o recuperar salud recogiendo un corazón. En cada juego se dispone de 3 vidas.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración y la autoestima.

Niveles: Se van descubriendo a medida que avanza el juego.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores, la barra espaciadora y la tecla X para cambiar de supernena.

Recompensa: Conocer todos los niveles para superarlos.

Música: Sí, no se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: X



Nombre: Puzzle de Stephanie.

Personaje: Lazy Town

Tipología/Clasificación: De mesa (puzzle).

Edad/PEGI: Para los más pequeños, de 0 a 7 años.

Descripción: Completar el puzzle. El fácil tiene 6 piezas y el difícil 15 piezas. Existe la posibilidad de la tecla de ayuda que coloca las piezas.

Valores: Concentración y motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar la concentración.

Niveles: Dos (fácil y difícil). Sólo hay un puzzle.

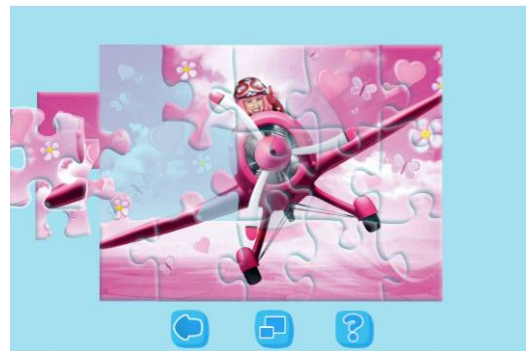
Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Componer el puzzle.

Música: No, sonidos al colocar la pieza (no se pueden silenciar).

Idioma: Castellano.

Problemas: No hay publicidad.



Nombre: Juega con los infernitas.

Personaje: Mixels.

Tipología/Clasificación: Puzzle. Es un tetris.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Hacer desaparecer las piezas, según colores, de manera que no quede ninguna ficha al final del nivel.

Valores: Confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se pueden trabajar los colores y la concentración.

Niveles: Sí pero no están especificados al inicio, se van descubriendo según avanza el juego.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conocer y superar todos los niveles.

Música: Sí, no se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Trina.



Nombre: ¡A por las gemas!

Personaje: Steven Universe.

Tipología/Clasificación: Aventura. Boing lo cataloga de deportes.

Edad/PEGI: Para todas las edades pero por la rapidez del juego para mayores de 7 años.

Descripción: Recoger las monedas subiendo las plataformas (que aparecen y desaparecen) y evitar los obstáculos.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones (cuándo saltar), esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración y la autoestima.

Niveles: No.

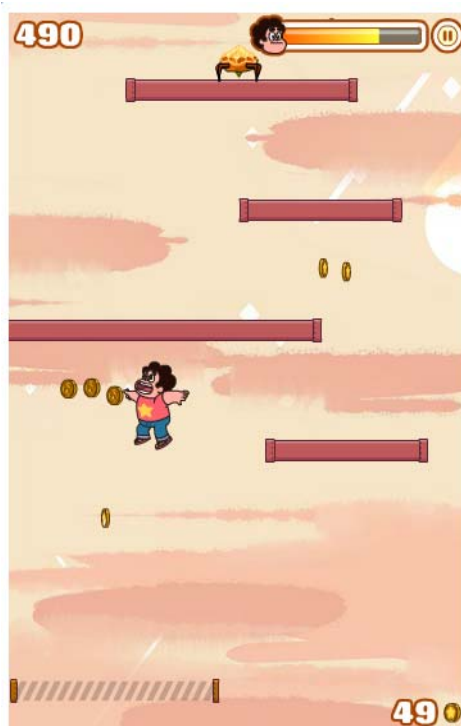
Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir comprar bonificaciones con los puntos obtenidos en el juego.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Trina sin burbujas.



Nombre: ¿Cuánto sabes de Steven Universe?

Personaje: Steven Universe.

Tipología/Clasificación: Boing lo cataloga como puzzle. Realmente no es un videojuego. Es un videojuego de mesa (test).

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Diez preguntas sobre la serie. Se contestan pero en ningún momento se da el resultado.

Valores: Motivación.

Competencias: Digital.

Objetivo: Sólo sirve para valorar el conocimiento sobre la serie. Sería como un examen test.

Niveles: No.

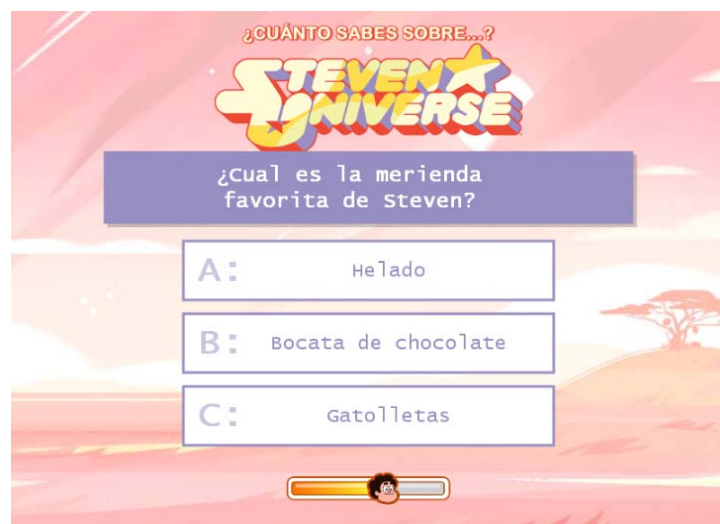
Instrucciones: No.

Recompensa: Conseguir superar todas las preguntas.

Música: No.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad quesos El Ventero.



Nombre: Rescatacabras.

Personaje: Steven Universe.

Tipología/Clasificación: Acción y con gran parte de estrategia. Boing lo cataloga de aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades, sobre todo para los más pequeños (por tiempo e instrucciones)

Descripción: Steven tiene que despertar y atrapar a la cabra y para ello tiene que liberar la manzana dorada. Tendrá que realizar una estrategia del recorrido porque según se avanza, las rocas desaparecen. No hay límite de tiempo para superar los niveles.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración y motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender y emprendedor.

Objetivo: Se trabaja mucho la estrategia y, por lo tanto, la motivación.

Niveles: Veinte y ocho.

Instrucciones: Sí, las teclas A y D para correr (también funciona con los cursores) y la barra espaciadora o el curso arriba para saltar. Las instrucciones también aparecen durante la realización del juego para ayudar a los más pequeños.

Recompensa: Conseguir superar todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano pero el off es en inglés.

Problemas: X



Nombre: Mega riñonera.

Personaje: Tito Yayo.

Tipología/Clasificación: Aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Tito ha de recoger a sus amigos siguiendo un recorrido y ayudándose de los elementos que aparecen en la pantalla para nadar (flotador) o para subir (chicle).

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación

Competencias: Comunicación lingüística (resolución de conflictos), digital, aprender a aprender, emprender.

Objetivo: Se trabaja mucho la resolución de problemas dado que se ha de ver la estrategia a seguir para conseguir el objetivo.

Niveles: Sí, 24.

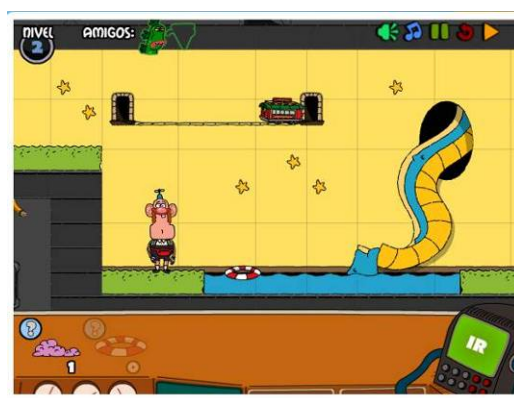
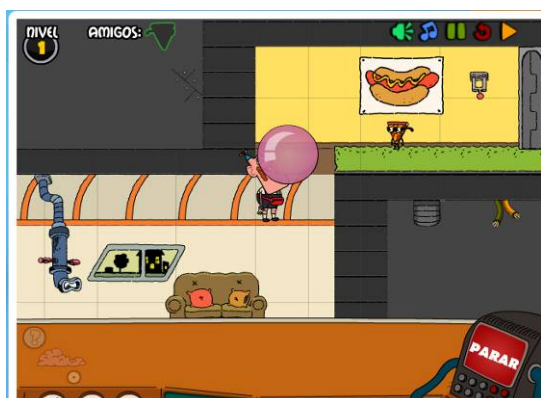
Instrucciones: Sí, se juega con el ratón y los cursores. Las instrucciones de lo que debe de hacer Tito aparecen durante el juego.

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad El Ventero (con regalos para niños). Queso para llevar en la mochila. Excesivo tiempo de carga, más de 20 segundos.



Nombre: Miedo a la oscuridad.

Personaje: Tito Yayo

Tipología/Clasificación: Acción. Boing también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para más de 7 años.

Descripción: Tito ha de disparar los tentáculos a los enemigos para salvar a su compañera. En cada juego hay 3 vidas y Tito, una vez dispara, ha de recuperar su tentáculo/arma.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración y la autoestima.

Niveles: Cinco

Instrucciones: Sí, se utilizan los cursores (en el juego figuran las teclas A, W, S y D), y la tecla J para disparar.

Recompensa: Pasar de nivel

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Muchos de los juegos dan problema con el navegador Chrome y exigen la descarga de Unity.



Anexo II. Videojuegos de Clan TV

Nombre: Caillou estrellas

Personaje: Caillou.

Tipología/Clasificación: Educativo.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Las estrellas se mueven y emiten un sonido. El jugador tiene que memorizar el orden del sonido emitido por las estrellas. A medida que avanza el juego, las composiciones son más largas y difíciles de seguir.

Valores: Concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Es un juego educativo de memorización pero también puede servir para explicar el sonido de determinados instrumentos.

Niveles: Tres: fácil, normal y difícil.

Instrucciones: No.

Recompensa: No.

Música: No. Sonidos.

Idioma: Inglés.



Nombre: Caillou pinta

Personaje: Caillou

Tipología/Clasificación: De mesa (dibujo), educativo.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Nos ofrece la posibilidad de pintar cuatro acciones diferentes de Caillou haciendo deporte. Trenes con el ordenador. Con el ratón seleccionamos pincel fino, pincel grueso o cubo y posteriormente el color para pintar la parte seleccionada. Dispone también de herramienta de borrado.

Valores: Imaginación/creatividad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, espíritu emprendedor

Objetivo: Trabajar la creatividad y composición/combinación de colores. Explicar cómo es la maquinaria de un tren.

Niveles: No.

Instrucciones: No.

Recompensa: No.

Música: No.

Idioma: Castellano.

mundo



Nombre: Caillou puzle

Personaje: Caillou

Tipología/Clasificación: Juegos de mesa

Edad/PEGI: De 0 a 4 años

Descripción: Es un puzle sobre las aventuras de Caillou

Valores: Toma de decisiones, esfuerzo, motivación.

Competencias: Matemática, digital y aprender a aprender.

Objetivo: Capacidad visual y espacial

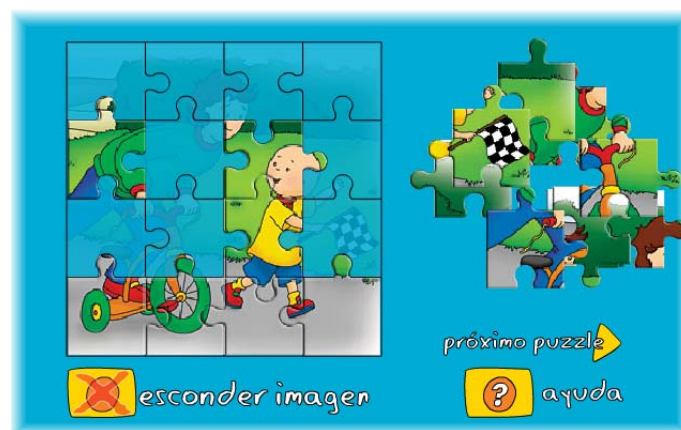
Niveles: Son puzles cada vez con más fichas. Si se empieza por 6, estas piezas luego van en aumento. El jugador también puede escoger ver la imagen de fondo para el puzle o hacerlo sin ninguna referencia

Instrucciones: Sí

Recompensa: Finalizar el juego

Música: No

Idioma: Instrucciones en castellano



Nombre: Memory Caillou.

Personaje: Caillou.

Tipología/Clasificación: Juego de cartas, juego de mesa.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Es el juego de parejas. No hay límite de intentos ni de tiempo. Se trata de ir descubriendo las cartas (12 cartas) con los personajes de la serie y hacer parejas con ellos. A medida que se hacen las parejas, las cartas van desapareciendo de la pantalla.

Valores: Superación, concentración, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se practica la memorización y concentración

Niveles: No.

Instrucciones: No.

Recompensa: No.

Música: No. Sonidos.

Idioma: Castellano.



Nombre: Recicla con Caillou.

Personaje: Caillou.

Tipología/Clasificación: Educativo.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Sobre un paisaje sucio vemos 4 contenedores: papel, vidrio, plástico y plantas (orgánico). Se ha de recoger toda la basura y colocarla en el contenedor correcto.

Valores: Respeto, responsabilidad, colaboración y cooperación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Explicar el uso de los contenedores más habituales y la importancia de reciclar.

Niveles: No.

Instrucciones: No.

Recompensa: Completar el juego correctamente.

Música: No. Sonidos.

Idioma: Ninguno.



Nombre: Aventura en el armario.

Personaje: Chloe.

Tipología/Clasificación: Educativo.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Se ha de vestir a Chloe con la ropa de su ropero pero teniendo en cuenta el contexto en el que está que se conoce gracias a su acompañante y al paisaje: enfermera, policía, etc.

Valores: Respeto, autoestima/desarrollo personal, descubrimiento/creatividad, igualdad (puede trabajarse este concepto dado que los acompañantes de Chloe son niños y por lo tanto las diferencias o las similitudes en los uniformes y el porqué), motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (respeto al pluralismo, diferentes profesiones y curiosidad e interés por el aprendizaje), digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Se puede trabajar los diferentes uniformes para profesiones distintas y la importancia de identificar a determinados profesionales. La igualdad (o desigualdad) entre sexos vista a través de los uniformes de trabajo

Niveles: No aunque sí diferentes situaciones para vestir a Chloe como: cocinera, traje típico, policía, hada, enfermera, vaquera o vigilanta en un parque natural.

Instrucciones: Sí. En inglés.

Recompensa: Conseguir el nivel.

Música: Sí.

Idioma: Inglés.



Nombre: El juego de las sombras.

Personaje: Chloe.

Tipología/Clasificación: Educativo.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Chloe aparece en un lado de la pantalla y el jugador ha de relacionar el dibujo con una de las sombras que aparecen (3, 6 u 8 dependiendo del nivel).

Valores: Autoestima, concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: El juego puede utilizarse para mejorar la atención.

Niveles: Tres, fácil, medio y difícil. Tienes un tiempo determinado, para todos los niveles 30 segundos.

Instrucciones: Sí, en inglés.

Recompensa: Superar el juego.

Música: Sí.

Idioma: Inglés.



Nombre: ¡Encuétralos!

Personaje: Chloe.

Tipología/Clasificación: Educativo.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Encontrar los personajes escondidos. En cada imagen aparecen 4 personajes de Chloe escondidos. Una vez que se encuentra el personaje y se linka, se obtiene el punto

Valores: Superación, concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Es un juego para trabajar la concentración del niño, su capacidad para ver el pequeño detalle.

Niveles: Se puede escoger entres seis imágenes. Nos da un tiempo determinado: 1 minuto.

Instrucciones: Sí. En inglés.

Recompensa:

Música: Sí.

Idioma: Inglés.



Nombre: Encuentra parejas.

Personaje: Chloe.

Tipología/Clasificación:

Edad/PEGI:

Descripción: Te dan un tiempo determinado para hacer la combinación. Easy: 1 minuto. Medium: Minuto y medio. Hard: Dos minutos. Es el juego de parejas. No hay límite de intentos. Se trata de ir descubriendo las cartas con determinados personajes y hacer parejas con ellos.

Valores: Superación, concentración, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Se practica la memorización

Niveles: Tres: easy, medium, hard.

Instrucciones: Sí. En inglés.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí.

Idioma: Inglés.



Nombre: Juego de matemáticas.

Personaje: Chloe.

Tipología/Clasificación: Educativo.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Contar, restar o sumar los objetos que indica Chloe para ser el mejor en matemáticas. Para poder realizar la operación, con el cursor se seleccionan el número de frutas que darán el resultado correcto.

Valores: Superación, concentración, motivación, responsabilidad/resolución de problemas.

Competencias: Matemática, digital, aprender a aprender

Objetivo: Los primeros conceptos numéricos del niño, además de cómo juego y diversión.

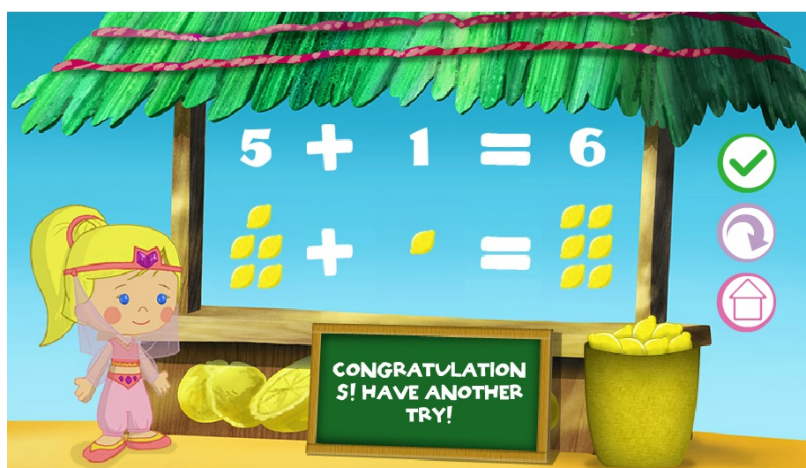
Niveles: Hay 3 propuestas: contar, sumar y restar, ambos con 3 niveles: sencillo medio y difícil.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Ganar el juego. No hay tiempo limitado

Música: Sí.

Idioma: Inglés.



Nombre: Juego musical.

Personaje: La magia de Chloe.

Tipología/Clasificación: Educativo.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: El juego consiste en identificar los sonidos que se escuchan; sonidos de animales, identificar un instrumento las voces de los protagonistas de la serie de Chloe (en inglés).

Valores: Concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Es un juego educativo de memorización pero también puede servir para explicar el sonido de determinados instrumentos: pandereta, trompeta, platillos o tambor o los sonidos de los animales.

Niveles: Tres: animales, instrumentos musicales y amigos de Chloe.

Instrucciones: Sí. En inglés.

Recompensa: Superar el juego.

Música: Sí (la misma)

Idioma: Inglés.



Nombre: Vestir e imprimir.

Personaje: Chloe.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa, educativo.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: El juego permite vestir a Chloe, pintar o imprimir. Chloe tiene un pequeño armario con ropa y complementos y como en los recortables se trata de ir vistiendo a la muñeca; con el ratón se selecciona la prenda y se le pone a la muñeca. Cuando se da por finalizado, se linka en el icono imprimir la imagen.

Valores: Autoestima, concentración, creatividad, motivación, igualdad (en este caso no porque la muñeca solo tiene ropa de niña)

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Se puede trabajar con los niños por dónde empezar a vestirse.

Niveles: No

Instrucciones: Sí. En inglés.

Recompensa:

Música: Sí.

Idioma: Inglés.



Nombre: Colorea los trenes

Personaje: Chuggington

Tipología/Clasificación: De mesa (dibujo), educativo.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Nos ofrece la posibilidad de pintar tres trenes con el ordenador. Con el ratón seleccionamos pincel o cubo y posteriormente el color para pintar la parte seleccionada. Dispone también de herramienta de borrado y la posibilidad de imprimir el dibujo.

Valores: Imaginación/creatividad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, espíritu emprendedor

Objetivo: Trabajar la creatividad y composición/combinación de colores. Explicar cómo es la maquinaria de un tren.

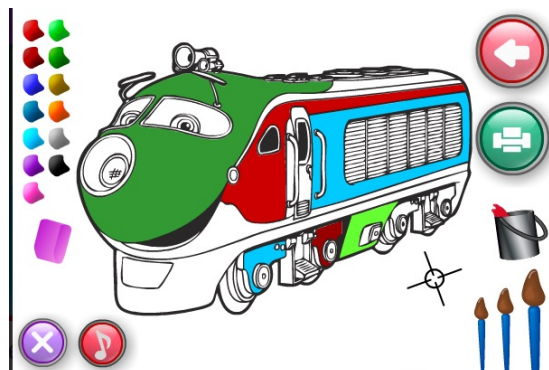
Niveles: 3 dibujos a colorear

Instrucciones: No.

Recompensa: No.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: No.



Nombre: Chugpatrulla al rescate

Personaje: Chuggington

Tipología/Clasificación: Educativo.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Ayudar a los trenes a encontrar la salida. Se presentan circuitos diferentes y el propio juego ofrece la posibilidad por dónde puede pasar el tren para llegar antes a la meta.

Valores: Responsabilidad (toma de decisiones), conocimiento y comprensión del medio cultural (justicia) conociendo cómo funciona el transporte ferroviario, autoestima, concentración (seguridad), motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas, espíritu emprendedor

Objetivo: Funcionamiento de un medio de transporte como el tren, importancia de generar una guía, en este caso una vía de ferrocarril, para el correcto funcionamiento de los transportes.

Niveles: Dos, fácil y difícil. Cada nivel ofrece 4 juegos diferentes.

Instrucciones: Sí. En inglés.

Recompensa: Cada nivel permite pasar de juego si se supera.

Música: Sí.

Idioma: Inglés

Problemas: Excesivo tiempo de descarga



Nombre: Las piezas del tren.

Personaje: Chuggington.

Tipología/Clasificación: Educativo.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Aparecen una serie de piezas de la maquinaria que se han de buscar y encontrar en el dibujo.

Valores: Concentración, motivación, creatividad.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Es un juego educativo concentración y también de conocimiento de cómo es una máquina de tren.

Niveles: Cuatro.

Instrucciones: No.

Recompensa: No.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: No.



Nombre: Cleo parejas

Personaje: Cleo

Tipología/Clasificación: Juegos de mesa

Edad/PEGI: De 0 a 4 años

Descripción: Es el juego de parejas. No hay límite de intentos. Se trata de ir descubriendo las cartas con determinados personajes y hacer parejas con ellos.

Valores: Superación, concentración, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Se practica la memorización y concentración

Niveles: No, se vuelve a iniciar el juego

Instrucciones: X

Recompensa: conseguir el reto

Música: No

Idioma: castellano

Problemas: No



Nombre: Vísteme

Personaje: Irma De Cleo

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (recortables).

Edad/PEGI: De 0 a 4 años

Descripción: Irma está ante un gran vestidor con ropa y complementos y como en los recortables se trata de ir vistiendo a la muñeca; con el ratón se selecciona la prenda y se le pone a la muñeca. Cuando se da por finalizado, se linka en el icono de cámara de fotos y se puede imprimir la imagen

Valores: Autoestima, concentración, creatividad, motivación, igualdad (relativamente porque es una muñeca y no un muñeco pero lo podemos vestir como queramos)

Competencias: Digital, aprender a aprender, conciencia y expresiones culturales.

Objetivo: Se puede trabajar con los niños por dónde empezar a vestirse. Si colocamos primero la ropa, luego es imposible colocar la ropa interior

Niveles: No

Instrucciones: No

Recompensa: Vestir a la muñeca

Música: No

Idioma: No

Problemas: Aburrido. Siempre es la misma muñeca y el mismo vestidor



Nombre: Cut the Rope – Time travel.

Personaje: Cut the rope.

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: El juego se inicia con un corto en el personaje (bicho verde) viajando al pasado. Se trata de la estrategia de cómo cortar las cuerdas o hilos que sujetan las monedas para que los dos personajes puedan tragarlas

Valores: Resolución de problemas, superación, concentración, motivación

Competencias: Matemáticas, ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender

Objetivo: Sirve para explicar el movimiento de los objetos y su caída

Niveles: La estrategia se va complicando.

Instrucciones: Según el nivel aparecen

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí. Permite quitar el sonido.

Idioma: Castellano

Problemas: Excesivo tiempo de carga



Nombre: ¡Shoutmon Smash!

Personaje: Digimon Fusion.

Tipología/Clasificación: Disparos y lucha.

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Luchar contra todos los enemigos para ganar la batalla. A medida que avanzan los niveles, los enemigos aparecen más rápidamente para aumentar la dificultad del juego. Hay que hacer doble clic sobre el botón izquierdo del ratón.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Competencia digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar la concentración y motivación.

Niveles: Sí.

Instrucciones: Figuran como instrucciones (en inglés) pero no indica los cursores a utilizar. Se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir superar el nivel y matar al mayor número de enemigos.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Inglés.



Nombre: ¿Cuánto sabes de dinosaurios?

Personaje: Dino Tren.

Tipología/Clasificación: Educativo.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Es un test con 10 preguntas sobre la serie y la vida de los dinosaurios.

Valores: Esfuerzo/construcción de significados, autoestima, seguridad/concentración y motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor, conciencia y expresiones culturales.

Objetivo: Trabajar el mundo de los dinosaurios.

Niveles: No pero se puede repetir el cuestionario cuantas veces se quiera (cambian las preguntas) para conseguir un pleno de 10 y poder optar al premio.

Instrucciones: Sí. Son las bases para poder optar al premio: jugar, rellenar un formulario y enviarlo.

Recompensa: Se puede optar a ganar un juguete interactivo.

Música: No.

Idioma: Castellano.



Nombre: Dino Tren Discovery Tour

Personaje: Dino Tren.

Tipología/Clasificación:

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Podemos hacer 3 tours: zoo tour, natural history museum y aquarium tour. En el zoo, escogemos uno de los animales (bat, birds, crocodile, elephant, girafe y gorila). Si escogemos bats nos explica (en un audio (con pause) cuál es el animal primitivo o su antepasado en el mundo de los dinosaurios. Lo mismo con el resto.

Valores: motivación.

Competencias: digital.

Objetivo: Practicar el inglés

Niveles: No.

Instrucciones: Se juega con el ratón.

Recompensa: pasar de nivel.

Música: No, voz en off.

Idioma: Inglés

Problema: No es un videojuego sino una visita que el niño escoge para escuchar determinado contenido



Nombre: Empareja las fichas.

Personaje: Dougie

Tipología/Clasificación: Juego de cartas

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Es el juego de parejas. No hay límite de intentos. Se trata de ir descubriendo las cartas con determinados personajes y hacer parejas con ellos. Hay un total de 16 cartas.

Valores: Superación, concentración, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Se practica la memorización y concentración

Niveles: No.

Instrucciones: No.

Recompensa: Conseguir el reto.

Música: Sonidos.

Idioma: Ninguno.



Nombre: Haz el puzle con Dougie.

Personaje: Dougie.

Tipología/Clasificación: Puzle. Juego de mesa.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Se trata de completar el puzle desplazando las fichas hasta encontrar la apropiada. Se puede utilizar con niños muy pequeños dada su facilidad.

Valores: Toma de decisiones, esfuerzo, motivación.

Competencias: Matemática, digital y aprender a aprender.

Objetivo: Capacidad visual y espacial

Niveles: Diversos puzles.

Instrucciones: No.

Recompensa: Finalizar el puzle y seguir el juego.

Música: No pero sí sonidos de desplazamiento de fichas

Idioma: Castellano.



Nombre: Pinta con Dougie

Personaje: Dougie

Tipología/Clasificación: De mesa (dibujo), educativo.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años

Descripción: Con el ratón se selecciona un color y se pinta una de las partes del dibujo. Tiene la herramienta de borrado y permite la impresión del dibujo.

Valores: Imaginación/creatividad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, espíritu emprendedor

Objetivo: Trabajar la creatividad y composición/combinación de colores.

Niveles: Varios dibujos.

Instrucciones: No.

Recompensa: No.

Música: No. Sonidos.

Idioma: Castellano.



Nombre: Encuentra la diferencia.

Personaje: Geronimo Stilton.

Tipología/Clasificación: Juegos de mesa (encuentra las diferencias). Educativo.

Edad/PEGI: Más de 5 años

Descripción: Geronimo y Benjamín recorren las salas del museo (sala del faraón Akenratón, la de los escarabajos, la del Espacio o una colección africana) y hay que averiguar qué cosas han cambiado. Se dispone de un tiempo determinado y se dan tres pistas para resolver el misterio.

Descripción: Se han de encontrar las diferencias entre dos imágenes. A medida que se avanza de nivel, esta búsqueda es más difícil.

Valores: Concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas, conciencia y expresiones culturales.

Objetivo: Es un juego educativo y, sobre todo, de concentración. Puede utilizarse para conocer la sala de un museo egipcio.

Niveles: Cuatro.

Instrucciones: Sí.

Recompensa:

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano



Nombre: La historia interactiva de Geronimo Stilton.

Personaje: Geronimo Stilton.

Tipología/Clasificación: Educativo y aventura.

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Nos introduce con viñetas y textos en la historia antes de jugar. Se trata de cocinar con los ingredientes en el mismo orden que se ha mostrado rápidamente y tal y como figura en la imagen. El juego prosigue con la historia, en este caso con un juego de aventura en el que Geronimo se encuentra colgado bajo un globo y ha de colgarse para no chocar contra los objetos en el aire. El jugador tiene 5 vidas y es curioso cómo en ningún momento, a pesar de que Geronimo choca y cae de la cuerda, muere, siempre es rescatado.

Valores: El juego de la cocina educativo. Concentración y motivación.

El juego del globo de aventura. Amistad/cooperación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital. Aprender a aprender, sociales y cívicas, espíritu emprendedor.

Objetivo: El juego de la cocina educativo. Cómo preparar un bocadillo y el porqué de la importancia de los ingredientes.

El juego del globo de aventura. Se puede trabajar el valor de la amistad con el amigo que siempre está pendiente de salvarlo.

Niveles:

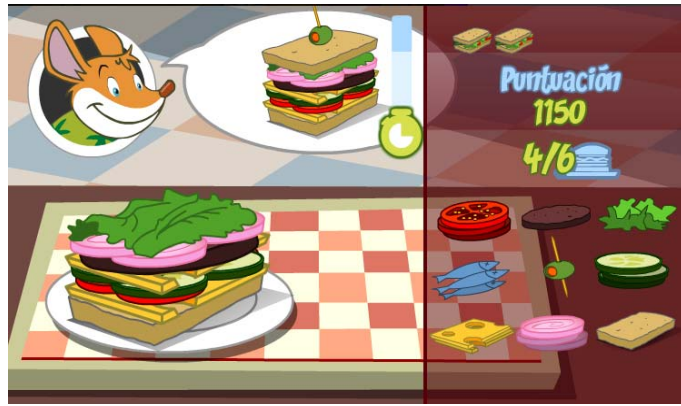
Instrucciones: Sí.

Recompensa:

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: Los cursores para el juego de aventuras no responden correctamente.



Nombre: Las pirámides de los escalofríos.

Personaje: Geronimo Stilton.

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: Más de 5 años

Descripción: Simula el juego de los comecocos, ya que Geronimo ha de ir por un laberinto atrapando los diamantes pero huyendo de las momias. Se utilizan los cursores. Se ha de realizar en el mejor tiempo posible y con la mejor puntuación.

Valores: Autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital y aprender a aprender.

Objetivo: Se puede trabajar la autoestima y superación personal. Son juegos que por su agilidad y rapidez generan gran satisfacción en el jugador.

Niveles: Cinco.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano



Nombre: ¡No pares de saltar!

Personaje: Huparú, de la serie Tickety Toc.

Tipología/Clasificación: Aventura.

Edad/PEGI: De 0 a 3 años.

Descripción: El juego consiste en lanzar a Huparú para obtener el máximo de puntos mientras recorre el jardín y el parque de una ciudad.

Valores: Seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender y matemática.

Objetivo: Se puede ver que, dependiendo de la trayectoria del lanzamiento, se puede llegar más o menos lejos.

Niveles: Sí.

Instrucciones: Sí. Son gráficas.

Recompensa: Puntos para que el juego tenga más dificultad.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: Tiempo más largo de descarga



Nombre: Parejas Jelly Jamm

Personaje: Jelly Jamm

Tipología/Clasificación: Educativo. Juego de mesa (cartas)

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Es el juego de parejas. No hay límite de intentos ni tiempo. Se trata de ir descubriendo las cartas con determinados personajes y hacer parejas con ellos.

Valores: Superación, concentración, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Se practica la memorización y concentración

Niveles: Tres: fácil (8 cartas), medio (12 cartas) y difícil (24 cartas). No hay tiempo para superar los niveles por lo que no estresa al jugador.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Superar el nivel

Música: No.

Idioma: Castellano.

Problemas: No permite cambiar de nivel sin salir del juego.



Nombre: Puzzle de Jelly Jamm

Personaje: Jelly Jamm

Tipología/Clasificación: Juegos de mesa

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción:

Descripción: Es un puzzle sobre las aventuras de Jelly Jamm.

Valores: Toma de decisiones, esfuerzo, motivación.

Competencias: Matemática, digital y aprender a aprender.

Objetivo: Capacidad visual y espacial.

Niveles: Tres: fácil (8 fichas), medio (12 fichas) y difícil (20 fichas).

Instrucciones: No.

Recompensa: Finalizar el puzzle.

Música: No.

Idioma: Castellano.

Problemas: No permite cambiar de nivel sin salir del juego.



Nombre: Recolecta melocotones con Kate y Mim y Mim

Personaje: Kate y Mim y Mim.

Tipología/Clasificación: Acción.

Edad/PEGI: de 0 a 4 años

Descripción: El juego consiste en recoger los frutos (sólo con el cursor de derecha-izquierda) que caen del árbol (bubble bubble Brooke). En todos es igual sólo cambia el escenario.

Valores: responsabilidad / toma de decisiones. Esfuerzo / construcción de significados. Autoestima. Concentración. Motivación.

Competencias: digital, aprender a aprender

Objetivo: sirve para explicar cómo recolectar fruta, la importancia de recogerla, de la naturaleza, de que no caiga al suelo porque se estropea

Niveles: Sí. Tiene 3 menús. Bubble bubble Brooke, winter waterflls y singing seas

Instrucciones: sí tiene menú de ayuda

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí

Idioma: todos los títulos en inglés

Problemas: tarda "un poco" en cargar



Nombre: El juego de memoria de Lupe

Personaje: La gata Lupe

Tipología/Clasificación: Juegos de mesa

Edad/PEGI: De 0 a 4 años

Descripción: Dar la vuelta a las cartas para hacer parejas. Es el juego de parejas. No hay límite de intentos. Se trata de ir descubriendo las cartas con determinados personajes y hacer parejas con ellos.

Valores: Superación, concentración, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Se practica la memorización

Niveles: No, se vuelve a iniciar el juego

Instrucciones: Sí

Recompensa: conseguir finalizarlo

Música: No

Idioma: Instrucciones en castellano



Nombre: Romperoides

Personaje: La gata Lupe

Tipología/Clasificación: Estrategia

Edad/PEGI: De 0 a 4 años

Descripción: Con el cursor hay que destruir los asteroides de Egbert antes de que choquen con la nave. Los asteroides grandes se dividen en dos pequeños y hay que destruirlos. Hay que clicar en las estrellas y Gato Espacial destruirá todos los asteroides de la pantalla. Cuantos más asteroides se destruyan, más se complica el juego.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, curiosidad/descubrimiento, motivación

Competencias: Ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender, sociales y cívicas

Objetivo: La nave espacial recorre el espacio y se ven planetas, estrellas y el peligro de un asteroide tanto para la nave como para un planeta

Niveles: No porque el juego se complica

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Finalizar con los máximos puntos posibles

Música: Sí y ruidos

Idioma: Instrucciones en castellano.



Nombre: Súper Looper.

Personaje: La gata Lupe.

Tipología/Clasificación: Aventura.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Se hace clic para subir o bajar el avión y así coger las estrellas. Si se hace doble clic, la avioneta gira alrededor del globo. Hay que tener cuidado de no chocar con las nubes con truenos. Cuanto más lejos se llegue, más se complica el juego.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, curiosidad/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: La emoción de viajar en avioneta con amigos pero teniendo en cuenta el tiempo, sobre todo las tormentas

Niveles: No porque se trata de mayor dificultad.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí.

Idioma: Instrucciones en castellano.



Nombre: Alien Athletics

Personaje: La oveja Shaun.

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Saltar los obstáculos a tiempo antes de las ovejas sean abducidas por los extraterrestres. Tienen que recorrer la granja, repleta de obstáculos (maderas, retretes, gnomos, etc.). Si una de las ovejas tropieza con uno de los obstáculos, la nave la abducirá. Al ser 3 ovejas, el nivel ofrece 3 vidas.

Valores: Confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Son juegos que requieren mucha concentración en los niños y, por lo tanto, la obtención de los resultados, motiva.

Niveles: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Instrucciones: Sí. En inglés.

Recompensa: Se ofrece un cuadro con un ranking con la distancia recorrida y los bonos o puntos.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Inglés.



Nombre: Baahmy golf

Personaje: La oveja Shaun

Tipología/Clasificación: Deportes (golf).

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Jugar al golf con la oveja Shaun.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones (cuándo lanzar la pelota), autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Matemática, ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Trabajar la fuerza y el movimiento.

Niveles: Cada partida ofrece 5 tiros.

Instrucciones: Sí. En inglés.

Recompensa: Completar el nivel con la máxima puntuación.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Inglés.

Problemas. Es cierto que se muestra la trayectoria de la pelota de golf pero no el recorrido completo lleno de trampas o de objetos que hacen rebotar la pelota o retenerla. Al no verlo en su totalidad en la pantalla, es más un juego en el que la suerte impera que la propia estrategia del jugador.



Nombre: Chick'n spoon

Personaje: La oveja Shaun.

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Conseguir el mayor número de estrellas sin dejar caer el huevo de la cuchara. Se tienen que evitar los charcos de barro y al saltar hay que volver a recuperar el huevo hacia adelante o hacia atrás. Se juega con los cursores, con la barra espaciadora para saltar o bien con el ratón.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas, confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Se puede trabajar la autoestima y superación personal. Son juegos que por su agilidad y rapidez generan gran satisfacción en el jugador.

Niveles: Sí.

Instrucciones: Sí. En inglés.

Recompensa: Se ofrece un cuadro con un ranking con la distancia recorrido, estrellas y los bonos.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Inglés.



Nombre: Flock Together.

Personaje: La oveja Shaun.

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Reunir el máximo número de ovejas, según el color con el que van vestidas. Para conseguir los puntos, se han de reunir 3 ovejas del mismo color. La dinámica del juego es similar a la del Tetris. A medida que se avanza en los niveles, hay obstáculos que superar y por lo tanto el cálculo de la caída es más complicado hay que calcular Se maneja con los cursores.

Valores: Confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se pueden trabajar los colores y las trayectorias de los objetos.

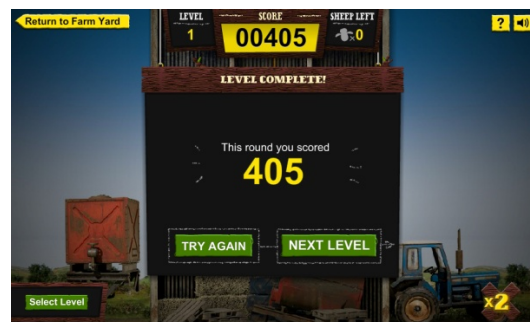
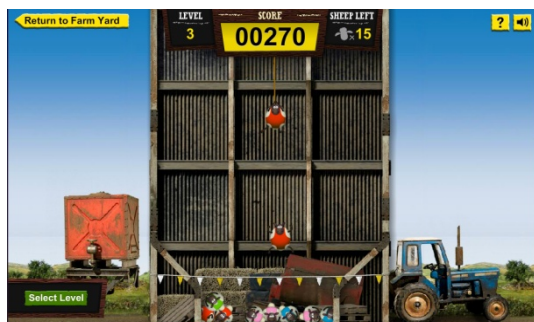
Niveles: Doce. Están cerrados si no se superan los niveles inferiores.

Instrucciones: Sí. En inglés.

Recompensa: Pasar de nivel y puntuación.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Inglés.



Nombre: Gnome Challenge

Personaje: La oveja Shaun.

Tipología/Clasificación: Deportes (bolos).

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Lanzar a los erizos lo más lejos posible para conseguir derribar a los gnomos. Es el tradicional juego de bolos, en este caso con erizos y gnomos. Se pueden utilizar los cursores o el ratón

Valores: Autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Se puede trabajar la autoestima y superación personal. Son juegos que por su agilidad y rapidez generan gran satisfacción en el jugador.

Niveles: Doce. Están cerrados si no se superan los niveles inferiores.

Instrucciones: Sí. En Inglés.

Recompensa: Sí. Pasar de nivel y conseguir el máximo número de puntos posible en la clasificación.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Inglés.



Nombre: Mud Slide.

Personaje: La oveja Shaun.

Tipología/Clasificación: Deporte: carreras.

Edad/PEGI: Más de 5 años

Descripción: Se puede elegir entre 3 vehículos, unos tienen más velocidad pero ofrecen menos control y viceversa. Se trata de conseguir no tropezar con el resto de los vehículos ni con las ovejas que saltan al circuito y llegar el primero. Se utilizan los cursores.

Valores: Autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, sociales y cívicas, aprender a aprender.

Objetivo: Como simuladores son juegos que generan gran atracción por la competitividad pero también por la seguridad que ofrecen y la satisfacción.

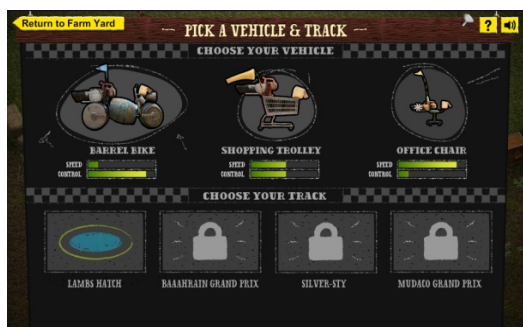
Niveles: Sí.

Instrucciones: Sí. En inglés. Se utilizan los cursores y la barra espaciadora.

Recompensa:

Música: Sí. Se puede silenciar

Idioma: Inglés.



Nombre: Sheep Might fly.

Personaje: La oveja Shaun.

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: El jugador ha de lanzar las ovejas para impedir que los cerditos ganen al despertar al granjero de su siesta.

Valores: Esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Matemáticas, ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender, sociales y cívicas, espíritu emprendedor.

Objetivo: Para explicar leyes físicas relativas al impulso, fuerza, movimiento, distancia, etc.

Niveles: Sí

Instrucciones: Sí. En inglés.

Recompensa: Pasar de nivel. Los niveles se han de superar porque no se guarda el último superado.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Inglés.



Nombre: Sheep skate.

Personaje: La oveja Shaun.

Tipología/Clasificación: Deportes (hockey).

Edad/PEGI: Más de 5 años

Descripción: Se trata de jugar un partido de hockey sobre patines contra un equipo contrincante. Cada juego tiene una duración de 2 minutos. Se pueden utilizar los cursores y la barra espaciadora o el ratón (mucho más ágil) o los cursores.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones/resolución de problemas, esfuerzo/dinámica de trabajo, confianza/superación, autoestima, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas, emprendedor, conciencia y expresiones culturales.

Objetivo: Se puede utilizar para explicar un juego no muy conocido como es el hockey, el trabajo en equipo, el riesgo, la importancia de tomar una decisión.

Niveles: Sí. Cuatro.

Instrucciones: Sí. En inglés.

Recompensa: Ganar el partido.

Música: Sí. Se puede silenciar

Idioma: Inglés.



Nombre: Sheep stack.

Personaje: La oveja Shaun.

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Lanzar las ovejas hasta completar la torre y alcanzar la ventana. Se puede jugar con los cursores o el ratón.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Matemáticas, ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender, sociales y cívicas, emprendedor.

Objetivo: Para explicar leyes físicas relativas al impulso, fuerza, movimiento, distancia, etc.

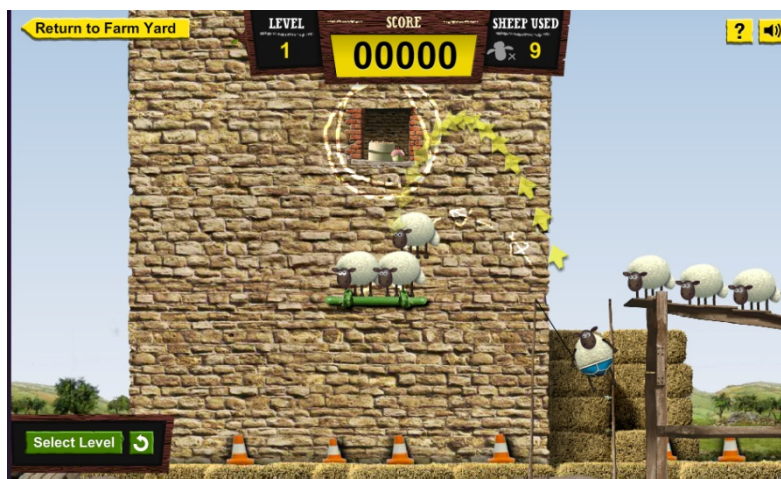
Niveles: Doce.

Instrucciones: Sí. En inglés

Recompensa: Llegar al último nivel (12)

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Inglés.



Nombre: Sty Dive.

Personaje: La oveja Shaun.

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Shaun tiene que recoger el mayor número de estrellas y aterrizar en el barril. A medida que se superan los niveles, en la caída de Shaun van apareciendo nuevas trampas como una cuerda de tender. Se puede utilizar el ratón (mucho más ágil) o los cursores.

Valores: Autoestima, seguridad/concentración, motivación, superación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Se puede trabajar la autoestima y superación personal. Son juegos que por su agilidad y rapidez generan gran satisfacción en el jugador.

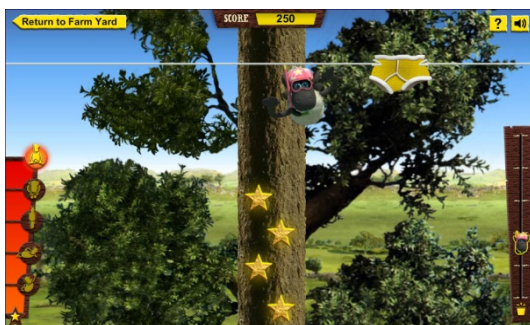
Niveles: Sí.

Instrucciones: Sí. En inglés.

Recompensa: Sí, hay un ranking.

Música: Sí.

Idioma: Inglés.



Nombre: Comparte los cupcakes.

Personaje: Los osos amorosos.

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: A Generosita le encanta preparar meriendas para sus amigos. Hay que ayudarla a entregar los deliciosos cupcakes hechos especialmente para cada uno de ellos. Debe llegar a la meta con las flechas sin tropezar con sus enemigos o le robarán el pastel.

Valores: Toma de decisiones/resolución de problemas, confianza/superación, autoestima, concentración, motivación.

Competencias: Espíritu emprendedor, matemáticas, digital y aprender a aprender.

Objetivo: Sirve para trabajar la destreza espacial.

Niveles: 5 niveles en cada uno de ellos la osita tiene que llevar más pasteles hasta alcanzar la meta.

Instrucciones: Sí, en inglés

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí, se puede silenciar. También tiene pause.

Idioma: Inglés.



Nombre: Dónde está mi avena.

Personaje: Los osos amorosos.

Tipología/Clasificación: Juegos de mesa.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Gruños adora la pasta de avena pero ha perdido su bol con su comida favorita. En los distintos niveles se nos muestran los boles y posteriormente se esconden en varios objetos, que se han de recordar, y para más dificultad, esos objetos de nuevo se colocan de diferente manera. No hay límite de intentos. Se trata de ir descubriendo los objetos hasta encontrar los boles.

Valores: Superación, concentración, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Se practica la memorización

Niveles: Hay 8

Instrucciones: Sí, en inglés

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí.

Idioma: Inglés.



Nombre: La orquesta de los osos amorosos.

Personaje: Los osos amorosos.

Tipología/Clasificación: Educativo (memorización)

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Se han de escuchar los instrumentos y después hacerlos sonar en el mismo orden. A medida que avanza el juego, las composiciones son más largas.

Valores: Concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Es un juego educativo de memorización pero también puede servir para explicar el sonido de determinados instrumentos: pandereta, trompeta, platillos o tambor.

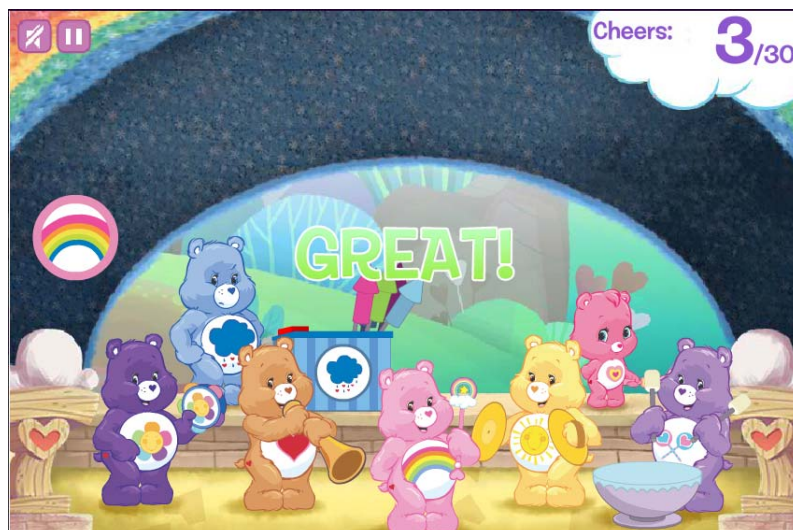
Niveles: Cuatro.

Instrucciones: Sí, en inglés.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Inglés.



Nombre: Tobogán arco iris

Personaje: Los osos amorosos.

Tipología/Clasificación: Aventura.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años

Descripción: Si te lanzas por el tobogán arco iris a toda velocidad y has de conseguir todas las estrellas que se pueda. El oso se desplaza por los toboganes (hay más según se pasan los niveles) y el juego también se complica porque además de recoger estrellas se ha de evitar a los enemigos.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas

Objetivo: Es un reto que aumenta la velocidad, de ahí que se catalogue como aventura, por lo que sirve para medir el nerviosismo del niño y su control.

Niveles: Cinco.

Instrucciones: Sí, en inglés.

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Inglés.



Nombre: Vuela con Felizito.

Personaje: Los osos amorosos.

Tipología/Clasificación: Aventura.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Felizito vuela en su ala delta y ha de recoger el número de estrellas indicado en cada nivel pero ha de esquivar las nubes de lluvia para no perder las estrellas recogidas.

Valores: Confianza/superación, concentración/seguridad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Se puede utilizar para trabajar la destreza con el ordenador, la diversión del juego por el juego y también para explicar el proceso de la lluvia.

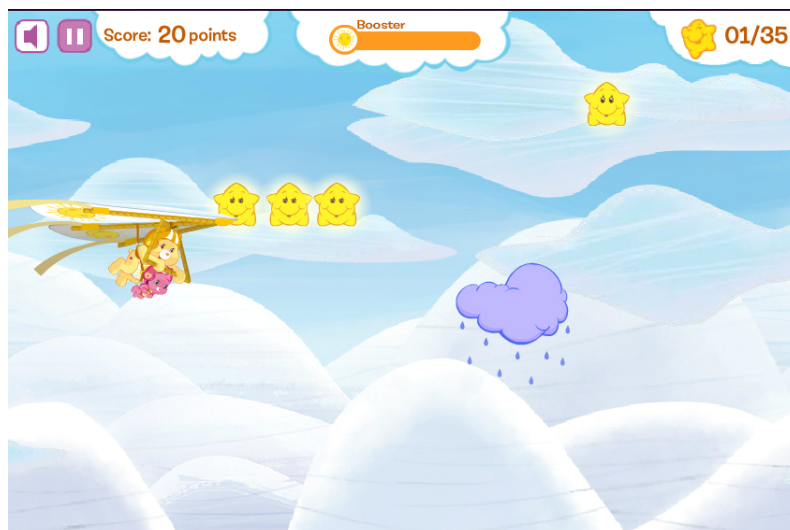
Niveles: Cinco.

Instrucciones: Sí, en inglés.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Inglés.



Nombre: Wonder Cloud.

Personaje: Los osos amorosos.

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Se tienen que explotar los globos para hacer que Felizito recoja el mayor número de estrellas. Cada globo indica con una flecha la dirección que seguirá Felizito si se dispara (derecha, izquierda o arriba).

Valores: Toma de decisiones/resolución de problemas, autoestima, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Trabajar la destreza digital con el menor y las direcciones derecha-izquierda.

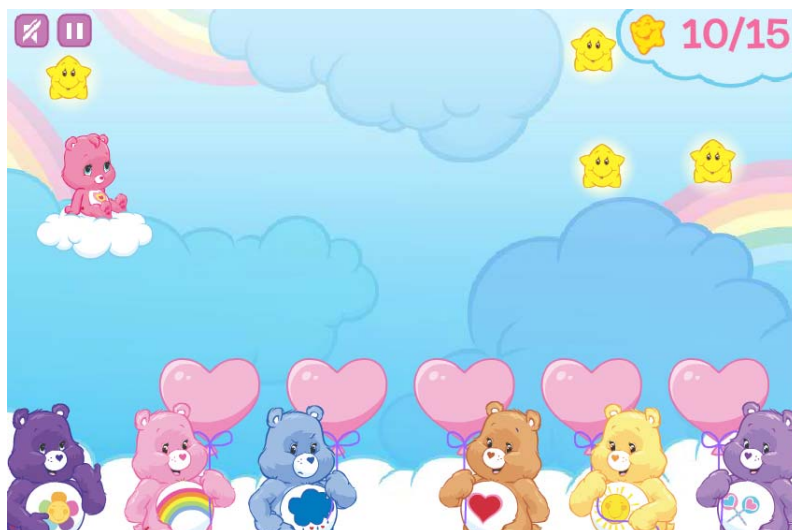
Niveles: Sí. El oso ha de recoger más estrellas (15-20-30, etc.) y se añaden problemas como nubes con lluvia

Instrucciones: Sí, en inglés.

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí con posibilidad de silenciarlo. También tiene pause en el juego.

Idioma: Inglés en las instrucciones y en el off.



Nombre: El túnel de los diamantes.

Personaje: Matt Hatter Chronicles.

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Matt está en un túnel y ha de recoger los diamantes para aumentar su potencia evitando los obstáculos. Si se toca un obstáculo (en ocasiones avisa al jugador), se pierde el juego y se inicia de nuevo.

Valores: Autoestima, seguridad/concentración, motivación, superación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Se puede trabajar la autoestima y superación personal. Son juegos que por su agilidad y rapidez generan gran satisfacción en el jugador.

Niveles: No están indicados.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación. Indica la distancia recorrida, los diamantes conseguidos y la puntuación total.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.



Nombre: La cueva del peligro

Personaje: Matt Hatter Chronicles

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Matt ha de recoger el máximo número de calaveras posible sorteando diversos obstáculos en la cueva.

Valores: Autoestima, seguridad/concentración, motivación, superación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Se puede trabajar la autoestima y superación personal. Son juegos que por su agilidad y rapidez generan gran satisfacción en el jugador.

Niveles: Sí.

Instrucciones: No.

Recompensa: Indica la distancia recorrida, las calaveras conseguidas y la puntuación extra. Pasar los niveles.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: Ofrece la posibilidad de enviar la puntuación pero no funciona.



Nombre: Quiz de Matt Hatter

Personaje: Matt Hatter Chronicles.

Tipología/Clasificación:

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Preguntas sobre la serie y sus personajes. Acertar las preguntas para ser el primero en el ranking

Valores: Motivación.

Competencias: Digital.

Objetivo: Conseguir superar el reto, autoestima.

Niveles: No.

Instrucciones: Se utiliza el ratón.

Recompensa: Conseguir ganar. Se puede enviar un mail con la puntuación pero es el mail de los padres/tutores.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.



Nombre: Pac-Man Dash!

Personaje:

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Es la dinámica del comecocos. Se trata de ir recogiendo todas las monedas posibles y algunos frutos con puntos mientras se evita a los fantasmas

Valores: Autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital y aprender a aprender.

Objetivo: Se puede trabajar la autoestima y superación personal. Son juegos que por su agilidad y rapidez generan gran satisfacción en el jugador.

Niveles: Sí.

Instrucciones: Sí. En inglés.

Recompensa: Hay un ranking con las monedas recuperadas y el tiempo utilizado en el recorrido

Música: Sí.

Idioma: Inglés.



Nombre: Dentro del laberinto con la familia Peppa Pig.

Personaje: Peppa Pig.

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Podemos escoger un personaje para jugar: Peppa, George, Mama Pig o Papa Pig. Una vez escogido, se inicia el juego en un laberinto en el que existen varias posibilidades para llegar a la meta pero sólo una es la correcta; si te equivocas, Peppa caerá en un charco de lodo.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Se puede trabajar para practicar el uso del cursor del ordenador

Niveles: Más laberintos con mayor dificultad.

Instrucciones: Sí. Se han de usar las flechas del teclado para correr por el laberinto

Recompensa: Llegar a la meta

Música: No.

Idioma: Instrucciones en castellano.



Nombre: Los charcos de barro de Peppa Pig.

Personaje: Peppa Pig.

Tipología/Clasificación: Aventura.

Edad/PEGI: De 0 4 años.

Descripción: Peppa Pig recorre una calle de una ciudad (ruidos de coches, obras, bicis) y ha de ir caminando pero saltar en los charcos (como niña que es) que están señalizados correctamente. Se parten de 4 vidas, cada charco que no se pisa, se pierde una vida. Cada vez que Peppa salta dentro de un charco dice: Yupi. Para saltar tan sólo ha de pulsar la barra espaciadora.

Valores: responsabilidad, confianza, autoestima, concentración, descubrimiento, motivación.

Competencias: digital, aprender a aprender, lingüística (interés y creatividad para el aprendizaje)

Objetivo: Nos puede servir para explicar a los más pequeños cómo se desarrolla la vida en una calle de una gran ciudad, la precaución que debemos tener e incluso para explicar la importancia de las señales.

Niveles: sí

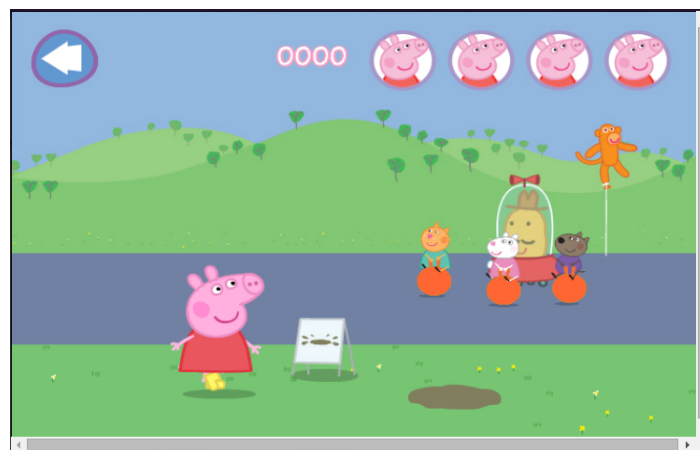
Instrucciones: no

Recompensa: pasar de nivel

Música: sí

Idioma: castellano

Problemas:



Nombre: Los tres en raya con Peppa Pig

Personaje: Peppa Pig

Tipología/Clasificación: De mesa

Edad/PEGI: De 0 4 años

Descripción: Juego de 3 en raya. Ofrece la posibilidad de jugar contra la máquina o con otros jugadores. Es el juego de mesa típico.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: trabajar el juego de mesa

Niveles: sí

Instrucciones: no

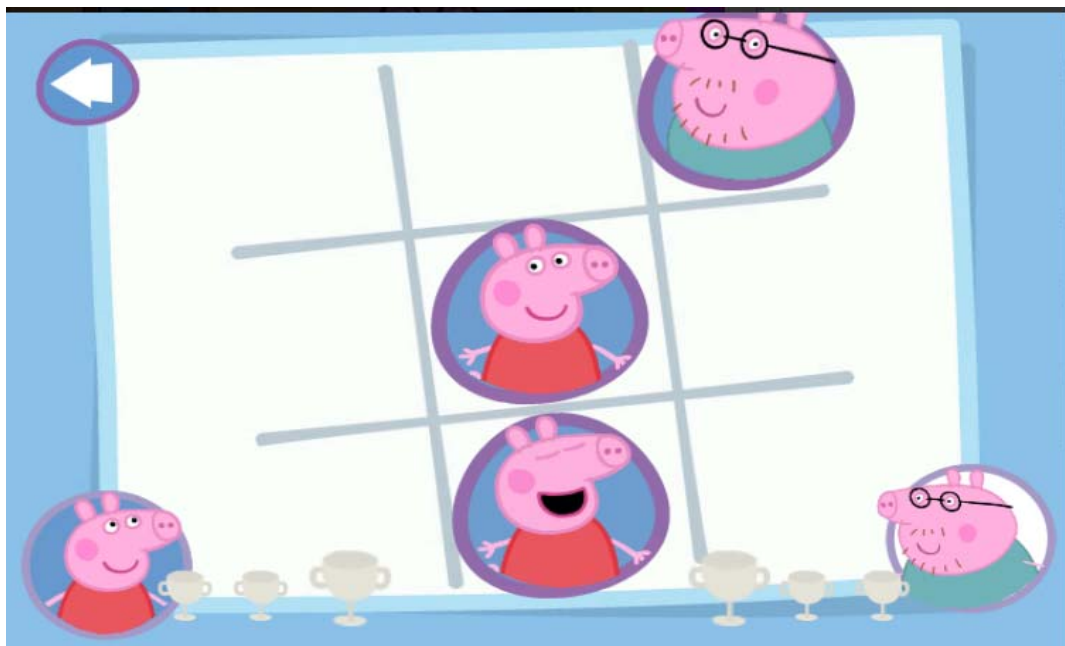
Recompensa: continuar el juego

Música: no

Idioma: se escuchan los sonidos de los personajes: cerdita y risa de su padre

Problemas: XX

Pasibilidad de 1 ó 2 jugadores.



Nombre: Manda a George al espacio.

Personaje: Peppa Pig.

Tipología/Clasificación: Puzzle, juego de mesa.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Se ha de construir un cohete para George colocando correctamente las piezas y una vez finalizado, sale volando hacia el espacio

Valores: Toma de decisiones, esfuerzo, motivación.

Competencias: Matemática, digital y aprender a aprender.

Objetivo: Capacidad visual y espacial. El videojuego puede utilizarse también para una aproximación del niño al espacio (planetas, estrellas, astronautas...

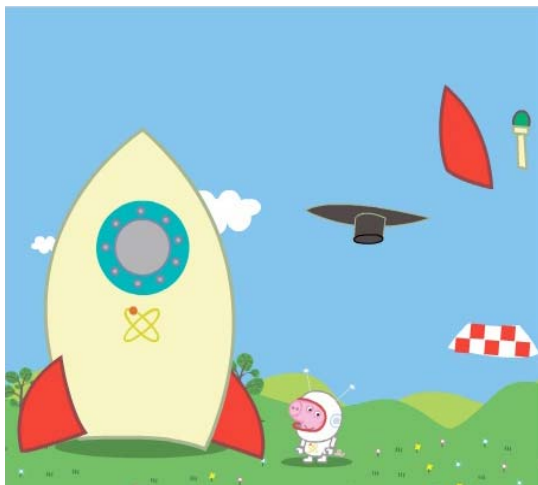
Niveles: No.

Instrucciones: Sí.

Recompensa:

Música: Sí.

Idioma: Castellano.



Nombre: Ayuda a Pocoyó a plantar 50.000 árboles.

Personaje: Pocoyó.

Tipología/Clasificación: Educativo.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Una voz en off nos indica que tenemos varios tipos de materiales (vidrio, papel, latas y plásticos) y en qué contenedor hemos de depositarlos. Si se consigue un determinado número de jugadores, se plantarán 50.000 árboles

Valores: Respeto, responsabilidad, colaboración y cooperación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas, matemática (conservación de los recursos naturales).

Objetivo: Explicar el uso de los tres contenedores más habituales para el reciclaje.

Niveles: No.

Instrucciones: Un audio nos explica cómo reciclar.

Recompensa:

Música: Sí.

Idioma: Castellano.



Nombre: Diana de colores.

Personaje: Pocoyó.

Tipología/Clasificación: Aventura.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años

Descripción: Pocoyó tiene una pelota en la mano y hay que centrar el ratón en la diana que aparece en la pared. También aparece su amigo el pato al que no se debe disparar o supone una bajada de puntos. Las dianas cada vez son más pequeñas, de colores diferentes y pasan más aprisa. Se practica la puntería y también la coordinación de colores porque Pocoyó tiene una pelota en la mano de color y es a la diana de color a la que ha de dispara (verde-verde, roja-roja, amarilla-amarilla)

Valores: responsabilidad, esfuerzo, superación, curiosidad/creatividad, motivación

Competencias: matemáticas (das en la diana y aciertas pero solo si das en el centro), digital, aprender a aprender, espíritu emprendedor

Objetivo: la importancia de la puntería y de que uno tienes que penar antes de lanzar un objeto (para no matar al pato)

Niveles: Sí

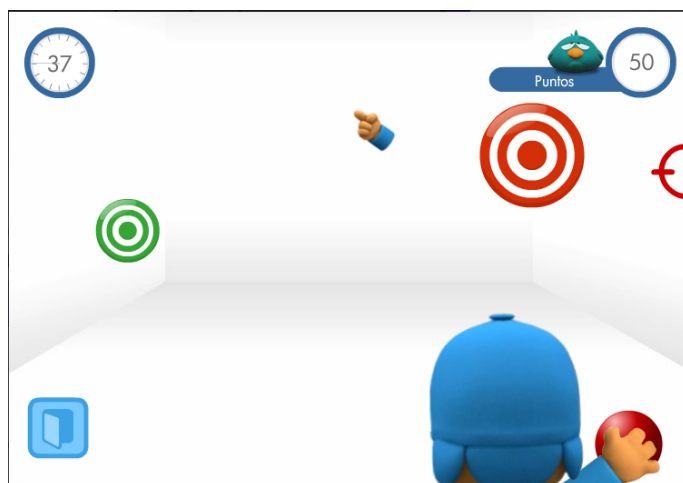
Instrucciones: No

Recompensa: pasar de nivel

Música: Sí

Idioma: X

Problemas: X



Nombre: El juego de las frutas

Personaje: Pocoyó

Tipología/Clasificación: Aventura.

Edad/PEGI: de 0 a 4 años

Descripción: Hay varios niveles. Pocoyó ha de recoger diversas frutas perfectamente identificadas: naranjas, manzanas, plátanos, pera, cereza, limón. El tiempo corre y te da puntos. No existe posibilidad de pause en el juego ni de quitar la música. FUNCIONA CON EL CURSOR O CON EL RATÓN (MÁS ÁGIL PARA QUE Pocoyó pueda ir saltando a través de los niveles de recolección

Valores: responsabilidad/toma de decisiones. Esfuerzo/construcción de significados. Confianza/superación. Autoestima. Imaginación/curiosidad. Motivación.

Competencias: Digital, lingüística, aprender a aprender

Objetivo: Conocer las diferentes frutas y también pueden trabajarse los colores.

Niveles: sí

Instrucciones: No

Recompensa: pasar de nivel: sí, más puntos

Música: sí (no puede silenciarse)

Idioma: castellano

Problemas:



Nombre: El paisaje musical de Pocoyó.

Personaje: Pocoyó.

Tipología/Clasificación: Educativo.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Se ha de ayudar a Pocoyó (director de la orquesta) a componer un paisaje musical. Se pincha en las cajas para sustituirlas por objetos musicales y se compone una escena. Y se cambia del día a la noche para escuchar la melodía.

Valores: Solidaridad (la música se compone entre varios sonidos), esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima/desarrollo personal, imaginación/creatividad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas, emprendedor, conciencia y expresiones culturales.

Objetivo: Muy válido para mostrar a los más pequeños cómo construir una escena musical con diferentes sonidos o instrumentos.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: No.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.



Nombre: La cámara de fotos de Pocoyó.

Personaje: Pocoyó.

Tipología/Clasificación: Educativo.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Se ha identificar la foto con el modelo o parte del objeto que aparece en la pantalla.

Valores: Confianza/superación (sobre todo por la medalla), autoestima, concentración y motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar la concentración.

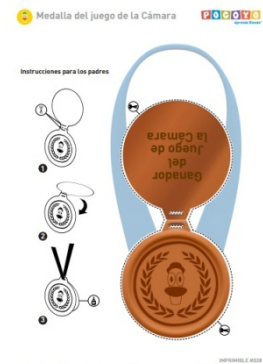
Niveles: No.

Instrucciones: No.

Recompensa: Aparece el pato con una medalla. La medalla puede imprimirse y recortarse, tiene instrucciones para los padres

Música: Sí.

Idioma: Castellano.



Nombre: Pocoyó parejas.

Personaje: Pocoyó

Tipología/Clasificación: Juegos de mesa.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años

Descripción: Es el juego de parejas. No hay límite de intentos. Se trata de ir descubriendo las cartas con determinados personajes y hacer parejas con ellos.

Valores: Superación, concentración, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Se practica la memorización

Niveles: Van apareciendo más cartas para hacer las parejas. Sólo hay 3 niveles.

Instrucciones: No.

Recompensa: Completar el juego.

Música: Sí, la música de Pocoyó al conseguir el reto.

Idioma: No.



Nombre: Redakai 7 diferencias.

Personaje: Redakai.

Tipología/Clasificación: Juegos de mesa. Educativo.

Edad/PEGI: Más de 8 años

Descripción: Encontrar las 7 diferencias entre las 2 imágenes para lo que se tiene 1 minuto 20 segundos.

Valores: Concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Es un juego educativo y, sobre todo, de concentración.

Niveles: Sí.

Instrucciones: Sí. En inglés y francés.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: No.

Idioma: Inglés.



Nombre: Redakai Memory.

Personaje: Redakai.

Tipología/Clasificación:

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Descubrir las cartas con los personajes de la serie para ir realizando parejas. Hay que conseguirlo con un número determinados de intentos para poder pasar de nivel.

Valores: Superación, concentración, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Se practica la memorización

Niveles: 1: 12 cartas. Nivel 2: 24 cartas. Nivel 3: 36.

Instrucciones: Sí. En inglés.

Recompensa: Pasar de nivel y conseguirlo en el menor tiempo posible.

Música: Sonidos que se pueden silenciar.

Idioma: Inglés.



Nombre: Encaja las piezas.

Personaje: Rosie.

Tipología/Clasificación: Puzzle. Juegos de mesa.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Sobre la base de un dibujo, se han de encajar las piezas del puzzle.

Valores: Toma de decisiones, esfuerzo, motivación, concentración.

Competencias: Matemática, digital y aprender a aprender.

Objetivo: Desarrollo de la capacidad visual y espacial

Niveles: Siete.

Instrucciones: Sí. En inglés. Nos da la posibilidad de imprimir el puzzle

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí.

Idioma: Inglés



Nombre: Encuentra las diferencias.

Personaje: Rosie.

Tipología/Clasificación: Educativo. Juego de mesa.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Se han de encontrar las diferencias entre dos imágenes. A medida que se avanza de nivel, esta búsqueda es más difícil.

Valores: Concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Es un juego educativo y, sobre todo, de concentración.

Niveles: Seis

Instrucciones: Sí, en inglés.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí.

Idioma: Inglés.



Nombre: Forma parejas.

Personaje: Rosie.

Tipología/Clasificación: Juegos de mesa.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años

Descripción: Es el juego de parejas. No hay límite de intentos. Se trata de ir descubriendo las cartas con determinados personajes y hacer parejas con ellos.

Valores: Superación, concentración, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Se practica la memorización

Niveles: Seis.

Instrucciones: Sí. En Inglés.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí.

Idioma: Inglés.



Nombre: Helicóptero punto caliente

Personaje: Sam el bombero

Tipología/Clasificación: Simuladores (bombero)

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: El helicóptero de Sam ha de apagar los fuegos que hay en la vivienda. El agua se recarga recogiendo estrellas. Se utilizan los cursores y la barra espaciadora para descargar el agua. El juego tiene un tiempo limitado de 90 segundos.

Valores: Esfuerzo/construcción de significados, seguridad/concentración, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Puede utilizarse para hablar de los incendios, el peligro que supone trabajar para los bomberos y el recurso de un hidroavión (en este caso es un helicóptero) que necesita recargar agua constantemente para poder sofocar el fuego.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí. En inglés

Recompensa: Conseguir el máximo número de fuegos extinguidos.

Música: No.

Idioma: Inglés.



Nombre: Juega al escondite con Fo.

Personaje: Sandra detective de cuentos.

Tipología/Clasificación: Educativo.

Edad/PEGI: Más de 5 años y para edades más bajas. Puede catalogarse para todas las edades, incluso por su escaso ritmo, para niños muy pequeños.

Descripción: En un contexto/dibujo con poca luz, la linterna ilumina partes de la imagen en donde tendremos que encontrar a Fo, que aparece y desaparece. Una vez encontrado, hacemos doble clic en el ratón. No hay tiempo, no hay agobios, ni sonidos que puedan asustar por lo que es un juego que puede considerarse para todas las edades.

Valores: Autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Conocer determinados entornos como un bosque, las distintas estancias de una casa

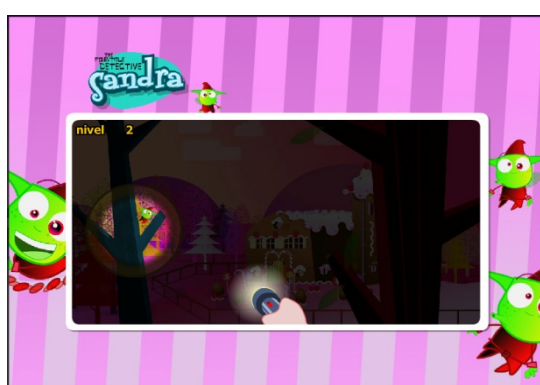
Niveles: Sí.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Pasar de nivel

Música: No.

Idioma: Castellano.



Nombre: La carrera de alfombras voladoras.

Personaje: Sandra detective de cuentos.

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Salvar al genio recogiendo las lámparas mágicas en una carrera de obstáculos con una alfombra voladora. Se juega con el ratón.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se puede trabajar para practicar el uso del cursor del ordenador, motivación y concentración.

Niveles: Sí.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Superar el nivel en el menor tiempo posible y recoger el mayor número de lámparas. En cada juego disponemos de 3 vidas).

Música: No. Sonidos.

Idioma: Castellano.



Nombre: La merienda de Sandra.

Personaje: Sandra detective de cuentos.

Tipología/Clasificación:

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Se mueve a Fo con el ratón por la pantalla para recoger la comida que va cayendo evitando comer los balones de playa que hacen perder una vida. A medida que se consigue más puntos, el juego se acelera.

Valores: Confianza/superación, autoestima, concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, espíritu emprendedor.

Objetivo: Juego muy sencillo con el que se puede trabajar la concentración y motivación.

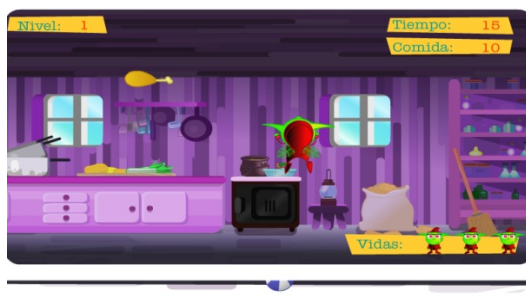
Niveles: 3 vidas.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Máxima puntuación en el menor tiempo posible.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.



Nombre: Las 7 diferencias.

Personaje: Sandra detective de cuentos.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa/Educativo.

Edad/PEGI: Más de 5 años. Puede catalogarse para todas las edades.

Descripción: Buscar 7 diferencias existentes entre 2 imágenes. Solo existen 3 pantallas.

Valores: Concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Es un juego educativo y, sobre todo, de concentración.

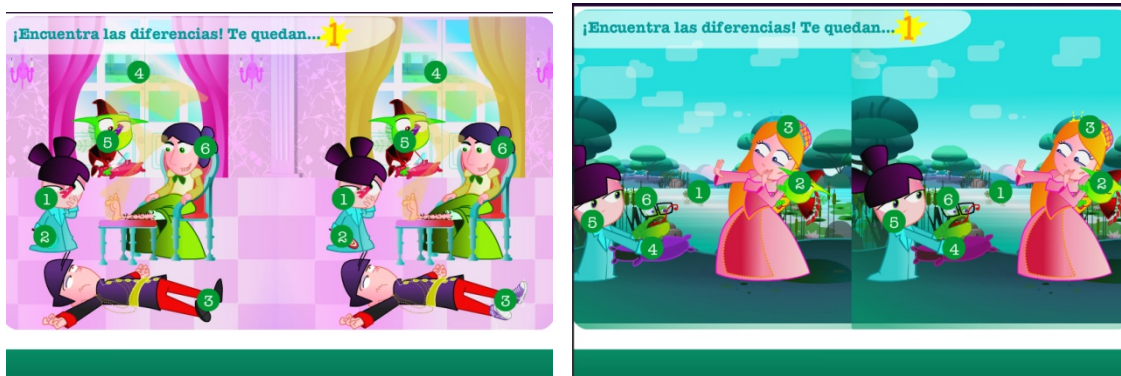
Niveles: No.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Conseguir el reto.

Música: No.

Idioma: Castellano.



Nombre: En busca del amor.

Personaje: Scooby Doo Misterios S.A.

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Daphne y Velma quieren enviar sus corazones a Fred. Bota los corazones que salen de la cabeza de Scooby hasta llegar a Fred. Hay obstáculos como los botes de pintura o los yunques y para ir más rápido se pueden recoger las galletas de Scooby.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital y aprender a aprender

Objetivo: Se puede trabajar la autoestima y superación personal. Son juegos que por su agilidad y rapidez generan gran satisfacción en el jugador.

Niveles: Sí.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Pasar de nivel y conseguir la máxima puntuación.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.



Nombre: La carrera de obstáculos.

Personaje: Scooby Doo Misterios S.A.

Tipología/Clasificación: Deportes (carrera de atletismo obstáculos).

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Carrera de obstáculos cronometrada de Scooby contra los fantasmas. En la pantalla aparece la tecla del cursor que se ha de pulsar en el momento indicado para saltar (junto con la barra espaciadora).

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: digital, aprender a aprender, motivación, confianza/superación

Objetivo: Explicar la emoción de una carrera de de atletismo con obstáculos y la preparación antes de un ejercicio determinado como es el salto. Al indicar en la pantalla la tecla que se ha de utilizar, es muy válido para la concentración.

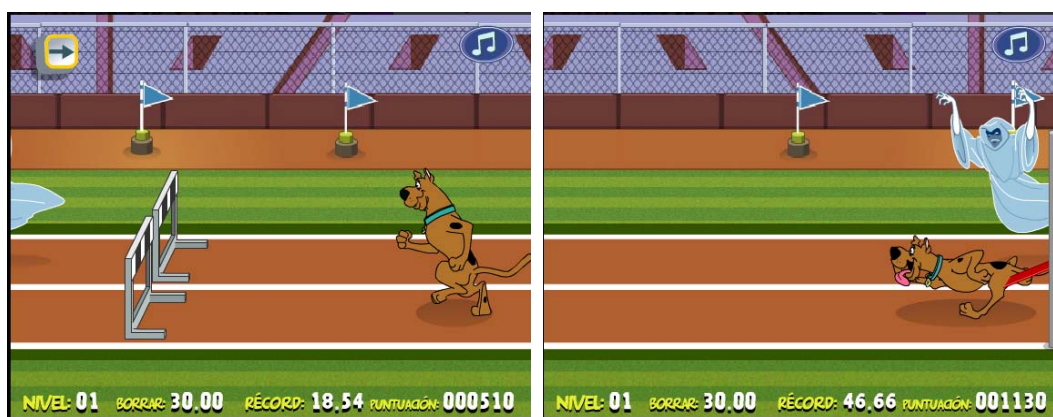
Niveles: Sí.

Instrucciones: Sí. Se juega con los cursores y la barra espaciadora.

Recompensa: Pasar de nivel y conseguir la máxima puntuación.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.



Nombre: Scooby Doo Tiki Terror.

Personaje: Scooby Doo Misterios S.A.

Tipología/Clasificación: Aventura.

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Adivinar quién es el fantasma Tiki a través del relato de una historia, cuyo ritmo lo marca el jugador. La única interacción que permite es hacer que Scooby cave más rápido.

Valores: motivación, concentración.

Competencias: Digital.

Objetivo: Se puede trabajar para inglés.

Niveles: No.

Instrucciones: No.

Recompensa: No.

Música: Hay narración (puede silenciarse). Los textos son en castellano pero la voz en off es en inglés. Las pantallas pasan según requiere el jugador (lee más rápido o más lento; es muy correcto)

Idioma: Castellano e inglés.



Nombre: Snack Pop Drop.

Personaje: Scooby Doo Misterios S.A.

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: Más de 5 años. Puede ser para cualquier edad temprana.

Descripción: Los bocadillos de Shaggy y Scooby están atrapados en las burbujas. Hay que unir 3 burbujas del mismo color para liberarlos. La dinámica del juego es similar a la del Tetris. A medida que se avanza en los niveles, hay menos tiempo para superar el reto y las burbujas van descendiendo. Para controlar la estrategia a seguir, el juego nos indica el color de la bola que aparecerá en el siguiente disparo. Se maneja con el ratón.

Valores: Confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se pueden trabajar los colores y las trayectorias de los objetos.

Niveles: Sí.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano



Nombre: DC Sendokai Trainer.

Personaje: Sendokai.

Tipología/Clasificación: Deporte (fútbol).

Edad/PEGI: Más de 5 años

Descripción: Partido Desafío Champions. La dificultad radica en jugar con los cursores

Valores: Solidaridad (con los compañeros de juego), esfuerzo, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor

Objetivo: Deporte y la importancia del trabajo en equipo.

Niveles: No.

Instrucciones: No.

Recompensa: Ganar el partido.

Música: Sí, se intensifica a medida que avanza el partido.

Idioma: Inglés (sólo en los rótulos)

Problemas: No funciona con Google Chrome pero sí con Explorer, Mozilla y Safari.
Con estos navegadores exige la instalación de Unity web player.



Nombre: Wikisen Quiz.

Personaje: Desafío Champions Send / Sendokai

Tipología: Juego de mesa (test).

Clasificación: Realmente no es un videojuego sino un juego de preguntas en el ordenador.

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Superar el máximo número de preguntas posible para ser el primero en el ranking.

Valores: Concentración y motivación.

Competencias: Digital.

Objetivo: Trabajar la autoestima.

Niveles: No.

Instrucciones: No.

Recompensa: Quedar el primero en el ranking.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: No funciona con Google Chrome pero sí con Explorer, Mozilla y Safari. Con estos navegadores exige la instalación de Unity web player.

La pantalla de juego es muy reducida respecto al ordenador.

Ofrece la posibilidad de enviar el resultado del juego por mail sin ningún control parental.



Nombre: Batalla Slugterra.

Personaje: Slugterra.

Tipología/Clasificación: Aventura

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Inspecciona el terreno y consigue todas las monedas que puedas para conseguir extras como mejoras y poderes

Valores: Responsabilidad, autoestima, concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar la concentración.

Niveles: Cuatro.

Instrucciones: Sí. Se juega con los cursores y teclas C, X y B.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Dificultad para jugar con el ordenador dado que requiere la utilización de numerosas teclas.



Nombre: Slug Run.

Personaje: Slugterra.

Tipología/Clasificación: Deportes (carrera).

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Una carrera en la que se ha de conseguir el máximo número de monedas sorteando los obstáculos. Cada partida tiene 3 vidas. Se juega con los cursores.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender

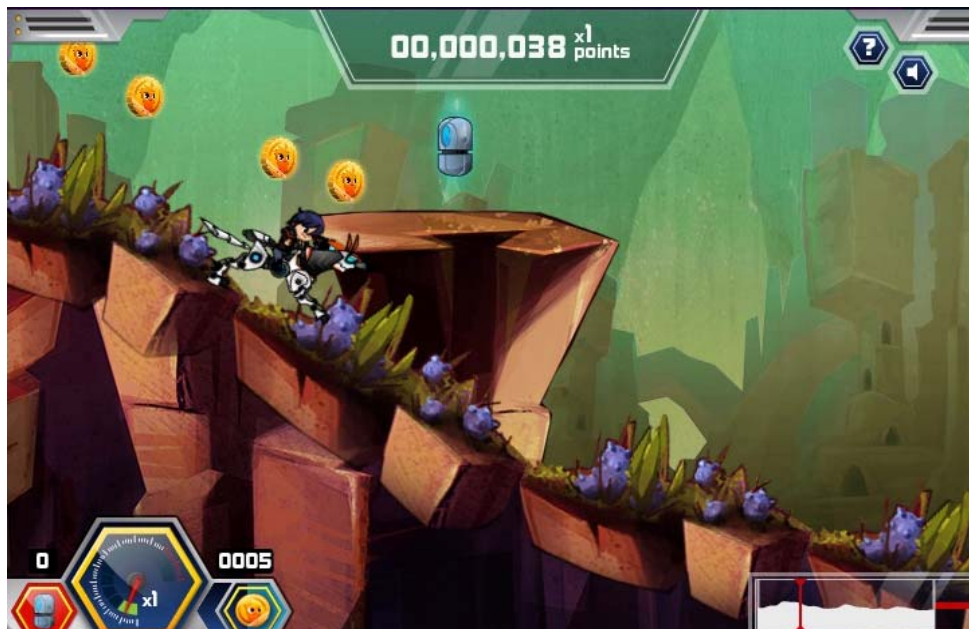
Objetivo: Explicar la emoción de una carrera y la construcción de un circuito al aire libre.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Ganar la carrera

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Inglés.



Nombre: Slugterra el secreto de las minas oscuras.

Personaje: Slugterra.

Tipología/Clasificación: Aventura. Disparos y lucha.

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Slugterra va recorriendo diferentes minas en las que ha de hacer frente a su adversario matándolo (dado que también dispara y hiere) e intentando recuperar vidas. Tiene 3 vidas y en cada pantalla puede recuperar una de ellas.

Valores: Confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, descubrimiento/creatividad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Concentración en un objetivo concreto. Explicación de cómo es una mina: oscuridad, laberintos, soledad,

Niveles: Sí. No están indicados pero el jugador podrá ir pasando de pantallas

Instrucciones: Si. En inglés.

Recompensa: Pasar de nivel

Música: Sí.

Idioma: Inglés.

Problemas: Tarda en cargar



Nombre: Thomas constructor de vías

Personaje: Thomas el tren

Tipología/Clasificación: Estrategia

Edad/PEGI: De 0 a 4 años / Dada su complejidad, es más adecuado para niños de más edad pero también es cierto que el tren se mueve por la vía establecida, tenga fin o no.

Descripción: Puedes elegir la locomotora preferida (Percy, Thomas, James). Se elige después un fondo o un recorrido con rocas, ríos, bosques. Se ha de construir un circuito con las vías de tren (es bastante complicado para niños pequeños). Para completarlo tenemos la opción de completar el mapa con elementos de paisaje, otros medios de transporte como una barca o un helicóptero y con construcciones como una estación o una vivienda de casa. Al final de la construcción te permite guardar el juego o imprimirlo.

Valores: Responsabilidad, comprensión del medio cultural (si la vía no está bien hecha hay un descarrilamiento), confianza/superación, autoestima, concentración, imaginación/creatividad, responsabilidad, motivación

Competencias: lingüística (resolución de conflictos, matemática (rigor en la colocación de las vías), digital, aprender a aprender, sociales y cívicas (seguridad en uno mismo)

Objetivo: Sirve para trabajar la capacidad espacial, el diseño de un paisaje y el funcionamiento de un tren

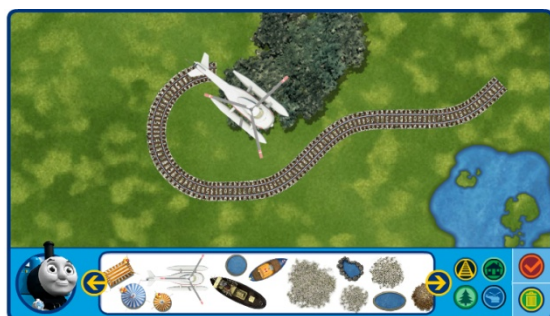
Niveles: No

Instrucciones: Sí

Recompensa: Conseguir el reto

Música: Sí

Idioma: Castellano.



Nombre: ¡Zap!

Personaje: Tree Fu Tom.

Tipología/Clasificación: Acción.

Edad/PEGI: Más de 5 años.

Descripción: Destruir todas las bolas amarillas lanzando un rayo pero no la seta con el globo que se va acercando a Tom a medida que avanza la partida

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Competencia digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar la concentración y motivación.

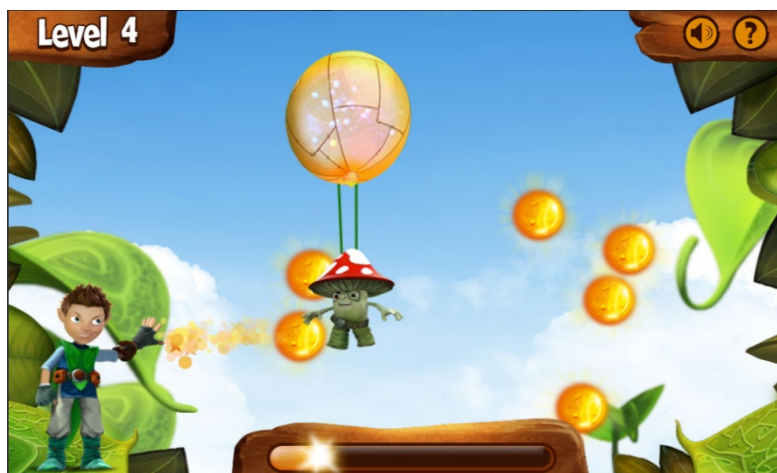
Niveles: Sí. Diez.

Instrucciones: Sí, gráficas.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar

Idioma: Inglés.



Nombre: Turbo Fast 3D

Personaje: Turbo Fast

Tipología/Clasificación: Juego de deporte, carreras.

Edad/PEGI: Más de 5 años

Descripción: El jugador se mueve a través de un circuito de carreras en donde tiene que sortear diversos obstáculos y no se puede chocar contra los contrincantes. Se mueve con los dos cursores, derecha e izquierda. Son carreras largas y para conseguir el reto se tienen tres vidas.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (respeto a las normas de convivencia), digital, aprender a aprender

Objetivo: Explicar la emoción de una carrera y la construcción de un circuito.

Niveles: seleccionamos un personaje.

Instrucciones: Sí. En inglés.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Inglés.



Nombre: Turbo Stunt Rally

Personaje: Turbo Stunt

Tipología/Clasificación: Acción.

Edad/PEGI: Más de 5 años. Es un juego muy sencillo que solo requiere concentración por lo que puede catalogarse para todas las edades y de 0 a 4 años.

Descripción: Turbo realiza un vuelo y para seguirlo se han de pulsar las teclas (primero aparecen en azul y rápidamente pasan a verde) A, S, D, F, G con el cursor linkando en la imagen. A medida que el juego avanza, le movimiento es más rápido.

Valores: Seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajos de concentración.

Niveles: Sí.

Instrucciones: Sí. En Inglés.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Inglés.



Nombre: Crea tu Zelf.

Personaje: Zelfs

Tipología/Clasificación:

Edad/PEGI: Más de 5 años. Recomendable también para edades más tempranas.

Descripción: Sobre el cuerpo de un muñeco, se eligen el peinado, rostro y alas, tatuajes para crear un Zelf propio.

Valores: Autoestima, concentración, creatividad, motivación, igualdad (es un muñeco sin sexo).

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Se puede trabajar con los niños sobre la importancia del color, del aspecto y de la gesticulación (alegría/tristeza)

Niveles: No.

Instrucciones: No.

Recompensa: No.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Inglés.

Problemas:



The Zelfs Create **Your Zelf**
Love your Zelf

Send to friend

Wanna send your Zelf to a friend?
Ya gotta fill in the stuff below...

Your Name

Your Zelf's Name

Your Email

Friend's Name

Friend's Email

Submit

Back

Anexo III. Videojuegos de Disney Channel

Nombre: Locura de compras desenfundadas.

Personaje: ¡Buena suerte, Charlie!

Tipología/Clasificación: Juego de mesa. Disney lo cataloga como juego de puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades, principalmente para los más pequeños.

Descripción: Similar al Tetris. Conseguir combinaciones de más de 3 fichas del mismo color para capturar el objeto.

Valores: Confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se pueden trabajar los colores y la concentración.

Niveles: Siete.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir el reto y desbloquear los niveles.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Publicidad my little pony.



Nombre: Encuentra las diferencias.

Personaje: ¡Buena suerte, Charlie!

Tipología/Clasificación: De mesa (diferencias) y educativo. Disney lo cataloga como juego multijugador y puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Encontrar las diferencias entre las imágenes con un tiempo determinado y pudiendo obtener pistas.

Valores: Concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Es un juego educativo y, sobre todo, de concentración.

Niveles: tres (fácil, normal y difícil) y cada nivel presenta 5 imágenes.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Conseguir el reto en el menor tiempo posible. Se puede conseguir tiempo extra cuando el reloj parpadea.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Publicidad.



Nombre: Adiós bichos.

Personaje: ¡Buena suerte, Charlie!

Tipología/Clasificación: Aventura (disparos y lucha). Disney lo cataloga como juego de acción y aventura.

Edad/PEGI: Para más de 7 años.

Descripción: Historia introductoria relacionada con la profesión del padre que es fumigador. Para que los bichos no entren en el jardín de la casa, se han de colocar determinados objetos defensivos.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración y la autoestima.

Niveles: Sí, pero no están especificados y se van descubriendo con el avance del juego.

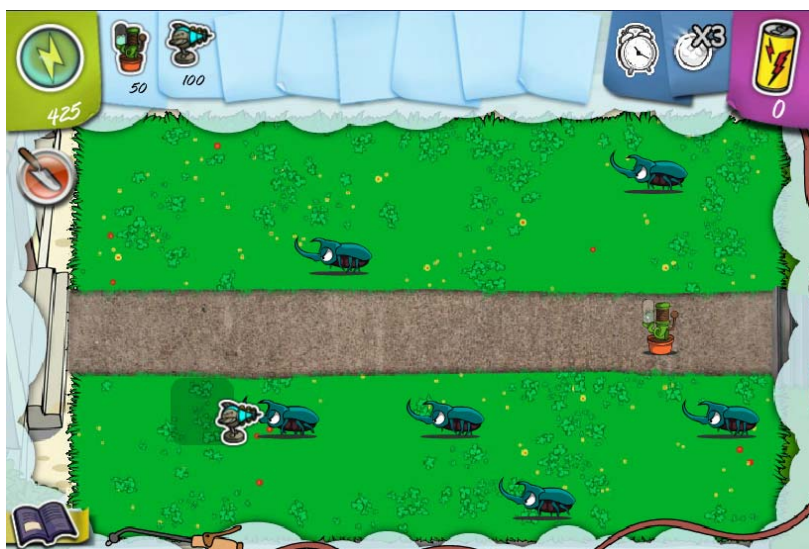
Instrucciones: Sí. Resultan muy complicadas para comprobar la sencillez del juego posteriormente.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Publicidad little pony.



Nombre: Maratón de sueños.

Personaje: ¡Buena suerte, Charlie!

Tipología/Clasificación: Acción. Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Reunir los objetos que necesita Charlie antes de que suene el despertador, todo el material de clase y se han de evitar los juguetes.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Matemática, ciencia y tecnología (se juega con poleas, con escenarios reducidos), digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se trabaja muy bien la concentración y también la seguridad por el ensayo-error que permite el juego para saltar, agacharse o decidir qué acción se realiza.

Niveles: Seis.

Instrucciones: Sí. El jugador se mueve con los cursores.

Recompensa: Superar todos los niveles.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Publicidad.





Nombre: Vehículos de vacaciones.

Personaje: ¡Buena suerte, Charlie!

Tipología/Clasificación: Deportes (carreras). Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para más de 7 años.

Descripción: No bajar la velocidad del coche de 10. Durante la carrera se han de recoger las bonificaciones y evitar los obstáculos como ruedas o paraguas.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (respeto a las normas de tráfico), digital, aprender a aprender

Objetivo: Explicar la emoción de una carrera y los problemas que puede causar el exceso de velocidad.

Niveles: Seis.

Instrucciones: Historia introductoria. Se juega con los cursores.

Recompensa: Conseguir pasar todos los niveles.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Publicidad.



Nombre: Castigado en Glickersville.

Personaje: Serie A de Alucinante.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. En el jardín se han de recoger los premios evitando los obstáculos. Se puede cambiar el personaje que, dependiendo de sus características, se adapta mejor para conseguir el reto.

Valores: Respeto y amistad (trabajo en equipo de la pandilla), confianza/superación, motivación, autoestima.

Competencias: Comunicación lingüística (diálogo y resolución de conflictos entre los 4 componentes de la pandilla que se van ayudando), digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Además de la concentración sirve para reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo para conseguir grandes retos.

Niveles: Cinco.

Instrucciones: Se juega con los cursores y la tecla C permite cambiar de personaje.

Recompensa: Conseguir el reto en cada nivel. No hay límite tiempo para ello.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Publicidad Repsol, regalo de un vaso de Disney.



Nombre: Webster High StudANT.

Personaje/Serie: A.N.T. Farm

Tipología/Clasificación: Disney lo cataloga como juego de puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades

Descripción: Se recorre la escuela de talentos intentando encontrar el reto que nos propone China, la protagonista. Una flecha ayuda al jugador en el recorrido. Ofrece la posibilidad de detener la partida.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, seguridad/concentración, imaginación/creatividad, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Cómo funciona una escuela, con sus horarios, sus normas y sus tiempos.

Niveles: Habla de logros de la semana escolar de lunes a viernes. Son los 5 niveles. Nos movemos con las teclas del cursor y hay un tiempo determinado para la actividad encomendada por China, 45 segundos.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación en el tiempo indicado (45 segundos) y pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano

Publicidad: cereales Chocapics y Star Wars.



Nombre: Semana de oriA.N.T. acción.

Personaje/SERIE: A.N.T. Farm.

Tipología/Clasificación: Juego de rol sin acción. Disney lo cataloga como juego de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: El juego nos da las instrucciones del aula al que se ha de dirigir cada grupo de estudiantes. A medida que avanzamos en el nivel, hay más grupos, más órdenes y se han de capturar más estrellas.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, seguridad/concentración, imaginación/creatividad, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor

Objetivo: Cómo funciona una escuela, con sus horarios, sus normas y sus tiempos.

Niveles: 5.

Instrucciones: Sí. Además, previamente al juego hay una breve descripción de la historia, el primer día en la escuela.

Recompensa: Pasar de nivel y conseguir la copa de campeón. El juego dispone de pause para pararlo.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Publicidad: cereales Chocapics y Star Wars.



NIVEL 1 COMPLETADO



 Puntuación de los estudiantes: 1200	 Puntuación de A.N.T.: 900
PUNTUACIÓN TOTAL 3100	
 Contratiempos solucionados: 400	 Bonificación de tiempo: 600



Nombre: Descubre tu talento.

Personaje/SERIE: A.N.T. Farm.

Tipología/Clasificación: Educativos, es una selección de mini juegos. Disney lo cataloga como juego de música y puzle.

Edad/PEGI: Por su complejidad, para más de 7 años pero pueden jugar niños de todas las edades.

Descripción: Se escoge el tipo de juego. Juego musical: reconocer el instrumento. Ordenar imágenes. Calcular el número de objetos. Comer notas musicales (comecocos), ordenar colores.

Valores: Seguridad/concentración, motivación, autoestima, esfuerzo/construcción de significados.

Competencias: Digital, aprender a aprender, matemáticas.

Objetivo: Dada la cantidad de los minijuegos que ofrece sirve para trabar la concentración, memoria, música, matemáticas, creatividad, etc.

Niveles: Son tipos de juego como arte, informática (1 y 2), memoria (1 y 2), música (1 y 2), ciencia (1 y 2) y deportes.

Instrucciones: Sí, en cada uno de los mini juegos.

Recompensa: Conseguir el reto en el menor tiempo posible.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Publicidad: cereales Chocapics y Star Wars.





Nombre: Prueba de lógica.

Personaje: Aaron Stone.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga como juego de puzzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades, sobre todo más de 7 años.

Descripción: Colocar las piezas correctamente para realizar un circuito.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas, esfuerzo/construcción de significados, amistad/cooperación (se puede trabajar conjuntamente con otros compañeros), autoestima, concentración, motivación.

Competencias: Matemática, digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede practicar como juego deductivo y funcional. Desarrollo de la capacidad visual y espacial, la observación y la concentración.

Niveles: No están especificados en el juego.

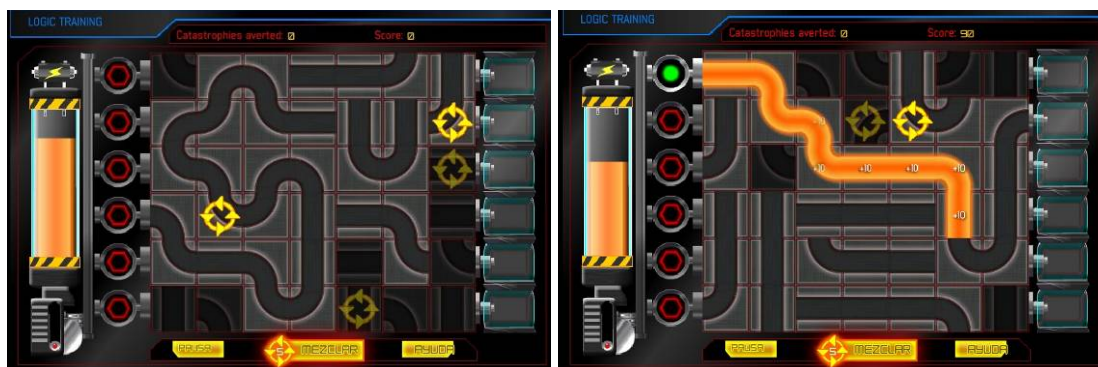
Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir el mayor número de recorridos.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Publicidad Little pony.



Nombre: Prueba de reflejos.

Personaje: Aaron Stone.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Una nave espacial ha de ir recorriendo un laberinto lleno de obstáculos pero también debe recoger los potenciadores de energía para luchar contra los enemigos.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender y emprendedor.

Objetivo: Tal y como indica el nombre del videojuegos, sirve para controlar, medir y mejorar los reflejos, además de la concentración.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores para mover el jet, la barra espaciadora dispara, la tecla Z cambia la alarma.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Publicidad Little pony.



Nombre: Un punto de ventaja.

Personaje: Aladdin.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (cartas). Disney lo cataloga como juego de aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Es un juego de cartas en el que se ha de seguir el color que figura en la mesa. Hay cartas que cambian la dirección del juego y se juega contra el ordenador. Si no se puede seguir el juego, se roba de la baraja. Gana el jugador que antes se queda sin cartas.

Valores: Autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Para trabajar con los más pequeños los colores y la concentración siguiendo los personajes del cuento/película.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Ganar la partida.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Publicidad Little pony.



Nombre: Aladdin y el mapa mágico.

Personaje: Aladdin.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga como juego de puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Con el ratón se dibuja una ruta que ha de seguir Aladdin para llegar a la salida del mapa. Hay que tener en cuenta que el personaje sólo puede saltar un poco o bajar, por lo que el recorrido ha de ser sinuoso. Si Aladdin no puede seguir el camino marcado, se puede borrar la ruta.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas, esfuerzo/dinámica de trabajo, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Matemáticas, ciencia y tecnología (rigor), digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración dado que el camino a dibujar ha de ser muy específico para que Aladdin pueda avanzar.

Niveles: Sí, pero se van descubriendo a medida que se avanza en el juego.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón y los cursores.

Recompensa: Conseguir descubrir todos los niveles.

Música: Sí, no se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Aventuras en el País de la Maravillas.

Personaje: Alicia en el País de las Maravillas, película.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades

Descripción: Se trata de ir recogiendo las recompensas durante el camino y evitando los obstáculos.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración y motivación

Niveles: Sí, pero se van descubriendo a medida que se avanza en el juego.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir la puntuación requerida para pasar de nivel.

Música: Sí. No se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad muñecas Frozen.



Nombre: Parque Alistair skate.

Personaje: Alistair Krei.

Tipología/Clasificación: Deporte. Disney también lo cataloga como de deporte.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Con un monopatín calcular la fuerza de lanzamiento para realizar piruetas en el aire.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración y motivación

Niveles: Sí, pero no están indicados, se van descubriendo a medida que avanza el juego.

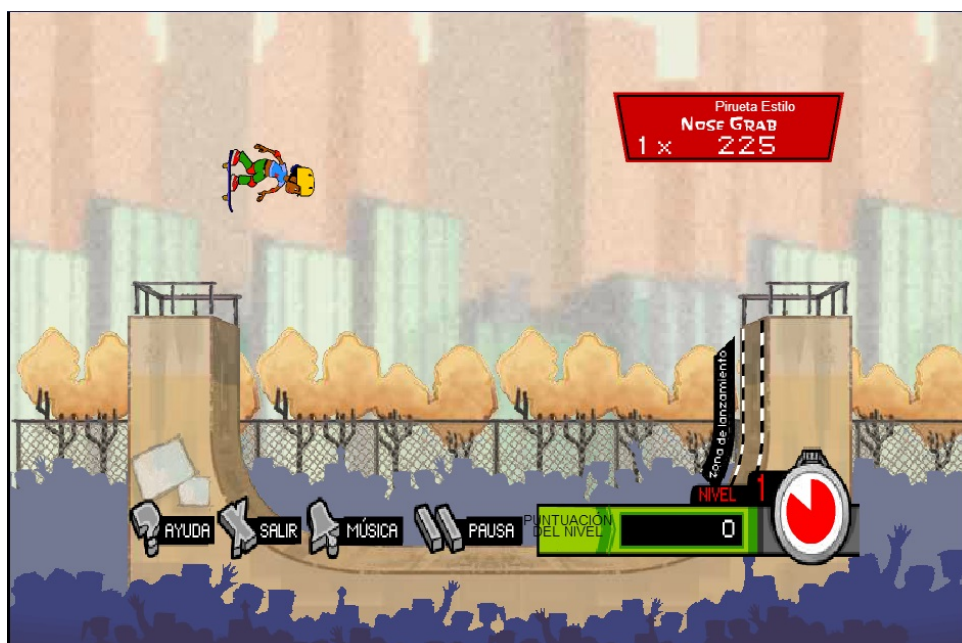
Instrucciones: Sí, se juega con la barra espaciadora y los cursores. Se puede elegir avatar Trixie o Jake.

Recompensa: Descubrir todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad little pony.



Nombre: Aventura bajo tierra.

Personaje: American Dragon.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. El juego consiste en recoger todos los premios y hacer frente a los dragones.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración

Niveles: No están especificados en el propio juego.

Instrucciones: Sí. Se utilizan los cursores para moverse y saltar y la barra espaciadora para atacar.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Escucha y obedece.

Personaje: Zoey (personaje) Película Apluzinante.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria sobre la película. Utilizar la app del móvil de Zoey para disparar a los chicos malos del instituto y recoger las monedas o premios.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración y motivación

Niveles: 9.

Instrucciones: Sí, se utiliza el ratón pero sólo una vez porque si no se gasta demasiada batería del móvil.

Recompensa: Superar los niveles.

Música: Si. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Excesivo tiempo de carga (más de 15 segundos), Publicidad.



Nombre: El coche de la fama.

Personaje: Austin y Ally.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga como juego de acción.

Edad/PEGI: Por su complejidad, a partir de 7 años.

Descripción: Breve historia introductoria (Austin tiene fama pero se le tiene que ayudar a ser una mega estrella). Ha de dar un concierto en 4 localizaciones diferentes y necesita la ayuda de sus tres amigos (Ally, Trish y Dez) para conseguir el mayor número de fans y llevarlos al espectáculo con el megáfono y recoger gasolina para que el coche no se pare. Como obstáculo están las ondas sonoras que reducen los fans. Primer nivel, 150 fans. Hay instrucciones y se juega con los cursores.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación, imaginación/descubrimiento.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Plano de una localidad y cómo circular.

Niveles: Sí, las 4 localizaciones (centro comercial, la playa, parque de atracciones y exteriores del estudio). Se dispone de 3 minutos para conseguir el reto.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación y pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad my little pony.



Nombre: Maratón musical.

Personaje: Austin y Ally.

Tipología/Clasificación: Educativo. Disney lo cataloga como juego de música y puzzle.

Edad/PEGI: Por su complejidad y rapidez, a partir de 7 años.

Descripción: Cada ronda ofrece unos mini desafíos que se han de completar en un tiempo muy ajustado: juego de cartas, composición cromática, laberintos, notas musicales, sumas y restas.

Valores: Toma de decisiones/resolución de problemas, seguridad, concentración, motivación, imaginación/creatividad.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor, matemáticas.

Objetivo: Inicio a la música y a la composición. Destreza con el ordenador y concentración.

Niveles: Sí.

Instrucciones: Sí, en cada una de las pantallas.

Recompensa: Completar todas las pruebas del nivel con la máxima puntuación

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad my little pony.



NIVEL 3 PUNTOS 1950 Componiendo: A Billion Hits

¡Haz clic en todas las guitarras!

NIVEL 3 PUNTOS 1950 Componiendo: A Billion Hits

¡Haz clic para girar las piezas!

NIVEL 2 PUNTOS 750 Componiendo: Better Together

Arrastra y completa la figura

NIVEL 2 PUNTOS 0 Componiendo: Better Together

¡Completa las ecuaciones!

NIVEL 2 PUNTOS 0 Componiendo: Better Together

¡Encuentra las parejas!

NIVEL 2 PUNTOS 0 Componiendo: Better Together

¡Arrastra la nota hasta el final!

Nombre: Armonía y melodía.

Personaje: Austin y Ally.

Tipología/Clasificación: Educativo. Disney lo cataloga de acción y de música.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Están trabajando en su nuevo álbum para sus fans y tienen que componer y grabar varias canciones nuevas antes de la fecha de lanzamiento. El jugador ha de recoger las notas o los objetos solicitados teniendo en cuenta los colores.

Valores: Autoestima, seguridad/concentración, motivación, esfuerzo/construcción de significados (seguir una melodía)

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar los colores y las melodías.

Niveles: Sí.

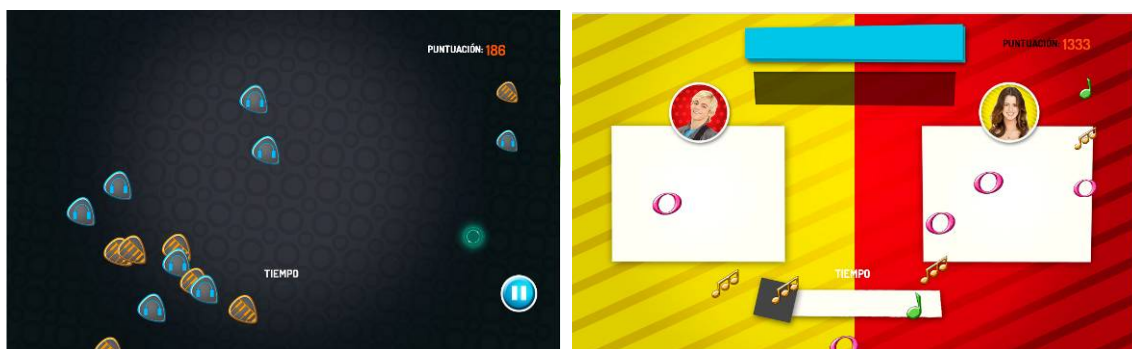
Instrucciones: Sí. Con el ratón se arrastran y unen notas de colores e instrumentos y se ha de completar el nivel. Evitar los rojos y los amarillos son potenciadores. Recoger las notas musicales.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little Pony. Se cuelga constantemente.



Nombre: Fiesta de Pinball.

Personaje: Austin y Ally.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (pinball). Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: El juego pinball llevado a la pantalla.

Valores: Seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar la concentración y la motivación.

Niveles: Cada partida tiene 4 bolas.

Instrucciones: Sí. El curso de abajo para lanzar la bola, los cursores derecha e izquierda para mover la bola y la barra espaciadora para sacudir la mesa.

Recompensa: Conseguir el máximo número de puntos posible.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.



Nombre: Pinball Panic.

Personaje: Austin y Ally.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (pinball). Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: El juego pinball llevado a la pantalla.

Valores: Seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar la concentración y la motivación.

Niveles: 5 niveles y 5 bolas por cada partida.

Instrucciones: Sí. El curso de abajo para lanzar la bola, los cursores derecha e izquierda para mover la bola y la barra espaciadora para sacudir la mesa.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad my little pony.



Nombre: Sonic Boom Lounge.

Personaje: Austin y Ally.

Tipología/Clasificación: Educativo. Disney lo cataloga de música y arte.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Se diseña el fondo de un estudio de grabación, Se hace clic sobre la línea temporal para añadir sonidos y para eliminarlos se hace clic sobre ellos nuevamente. Se utiliza la barra deslizante de cada sonido para reproducir diferentes tonos del instrumento (hay 5 instrumentos para elegir), se puede descargar e imprimir el cuaderno compositor.

Valores: Esfuerzo/construcción de significados, autoestima, colaboración y cooperación (se puede trabajar ente varios), imaginación/creatividad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor, conciencia y expresiones culturales.

Objetivo: Trabajar la música, el ritmo, el compás y la composición.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: El propio trabajo.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad cereales Chocapics y Star Wars.



Nombre: Sonic Boom.

Personaje: Austin y Ally.

Tipología/Clasificación: Educativo. Disney lo cataloga de acción y música.

Edad/PEGI: Para todas las edades. Por el ritmo que tiene, aconsejable a partir de los 7 años.

Descripción: Austin se ha hecho muy famoso y hay mucha gente en su tienda. Cada cliente solicita un artículo pero si se tarda mucho se impacientan. A medida que se pasa de día o nivel, los clientes piden más artículos y entran más aprisa.

Valores: Respeto (a la tienda entra una persona en silla de ruedas; no hay barreras arquitectónicas), toma de decisiones/resolución de problemas (ver a quién se atiende antes), seguridad, concentración, motivación, imaginación/creatividad.

Competencias: Comunicación Lingüística (respeto), digital, aprender a aprender, sociales y cívicas, emprendedor.

Objetivo: Conocer los instrumentos, el funcionamiento de una tienda.

Niveles: Marcados en 5 días de la semana.

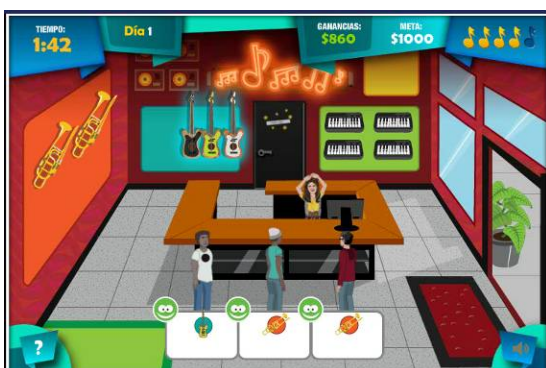
Instrucciones: Sí.

Recompensa: Conseguir superar los niveles y tener bonificaciones en cada uno de los niveles.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad my little pony.



Nombre: Persecución de Pico Pistón.

Personaje: Aviones equipo de rescate

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: El hidroavión ha de soltar el agua para extinguir todos los incendios, recoger medallas para recibir bonificación y evitar los obstáculos

Valores: Respeto (no hacer fuego en los bosques), responsabilidad/resolución de problemas, justicia/conocimiento y comprensión del medio cultural, autoestima, concentración, motivación.

Competencias: Lingüística (resto a las normas y ejercicio activo de la ciudadanía), matemática, ciencia y tecnológica (importancia por conservar los recursos naturales), digital, aprender a aprender, emprender.

Objetivo: Muy útil para explicar la extinción de los incendios, cómo trabajan los hidroaviones y el problema de su recarga de agua. También para explicar el peligro mismo de los incendios.

Niveles: Cinco.

Instrucciones: se puede elegir avatar, el avión Dusty o Lli'Dipper. Se juega con los cursores y con la barra espaciadora el hidroavión suelta el agua.

Recompensa:

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: La historia está en castellano y el off en inglés.

Problemas:



Nombre: Primer dispositivo de respuesta.

Personaje: Aviones equipo de rescate.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney lo cataloga como juego de aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Se ha de marcar un recorrido para apagar el incendio más urgente pero teniendo en cuenta que no se puede luchar con otros aviones.

Valores: Respeto (no hacer fuego en los bosques), responsabilidad/resolución de problemas, justicia/conocimiento y comprensión del medio cultural, autoestima, concentración, motivación.

Competencias: Lingüística (respeto a las normas y ejercicio activo de la ciudadanía), matemática, ciencia y tecnológica (importancia por conservar los recursos naturales), digital, aprender a aprender, emprender.

Objetivo: Muy útil para explicar la extinción de los incendios, cómo trabajan los hidroaviones y el problema de su recarga de agua. También para explicar el peligro mismo de los incendios.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Apagar todos los incendios y superar los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Big Hero golpea.

Personaje: Big Hero, la película.

Tipología/Clasificación: Deporte (fútbol). Disney también lo cataloga como de deporte.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Se pueden meter tantos goles como se pueda en minuto y medio. Si Big Hero realiza tres paradas, se pierde.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (respeto a las normas del fútbol), digital, aprender a aprender.

Objetivo: exige concentración y se puede trabajar también la perspectiva.

Niveles: No están especificados.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir que el juego se mantenga sin que Big pare los balones.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony. Más de 1 minuto en cargar.



Nombre: Carrera hasta el castillo.

Personaje: Enanitos.

Tipología/Clasificación: Educativo. Disney lo cataloga de puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades

Descripción: Se nos dan un total de 13 piezas de vía de tren para crear un circuito (se pueden repetir cuantas veces queramos) para que los enanitos puedan viajar. Es similar a un puzle y a un rompecabezas porque no todas las piezas de la vía pueden encajar.

Valores: Toma de decisiones, esfuerzo, motivación, concentración.

Competencias: Matemática, digital y aprender a aprender.

Objetivo: Desarrollo de la capacidad visual y espacial, la observación y la concentración. Se puede practicar como juego deductivo y funcional.

Niveles: Dos.

Instrucciones: Se puede escoger entre aerocubos y vagonetas.

Recompensa: Conseguir el recorrido más largo.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: El escondite de perritos calientes de Mittens.

Personaje: Bolt, la película.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Mittens ha de llevar los perritos calientes a la cesta del carro.

Valores: Confianza/superación, autoestima, concentración y motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar la concentración.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí, se utilizan los cursores.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Corre Bolt, corre.

Personaje: Bolt, la película.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades. Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Bolt ha de recoger todas las recompensas (monedas) y deshacerse de sus enemigos.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones (cuándo saltar), esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación, seguridad/concentración.

Competencias: Digital aprender a aprender y emprendedor.

Objetivo: Trabajar concentración y sobre todo la motivación porque no existe límite de tiempo en el juego.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí, los cursores para avanzar, la tecla X para saltar y la tecla Z para atacar.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: la bola de Rhino.

Personaje: Bolt, la película.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Rhino ha de atrapar las estrellas y las llaves que hay en el juego para liberar a Bolt. No hay límite de tiempo.

Valores: Esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación, seguridad/concentración.

Competencias: Digital aprender a aprender y emprendedor.

Objetivo: Trabajar concentración y sobre todo la motivación porque no existe límite de tiempo en el juego.

Niveles: No.

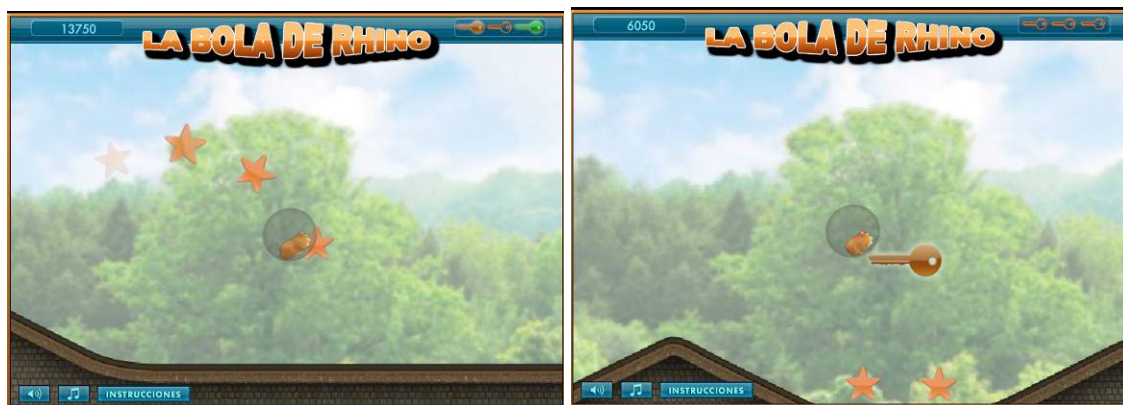
Instrucciones: Sí, se juega con los cursores.

Recompensa: Conseguir el reto.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Gran desafío de puntería.

Personaje: Película Brave.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción y deporte.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Se ha de disparar a varias dianas. Cuanto más se acerca el disparo al centro, más puntos se consiguen. A medida que avanzan los niveles, hay más dianas y es más complicado el disparo.

Valores: Confianza, superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, espíritu emprendedor.

Objetivo: Estos juegos producen gran motivación, esfuerzo y precisan de mucha concentración.

Niveles: Cinco.

Instrucciones: Sí, se juega con el cursor y se escoge 1 de las 5 flechas que hay que tienen características diferentes (madera, hueso, metal y calentada). También se puede elegir avatar (Mérida, joven Macintosh, Wee Dingwall y joven Macguffin). Se dispone de 25 flechas para lanzar durante 50 segundos.

Recompensa: Conseguir la medalla de oro en todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.





Nombre: Juguetes de papel.

Personaje: Buscando a Nemo, la película.

Tipología/Clasificación: De mesa (dibujo) y educativo. Disney lo cataloga como juego de arte.

Edad/PEGI: Para todas las edades pero especialmente de 0 a 4 años.

Descripción: Nos ofrece la posibilidad de pintar el fondo marino con el ordenador. Con el ratón seleccionamos pincel o cubo y posteriormente el color para pintar la parte seleccionada. También se puede adornar. Dispone también de la posibilidad de imprimir el dibujo.

Valores: Imaginación/creatividad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, espíritu emprendedor

Objetivo: Trabajar la creatividad y composición/combinación de colores.

Niveles: No pero se puede escoger entre 8 personajes de la película de *Nemo*.

Instrucciones: Sí. Se juega con el ratón.

Recompensa: No.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Las vacaciones de verano de Crush.

Personaje: Película Buscando a Nemo.

Tipología/Clasificación: Acción con gran componente educativo. Disney también lo cataloga de acción y de juego rápido.

Edad/PEGI: Par todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Recoger los objetos especiales y huir de las medusas y de las corrientes

Valores: Respeto (por el cuidado del medio ambiente), construcción de significados, autoestima, concentración, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Lingüística (curiosidad e interés por el aprendizaje), matemáticas, ciencia y tecnología (valoración conocimiento científico y conservación de los recursos naturales), digital, aprender a aprender.

Objetivo: Conocer cómo es la vida marina dependiendo de la zona del mundo en la que nos encontremos.

Niveles: Cinco y en cada uno se enseña algo sobre la vida marina.

Instrucciones: Sí y además también se escucha el audio (para los más pequeños)

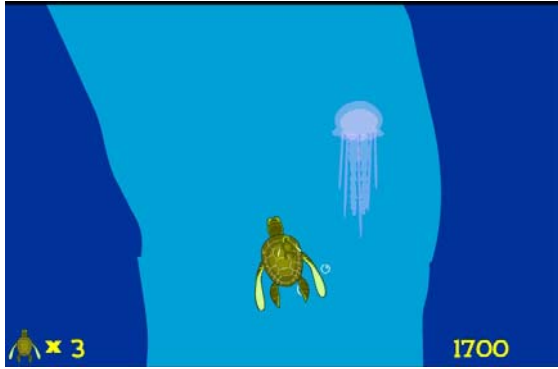
Recompensa: Conseguir pasar todos los niveles con la máxima puntuación.

Música: No. Una voz en off da la órdenes de lo que ha de hacer el jugador.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.





Nombre: Cosecha veloz.

Personaje: Campanilla.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (puzle). Disney lo cataloga como de acción.

Edad/PEGI: Par los más pequeños.

Descripción: Agrupar tres frutos del mismo color para recolectarlos. Similar al Tetris pero en este caso las piezas caen al azar y no se pueden colocar por lo que no exige estrategia.

Valores: Confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se pueden trabajar los colores y la concentración.

Niveles: Sí, pero no están especificados porque no supone un reto para el niño.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Seguir en el juego.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.



Nombre: Poderes de polvo de hadas.

Personaje: Campanilla y las hadas.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga como juego de acción.

Edad/PEGI: Para los más pequeños, hasta los 7 años.

Descripción: Ayudar a Zarina, el hada pirata a encontrar el polvo de hada azul y recoger las gotas de agua que caen de las hojas.

Valores: Construcción de significados, autoestima, concentración, imaginación/creatividad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede conocer, para los más pequeños, la riqueza de un bosque y cómo actúan las plantas.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí. Utilizar el ratón.

Recompensa: Proseguir en el juego. No hay penalizaciones ni puntuaciones.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad, my Little pony. Más de 20 segundos para cargar.





Nombre: Tic tac al rescate.

Personaje: Campanilla.

Tipología/Clasificación: Acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades pero especialmente para los más pequeños.

Descripción: Historia introductoria. Ayudar a cocodrilín a rescatar todas las hadas del barco pirata. Tiene que recoger todas las recompensas, huir del ratón y conseguir las llaves para liberar a las hadas.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Lingüística (resolución de conflictos, interés y creatividad para el aprendizaje), digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Para los más pequeños exige mucha concentración, despierta gran curiosidad y motiva. El juego además se desarrolla en la cocina de un barco pirata antiguo por lo que también se puede trabajar la creatividad.

Niveles: Seis.

Instrucciones: Sí. Cada juego tiene 3 vidas.

Recompensa: Conseguir todas las llaves y pasar los niveles

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.





Nombre: El puzle de las hadas.

Personaje: Campanilla.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (puzle). Disney también lo cataloga como puzle.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Según la imagen, escogida, componer el puzle.

Valores: Toma de decisiones, esfuerzo, motivación, concentración.

Competencias: Matemática (rigor en la colocación y dirección de las piezas), digital y aprender a aprender.

Objetivo: Desarrollo de la capacidad visual y espacial

Niveles: Cuatro. Puzle de 6 y 12 piezas y con las piezas sin girar o giradas.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón. Se puede elegir el puzle del personaje que se quiere realizar.

Recompensa: Finalizar el puzle. No hay límite de tiempo.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: A la caza del neumático.

Personaje: Cars

Tipología/Clasificación:

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Ayudar a Guido a inflar los neumáticos buenos (el resto tiene que apartarse) antes de que se acabe el breve tiempo, evitando las manchas de aceite.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas (estrategia para llegar al neumático correcto), motivación, confianza/superación, seguridad/concentración.

Competencias: comunicación lingüística (interés y creatividad por el aprendizaje), digital, aprender a aprender, emprender.

Objetivo: Es un juego muy motivador por el escaso tiempo que transcurre para realizar la acción que tiene que ver más con la estrategia que con el juego.

Niveles: Sí, pero no están indicados en el propio juego.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores.

Recompensa: Conseguir ver el final del juego, dado que se desconocen los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Carrera extrema todoterreno.

Personaje: Cars.

Tipología/Clasificación: Deporte (carrera de coches). Disney también lo cataloga como carrera.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Carrera de coches en la que se han de sortear obstáculos y recoger las monedas del camino.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones (cuándo acelerar y adelantar), esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, seguridad, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (respeto a las normas), digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Además de la concentración y motivación, se puede trabajar la precaución de la conducción.

Niveles: Seis.

Instrucciones: Sí, se juega con la barra espaciadora y los cursores.

Recompensa: Conseguir llegar el primero a la meta en todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Chrome Missions

Personaje: Película Cars.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney lo cataloga como juego de acción.

Edad/PEGI: para todas las edades, pero por la complejidad en el manejo de las teclas y de la rapidez, a partir de 7 años.

Descripción: Es una carrera de coches en la que se han de sortear obstáculos, repostar gasolina y deshacerse de los otros coches durante la carrera disparándolos.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (respeto a las normas), digital, aprender a aprender.

Objetivo: Explicar la emoción de una carrera y los problemas que puede causar el exceso de velocidad y la dificultad para controlar el coche cuando se conduce muy deprisa.

Niveles: Hay 4 niveles y en cada uno se puede escoger la opción de novato, agente y élite.

Instrucciones: Sí, el coche se mueve con los cursores, con la X se dispara y con la C es el disparo trasero. Explica las características del vehículo a escoger (aceleración, velocidad, frenos, giro) y las armas de las que dispone

Recompensa: Conseguir recorrer el mayor número de metros en cada carrera.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.



Nombre: El arte de la carrocería.

Personaje: Cars, la película.

Tipología/Clasificación: De mesa (dibujo), educativo. Disney lo cataloga como juego de arte.

Edad/PEGI: Para todas las edades pero especialmente de 0 a 4 años.

Descripción: Nos ofrece la posibilidad de pintar un coche o camioneta con el ordenador. Con el ratón seleccionamos pincel o cubo y posteriormente el color para pintar la parte seleccionada. También se puede adornar. Dispone también de la posibilidad de imprimir el dibujo.

Valores: Imaginación/creatividad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, espíritu emprendedor

Objetivo: Trabajar la creatividad y composición/combinación de colores.

Niveles: No pero se puede escoger entre 8 vehículos para colorear.

Instrucciones: Sí. Se juega con el ratón.

Recompensa: No.

Música: Sí. No se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Gran premio mundial.

Personaje: Cars.

Tipología/Clasificación: Deporte (carrera de coches). Disney también lo cataloga como de deporte.

Edad/PEGI: Para todas las edades aunque por la velocidad de la carrera y la complejidad de los cursores, más adecuado para mayores de 7 años.

Descripción: Carrera de coches cuyo objetivo es esquivar todos los obstáculos y llegar el primero a la meta.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (respeto a las normas), digital, aprender a aprender.

Objetivo: Explicar la emoción de una carrera y los problemas que puede causar el exceso de velocidad y la dificultad para controlar el coche cuando se conduce muy deprisa. También se puede utilizar para ver las normas de una carrera y el respeto a los contrincantes.

Niveles: Seis.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores.

Recompensa: Conseguir todos los niveles.

Música: Sí

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony. La dificultad de estos juegos reside en el uso de los cursores a los que los videojugadores no están acostumbrados.



Nombre: Mate al rescate.

Personaje: Rayo McQueen, de la película Cars.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney lo cataloga como acción y aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: La grúa Mate ha de salvar al coche Rayo. Se selecciona el ángulo y la potencia del lanzamiento. Se puede intentar en cada juego 3 veces y no hay tiempo. A medida que avanzan los niveles, el coche se aleja más de la grúa.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Matemáticas, ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se pueden trabajar las leyes que miden el posicionamiento y la trayectoria.

Niveles: No están especificados pero se avanza en el juego.

Instrucciones: Sí, se utiliza el ratón.

Recompensa: Conseguir finalizar el juego.

Música: No, sonidos de la grúa, no se pueden silenciar.

Idioma: En castellano y las instrucciones en inglés.

Problemas: Publicidad my Little pony.



Nombre: Amigos de la princesa Cenicienta.

Personaje: Cenicienta.

Tipología/Clasificación: Realmente se le puede considerar como juego educativo. Disney lo cataloga como juego de arte, música y puzzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción. Se compone de 3 juegos diferentes: memoria, adornos y música. Son muy sencillos. El juego de memoria es un juego de pareja de cartas, el juego de música se trata de seguir la melodía en el orden que cantan los animales y el juego de adornos consiste en adornar el vestido de Cenicienta como quiera el jugador con la posibilidad de poder imprimirlo posteriormente.

Valores: Respeto (los niños pueden vestir a la princesa), autoestima, seguridad/concentración, motivación, esfuerzo/construcción de significados (seguir una melodía)

Competencias: Digital, aprender a aprender, conciencia y expresiones culturales (igualdad niños-niñas).

Objetivo: Con los más pequeños se puede trabajar la concentración y la memoria. También, dado que es una princesa, es positivo el intercambio de roles habituales y puede trabajar con los niños (sexo masculino) el adornar a la princesa.

Niveles: No. Los juegos tampoco tienen tiempo mínimo ni máximo.

Instrucciones: Sí. Se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir finalizar el juego. No hay reto dado que es para los más pequeños excepto en el juego de cartas que, según se avanza, se parte de 12 cartas de parejas y se puede llegar a 20 cartas.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Carrera a medianoche.

Personaje: Cenicienta, la película.

Tipología/Clasificación: Aventura. Disney lo cataloga como juego de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades

Descripción: Se dispone de un tiempo inicial muy breve, 5 segundos pero se puede conseguir tiempo en el trayecto para llegar al castillo. Se han de sortear los obstáculos del camino.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración y la autoestima.

Niveles: Tres, en forma de carrozas.

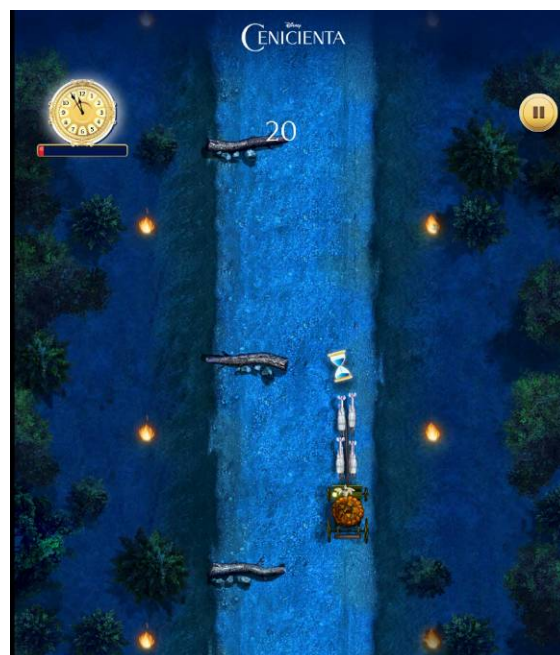
Instrucciones: Se utilizan los cursores y la barra espaciadora para saltar los obstáculos.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí, la banda sonora de la película. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Gran calidad del juego



Nombre: Puffle al viento.

Personaje: Club Penguin.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney lo cataloga de puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Lanzar el balón siguiendo varios recorridos indicados con el objetivo de conseguir hacerlo pasar por un aro.

Valores: Autoestima, seguridad/concentración, motivación.)

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar el concepto de trayectoria.

Niveles: Doce.

Instrucciones: Sí, se juega con la barra espaciadora.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: No, pero sí sonidos del lanzamiento que no se pueden silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Juegos fraternotásticos de Crash.

Personaje: Serie Crash&Bernstein.

Tipología/Clasificación: Acción. También Disney lo cataloga como juego de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Historia introductoria. Son 4 mini juegos en los que se reta la destreza del jugador con el ordenador para sujetar jugar al baloncesto, destruir un castillo tirando comida, golpear los balones o golpear según aparezca los objetos.

Valores: esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender y emprendedor.

Objetivo: Trabajar la concentración y la motivación dado que son retos de corta duración sobre todo si lo realizan varios jugadores a la vez (cada uno desde su ordenador).

Niveles: No.

Instrucciones: Se puede elegir personajes/avatar (Crash o Wyatt)

Recompensa: Conseguir la mayor puntuación.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No tiene publicidad.





Nombre: El duelo de los malvados.

Personaje: Disney.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (cartas). Disney lo cataloga como juego de aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Se divide la baraja de póker (de 52 cartas) excluyendo los comodines, en dos montones, por colores. Se ha de seguir el número (no el palo) y juega quien antes se deshace de su montón de cartas.

Valores: Autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Para trabajar con los más pequeños los colores, letras y números.

Niveles: Sí, pero no están especificados al inicio del juego.

Instrucciones: Sí y son muy largas y complicadas si el jugador desconoce la baraja de póker.

Recompensa: Ganar la partida.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: El mundo de los recuerdos.

Personaje: Cuentos de Disney.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Son varios cuentos de Disney como Alicia, La bella durmiente, El libro de la selva o La sirenita y en todos ellos se ha de disparar a los malos del cuento.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Con los más pequeños se pueden trabajar los cuentos, recordarlos, hablar sobre la maldad de cada personaje o sobre la bondad.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí, con el ratón.

Recompensa: Conseguir el mayor número de puntos.

Música: Sí, no se silencia.

Idioma: No hay.

Problemas: Publicidad juegos Cefa.



Nombre: Los malvados suman 13.

Personaje: Malvados de Disney (Maléfica, Skar, la bruja de Blancanieves, la bruja de Alicia, Garfio y Cruela).

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (cartas). Disney lo cataloga como juego de aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Juego de cartas. La baraja se compone de seis palos, uno por cada malvado, y de 5 cartas numeradas del 2 al 6. Hay comodín y cambio de sentido. Hay que sumar 13 puntos para ganar pero si se pasa del 13, se penaliza.

Valores: Seguridad/concentración, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender y matemática.

Objetivo: Trabajar las sumas y la concentración.

Niveles: Sí. Cada partida es un nivel.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: El primero que consiga 13 puntos es el ganador.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Mi restaurante de estrellas Disney

Personaje: Disney (no hay personaje concreto).

Tipología/Clasificación: Educativo. Disney lo cataloga como juego de arte.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Se trata de preparar los platos que se solicitan siguiendo las instrucciones.

Valores: Comprensión del medio cultural (cada plato tiene un origen), imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, conciencia y expresiones culturales, ciencia y tecnología (actitud para una vida física saludable).

Objetivo: Se puede trabajar la gastronomía y la realización de determinados platos, además de la importancia de la dieta mediterránea.

Niveles: Tres. En cada nivel (patatas fritas y salsas, pescado y frutas) se han de preparar 4 platos.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir los platos en el tiempo indicado y superar los niveles. Además, los puntos permiten la compra de utensilios para la cocina.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad my Little pony. Excesivo tiempo de carga (más de 30 segundos).





Nombre: El pato Donald en locos por el agua.

Personaje: Donald.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga como juego de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Donald ha de dar de beber a todos los que se acercan al parque y no hacerlos enfadar, recoger el dinero, recargar su mochila e incluso puede utilizar trampas como hipnotizar a todos para recoger más dinero.

Valores: Toma de decisiones/resolución de problemas, autoestima, concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Con los más pequeños se pueden trabajar las órdenes, las necesidades y las prioridades.

Niveles: Tres

Instrucciones: Sí, se utiliza el ratón.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación y superar los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: El novio robot.

Personaje: El chico ideal, película.

Tipología/Clasificación: Juego de rol sin acción. Los mini juegos son juegos relacionados con la concentración. Disney lo cataloga como juego de aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Realizar las tareas que indica los personajes en el propio juego. Una vez realizada la acción, se han de completar determinados videojuegos relacionados con los personajes de la película: seleccionar artículos que gustan o no, luchar contra los malos.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones. Seguridad/concentración, imaginación/creatividad, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor

Objetivo: Trabajar la concentración y motivación.

Niveles: 5.

Instrucciones: Sí, los días de la semana de lunes a viernes.

Recompensa: Superar los 5 niveles con la máxima puntuación.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad.





Nombre: El hilo del destino.

Personaje: El show Evermoor.

Tipología/Clasificación: Juego de rol. Disney lo cataloga como juego de puzzle.

Edad/PEGI: A partir de 7 años.

Descripción: Ayudar a Tara a desentrañar los misterios de Evermoor moviéndose a través de un escenario en el que los personajes le indican las acciones a seguir (se mueve por la casa con un plano) mientras se recogen los objetos brillantes. Quien necesita algo llama a Tara pero no se interrumpe al resto de los personajes.

Valores: Tolerancia/interrelación (seguir unas órdenes y hacerlo de buenos modos), esfuerzo/construcción de significados, imaginación/descubrimiento y motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (respeto a las normas de convivencia, el diálogo), digital, aprender a aprender, sociales y cívicas (respeto a las diferencias e interés por una mayor bienestar social).

Objetivo: Moverse por una vivienda desconocida siguiendo un plano.

Niveles: 4 (capítulos).

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Conseguir los suficientes puntos para pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad. Muy lento. La secuencia se escribe en una máquina de escribir.





Nombre: Maratón rock.

Personaje: Esta es mi banda.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Son 5 minijuegos muy cortos (no duran más de 20 segundos) en los que se reta la destreza del jugador con el ordenador para sujetar una batuta, lanzar bolos, lanzar una ficha, sujetar y pasar de unos a otros un personaje o esquivar objetos.

Valores: esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender y emprendedor.

Objetivo: Trabajar la concentración y la motivación dado que se da un tiempo muy corto que puede poner nervioso al jugador sobre todo si lo realizan varios jugadores a la vez (cada uno desde su ordenador).

Niveles: No.

Instrucciones: Se elige el rockero. Sí, con los cursores se mueve y se dispara con la barra espaciadora.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.





Nombre: Reconstrucción helada de Olaf.

Personaje: Película Frozen

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga como juego de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Olaf ha de saltar entre bloques de hielo para recoger todas las partes de su cuerpo. Ha de evitar las bolas de nieve e intentar tocar a Sven porque le da velocidad.

Valores: Toma de decisiones/resolución de problemas, seguridad, concentración, motivación, imaginación/creatividad.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Trabajar la concentración.

Niveles: No.

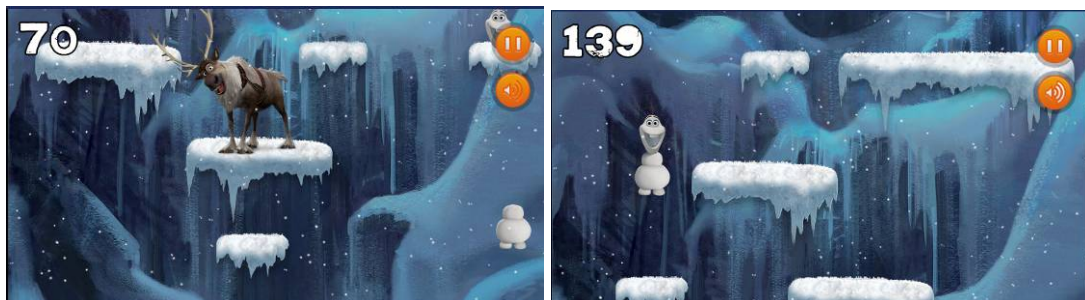
Instrucciones: Sí, se utilizan los cursores.

Recompensa: Conseguir el reto.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: El desafío aterrador de Skylar.

Personaje: Girl monster.

Tipología/Clasificación: Aventura (disparos y lucha).-Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para más de 7 años (por la música y el miedo que puede provocar).

Descripción: Historia introductoria. Skylar ha de encontrar y capturar a los monstruos que están invadiendo Fairview.

Valores: Confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, descubrimiento/creatividad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración en un objetivo concreto. Son juegos con mucha actividad que producen gran motivación.

Objetivo: Motivar al jugador.

Niveles: Seis. Laboratorio, el bosque, la calle, cementerio, el bosque y la mansión.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores para moverse, el ratón para disparar y la barra espaciadora para saltar.

Recompensa: Conseguir pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad.





Nombre: Ultra rebote del cerdito Bamboleos.

Personaje: Mavel, Gravity Falls

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (pinball). Disney lo cataloga como acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Tirar del embolo para lanzar al cerdito y que pueda recoger la comida e intentar atrapar los potenciadores. Es el juego del pinball.

Valores: Seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar la concentración y la motivación.

Niveles: Diez.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores.

Recompensa: Conseguir pasar todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas:



Nombre: El lanzarabatos de Mabel

Personaje: Mavel, Gravity Falls

Tipología/Clasificación: Acción. Disney lo cataloga como juego de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria en cómic. Se han de ir sorteando los obstáculos del espacio como asteroides, planetas y destruir a los malvados.

Valores: Conocimiento y comprensión del medio, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, concentración, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: lingüística (interés por el aprendizaje), digital, matemáticas, ciencia y tecnología, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Conocer el universo, asteroides, planetas, órbitas, etc.

Niveles: Cinco. Órbita terrestre, anillos espaciales, campo de asteroides, borde exterior, ensenada de piratas espaciales.

Instrucciones: Sí, se mueve con los cursores y dispara con la barra espaciadora.

Recompensa: Conseguir todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad, las Bratz.



Nombre: En picado.

Personaje: Gravity Falls.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades

Descripción: El carrito de golf no puede bajar su velocidad menos de 10 km/h por lo que ha de aprovechar las pendientes para recuperarla. Ha de atrapar las monedas, las bonificaciones y sortear los obstáculos. A medida que se avanzan los niveles, hay más obstáculos y se agiliza el ritmo del juego.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (respeto a las normas), digital, aprender a aprender.

Objetivo: Explicar la emoción de una carrera y los problemas que puede causar el exceso de velocidad y la dificultad para controlar el coche cuando se conduce muy deprisa.

Niveles: Nueve.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores.

Recompensa: Conseguir pasar todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.



Nombre: Golf en el ático.

Personaje: Gravity Falls.

Tipología/Clasificación: Multijugador (2 jugadores). Deporte (golf). Disney lo cataloga como Multijugador.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Es un juego de golf en un recorrido en el que hay todo tipo de obstáculos pero también objetos que ayudan a direccionar la bola al hoyo.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (respeto a las normas del juego), matemática (trayectoria de la bola) digital, aprender a aprender.

Objetivo: Practicar el juego de golf y ver/analizar la trayectoria de los objetos.

Niveles: Sí, son 9 hoyos.

Instrucciones: Se elige jugador/avatar (Dipper o Mabel). Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir acabar la partida de golf con los mínimos golpes.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Desafío de la tienda de Rico.

Personaje: Hannah Montana.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga de acción y aventura.

Edad/PEGI: Para más de 7 años por su complejidad.

Descripción: Introducción de la historia en viñetas. Es una tienda en la que se ha de servir los productos a los clientes según se indica y se han de ir reponiendo las existencias de la tienda.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, conocimiento y comprensión del medio cultural, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (curiosidad, interés y creatividad para el aprendizaje), matemática (respeto a los datos), digital, aprender a aprender, emprender

Objetivo: Trabajar cómo se hace el inventario de una tienda. El tiempo varía, por lo que también se han de tener en cuenta los productos que se ofrecen (crema solar en día soleado, café en día lluvioso).

Niveles: Se puede escoger entre 1 de los 4 personajes (Milley, Jackson, Lilly y Oliver). En la tienda cada día hay unos productos disponibles.

Instrucciones: Sí.

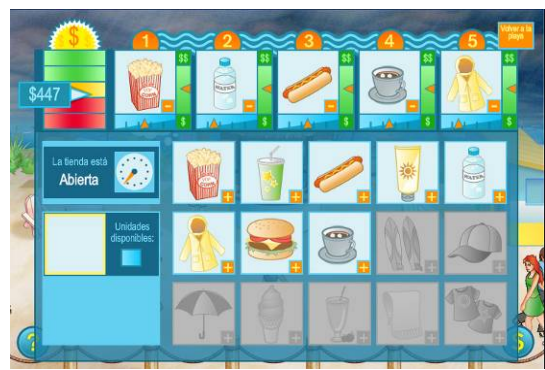
Recompensa: Ganar el máximo de dinero cada día.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad de my little pony.





Nombre: El voleibol acuático.

Personaje: High School Musical, la película.

Tipología/Clasificación: Deporte (voleibol). Disney también lo cataloga como deporte.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Es un juego de voleibol en la piscina pero sólo con 2 jugadores, por lo tanto se trata de mover los jugadores para rematar el balón.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones (dónde colocar el jugador para rematar), esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, seguridad, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (respeto a las normas), digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Además de la concentración y motivación, se puede trabajar el voleibol como deporte.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y la barra espaciadora.

Recompensa: Conseguir ganar el partido.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad little pony.



Nombre: Tormenta Gamma Smash

Personaje: Hulk

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como de acción.

Edad/PEGI: Para más de 7 años (violencia).

Descripción: Lanzar a Hulk y a los agentes de S.M.A.S.H. a una tormenta de Gamma para aplastar a Annihilus y su ejército.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración y motivación

Niveles: Diez.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón para mover a Hulk y linkando para destruir a los enemigos.

Recompensa: Superar los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.



Nombre: Alta costura.

Personaje: Jessie.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (recortables). Disney lo cataloga como juego de moda y puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Combinar ropa y accesorios para completar un conjunto.

Valores: Autoestima, concentración, creatividad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Se puede trabajar con los niños por dónde empezar a vestirse.

Niveles: Sí.

Instrucciones: Sí.

Recompensa: Conseguir pasar de nivel.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad de my little pony.



Nombre: Buscando a los Ross.

Personaje: Jessie.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa. Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Hacer clic en cada uno de los hermanos cuando asomen. Si se hace clic en otros personajes, se pierden puntos.

Valores: Autoestima y motivación.

Competencias: Digital y aprender a aprender.

Objetivo: Juego que sirve para la concentración.

Niveles: No.

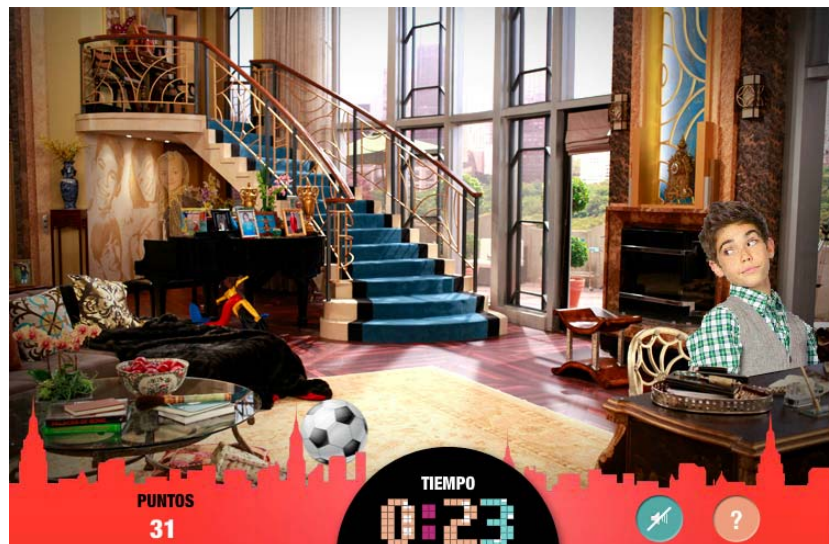
Instrucciones: Sí.

Recompensa: Conseguir el máximo número de puntos en el minuto de tiempo del que se dispone.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad. My little pony.



Nombre: Día en Fairfield.

Personaje: Jessie.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Atender las necesidades de una comunidad de vecinos: abrir el ascensor, bajar la basura, atender el teléfono...

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas, esfuerzo/construcción de significados, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: La vida en una comunidad de vecinos.

Niveles: Sí, pero no están especificados y se van descubriendo a medida que avanza el juego.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Cumplir la misión de cada nivel.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad little pony. En algunos momentos falla la orden del cursor.



Nombre: Operaciones de espionaje.

Personaje: K.C. Agente especial.

Tipología/Clasificación: Aventura. Disney lo cataloga como juego de puzle.

Edad/PEGI: Para más de 7 años (por la complejidad del juego).

Descripción: Historia introductoria. Simula una investigación en un escenario de 4 habitaciones en los que se han de encontrar los personajes y los objetos que aparecen en cada investigación.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas, esfuerzo/construcción de significados, colaboración y socialización (se puede jugar con otros compañeros en la misma pantalla), imaginación, descubrimiento, motivación, confianza.

Competencias: Comunicación lingüística (curiosidad e interés), digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Además de la concentración se puede trabajar la motivación creando una competición entre varios jugadores para ver quién encuentra antes los objetos, dado que no hay tiempo límite.

Niveles: 5 zonas.

Instrucciones: Sí. Se utiliza el ratón.

Recompensa: Conseguir encontrar los objetos y superar los niveles.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad



Nombre: Escapada cuesta debajo de Kayla.

Personaje: Kayla, película

Tipología/Clasificación: Simuladores (esquí). Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Es un descenso por la nieve en el que hay que evitar las rocas y recoger las recompensas.

Valores: Esfuerzo/construcción de significados, seguridad/concentración, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: Puede utilizarse como simulador de esquí, peligros en la nieve por la velocidad o por esquiar fuera de pistas.

Niveles: No.

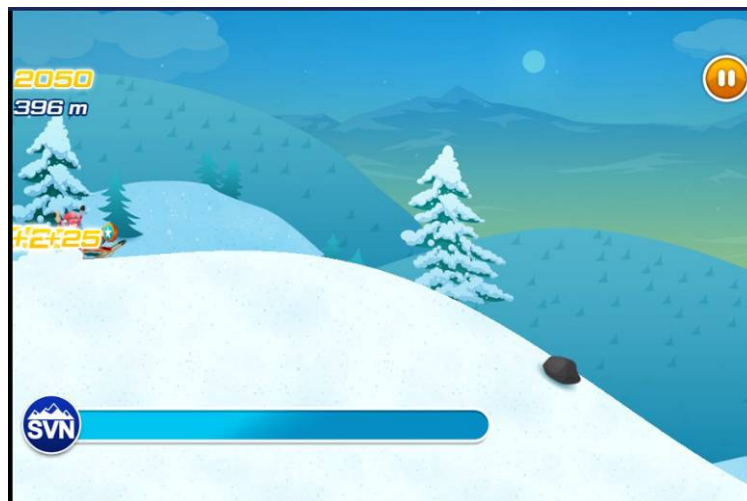
Instrucciones: Sí, la tecla X para saltar y C para hacer movimientos en el aire.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad.



Nombre: Destroyer Derby.

Personaje: Kick Buttowski.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Es un derby en el que se ha evitar al contrario y disparar cuando lo indica el juego para destruirlos a todos.

Valores: Confianza, superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, espíritu emprendedor.

Objetivo: Trabajar la motivación y el esfuerzo porque exigen mucha concentración.

Niveles: Cinco.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y la barra espaciadora. Se puede seleccionar conductor, Kick o Gunther.

Recompensa: Conseguir la primera posición en el derby para desbloquear el siguiente nivel.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.



Nombre: Mega carrera de Mellowbrook.

Personaje: Kick Buttowski.

Tipología/Clasificación: Deporte (carrera de coches). Disney también lo cataloga como deporte.

Edad/PEGI: Par todas las edades, pero especialmente para más de 7 años.

Descripción: Carrera de coches en la que se han de sortear obstáculos y recoger los objetos que se indican en cada nivel. No hay límite de tiempo pero la carrera indica la posición en la que está el jugador.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones (cuándo acelerar y adelantar), esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, seguridad, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (respeto a las normas), digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Además de la concentración y motivación, se puede trabajar la precaución de la conducción.

Niveles: Cuatro.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores, la barra espaciadora y la tecla de mayúsculas.

Recompensa: Conseguir desbloquear todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad little pony.



Nombre: Nieve Launcho.

Personaje: Kick Buttowski.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney lo cataloga como de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: En el vuelo, Kick ha de recoger las recompensas para conseguir puntos pero evitando los obstáculos. Para conseguir más puntos, se ha de atravesar un arco. A medida que se avanza en los niveles, existen más obstáculos pero el escenario de vuelo apenas cambia.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender y emprendedor.

Objetivo: Explicar la emoción de una carrera y la concentración que se precisa para realizar un vuelo.

Niveles: Sí, pero no están especificados.

Instrucciones: Se juega con los cursores para acelerar, elevar y frenar la caída.

Recompensa: Conseguir la puntuación mínima para pasar de nivel.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: La loca carrera.

Personaje: Kuzco.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Durante la carrera Kuzco no se puede parar más de 3 veces o perderá el juego y ha de coger las pociones para continuar y conseguir más poderes mientras recoge las flores del camino. Se puede transformar en pájaro o en pez para recoger más puntos.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración y motivación. Las aventuras de Kuzco se desarrollan en la cultura inca por lo que el juego también puede aprovecharse como observación de aquella época: vestimenta, arquitectura, contexto, etc.

Niveles: No.

Instrucciones: Se juega con los cursores.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad little pony.



Nombre: Pociones.

Personaje: Kuzco, El emperador y sus locuras.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga como juego de puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Realizar un pócima pero solo de un color e ir abriendo los alambiques para que siga el circuito indicado.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas, esfuerzo/construcción de significados, amistad/cooperación (se puede trabajar conjuntamente con otros compañeros), autoestima, concentración, motivación.

Competencias: Matemática, digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Puede servir para explicar cómo es un laboratorio, qué es una pócima, la mezcla de ingredientes o por qué se han de calentar.

Niveles: Sí pero no están especificados y se van descubriendo a medida que el juego progresa.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir llegar/descubrir todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Amigos de la princesa Aurora.

Personaje: La bella durmiente.

Tipología/Clasificación: Realmente se le puede considerar como juego educativo. Disney lo cataloga como juego de arte, música y puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción. Se compone de 3 juegos diferentes: memoria, adornos y música. Son muy sencillos. El juego de memoria es un juego de pareja de cartas, el juego de música se trata de seguir la melodía en el orden que cantan los animales y el juego de adornos consiste en adornar el salón de baile de Cenicienta como quiera el jugador con la posibilidad de poder imprimirlo posteriormente.

Valores: Respeto (los niños pueden adornar el salón de baile), autoestima, seguridad/concentración, motivación, esfuerzo/construcción de significados (seguir una melodía)

Competencias: Digital, aprender a aprender, conciencia y expresiones culturales (igualdad niños-niñas).

Objetivo: Con los más pequeños se puede trabajar la concentración y la memoria. También, dado que es una princesa, es positivo el intercambio de roles habituales y puede trabajar con los niños (sexo masculino) el adornar el salón de baile.

Niveles: No. Los juegos tampoco tienen tiempo mínimo ni máximo.

Instrucciones: Sí. Se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir finalizar el juego. No hay reto dado que es para los más pequeños excepto en el juego de cartas que, según se avanza, se parte de 12 cartas de parejas y se puede llegar a 20 cartas.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Melodía encantada.

Personaje: Princesa Aurora, La bella durmiente.

Tipología/Clasificación: Educativo. Disney lo cataloga de música.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: El jugador ha de linkar en la nota musical cuando el círculo se cierra para acompañar el baile y la melodía de Aurora.

Valores: Autoestima, seguridad/concentración, motivación, esfuerzo/construcción de significados (seguir una melodía)

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar la música y el ritmo.

Niveles: Cinco. Érase una vez un sueño, una melodía perfecta, encantada, Aurora y bendita. Cada canción se puede seleccionar fácil, medio y difícil.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Componer todas las melodías.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Asalto al castillo.

Personaje: La bella y la bestia, película.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Lanzar a Gastón todo tipo de objetos para que no se haga con el castillo (flores, libros, agua...).

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprender.

Objetivo: Trabajar la motivación y concentración.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí, los cursores, la barra espaciadora y las teclas de 1, 2 y 3.

Recompensa:

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Esquiva y corre.

Personaje: La dama y el vagabundo, película.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Reyna o Golfo han de recoger todo los objetos que se indican en cada nivel. No hay límite de tiempo; el nivel no finaliza hasta que no se consigue el reto.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender y comunicación lingüística porque se puede jugar en grupo (diálogo y desarrollo de capacidades afectivas).

Objetivo: Concentración y motivación. Es un juego, además, que se puede jugar con otros compañeros o competir con otros grupos para ver quién realiza primeros todas las fases y así ser más motivador.

Niveles: Cinco.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y la barra espaciadora para saltar.

Recompensa: Conseguir todos los objetos propuestos en cada nivel.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Orden en la furgoneta.

Personaje: La Gira.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa. Disney lo cataloga como juego de puzzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Encontrar al menos 3 instrumentos alienados (vertical u horizontalmente). Similar al Tetris pero en este caso las piezas caen al azar y no se pueden colocar por lo que no exige estrategia.

Valores: Confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se pueden trabajar los colores y la concentración.

Niveles: Sí.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Superar los niveles.

Música: No, sonidos.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad my little pony.



Nombre: Héroes biónicos.

Personaje: Lab Rats.

Tipología/Clasificación: Acción.

Edad/PEGI: para todas las edades pero por su complejidad en las teclas, más apropiado a partir de 7 años.

Descripción: Historia introductoria. Destruir a los enemigos, recoger las recompensas y recargar las fuerzas.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración y motivación

Niveles: Cinco.

Instrucciones: Se puede seleccionar personaje cada uno con un poder determinado (Adam rayos láser, Bree ráfaga rápida o Chase aplicación del comando). Se utilizan los cursores para desplazarse, la X para golpear y la C+X para golpear más fuerte.

Recompensa: Superar todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz. Más de 15 segundos en cargar.





Nombre: A todo gas.

Personaje: Lilo&Stich.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Carrera de coches para llegar el primero a la meta evitando los obstáculos y se han de recoger determinados objetos para aumentar la velocidad. No existe límite de tiempo pero los golpes retrasan y el juego acaba si el capitán Gantu atrapa el coche que se mueve por escenarios diferentes como carretera, playa, mar, etc.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones (cuándo atrapar el experimento y calcular si hay un choque), esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, seguridad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Además de la concentración y motivación, se puede trabajar la precaución de la conducción (machas de aceite o peligros en la carretera).

Niveles: No.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y con la barra espaciadora para atrapar el experimento.

Recompensa: Conseguir atrapar el experimento cuantas veces sea posible.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad little pony.



Nombre: El láser destructor de Stich.

Personaje: Lilo&Stich.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Stich ha de hacer frente a todos los desafíos para escapar de la nave, matando a todos sus enemigos. No hay tiempo límite pero no debe agotar su energía.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración y la autoestima.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí, los cursores para moverse, saltar+C para dar puñetazos, la barra espaciadora para disparar y barra espaciadora+saltar para saltar y disparar. La tecla V para cambiar de estado.

Recompensa: Conseguir el reto.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad. Exige el control de demasiadas teclas del ordenador al mismo tiempo.



Nombre: El señor de los disfraces.

Personaje: Lilo y Stich.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (recortables). Disney lo cataloga como juego de moda y puzle.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Historia introductoria. Stich tiene que encontrar en la habitación todos los accesorios para disfrazarse tal como se indica en la fotografía escogida.

Valores: Autoestima, concentración, creatividad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Se puede trabajar con los niños la concentración.

Niveles: Se puede seleccionar la velocidad a la que se realiza el juego: con calma, no demasiado despacio, bastante energético, súper rápido y rápido como un rayo. También se puede elegir disfrazarse entre 8 personajes.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón. También hay un apoyo de audio para los niños que aún no saben leer.

Recompensa: No.

Música: Sí, no se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Viaje Tropical.

Personaje: Lilo&Stich.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Lanzar a Stich con un tirachinas. En su vuelo debe salvar los obstáculos y recoger el máximo número de globos posible.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones (cuándo lanzarlo), esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital aprender a aprender y emprendedor.

Objetivo: Se pueden trabajar los conceptos de fuerza y velocidad.

Niveles:

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores.

Recompensa:

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad little pony. El juego no responde correctamente a la orden de los cursores.



Nombre: Equipos de las Rooney.

Personaje: Liv y Maddie.

Tipología/Clasificación: Educativo. (Disney lo cataloga como acción).

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Se juega contra la máquina. Se trata de seguir la numeración (número mayor o menor) de las jugadoras que aparecen.

Valores: Confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Matemáticas, ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar la concentración y las matemáticas (sumas, restas).

Niveles: Doce.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón. No hay límite de tiempo para que los más pequeños puedan seguir el juego a su ritmo.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí, no se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad my Little pony.



Nombre: ¿Eres Liv o Maddie?

Personaje: Liv y Maddie

Tipología/Clasificación: Educativo. (Disney lo cataloga como acción).

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Son varios juegos en uno pero con un desarrollo y objetivo común y sencillo. Sostener el balón sobre una bota, encestar una canasta, firmar autógrafos y hacer fotos.

Valores: Autoestima, concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar la concentración y motivación.

Niveles: Cuatro.

Instrucciones: Breve historia introductoria de la historia de la serie. Se juega con el ratón.

Recompensa: Pasar de nivel

Música: Sí y tiene el icono de silenciarla pero no funciona.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad my Little pony. Excesivo tiempo de carga (más de 30 segundos).





Nombre: Puzzle de las Rooney

Personaje: Liv y Maddie.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (puzzle). Disney lo cataloga como juego de puzzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Colocar las piezas del puzzle en el menor tiempo posible. Además de colocar las piezas, se ha de hacer frente a otros retos como deshacerse de los enemigos.

Valores: Toma de decisiones, esfuerzo, motivación.

Competencias: Matemática, digital y aprender a aprender.

Objetivo: Capacidad visual y espacial

Niveles: Veinticinco.

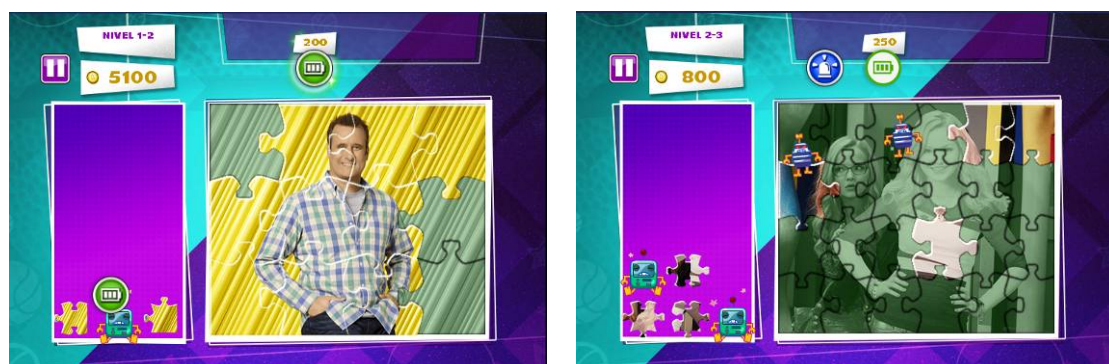
Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Superar los niveles.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad. Excesivo tiempo de carga (más de 30 segundos).



Nombre: A la caza del diamante.

Personaje: Los aristogatos.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades, pero especialmente para los más pequeños.

Descripción: Historia introductoria. Hay que recoger los diamantes para encontrar la salida y se pueden conseguir bonificaciones encontrarlo el collar pero hay que tener cuidado con los perros.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Lingüística (resolución de conflictos, interés y creatividad para el aprendizaje), digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Para los más pequeños exige mucha concentración, despierta gran curiosidad y motiva.

Niveles: No pero en cada juego se dispone de 5 vidas y 200 segundos para completar el juego.

Instrucciones: Sí. Se juega con los cursores, la tecla Z para correr y la barra espaciadora para saltar.

Recompensa: Conseguir llegar a la puerta de salida.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: La aventura de Marie.

Personaje: Los aristogatos, la película.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (puzle). Disney lo cataloga como de puzle.

Edad/PEGI: Par los más pequeños.

Descripción: Agrupar tres fichas del mismo color de manera estratégica para que Marie pueda encontrar la salida. A medida que se avanza en los niveles, se complica el camino a seguir.

Valores: Confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se pueden trabajar los colores y la concentración, además de la estrategia para intentar unir las piezas del mismo color.

Niveles: Cinco.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Superar todos los niveles (se dispone de 8 vidas).

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Alta costura.

Personaje: Los descendientes.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (recortables). Disney lo cataloga como juego de moda y puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Combinar ropa y accesorios para completar un conjunto.

Valores: Autoestima, concentración, creatividad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender

Objetivo: Se puede trabajar con los niños por dónde empezar a vestirse.

Niveles: Sí.

Instrucciones: Sí. Se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad my little pony. Excesivo tiempo de carga, más de 15 segundos.



Nombre: Carrera en la isla de los perdidos.

Personaje: Los descendientes.

Tipología/Clasificación: Aventura. Disney lo cataloga como juego de acción.

Edad/PEGI: Para más de 7 años (por el nivel de dificultad).

Descripción: Ayudar a Mal, Jay, Evie y Carlos a correr por los caminos de la Isla de los Perdidos. Se puede seleccionar un avatar pero a medida que se avanza en los niveles. El jugador ha de salvar obstáculos, saltar, arrastrarse y recoger las recompensas.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración y la autoestima.

Niveles: Diez.

Instrucciones: Sí, van apareciendo durante el mismo juego. Se juega con los cursores.

Recompensa: Conseguir superar todos los niveles.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Estilo total de Bizak.



Nombre: Fiesta en la academia Áuradon.

Personaje: Los descendientes.

Tipología/Clasificación: Simuladores. Disney lo cataloga como juego de aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: En una fiesta cada invitado ha de realizar las acciones que se indican en el propio juego.

Valores: Construcción de significados, autoestima, imaginación/creatividad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se trabaja la concentración y también puede servir para explicar cómo atender a los invitados (ser servicial).

Niveles: Doce.

Instrucciones: Sí, en el desarrollo del propio juego.

Recompensa: Superar todos los niveles.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad.



Nombre: Guía de viaje de Áuradon.

Personaje: Los descendientes.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (similar a encuentra las diferencias). Disney lo cataloga como juego de arte.

Edad/PEGI: Para todas las edades pero por su complejidad en las imágenes a partir de 7 años.

Descripción: Encontrar los objetos ocultos (indicados en cada pantalla) en cada una de las estancias de Áuradon. Para completar el mapa también se ha de hacer un pasaporte subiendo una foto.

Valores: Concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar la concentración y el significado de un mapa.

Niveles. Cuatro: test, museo, pasaporte y mapa.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir completar el mapa.

Música: Sí, no se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Problema al cargar el juego (se para continuamente).





Nombre: Top Trump los increíbles.

Personaje: Los increíbles, la película.

Tipología/Clasificación: Multijugador (con un máximo de 4 jugadores). Juego de mesa (cartas). Disney lo cataloga como juego de aventura. Realmente no es un videojuego.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Es un juego de cartas y al azar porque se reparten las cartas y se elige la estadística que el jugador crea que tiene más posibilidades de ganar y, por lo tanto, se queda la carta y se gana el juego. Se exige conocer los personajes de la película pero es una probabilidad.

Valores: Motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Conocer algo más sobre la película.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí. Se juega con el ratón.

Recompensa: Ganar la partida.

Música: No.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: El Scopa de los Russo.

Personaje: Los magos de Waverly Place.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa, cartas. Disney lo cataloga como juego de puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades

Descripción: Texto introductorio de la historia. Emparejar una carta de tu mano con una de la mesa con el mismo valor o realizar sumas de los puntos de las cartas. Se juega contra la máquina. Hay que sumar 13 puntos para ganar pero si se pasa del 13, se penaliza.

Valores: Seguridad/concentración, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar las sumas y la concentración.

Niveles: Sí. Cada partida es un nivel.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: El primero que consiga 13 puntos es el ganador.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad my little pony.



Nombre: La alfombra mágica.

Personaje: Los magos de Waverly Place.

Tipología/Clasificación: Simuladores (avión). Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades aunque la utilización de los cursores es un poco complicada.

Descripción: Sobrevolar la ciudad y recoger los premios.

Valores: Esfuerzo/construcción de significados, seguridad/concentración, motivación

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Puede utilizarse como simulador de vuelo y para experimentar cómo se ve una ciudad desde las alturas.

Niveles: Sí. Se dispone de tiempo limitado por nivel. Se juega con los cursores para moverse y la barra espaciadora para coger las recompensas.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y la barra espaciadora.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación. Se puede pasar de nivel sin superar el reto solicitado.

Música: Sí. Se puede silenciar la música pero no los sonidos de una gran ciudad ni el vuelo de la alfombra.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Chocapics y Star Wars.



Nombre: La búsqueda de la piedra de los sueños.

Personaje: Los magos de Waverly Place.

Tipología/Clasificación: Aventura. Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para más de 7 años dada la oscuridad de la cueva y los murciélagos.

Descripción: En una cueva, el jugador ha de recoger puntos, matar a sus enemigos, superar retos hasta alcanzar la piedra de los sueños (caer en arenas movedizas, saltar acantilados, utilizar una cuerda como polea, etc.).

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Matemáticas, ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender.

Objetivo: Además de la concentración se puede trabajar los peligros de una cueva y cómo se las puede ingeniar una persona para seguir su camino.

Niveles: Sí, se juega con los cursores y la barra espaciadora.

Instrucciones: Sí. Historia introductora relacionada con la trama de la película *Vacaciones en el Caribe*. Se puede elegir un avatar; Justin o Alex. Se juega con los cursores y la barra espaciadora.

Recompensa: Conseguir el mayor número de puntos y pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Chocapics y Star Wars.



Nombre: Maraña de monstruos. (Son dos juegos, por lo que se analizan por separado).

Personaje: Los magos de Waverly Place.

Tipología/Clasificación: Puzzle. Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Juntar las piezas del rompecabezas (sobre una base indicadora) lo más rápido posible para conseguir las varitas.

Valores: Toma de decisiones, esfuerzo, motivación, concentración.

Competencias: Matemática, digital y aprender a aprender.

Objetivo: Desarrollo de la capacidad visual y espacial

Niveles: No.

Instrucciones: Tiene una historia introductoria. Se utiliza el ratón.

Recompensa: Conseguir el mayor número de varitas.

Música: Sí, no se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Chocapics y Star Wars.



Nombre: Maraña de monstruos. (Son dos juegos, por lo que se analizan por separado).

Personaje: Los magos de Waverly Place.

Tipología/Clasificación: Aventura. Disparos y lucha. Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Más de 7 años (por los monstruos).

Descripción: En el escenario de una ciudad, el jugador ha de recoger el mayor número de varitas posible y matar a todos los monstruos indicados en el juego.

Valores: Confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, descubrimiento/creatividad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración en un objetivo concreto.

Niveles: No.

Instrucciones: Tiene una historia introductoria. Se utilizan los cursores y la barra espaciadora.

Recompensa: No.

Música: Sí, no se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Chocapics y Star Wars.



Nombre: Viaje a la cueva de la oscuridad.

Personaje: Los magos de Waverly Place.

Tipología/Clasificación: Aventura. Disney lo cataloga como juego de acción.

Edad/PEGI: Para más de 7 años dada la oscuridad de la cueva y los murciélagos.

Descripción: La interface es muy similar al juego de La búsqueda de la piedra de los sueños. En una cueva, el jugador ha de recoger puntos, matar a sus enemigos los monos y esquivar los plátanos, superar retos hasta alcanzar la piedra de los sueños (caer en arenas movedizas, saltar acantilados, etc.).

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender.

Objetivo: Además de la concentración se puede trabajar la estrategia.

Niveles: Sí, pero no están especificados y se descubren a medida que se avanza en el juego.

Instrucciones: Sí. Historia introductora relacionada con la trama de la película *Vacaciones en el Caribe*. Se puede elegir un avatar; Justin o Alex. Se juega con los cursores y la barra espaciadora.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación en cada nivel y superarlos.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano

Problemas: Publicidad my Little pony.



Nombre: Ataque conjunto.

Personaje: Los vengadores.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Conseguir monedas y refuerzos para el ataque y derrotar a los enemigos.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración y la autoestima.

Niveles: Seis.

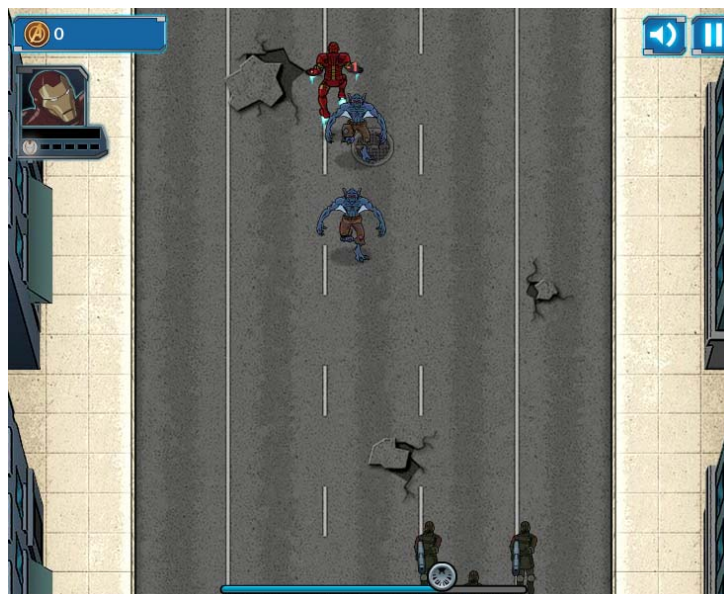
Instrucciones: Sí, con el ratón o con los cursores.

Recompensa: Conseguir superar todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad little pony. Los cursores no siempre obedecen y el ratón va demasiado lento para el juego.



Nombre: Ataque a la torre de los vengadores.

Personaje: Los vengadores.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Ayudar a Ojo de Halcón y a los Vengadores a proteger la torre de los invasores disparando a los enemigos. Ha de evitar quedarse sin energía y puede utilizar armas especiales que se van consiguiendo a medida que se pasan los niveles.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración y la autoestima.

Niveles: No están especificados pero los miembros del equipo para jugar se van desbloqueando a medida que se pasan los niveles. Diez.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Superar los niveles para conseguir más armas destructivas y más compañeros de ataque.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad little pony.



Nombre: Los vengadores Vs. Monstruos Gamma.

Personaje: Película Los Vengadores.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades, pero por la aparición de monstruos puede ser más adecuado a partir de los 7 años.

Descripción: Historia introductoria. Se posicionan los personajes para que los monstruos no sobrepasen la línea y ellos solo disparan, por lo que es más necesaria la estrategia de colocación de los soldados. Según se avanza en los niveles, se cuenta con más soldados para posicionarlos antes los monstruos y ganar la batalla.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se puede trabajar mucho la concentración y estrategia de la colocación de los personajes en un espacio determinado.

Niveles: Seis.

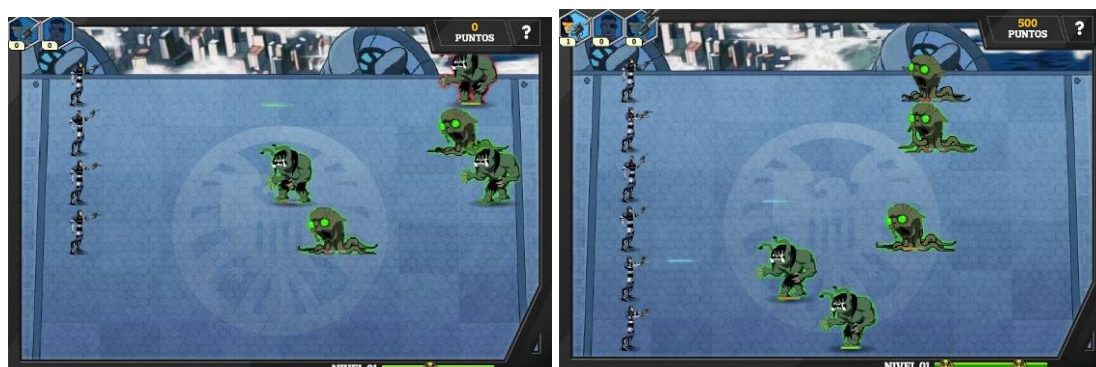
Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Ganar a los monstruos para superar el nivel.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Súper Destrucción 2

Personaje: Película Los Vengadores.

Tipología/Clasificación: Acción.

Edad/PEGI:

Descripción: Historia introductoria. Se dispara al vengador con un cañón, teniendo en cuenta la trayectoria que se indica y se busca la potencia adecuada. A medida que avanzan los niveles, se han de lanzar los personajes más lejos y con más potencia para destruir la construcción con los enemigos.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Matemáticas, ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se pueden trabajar las leyes que miden el posicionamiento y la trayectoria.

Niveles: Se elige entre 2 aventura y cada una tiene 18 niveles

Instrucciones: Sí, se dispara con el ratón. Se elige personaje, uno de los cuatro vengadores.

Recompensa: Superar todos los niveles.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.





Nombre: El blog secreto de Stan.

Personaje: Mi perro tiene un blog.

Tipología/Clasificación: Aventura. Disney lo cataloga de acción y aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades. (+7 años)

Descripción: El perro Stan ha de cumplir los retos indicados en cada nivel sin que ningún familiar de la casa le pille.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas, emprendedor (actuar de forma creadora e imaginativa).

Objetivo: Además de la concentración se puede trabajar la estrategia a seguir que en cada partida es diferente dependiendo de las instrucciones.

Niveles: Veinte.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón. Historia introductoria.

Recompensa: Conseguir pasar de nivel.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad my Little pony.



Nombre: Carrera de entrega.

Personaje: Mickey.

Tipología/Clasificación: Acción/deporte. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Par todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Historia introductoria en viñetas. Mickey en una moto tiene que recoger los croissants para llevárselo a Minnie y evitar los obstáculos durante la carrera.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (respeto a las normas), digital, aprender a aprender.

Objetivo: Explicar la emoción de una carrera y los problemas que puede causar el exceso de velocidad y el respeto al guardia de tráfico.

Niveles. Diez, lugares emblemáticos de París como la Torre Eiffel, el Arco de Triunfo, Notre Dame, Louvre, etc.

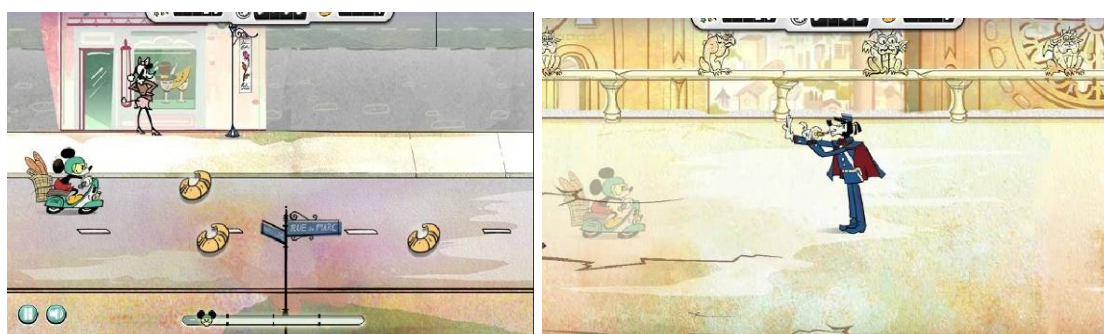
Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y con la barra espaciadora para saltar.

Recompensa: Conseguir el recorrido completo de París.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Cefa.



Nombre: Colores voladores.

Personaje: Mickey.

Tipología/Clasificación: Acción/deporte. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Par todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: En una avioneta, Mickey y Minnie han de recoger todos los premios y evitar los obstáculos. El ritmo es lento, muy adecuado para los más pequeños.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (respeto a las normas), digital, aprender a aprender.

Objetivo: Explicar la emoción de una carrera en avión y, dado que se puede controlar muy fácilmente la velocidad con los cursores, se pueden ver los problemas que puede causar el exceso de velocidad. Al ser el juego en blanco y negro y la introducción también, trabajar el inicio del cine y la importancia de la historia de la aventura y no sólo del color.

Niveles: No, pero el juego dispone de 5 vidas.

Instrucciones: Sí, en fotogramas en blanco y negro. Se utilizan los cursores y la barra espaciadora para disparar.

Recompensa: Conseguir la mayor puntuación.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Cefa.



Nombre: El pincel mágico.

Personaje: Mickey.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción y puzzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Historia introductoria. Mickey tiene que descubrir en una ciudad las películas escondidas. Para entrar en las casas dispone de pincel para pintar o de goma para borrar paredes. El tiempo se puede ir recargando a medida que se consiguen retos.

Valores: Esfuerzo/construcción de significados, amistad/cooperación (se puede jugar con otros compañeros), confianza/superación, autoestima, imaginación/descubrimiento (recorrer la ciudad), motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (interés y creatividad para el aprendizaje), digital, aprender a aprender, emprendedor,

Objetivo: Se puede resolver el misterio con otros compañeros e incluso compitiendo entre grupos lo que motiva más la concentración y la cooperación.

Niveles: Cinco.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón y la barra espaciadora. Las instrucciones también aparecen durante el desarrollo del propio juego.

Recompensa: Conseguir superar todos los niveles en el menor tiempo posible.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Cefa. Excesivo tiempo de carga, más de 20 segundos.



Nombre: Futbolmanía.

Personaje: Mickey.

Tipología/Clasificación: Deporte (fútbol). Disney también lo cataloga como deporte.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: lanzar el balón para meterlo en la portería y parar el balón del contrario.

Valores: Respeto, justicia/comprensión del medio cultural (normas del deporte), esfuerzo/dinámica de trabajo, autoestima, concentración, motivación.

Competencias: Lingüística (respeto a las normas), matemática, ciencia y tecnología (deporte como hábito saludable), digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Dado que el fútbol es un deporte muy competitivo en los colegios, el juego muestra lo difícil que es meter o parar un gol.

Niveles: Sí, pero no están indicados, se van descubriendo a medida que avanza el juego.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

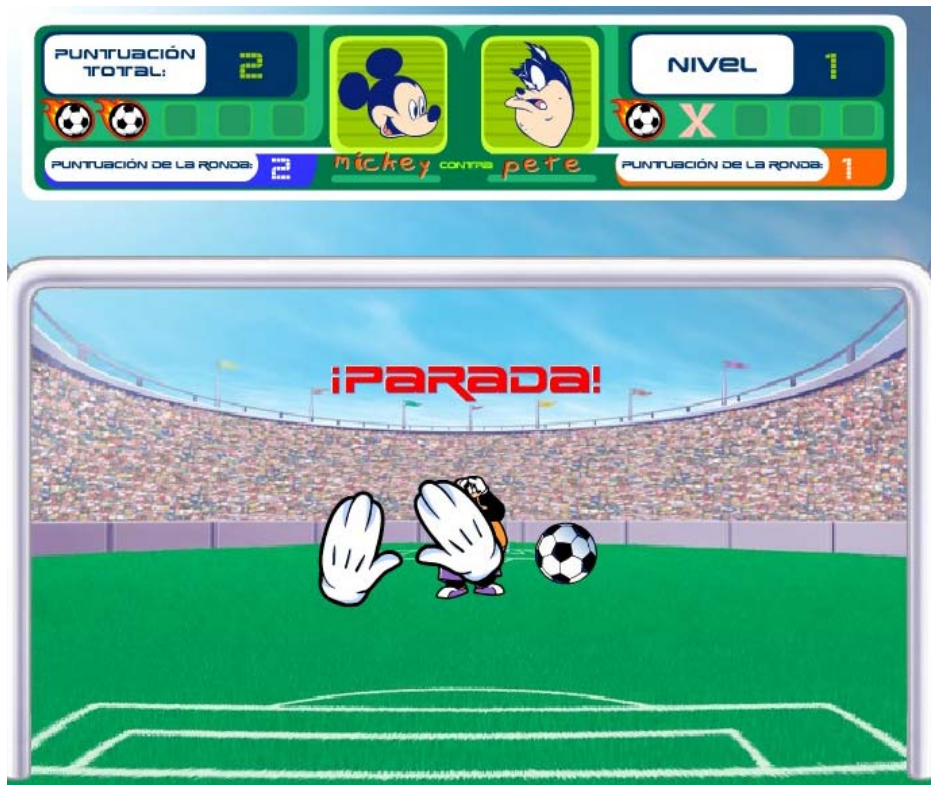
Recompensa: Conseguir ganar el partido.

Música: Sí, no se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad little pony.





Nombre: La gran liga.

Personaje: Mickey.

Tipología/Clasificación: Deporte (fútbol). Disney también lo cataloga de deporte.

Edad/PEGI: Par todas las edades.

Descripción: Se selecciona equipo y el estadio (París, Nueva York, Tokio, Pekín, Venecia e Idaho).

Valores: Respeto, justicia/comprensión del medio cultural (normas del deporte), esfuerzo/dinámica de trabajo, amistad/cooperación (se juega en un equipo), autoestima, concentración, motivación.

Competencias: Lingüística (respeto a las normas), matemática, ciencia y tecnología (deporte como hábito saludable), digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se pueden trabajar los valores del fútbol como equipo de deporte, además de las normas.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Ganar el partido.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad little pony. Excesivo tiempo de carga, más de 20 segundos.



Nombre: Miedo escénico.

Personaje: Mickey.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Par todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Mickey ha de recorrer el escenario evitando caer en las trampillas de Pete y llegar a que la luz del escenario le ilumine y puedan aplaudirle.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender y emprender.

Objetivo: Trabajar la concentración y motivación.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir los aplausos para Mickey.

Música: Sí, no se silencia.

Idioma: Castellano pero el audio durante el juego es en inglés.

Problemas: Publicidad Cefa Chef. Excesivo tiempo de carga, más de 20 segundos.



Nombre: Pizarra mágica.

Personaje: Mickey.

Tipología/Clasificación: Educativo. Disney lo cataloga como juego de arte.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: Sobre un fondo en blanco, el jugador puede dibujar lo que se le indica (una fruta, un animal, un balón o lo que quiera) y posteriormente ese objeto aparece incorporado en un gif de Mickey.

Valores: Esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/creatividad, motivación.

Competencias: lingüística (creatividad para el aprendizaje), digital, aprender a aprender y emprender.

Objetivo: Trabajar la creatividad de forma divertida.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: No pero sí satisfacción propia.

Música: Sí, no se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Escóndete con Boo.

Personaje: Monstruos S.A.

Tipología/Clasificación: Acción y Disney también lo cataloga así

Edad/PEGI: Para todas las edades, sobre todo para los más pequeños.

Descripción: Boo y sus amigos han de recorrer un laberinto recogiendo todos los premios y huyendo de los monstruos a quienes pueden asustar o de los que se pueden esconder. Finalizada la recogida, se sale por la puerta y se inicia otro nivel.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender y comunicación lingüística porque se puede jugar en grupo (diálogo y desarrollo de capacidades afectivas).

Objetivo: Se puede trabajar mucho la concentración y la exploración de los detalles.

Niveles: Doce.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y la barra espaciadora. Durante el juego también se indican las acciones que se pueden realizar.

Recompensa: Superar todos los niveles. No existe límite de tiempo para completar ninguno de los niveles (para no estresar a los más pequeños).

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.



Nombre: El reencuentro.

Personaje: Los Muppets.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Encontrar a los teleñecos escondidos para recuperar el teatro. Las cartas indican la dirección en la que se encuentran escondidos lo que facilita el juego para los más pequeños.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración y motivación. Es un juego, además, que se puede jugar con otros compañeros o competir con otros grupos para ver quién completa antes el juego así ser más motivador.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y con la tecla N para activar la mejora.

Recompensa: Conseguir el reto en el tiempo estipulado, 2 minutos y 30 segundos.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Excesivo tiempo de carga (más de 30 segundos). No publicidad.



Nombre: Locura en isla salvaje.

Personaje: Serie Par de reyes.

Tipología/Clasificación: Aventura. Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Es un juego de aventura en el que se han de recoger premios (en este caso flores) y salvar los obstáculos (troncos, arañas, etc.). En los diferentes niveles cambian los escenarios, los obstáculos y el juego se acelera.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas (huir de los peligros y calcular cuándo merece la pena una recompensa cuando el problema está inmediatamente después), confianza, superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, espíritu emprendedor.

Objetivo: Estos juegos producen gran motivación, esfuerzo y precisan de mucha concentración.

Niveles: Cinco, llamados "Tikis"

Instrucciones: Sí. Se juega con el ratón, los cursores y la barra espaciadora.

Recompensa: Pasar los niveles.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No hay publicidad.



Nombre: Locura en la isla 2.

Personaje: Serie Par de reyes.

Tipología/Clasificación: Aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Es un juego de aventura en el que se han de recoger premios (en este caso flores) y salvar los obstáculos (troncos, arañas, etc.). Si no se salvan los obstáculos, te atrapan los zombis. En los diferentes niveles cambian los escenarios, los obstáculos y el juego se acelera.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas (huir de los peligros y calcular cuándo merece la pena una recompensa cuando el problema está inmediatamente después), confianza, superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, espíritu emprendedor.

Objetivo: Estos juegos producen gran motivación, esfuerzo y precisan de mucha concentración.

Niveles: Cinco denominados "Muñecas".

Instrucciones: Sí. Se juega con el ratón, los cursores y la barra espaciadora.

Recompensa: Conseguir pasar todos los niveles.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: NO PUBLI. Excesivo tiempo de carga del juego (más de 15 segundos).



Nombre: Los Excavadores.

Personaje: Par de Reyes.

Tipología/Clasificación: Aventura. Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Los protagonistas han de recoger puntos con las flores y encontrar las llaves para conseguir el reto evitando a los enemigos mientras se excava.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas (huir de los peligros y calcular cuándo merece la pena una recompensa cuando el problema está inmediatamente después), confianza, superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, espíritu emprendedor.

Objetivo: Estos juegos producen gran motivación, esfuerzo y precisan de mucha concentración.

Niveles. Tres: hombres tarántula, los zombis y guerreros Nanju.

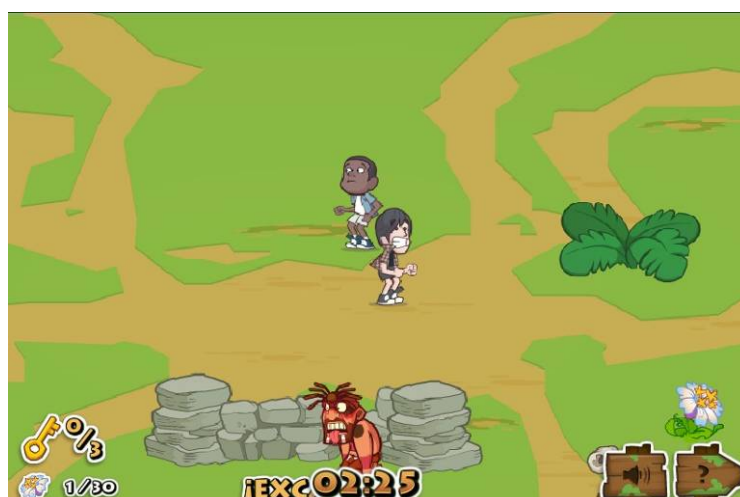
Instrucciones: Sí, el propio juego lo indica durante su ejecución. Se utilizan los cursores y la barra espaciadora.

Recompensa: Pasar los niveles.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad. Tarda un poco en cargar (más de 10 segundos).



Nombre: Regalos malos.

Personaje: Serie Par de reyes

Tipología/Clasificación: Educativos. Disney lo cataloga de acción y rápido.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria (introduce la festividad de los Reyes no conocida en todo el mundo hispano). Son 5 regalos y 5 minijuegos. Cazar moscas utilizando el botón izquierdo del ratón. Destruir el hielo lanzando desde un tirachinas, disparar a los objetos, cortar el pelo de una maceta o cortar los hilos de la araña.

Valores: Seguridad/concentración, responsabilidad/resolución de problemas, motivación, confianza/superación.

Competencias: Matemáticas, ciencia y tecnología (fuerza, trabajo y energía con el tirachinas), digital, aprender a aprender.

Objetivo: Los 5 minijuegos trabajar la concentración y motivación

Niveles: 5 regalos.

Instrucciones: Sí. Utilizar el ratón.

Recompensa: Abrir todos los regalos.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.





Nombre: Rey de la escalada.

Personaje: Par de reyes.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga como juego de arte.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Se puede escoger avatar/personaje Tregar lo más alto para huir de las garras del monstruo; se puede saltar o cambiar de liana.

Valores: Responsabilidad/ resolución de problemas, construcción de significados (selva, peligros, ascensión), confianza/superación, concentración, motivación.

Competencias: Matemáticas, ciencia y tecnología (ascensión y problemas con la liana), digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Dificultad para ascender por una liana, además de la concentración.

Niveles: No. El juego tiene 3 vidas.

Instrucciones: Sí. Se con las teclas A, S, W y D.

Recompensa: Conseguir ascender el mayor número de metros posible.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Súper campeonato de surf.

Personaje: Par de reyes.

Tipología/Clasificación: Aventura/deporte (surf). Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Los protagonistas han de surfear evitando las rocas del mar y realizar piruetas para conseguir el mayor número de puntos.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas (huir de los peligros y calcular cuándo merece la pena una recompensa cuando el problema está inmediatamente después), confianza, superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, espíritu emprendedor.

Objetivo: Estos juegos producen gran motivación, esfuerzo y precisan de mucha concentración.

Niveles: Cinco, son cinco playas diferentes.

Instrucciones: Sí, se dan durante el juego. Se utiliza únicamente el ratón.

Recompensa: Conseguir los puntos que se necesitan en cada nivel para poder superarlos todos.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Trineos a la carrera.

Personaje: Par de reyes.

Tipología/Clasificación: Aventura /deporte: carreras. Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Una carrera que, dependiendo del nivel se cambia el escenario y la rapidez, en la que se han de salvar obstáculos y recoger premios (estrellas).

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas (huir de los peligros y calcular cuándo merece la pena una recompensa cuando el problema está inmediatamente después), confianza, superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, espíritu emprendedor.

Objetivo: Estos juegos producen gran motivación, esfuerzo y precisan de mucha concentración.

Niveles: Cinco carreras.

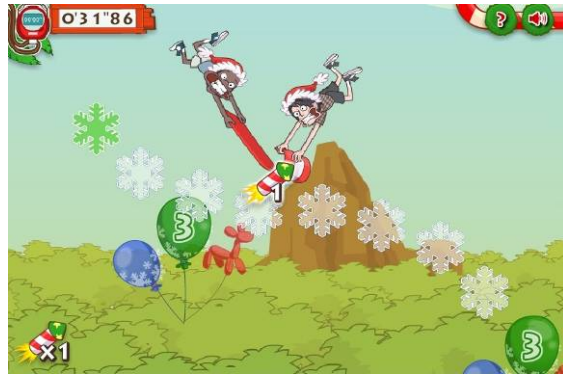
Instrucciones: Sí, se van dando mientras se realiza el juego.

Recompensa: Desbloquear todos los niveles.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Catapulcaos.

Personaje: Pecezuelos.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga como juego de puzle.

Edad/PEGI: Para más de 7 años por la complejidad en la trayectoria del lanzamiento.

Descripción: Liberar a los pecezuelos atrapados en la burbuja. Una vez elegido, se le coloca en la catapulta y se pulsa en el cubo, se arrastra hacia atrás y se suelta el ratón. El pecezuelo va moviéndose entre muelles y obstáculos pero también se pueden recoger recompensas como desatascadores y estrellas.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Matemáticas, ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Para explicar leyes físicas relativas al impulso, fuerza, movimiento, distancia, etc.

Niveles: 5 fases y cada fase tiene 5 niveles.

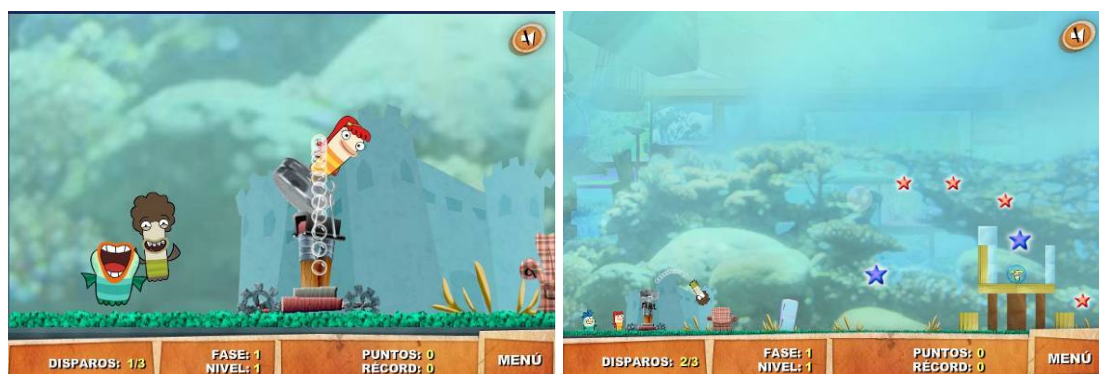
Instrucciones: Se juega con el ratón. Cada pecezuelo tiene habilidades especiales. Milo tiene un poder explosivo. Óscar tiene un disparo alto pero puede caer en picado. Bea tiene un disparo alto pero puede embestir. Conchita puede escupir 3 perlas para tener más alcance.

Recompensa: Conseguir pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad my Little pony.



Nombre: Los saltapanzas.

Personaje: Pecezuelos.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga como juego de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: El pecezuelo ha de recorrer el océano recogiendo los premios y evitando los obstáculos. A medida que se avanza el nivel, surgen más obstáculos y el juego es más rápido.

Valores: Confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Son juegos que requieren mucha concentración en los niños y, por lo tanto, la obtención de los resultados, motiva. Se puede utilizar también para una aproximación al océano: plancton, corales, esponjas, etc.

Niveles: Cinco.

Instrucciones: Sí. Se juega con los cursores. Hay premios y obstáculos. Se elige un avatar: Bea, Milo y Óscar.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación (durante 2 minutos) y pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad my Little pony.



Nombre: Nada en burbujas.

Personaje: Pecezuelos.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades, sobre todo para los más pequeños.

Descripción: Es la dinámica del comecocos. Se trata de ir recogiendo todas las estrellas y salvando a los compañeros evitando los numerosos obstáculos que hay entre la espuma.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital y aprender a aprender

Objetivo: Se puede trabajar la autoestima y superación personal. Son juegos que por su agilidad y rapidez generan gran satisfacción en el jugador.

Niveles: No.

Instrucciones: Historia introductoria. La tecla X es para nada y la C par usar un desatascador y superar los obstáculos. Premio: atrapar estrellas. Se puede escoger avatar: Milo, Bea u Óscar.

Recompensa: Lograr la mejor puntuación.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicada my Little pony.



Nombre: Camina por la tabla.

Personaje: Peter Pan.

Tipología/Clasificación: Aventura y estrategia. Disney lo cataloga de aventura y multijugador dado que se puede escoger jugar contra el ordenador o con otro compañero.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Acercarse al final de la tabla sin caerse por la borda. Los personajes avanzan según indica el dado pero también, según la estrategia que se siga, se pueden congelar.

Valores: colaboración/cooperación (trabajar con o contra otros compañeros), responsabilidad/toma de decisiones, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: El juego sigue una estrategia pero depende del azar por lo que se puede trabajar el riesgo y la emoción que puede producir.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí. Se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir superar al adversario.

Música: Sí, no se silencia.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Cefa.



Nombre: Agente P, el retorno

Personaje: Phineas y Ferb.

Tipología/Clasificación: Aventura (disparos). Disney lo cataloga como juego de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Ayudar a Perry a encontrar a todos los agentes capturados en la segunda dimensión, recoger las recompensas y descubrir a los agentes siguiendo las instrucciones que se dan durante el juego.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Además de la concentración se puede trabajar la estrategia a seguir que en cada partida es diferente dependiendo de las instrucciones.

Niveles: Tres.

Instrucciones: Sí, las va dando a medida que se desarrolla el juego. Se juega con los cursores.

Recompensa: Conseguir pasar de nivel.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Agente P, espía rebelde

Personaje: Phineas y Ferb (relacionado con La guerra de las galaxias).

Tipología/Clasificación: Aventura. Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades

Descripción: Perry, el agente P se ha de infiltrar en la estrella de la muerte para encontrar a todos los agentes perdidos. Ha de capturar todas las recompensas y realizar las órdenes que se le indica para llegar a la meta.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Además de la concentración se puede trabajar la estrategia a seguir que en cada partida es diferente dependiendo de las instrucciones.

Niveles: Tres.

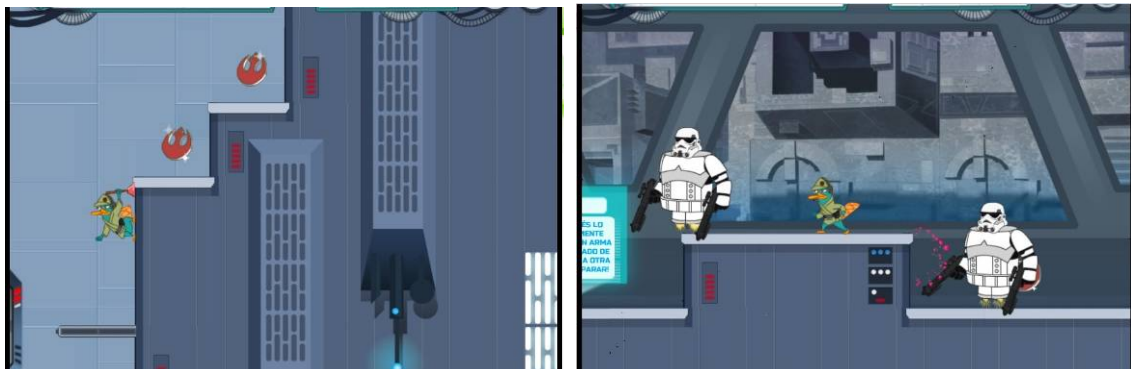
Instrucciones: Sí, se dan durante la ejecución del juego. Se juega con los cursores.

Recompensa: Pasar todos los niveles.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Batalla de globos.

Personaje: Phineas y Ferb.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades

Descripción: Perry tiene que explotar los globos buenos, los que llevan monedas, y huir de todo aquello que le pueda pinchar y de los globos rojos. Tiene que sortear numerosos obstáculos en el aire.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación, imaginación/descubrimiento.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Trabajar la concentración y autoestima.

Niveles: Cinco.

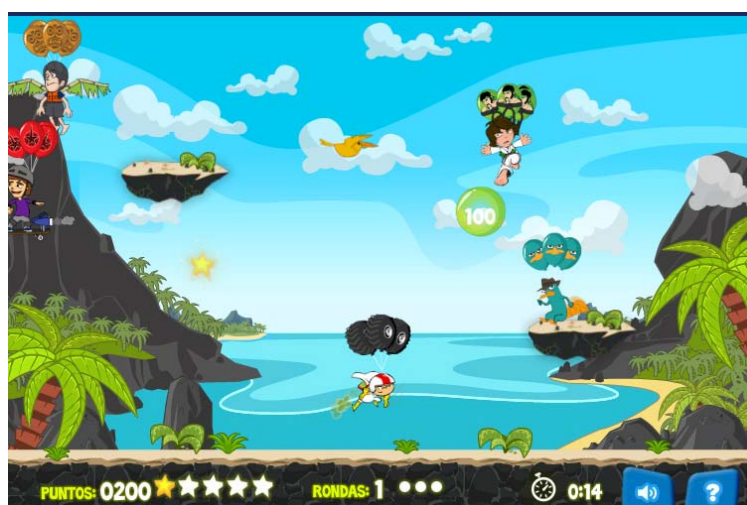
Instrucciones: Sí. Mover los personajes con los cursores y para inflar globos o atacar, la barra espaciadora. Se puede escoger varios personajes de otras series de televisión. Cada juego dispone de tres rondas, cada una de ellas de 2 minutos 41 segundos.

Recompensa: Conseguir superar 2 de las 3 rondas de cada nivel para acceder a un nivel superior.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad.



Nombre: ContrOLAS Candace.

Personaje: Phineas y Ferb.

Tipología/Clasificación: Deporte (surf). Disney lo cataloga como juego de deporte.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Candace ha de surfear recogiendo todos los puntos posibles y evitando los peligros (carretilla, muñecos, etc.)

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas (huir de los peligros y calcular cuándo merece la pena una recompensa cuando el problema está inmediatamente después), confianza, superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, espíritu emprendedor.

Objetivo: Estos juegos producen gran motivación, esfuerzo y precisan de mucha concentración.

Niveles: Sí pero no están indicados. Se avanzan durante el juego pero no se quedan recogidos.

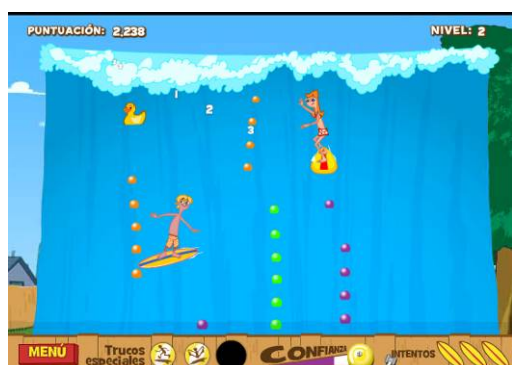
Instrucciones: Los cursores para moverse y saltar, la barra espaciadora para doble puntuación.

Recompensa: Conseguir el mayor número de puntos.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad.



Nombre: ¿Dónde está Perry?

Personaje: Phineas y Ferb.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. El vehículo de Phineas, un animal, ha de recoger las herramientas que se indican saltando de tejado en tejado y ayudándose con el balanceo de una grúa; tiene que calcular cuándo saltar, hasta dónde balancearse y cuándo volver a saltar.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: matemática, ciencia y tecnología (valoración del conocimiento científico), digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar el equilibrio estático o la potencia.

Niveles. Cuatro y están abiertos aunque se recomienda empezar por el 1º. Son 3 países y un continente reflejados en un mapa: Estados Unidos, Reino Unido, China y África.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores.

Recompensa: Completar todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Cefa Chef.





Nombre: Huída de la metrópolis.

Personaje: Phineas y Ferb.

Tipología/Clasificación: Aventura. Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductora. En la cueva de unos topos se han de atrapar los diamantes para salvar a Candace. Se tienen 5 huesos para seguir jugando en el caso de que los topos te atrapen.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Matemáticas, ciencia y tecnología (cueva de los topos), digital, aprender a aprender.

Objetivo: Cómo es el interior de la cueva de unos topos.

Niveles: A medida que avanza el juego se superan los niveles pero no se guarda la puntuación

Instrucciones: Sí. Los personajes se mueven con los cursores.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad.



Nombre: Motín de robots.

Personaje: Phineas y Ferb.

Tipología/Clasificación: Estrategia (disparos y lucha). Disney lo cataloga como juego de aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Se han de coleccionar piezas para destruir los Normbots y no se debe dejar que ninguno les supere y colocar también a los compañeros estratégicamente para que les ayuden.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital y aprender a aprender

Objetivo: Se puede trabajar la autoestima y superación personal. Son juegos que por su agilidad y rapidez generan gran satisfacción en el jugador.

Niveles: Diez, áreas de la ciudad y en cada área 2 niveles más normal y supervivencia.

Instrucciones: Sí, gráficamente acompañado con textos. Se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir los puntos necesarios para pasar de nivel.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Oddventure Land.

Personaje: Phineas y Ferb.

Tipología/Clasificación: Aventura (disparos y lucha). Disney lo cataloga de acción y aventura.

Edad/PEGI: Para más de 7 años (es lucha).

Descripción: Se trata de recoger las recompensas y hacer frente a los enemigos.

Valores: Confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, descubrimiento/creatividad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración en un objetivo concreto.

Niveles: Diez.

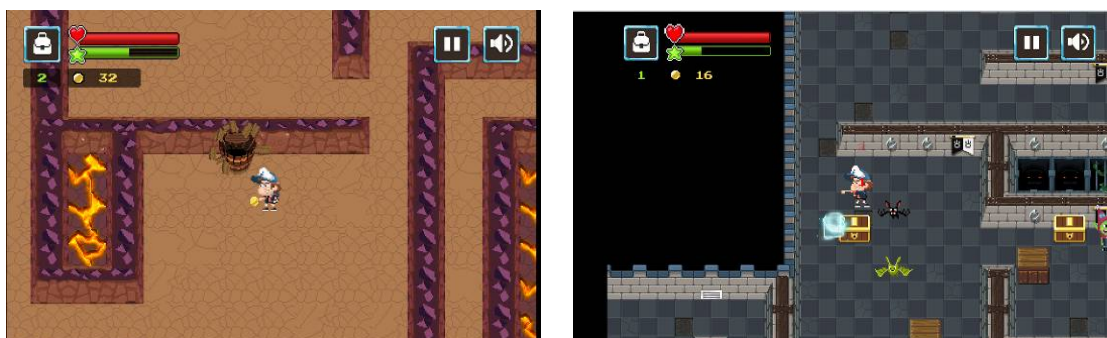
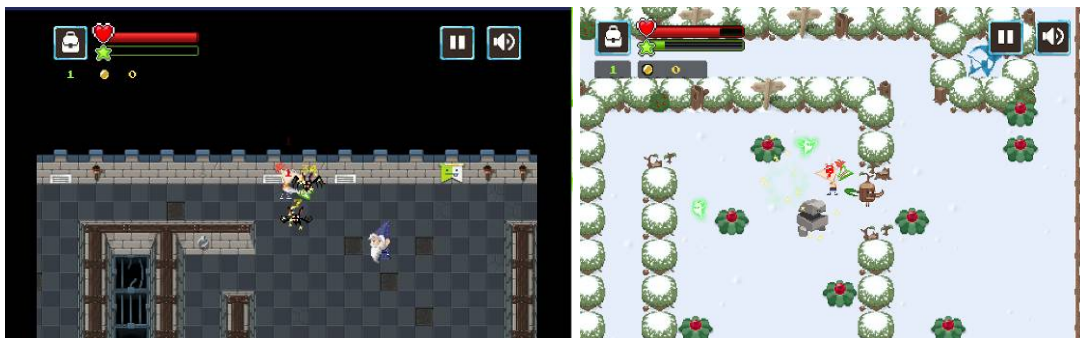
Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir superar los niveles con la máxima puntuación.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Paseo en skate volador.

Personaje: Phineas y Ferb.

Tipología/Clasificación: Deporte y/o aventura. Disney lo cataloga como juego de deporte

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: En el menú ofrece la opción prólogo para conocer la historia. Se puede elegir personajes (Phineas, Isabella o Ferb) y como destino, en un mapa nos da El Gran Cañón. Recoger las fichas para hacer grandes acrobacias con el patinete e ir recogiendo los objetos que se indican en el juego.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración y motivación.

Niveles: dos, normal y avanzado.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón. Teclas A, W, S, D (ver cursores para hacer las acrobacias más grandes). Cada juego tiene una duración de 5 minutos.

Recompensa: Recoger los objetos y pasar los niveles.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: No Publicidad.





Nombre: Pelea en la nieve

Personaje: Phineas y Ferb.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga como juegos de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Con un tirachinas se lanza la bola para destruir el bloque de hielo del equipo contrario cuanto antes y ganar las recompensas.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas, esfuerzo/construcción de significados, superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación

Competencias: Matemática (la trayectoria del tirachinas), digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: La trayectoria en un lanzamiento

Niveles: No.

Instrucciones: Se puede elegir entre 4 equipos: Par de reyes, Wasabi warriors, Phineas y Ferb o Kick.

Recompensa: Conseguir puntos para pasar de nivel.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Súper Perry y la alianza Marvel.

Personaje: Phineas y Ferb.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción y como juego rápido.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Perry ha de moverse por un gran tubo evitando los obstáculos y, al mismo tiempo, hacer frente a sus adversarios.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprender.

Objetivo: Son juegos que requieren gran concentración para disparar y son muy motivadores.

Niveles: Cuatro.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y la barra espaciadora

Recompensa: Superar todos los niveles con la máxima puntuación.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad. Excesivo tiempo de carga, más de 20 segundos.



Nombre: Titanes en la pista.

Personaje: Phineas y Ferb.

Tipología/Clasificación: Simuladores/deporte (carreras). Disney lo cataloga como juego de deporte.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: El coche de Perry el ornitorrinco ha de intentar llegar el primero en la carrera adelantando a los otros camiones pero se han de evitar las manchas de aceite y de barro y salvar los obstáculos.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (el exceso de velocidad provoca choques), digital, aprender a aprender

Objetivo: Explicar la emoción de una carrera y los problemas que puede causar el exceso de velocidad.

Niveles: Diez. Se han de ir superando.

Instrucciones: Sí. Se juega con los cursores para acelerar, frenar, reclinarse e inclinarse y la barra espaciadora como potenciador.

Recompensa: Conseguir pasar todos los niveles.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Viaje magnético.

Personaje: Phineas y Ferb.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Phineas tiene que arreglar la máquina para salvar a Ferb por lo que tiene que recoger todas las piezas de metal flotantes, subiéndole por el mástil de un barco y balanceándolo sin que caiga, y haciendo frente a los obstáculos como cometas, globos o nubes. En cada nivel se indican las piezas que se necesitan recoger

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados (si se balancea mucho el barco, se destruye), confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, curiosidad/creatividad, motivación.

Competencias: Matemática, ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Además de la concentración y motivación se puede trabajar, con los más pequeños, los ángulos, el eje o la velocidad angular.

Niveles. Sí pero no están especificados y se conocen a medida que avanza el juego.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir el reto propuesto en cada nivel.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Asalto de cañón.

Personaje: Piratas del Caribe.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Disparar con el cañón a los barcos enemigos. Se dispone de 2 minutos para completar el hundimiento de los barcos. A medida que se avanza en los niveles, se han de destruir más barcos.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprender.

Objetivo: Son juegos que requieren gran concentración para disparar. También se puede trabajar la perspectiva.

Niveles: Sí pero no están indicados. Se van descubriendo a medida que avanza el juego.

Instrucciones: Sí, se juega y dispara con el ratón.

Recompensa: Conseguir superar todos los niveles según avanza el juego.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Lucha de piratas.

Personaje: Piratas del Caribe.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Encontrar los trozos de los mapas escondidos en barriles, cajas y cofres. Recoger las monedas y los corazones y eliminar a los tripulantes.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprender.

Objetivo: Son juegos que requieren de gran estrategia, qué acciones realizar para conseguir el objetivo sin perder energía. Se pueden trabajar también compitiendo entre varios jugadores para ver quién logra conseguir antes el objetivo

Niveles: Sí pero no están indicados. Se van descubriendo a medida que avanza el juego.

Instrucciones: Se elige avatar, Jack Sparrow o Angélica. Sí, se juega con los cursores, la tecla X para atacar con la espada y la barra espaciadora para hacer un remolino. Para completar el nivel se dispone de 6 minutos.

Recompensa: Conseguir el plano para pasar de nivel.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Piratas vs. Sirenas.

Personaje: Piratas del Caribe, película.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga como juego de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades pero más apropiado para mayores de 7 años por la oscuridad de las imágenes.

Descripción: Las sirenas han de derrotar a los piratas para lo cual han de diseñar una estrategia esperando a recuperar vidas o bien esperando poder llamar a otras sirenas y así atacar a los piratas por todos los flancos para llegar al barco pirata.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/dinámica de trabajo, amistad/cooperación (para conseguir el ataque), confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (resolución de conflictos), digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la importancia del trabajo en equipo para conseguir determinados logros.

Niveles. Cuatro: Bahía del Cabo Blanco, isla Calavera, camino del botín y fuente de la juventud. Indicados en un plano inicial.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores. Se puede elegir avatar, piratas o sirenas. Para completar cada nivel se dispone de 20 minutos.

Recompensa: Conseguir superar todos los niveles con la máxima puntuación.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad. Tiempo de carga, más de 15 segundos.





Nombre: El Mahjong de las princesas.

Personaje: Princesas Disney.

Tipología/Clasificación: Juegos de mesa. Disney lo cataloga como aventura y test.

Edad/PEGI: Para todas especialmente para los más pequeños.

Descripción: Es el juego de parejas. No hay límite de intentos. Se trata de ir combinando las imágenes de personajes/objetos iguales y hacer parejas con ellos. Se tiene la opción (3 veces) de barajar las imágenes).

Valores: Superación, concentración, motivación.

Competencias: matemática, digital, aprender a aprender

Objetivo: Se practica la memorización y concentración

Niveles. Dos, fácil y difícil.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir que no quede ninguna imagen en la pantalla.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Juego de cartas de princesas.

Personaje: Princesas Disney.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (cartas).

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Las cartas que hay sobre la mesa han de sumar 12 puntos. Si suman más de 12, se pierde.

Valores: Confianza/superación, motivación, autoestima.

Competencias: Matemática, ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender.

Objetivo: Trabajar las sumas.

Niveles: Dos, fácil y difícil.

Instrucciones: Se puede elegir princesa/avatar: Cenicienta, Ariel, Aurora, Bella, Blancanieves y Yasmín. Se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir ganar la partida.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony. Excesivo tiempo de carga, más de 20 segundos.



Nombre: Lluvia de diamantes.

Personaje: Princesas Disney.

Tipología/Clasificación: Puzzle. Disney lo cataloga como acción y puzzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: dispone de una app para iPhone i iPad. Es como el Candy Crash.

Valores: Autoestima, concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: son juegos muy adictivos porque se consiguen los retos rápidamente por lo que motivan y exigen gran concentración.

Niveles: Cinco.

Instrucciones: Sí. Se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir todos los puntos de cada nivel para llegar al final.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: Excesivo tiempo de carga, más de 15 segundos. En el ordenador falla mucho el juego.



Nombre: Parejas perfectas.

Personaje: Princesas Disney

Tipología/Clasificación: Juego de mesa. Disney lo cataloga como puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: En la pantalla aparecen en movimiento las imágenes de príncipes, princesas y villanos y se han de encontrar las parejas príncipe-princesa.

Valores: Superación, concentración, motivación

Competencias: digital, aprender a aprender

Objetivo: Se practica la memorización y concentración

Niveles: Tres.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir las parejas en el tiempo fijado.

Música: No.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Tesoros ocultos.

Personaje: Princesas.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (similar al buscaminas). Disney lo cataloga de puzle.

Edad/PEGI: De 0 a 4 años.

Descripción: En un tablero, el jugador ha de encontrar el objeto que se le indica, para lo que dispone de 20 intentos. Las flechas de colores (azul, amarilla y roja) indican la proximidad o lejanía de dicho objeto.

Valores: Concentración/seguridad, motivación, confianza/superación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Con los más pequeños se trabaja la concentración y motivación.

Niveles: No pero a lo largo del juego se han de encontrar 15 objetos.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón. Se dispone de 20 tiradas.

Recompensa: Conseguir encontrar en los 15 paneles los 15 objetos.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Caos de monstruos.

Personaje: Randy Cunningham.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades, aunque es un juego en el que único objetivo es disparar a monstruos por lo que debería ser más adecuado para niños de 7 años.

Descripción: Historia introductoria. Se ha de escapar de los monstruos y recoger los puntos de bonificación y las recompensas.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración

Niveles: Cinco.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir superar todos los niveles y el máximo de puntos para poder comprar poderes.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No tiene publicidad.



Nombre: Puñocalipsis.

Personaje: Randy Cunningham.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como acción.

Edad/PEGI: Para más de 7 años.

Descripción: El ninja ha de recoger las monedas y los trofeos a los que le reta cada juego sorteando peligros de todo tipo y matando a sus adversarios.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración

Niveles: Cinco.

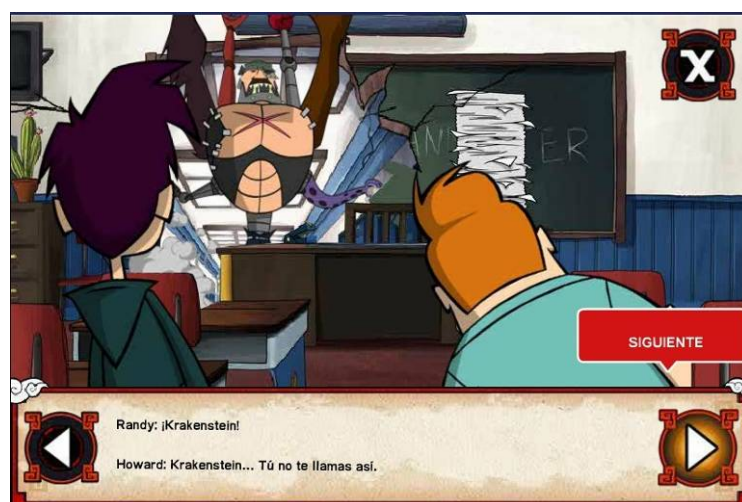
Instrucciones: Sí, los cursores y la tecla C para romper los bloques de hielo y disparar.

Recompensa: Conseguir los retos propuestos en cada nivel y puntos para comprar armas más poderosas. Se juega con los cursores y la tecla C.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No tiene publicidad. En la historia introductoria, el comportamiento del profesor con el alumno es bélico.





Nombre: Doble lfo.

Personaje: Rapunzel. Película Enredados.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga de acción y de aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Flynn ha de recoger las recompensas (los carteles colgados) que se indican en el juego para llegar al castillo. Puede trepar por los árboles para ir más rápido y esconderse de los guardias. Si le pillan los guardias, el juego se inicia; no hay penalización de tiempo.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones (arriesgarse o esconderse), esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Al no tener la presión del tiempo, son juegos que pueden estimular mucho la motivación y la autoestima.

Niveles. Seis: 2 del bosque, 2 de la cueva y 2 niveles del castillo.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y con la barra espaciadora para activar los elementos del paisaje. Estas mismas instrucciones aparecen durante la realización del propio juego.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación en todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad little pony.





Nombre: La cena está servida.

Personaje: Película Ratatouille.

Tipología/Clasificación: Acción.

Edad/PEGI: Para más de 7 años.

Descripción: Sentar a los clientes en una mesa del restaurante siguiendo las instrucciones de los platos que solicitan. Hay que sentarlos, servirles y cobrarles para conseguir recaudar el dinero que se indica en el nivel y el tiempo del que se dispone. A medida que se avanza, el servicio del restaurante ha de ser más rápido.

Valores: Respeto (atender a los clientes por orden de llegada), responsabilidad/toma de decisiones, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (ejercicio de la ciudadanía y normas de convivencia), digital, aprender a aprender, sociales y cívicas

Objetivo: Además de la concentración, se pueden trabajar las normas sociales básicas de un restaurante y jugar viendo que a veces los clientes se enfadan y es complicado.

Niveles: Cada día de la semana se ha de conseguir el reto indicado en puntos.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir en cada nivel recaudar en la caja lo que se solicita.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.



Nombre: Álbum de recortes.

Personaje: Riley y el mundo.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (similar a encuentra las diferencias). Disney lo cataloga como juego de puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria (relación con la serie). En la pantalla aparece una lista de los objetos que se han de encontrar en la imagen. El jugador dispone de pistas. Hay puntos extras encontrando otros personajes de la serie.

Valores: Concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Es un juego educativo y, sobre todo, de concentración. Puede utilizarse para observar y analizar los accesorios de las diferentes estancias.

Niveles. Cuatro: habitación, cocina, clase y sala de estar.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir superar los niveles.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad. Tarda un poco en carga (más de 15 segundos).



Nombre: Baile con estrellas.

Personaje: Riley y el mundo.

Tipología/Clasificación: Simuladores (preparar un baile escolar) y educativo. Disney lo cataloga como juego de aventura.

Edad/PEGI: A partir de 7 años por el conocimiento del tiempo y los horarios.

Descripción: Historia introductoria de la serie. Las protagonistas de la serie (Riley y Maya) han de organizar un baile escolar y se les ha de ayudar a hacer un horario pero existen “distracciones” como algún mini-juego relacionado siempre con el tema del juego, la preparación del baile. El día termina a las 17h El jugador selecciona un avatar.

Valores: Respeto (normas/órdenes y horarios), responsabilidad, construcción de significados, autoestima, concentración, motivación.

Competencias: Lingüística (respeto normas de convivencia, ejercicio activo de la ciudadanía como limpiar, recoger, ordenar), digital, aprender a aprender.

Objetivo: Realizar un horario y adecuar las acciones a ello. También se puede trabajar para saber todo lo necesario para un baile del colegio (escenario, luces, herramientas).

Niveles. Cinco: los días de la semana.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Superar todos los niveles.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad muy Little pony.



Nombre: Repara Felix Jr.

Personaje: Rompe Ralph, película.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga así.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Félix ha de arreglar todas las ventanas recogiendo puntos, evitando obstáculos y sobre todo que le dé una piedra de Ralph.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración y motivación.

Niveles: No pero cada juego tiene 3 vidas.

Instrucciones: Sí, con los cursores y la barra espaciadora.

Recompensa: Conseguir la máxima puntuación.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.



Nombre: Vamos a comprar.

Personaje: Shake it up.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga de acción y moda.

Edad/PEGI: Para mayores de 7 años.

Descripción: Las protagonistas de la serie, Cece y Rocky, van de compras en unos grandes almacenes. Han de ganar puntos (dinero) para comprar lo que se indica en el juego y esquivar los carritos de compra y a otros compradores.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación, imaginación/descubrimiento.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: cómo moverse en un centro comercial. Se puede trabajar también el concepto ir de compras como necesidad o como consumismo.

Niveles: Sí, no están especificados y se van descubriendo a medida que avanza el juego.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores. Recoger diamantes da créditos y los relojes dan puntos. Esquiva a los otros compradores. Las escaleras mecánicas permiten ganar tiempo.

Recompensa: Superar todos los niveles.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas. Publicidad my little pony.



Nombre: Gran Spidercross.

Personaje: Spiderman.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Spiderman realiza una carrera en su moto y ha de recoger potenciadores, batería, suero antiveneno, potenciador de salud, esferas y ficha de mejora de la moto. A medida que se pasan los niveles, la moto tienes más poderes como escalar por las paredes.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Concentración y motivación.

Niveles: Sí, pero no están especificados y se conocen a medida que avanza el juego.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores (moverse y saltar) y la barra espaciadora (disparar).

Recompensa: Conseguir el mayor número de puntos en cada carrera.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.



Nombre: Iron Spider.

Personaje: Spiderman.

Tipología/Clasificación: Acción y estrategia. Disney lo cataloga como juego de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades, pero por la complejidad en las teclas que se manejan, para más de 7 años.

Descripción: Historia introductoria. Se han de encontrar las piezas de la armadura. En el recorrido, Spiderman tiene que recoger las bonificaciones, huir y matar a sus enemigos y recoger las piezas.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Concentración y motivación. Se puede también trabajar la estrategia: esperar antes de continuar con la misión para calcular el momento idóneo en el que se recoge la recompensa o se destruye al enemigo.

Niveles: Sí, 3 misiones.

Instrucciones: Se juega con los cursores, la tecla X para disparar, la C para el ataque en equipo y la barra espaciadora para balancearse.

Recompensa: Cumplir y acabar todas las misiones con la máxima puntuación.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No tiene publicidad. Más de 15 segundos en cargar.



Nombre: Monstruos bajo la ciudad.

Personaje: Spiderman.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Spiderman ha de lanzar su red para atrapar a los monstruos. Ha de recoger los potenciadores de energía para continuar lanzado la telaraña.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Concentración y motivación.

Niveles: Sí, pero no están especificados y se conocen a medida que avanza el juego.

Instrucciones: Sí, el ratón para disparar y la barra espaciadora para cambiar de altura.

Recompensa:

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.



Nombre: Muy Sketchy.

Personaje: Sunny entre estrellas.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga de acción y puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Encontrar los objetos de atrezzo del escenario. Se pueden obtener más puntos recogiendo comida y los enemigos son los otros compañeros. Se dispone de 2 minutos para completar el juego.

Valores: Comprensión del medio cultural, autoestima, seguridad/concentración, imaginación/creatividad, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor, conciencia y expresiones culturales.

Objetivo: Las importancia del atrezzo de un escenario.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí. Se puede elegir avatar: Grady, Zora, Tawni, Sunny o Nico. Los cursores para moverse y la barra espaciadora para colocar los objetos.

Recompensa: Conseguir finalizar el atrezzo del escenario con la mayor puntuación.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad.



Nombre: Dónde está mi agua.

Personaje: Swampy

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga de aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: En un recorrido, bajo tierra, se ha de conseguir llevar el agua hasta donde se encuentra Swampy y recoger los patitos. A medida que se avanza de nivel, se exige más estrategia para realizar los surcos.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas, esfuerzo/construcción de significados, confianza/superación, autoestima, motivación, imaginación/descubrimiento.

Competencias: Matemática, ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender, lingüística (interés por el aprendizaje), emprendedor.

Objetivo: Cómo canalizar el agua y lo complejo que puede ser en algunos terrenos.

Niveles: Diez.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón y aparecen en el propio juego.

Recompensa: Conseguir superar todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Fiesta en la playa.

Personaje: Teen Beach movie.

Tipología/Clasificación: Simuladores. Disney lo cataloga como juego de aventura y música.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria relacionada con la película. Se escoge un avatar, uno de los 4 protagonistas de la película y se ha de bailar con los personajes utilizando los cursores siguiendo las órdenes de la pantalla al mismo tiempo que se atrapan las monedas.

Valores: Respeto (jugar y animar a los compañeros que están tristes), amistad/cooperación, autoestima, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (respeto a las normas y diálogo), digital, aprender a aprender.

Objetivo: Los niños se alegran cuando un compañero les saca a bailar, por lo que se puede trabajar el compañerismo.

Niveles: 2 niveles (fácil y difícil) con 4 juegos cada uno.

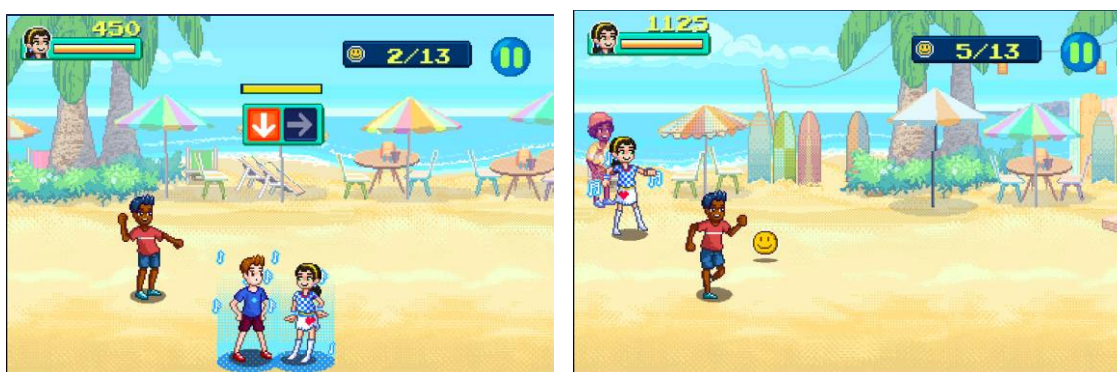
Instrucciones: Sí.

Recompensa: Pasar el nivel fácil para superar posteriormente el difícil.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publio. Mala calidad de la imagen.



Nombre: Moteros contra surferos.

Personaje: The teen beach movie, la película.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa. (Tetris). Disney lo cataloga como juego de puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Alinear al menos 3 prendas de ropa para conseguir pasar de nivel. Similar al Tetris.

Valores: Confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Se pueden trabajar los colores y la concentración.

Niveles. Nueve.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Pasar de nivel.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad my little pony.



Nombre: Carrera a Tomorrowland.

Personaje: Película Tomorrowland.

Tipología/Clasificación: Aventura. Disney lo cataloga también como acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades pero por la rapidez y la oscuridad de las escenas, para más de 7 años.

Descripción: Llevar a la protagonista a Tomorrowland por lo que tiene que atrapar el tren antes de que se acabe el tiempo. Ha de hacer frente a los obstáculos del bosque nocturno, recoger las recompensas y llegar a su destino.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración y la autoestima.

Niveles: Cuatro.

Instrucciones: Sí, se utilizan los cursores para moverse, saltar o pasar por debajo y puede recoger potenciadores

Recompensa: Conseguir pasar todos los niveles.

Música: Sí, de la película.

Idioma: Castellano.

Al ser nuevo tiene mucha calidad.



Nombre: El tiroteo galáctico.

Personaje: Película Toy Story.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga así.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Buzz ha de disparar a los enemigos pero si le disparan o él mata a los homrecitos verdes pierde una vida. A medida que avanzan los niveles, cambia el escenario y el juego se acelera.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones, esfuerzo/construcción de significados, autoestima, imaginación/descubrimiento, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se puede trabajar la concentración y la autoestima.

Niveles: Sí, pero no están especificados y se conocen a medida que avanza el juego.

Instrucciones: Sí, con el ratón se dispara un rayo y con la barra espaciadora, una bomba.

Recompensa: Conseguir superar todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz. Más de 15 segundos de tiempo de carga.



Nombre: Entrenamiento de guardianes espaciales.

Personaje: Toy Story.

Tipología/Clasificación: Acción y Disney también lo cataloga así.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Buzz tiene que disparar a los amigos que llevan una pancarta pero los ha de diferenciar de los buenos. En los siguientes niveles, se exige más puntuación y cambia el escenario.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender y comunicación lingüística porque se puede jugar en grupo (diálogo y desarrollo de capacidades afectivas).

Objetivo: Se puede trabajar mucho la concentración y la exploración de los detalles.

Niveles: Sí, pero no están indicados.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir la mayor puntuación para tener los cromos de la serie que posteriormente se puede imprimir.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad my Little pony.



Nombre: La gran aventura de Woody.

Personaje: Toy Story.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga así.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Woody ha de recoger los premios y sortear los objetos que

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración y motivación

Niveles: Sí, pero no están especificados.

Instrucciones: Sí, se utilizan los cursores y la barra espaciadora para golpear.

Recompensa: Conseguir puntos y niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.



Nombre: La gran escapada de Woody.

Personaje: Toy Story 2

Tipología/Clasificación: Acción y estrategia. Disney lo cataloga como acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Woody ha de encontrar los soldados y los juguetes en un escenario en el que todos los objetos dan pistas.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración y motivación. Es un juego, además, que se puede jugar con otros compañeros o competir con otros grupos para ver quién realiza primeros todas las fases y así ser más motivador.

Niveles: Dos.

Instrucciones: Sí, con el ratón y linkando.

Recompensa: Superar los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.



Nombre: La guardería de los juguetes.

Personaje: Toy Story

Tipología/Clasificación: Estrategia.

Edad/PEGI: Para todas las edades (más de 3 años).

Descripción: Encontrar la llave para salvar a Jessie en un gran escenario que es la guardería de juguetes. Ha de atrapar las estrellas y sortear las alturas para poder liberar a su amiga.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender y comunicación lingüística porque se puede jugar en grupo (diálogo y desarrollo de capacidades afectivas).

Objetivo: Concentración y motivación. Son juegos más similares a los que actualmente tienen los niños en sus consolas en donde se permite la exploración de un escenario concreto. Es un juego, además, que se puede jugar con otros compañeros o competir con otros grupos para ver quién realiza primeros todas las fases y así ser más motivador.

Niveles: Seis. ¿Dónde está Jessie? El astronauta Lightyear, el tren de Jam, el código Slinky, bloquesaurio Rex y la guardería.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores y la barra espaciadora.

Recompensa:

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad my Little pony.





Nombre: Partida de bolos.

Personaje: Toy Story, la película.

Tipología/Clasificación: Deporte (juego de bolos). Disney también lo cataloga como deporte.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: Juego de bolos en el que se controla la velocidad de lanzamiento de la bola y se posiciona.

Valores: Respeto, justicia/comprensión del medio cultural (bolos y bolera), esfuerzo/dinámica de trabajo, autoestima, concentración, motivación.

Competencias: Lingüística (respeto a las normas), matemática, ciencia y tecnología (deporte como hábito saludable), digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Se pueden trabajar la estrategia del lanzamiento de la bola, además de las normas.

Niveles: No.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón sobre los mandos que aparecen en la pantalla.

Recompensa: Obtener en la partida los máximos puntos.

Música: Sí, no se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad little pony.



Nombre: Dance with me.

Personaje: Violetta.

Tipología/Clasificación: Educativo. Disney lo cataloga de acción y musical.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Pulsar la tecla de los cursores que indica en el momento adecuados y recoger las flores que lanza el público

Valores: Autoestima, seguridad/concentración y motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Los diferentes ritmos y músicas nos introducen en esta materia.

Niveles: 3 denominados 3 estilos con 3 canciones diferentes de la serie: Algo suena en mí, En mi mundo y Te creo.

Instrucciones: Sí. Los cursores para seguir el ritmo. Las teclas A, S, D para recoger las flores y la barra espaciadora para bailar.

Recompensa: Conseguir la mejor puntuación.

Música: Sí, no se puede silenciar porque si no el juego no tendría sentido.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad. Tarda un poco en cargar (15 segundos).



Nombre: Violetta Backstage.

Personaje: Violetta.

Tipología/Clasificación: Juego de rol sin acción. Disney lo cataloga de acción y aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades, especialmente para los más pequeños.

Descripción: En el backstage de Violetta los personajes van solicitando la ayuda a través de órdenes que van apareciendo para prepararse en el camerino.

Valores: Responsabilidad/toma de decisiones. Seguridad/concentración, imaginación/creatividad, motivación, respeto.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor y lingüística (respeto a los derechos humanos como la igualdad).

Objetivo: Cómo funciona un camerino y sobre todo la igualdad entre sexos dado que tanto niños como niñas se pintan las uñas, se maquillan o se secan el pelo.

Niveles: Sí, pero no están especificados y se van descubriendo con el avance del juego.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir puntos para poder comprar en la tienda bonificaciones.

Música: Sí. Se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad my little pony.



Nombre: Súper Dj.

Personaje: Película Voy a brillar.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney lo cataloga de acción y música.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Historia introductoria. Sentar a los clientes en una mesa siguiendo las instrucciones de los platos que solicitan. Hay que sentarlos, servirles y llevarles a la pista cuando quieran bailar. Una vez que se consigue el reto, se abre otro minijuego de música en el que el jugador ha de seguir el color y orientación de la flecha que aparece en la pantalla. A medida que se avanza, el servicio de la discoteca ha de ser más rápido.

Valores: Respeto (atender a los clientes por orden de llegada), responsabilidad/toma de decisiones, confianza/superación, autoestima, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Comunicación lingüística (ejercicio de la ciudadanía y normas de convivencia), digital, aprender a aprender, sociales y cívicas

Objetivo: Además de la concentración, se pueden trabajar las normas sociales básicas de un bar/discoteca, cómo se les ha de servir y que si se les hace esperar se pueden perder clientes.

Niveles: Sí pero no están especificados al inicio del juego, se van descubriendo a media que se pasan.

Instrucciones: Sí y estas instrucciones también se dan durante el desarrollo del juego. Se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir pasar los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.





Nombre: ¡Estalla!

Personaje: Wall-E.

Tipología/Clasificación: Acción y Disney también lo cataloga así y como juego rápido.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Se han de estallar las burbujas pero sin tocar la mano de Wall-E porque el láser se congela durante unos segundos.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración y motivación.

Niveles: Sí, pero no se descubren hasta que no avanza el juego.

Instrucciones: Sí, con el ratón.

Recompensa: Completar cada nivel.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.



Nombre: La colección de Wall-E.

Personaje: Wall-E, la película.

Tipología/Clasificación: De mesa. Disney lo cataloga como juego rápido y puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Encontrar los objetos indicados en la pantalla. Se dispone de un tiempo determinado y se pueden pedir pistas.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración y motivación. Es un juego, además, que se puede jugar con otros compañeros o competir con otros grupos para ver quién realiza primeros todas las fases y así ser más motivador.

Niveles: Once.

Instrucciones: Sí, se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir pasar todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Little pony.



Nombre: Acción de Hollywood.

Personaje: Wasabi Warrios.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Luchar contra los ninjas y recoger el pergamino y el petate, los parches y la flor de loto.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración y motivación, emprendedor.

Niveles: Seis.

Instrucciones: Se elige personajes (Jerry, Milton, Kim, Jack, Eddie). Se juega con los cursores.

Recompensa: Conseguir superar todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Maratón de películas Wasabi.

Personaje: Wasabi Warriors.

Tipología/Clasificación: Acción. Disney también lo cataloga como acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Luchar contra los ninjas y recoger el pergamino y el petate, los parches y la flor de loto.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Concentración y motivación

Niveles: Seis.

Instrucciones: Se elige personajes (Jerry, Milton, Kim, Jack, Eddie). Se juega con los cursores.

Recompensa: Superar todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.



Nombre: ¡Eso fue lo que pasó!

Personaje: Serie Yo no lo hice.

Tipología/Clasificación: Juego de mesa (construir laberintos). Disney lo cataloga como juego de puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Colocar las piezas de un laberinto para crear el camino correcto y conseguir la recompensa. El juego cuenta con penalizaciones y poderes extras.

Valores: Responsabilidad/resolución de problemas, esfuerzo/construcción de significados, seguridad/concentración, motivación.

Competencias: Matemática, ciencia y tecnología (valoración del conocimiento científico), digital, aprender a aprender

Objetivo: Trabajar la atención y la capacidad espacial.

Niveles: Tres; fácil, medio y difícil.

Instrucciones: Sí. Se juega con el ratón.

Recompensa: Conseguir pasar todos los niveles.

Música: Sí.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad.



Nombre: El proyecto Géminis.

Personaje: The Suite life movie. Zack y Codie.

Tipología/Clasificación: Estrategia. Disney lo cataloga como juego de acción y puzle.

Edad/PEGI: Para todas las edades aunque es complejo por el uso de tanta tecla.

Descripción: Recoger los objetos que se indican en el plano de cada nivel.

Valores: Toma de decisiones/resolución de problemas, seguridad, concentración, motivación, imaginación/creatividad.

Competencias: Digital, aprender a aprender, emprendedor.

Objetivo: Destreza con el ordenador y concentración. Trabajar la capacidad espacial en el laberinto del en el que se mueve el jugador.

Niveles: Seis.

Instrucciones: Sí, se juega con los cursores, la barra espaciadora, el ratón y la tecla C.

Recompensa: Superar todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No Publicidad.



Nombre: La aventura acuática.

Personaje: Zack y Cody todos a bordo.

Tipología/Clasificación: Disney lo cataloga como juego de acción y deporte.

Edad/PEGI: Para todas las edades (más de 3 años).

Descripción: Historia introductoria. Se puede elegir avatar: Zack, Cody, London y Bailey. Cada uno de ellos tiene unas cualidades determinadas. El jugador es un buceador que ha de destruir la basura del mar y fotografiar a los peces pero debe tener cuidado de controlar el oxígeno disponible para subir a la superficie. Cada nivel es un fondo marino diferente con música típica de la zona y con monumentos del país.

Valores: respeto, comprensión del mundo cultural, superación, concentración, imaginación/creatividad, motivación.

Competencias: Matemática (conservar los recursos naturales), culturales (conservación del patrimonio), digital, aprender a aprender.

Objetivo: Conocer cómo es el fondo marino y concienciar sobre la importancia de cuidar los mares.

Niveles: Cinco, son cinco destinos en el mapa.

Instrucciones: Sí, se utilizan los cursores y la barra espaciadora.

Recompensa: Conseguir superar todos los niveles.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.





Nombre: Los batidos de Zack.

Personaje: Zack y Cody todos a bordo.

Tipología/Clasificación: Aventura. Disney lo cataloga de acción y aventura.

Edad/PEGI: Para todas las edades.

Descripción: Preparar batidos para los clientes y conseguir monedas. A medida que el juego avanza, los clientes llegan más rápido por lo que se ha de atender al cliente que antes se enfada.

Valores: Esfuerzo/dinámica de trabajo, confianza/superación, seguridad/concentración y motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender, sociales y cívicas.

Objetivo: trabajar la concentración y la capacidad de decisión en momentos conflictivos (a quién se ha de servir primero)

Niveles: No.

Instrucciones: Sí, con el ratón.

Recompensa: Conseguir el mayor número de monedas o puntos.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: No publicidad.



Nombre: Turbodestrucción.

Personaje: Zeke y Lutter

Tipología/Clasificación: Acción/deporte. Disney lo cataloga de acción.

Edad/PEGI: Para todas las edades aunque por el uso de numerosas teclas, presenta dificultad para los más pequeños (+7 años).

Descripción: Durante la carrera de monopatín se han de recoger los donuts y los bonos y sortear los obstáculos saltando o haciendo una voltereta.

Valores: Confianza/superación, autoestima, motivación.

Competencias: Digital, aprender a aprender.

Objetivo: Concentración y motivación.

Niveles: Dos, torneo y gran carrera.

Instrucciones: Sí. Los cursores para moverse, la barra espaciadora para el turbo, la tecla X para acrobacia corta y la tecla C para acrobacia larga. Se puede elegir entre los dos personajes (Zeke y Lutter).

Recompensa: para obtener los puntos, se debe llegar el primero en la carrera.

Música: Sí, se puede silenciar.

Idioma: Castellano.

Problemas: Publicidad Bratz.



Anexo IV. Tablas de los videojuegos de Boing

CANAL	NOMBRE	PERSONAJE	TIPOLOGÍA/CLASIFICACIÓN	EDAD/PEGI	DESCRIPCIÓN	VALORES	COMPETENCIAS	OBJETIVO	NIVELES	INSTRUCCIONES	RECOMPENSA	MÚSICA	IDIOMA	PROBLEMAS
BOING	Escapa del dojo Ninja	Historias corrientes	Acción	Más de 7 años	Recoger recompensas y matar a los enemigos	Responsabilidad, Descubrimiento, Autoestima, Motivación	Digital, aprender a Emprendedor	Leyes físicas	Treinta	Cursores y teclas	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
BOING	Espíritu en el cole	Gumball	Estrategia	Más de 7 años	Recortar un fondo estratégicamente para que caiga el fantasma	Responsabilidad, Constr. significados, Descubrimiento, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Estrategia	Sí, pero no están especificados	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos
BOING	Casa encantada. Bromas de miedo	Gumball	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Conseguir los premios para abrir la puerta	Responsabilidad, Descubrimiento, Autoestima, Motivación	Digital, aprender a Emprendedor	Conoc. Entorno	Sí, pero no están especificados	Cursores	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
BOING	Cazamanzanas	Hora de aventuras	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Sortear los obstáculos para conseguir el premio	Responsabilidad, Descubrimiento, Autoestima, Motivación	Digital, aprender a Emprendedor	Estrategia	Quince	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
BOING	Mega riñonera	Tito Yayo	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger a sus amigos haciendo frente a todo tipo de obstáculos	Responsabilidad, Descubrimiento, Autoestima, Motivación	Digital, aprender a aprender, Emprendedor, Lingüística	Estrategia	24	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
BOING	Colección Omniverse	Ben 10 Omniverse	Acción	Más de 7 años	Recoger recompensas y matar a los enemigos	Responsabilidad, Descubrimiento, Autoestima, Motivación	Digital, aprender a Emprendedor	Estrategia	Trece	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
BOING	Duelo de clones	Ben 10 Omniverse	Acción	Más de 7 años	Recoger recompensas y matar a los enemigos	Responsabilidad, Descubrimiento, Autoestima, Motivación	Digital, aprender a Emprendedor	Estrategia	Tres	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
BOING	Golpe de puño	Historias corrientes	Multijugador/acción	Más de 7 años	Derrotar a los camareros y recuperar energía	Responsabilidad, Descubrimiento, Autoestima, Motivación	Digital, aprender a Emprendedor	Concentración	Tres	Cursores y teclas	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
BOING	Lucha de titanes	Historias corrientes	Acción	Más de 7 años	Lanzar fuego, patadas puñetazos al enemigo	Responsabilidad, Descubrimiento, Autoestima, Motivación	Digital, aprender a Emprendedor	Autoestima	Sí, pero no están especificados	Cursores y teclas	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad

BOING	Luchadores rebeldes	Ben 10 Omniverse	Acción	Más de 7 años	La nave espacial ha de derrotar a sus enemigos	Responsabilidad, Constr. significados, Descubrimiento, Autoestima, Motivación	Digital, aprender a Emprendedor	Concentración	Sí, pero no están especificados	Cursores y teclas	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
BOING	Clarence en un día genial	Clarence	Educativo/ minijuegos	Para todas las edades (más de 3 años)	Minijuegos de destreza con el ordenador y Concentración	Concentración, Motivación, Superación, Autoestima	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Autoestima	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
BOING	Puzle Garfield	El show de Garfield	De mesa (puzle)	Para todas las edades (más de 3 años)	Completar el puzle	Concentración, Motivación,	Digital, Aprender a aprender	Concentración	No	Ratón	Conseguir reto	No	Castellano	Publicidad
BOING	7 diferencias Eleven Go	Inazuma Eleven Go	De mesa (diferencias)	Para todas las edades (más de 3 años)	Encontrar las diferencias entre 2 imágenes en 30"	Concentración, Motivación,	Digital, Aprender a aprender	Concentración	No	Ratón	Conseguir reto	No	Castellano	Publicidad
BOING	Puzle Inazuma Eleven Go	Inazuma Eleven Go	De mesa (sudoku)	Para todas las edades (más de 3 años)	Es un sudoku	Concentración, Motivación, Autoestima	Digital, Aprender a aprender, matemática	matemáticas	No	Ratón	Conseguir reto	No	Castellano	Publicidad
BOING	Locura en el comedor	Gumball	Acción	Más de 7 años	Servir a tres bancos de comida en muy poco tiempo	Responsabilidad, Constr. significados, Descubrimiento, Autoestima, Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, Lingüística	Conoc. Entorno	No	Cursores y barra	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
BOING	¡Oh princesa! ¿Dónde estás princesa?	Hora de aventuras	De mesa (cartas)	De 0 a 3 años	Juego de parejas	Motivación, Autoestima, Superación	Digital, Aprender a aprender	Memorización	Tres	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
BOING	Colmillos por recuerdos	Hora de aventuras	De mesa (cartas)	De 0 a 3 años	Juego de parejas	Motivación, Autoestima, Superación	Digital, Aprender a aprender	Memorización	Tres	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
BOING	La caverna de Johnny	Johnny Test	Educativo	De 0 a 3 años	Repetir el orden de disparo de los flashes	Constr. significados, Superación, Concentración, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Memorización	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Inglés	Publicidad
BOING	Juega con infernitas	Mixels	De mesa (tetris)	Para todas las edades (más de 3 años)	Es similar al tetris	Concentración, Motivación, Autoestima, Superación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad

BOING	Escuela de princesas	Barbie	De mesa (Tetris)	Para todas las edades (más de 3 años)	Similar al Tetris	Autoestima, Motivación, Concentración, Superación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
BOING	A plantar sin parar	Chowder	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Plantar árboles y recoger los premios	Construcción de significados, Socialización, Autoestima, Concentración Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, matemática	Medio ambiente	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
BOING	El rey del chapuzón	Gumball	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Gumball se lanza de un trampolín y ha de recoger los premios	Superación, Concentración, Motivación, Autoestima	Digital, Aprender a aprender,	Autoestima	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
BOING	Lanza globos	Gumball	Estrategia	Más de 7 años	Preparar una trayectoria de lanzamiento para derrotar al enemigo	Responsabilidad, Constr. significados, Descubrimiento, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender, matemática, Sociales y cívicas	Leyes físicas	Treinta	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
BOING	Rueda el dulce	Hora de aventuras	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Diseñar una estrategia de recorrido para recoger el premio y no caer	Responsabilidad, Constr. significados, Descubrimiento, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender, matemática	Estrategia	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
BOING	Flambo: aventura en llamas	Hora de aventuras	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger las gominolas sin caer al agua	Responsabilidad, Descubrimiento, Autoestima Motivación	Digital, aprender a Emprendedor	Estrategia	Treinta y tres	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
BOING	Diversión bolos	Historias corrientes	De mesa (tetris)	Más de 7 años	Similar al Tetris	Autoestima, Motivación, Concentración, Superación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Tres	Teclas	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
BOING	Dinoaventura	Gumball	Multijugador/aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Seguir con los cursores lo indicado en pantalla para avanzar	Responsabilidad, Descubrimiento, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Sí, pero no están especificados	Se juega con los cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
BOING	RigBMX	Historias corrientes	Estrategia	Más de 7 años	Recoger los premios colocando estratégicamente los huesos para seguir el camino	Responsabilidad, Constr. significados, Descubrimiento, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, matemáticas	Estrategia	Doce	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

BOING	Carrera de skate	Johnny Test	Acción	Más de 7 años	Carrera en monopatín y sortear numerosos obstáculos	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Autoestima	Sí, pero no están especificados	Cursores	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Inglés	Publicidad
BOING	Aventura en la obra	Gumball	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger los premios y encontrar los amigos de Gumball	Construcción de significados, Autoestima, Descubrimiento, Motivación, Responsabilidad	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Concentración	24	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
BOING	A ciegas	Gumball	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger los premios y colocar las cajas para que los amigos se encuentren	Responsabilidad, Constr. significados, Descubrimiento, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, Lingüística, Sociales y cívicas	Estrategia	33	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
BOING	Doraemon sabías que...?	Doraemon	De mesa/test	Para todas las edades (más de 3 años)	Responder 30 preguntas	Motivación	Digital	Autoestima	No	Ratón	Conseguir reto	No	Castellano	No hay reto
BOING	Trivial Inazuma Eleven Go	Inazuma Eleven Go	De mesa (test)/no es un videojuego	Responder preguntas en 15 segundos	Trivial	Motivación	Digital	Autoestima	No	Ratón	Conseguir reto	No	Castellano	No hay reto
BOING	¿Cuánto sabes de Steven Universe?	Steven Universe	De mesa (test)	Para todas las edades (más de 3 años)	Responder 10 preguntas	Motivación	Digital	Autoestima	No	Ratón	Conseguir reto	No	Castellano	No hay reto
BOING	Puzle de Stephanie	Lazy Town	De mesa (puzle)	Para todas las edades (más de 3 años)	Completar el puzle	Concentración, Motivación,	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Dos	Ratón	Conseguir reto	No	Castellano	No
BOING	Clarence en acción	Clarence	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Encontrar los objetos que va indicando el juego	Responsabilidad, Constr. significados, Cooperación, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, aprender a Emprendedor, Lingüística	Trabajo en equipo	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
BOING	¡A por las gemas!	Steven Universe	Aventura	Más de 7 años	Recoger las recompensas escalando plataformas	Responsabilidad, Constr. significados, Descubrimiento, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	No	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No

BOING	Rigby cabalga	Historias corrientes	Aventura	Más de 7 años	Recoger las recompensas en una carrera de obstáculos	Responsabilidad, Constr. significados, Descubrimiento, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Autoestima	Sí, pero no están especificados	Ratón y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
BOING	Rescatocabras	Steven Universe	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Liberar un premio para despertar a la cabra	Responsabilidad, Descubrimiento, Autoestima Motivación	Digital, aprender a Emprendedor	Estrategia	Veintiocho	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano e inglés	No
BOING	El ataque de los ojos rojos	El laboratorio de Dexter	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Disparar a los ojos rojos y controlar la energía	Responsabilidad, Autoestima Motivación	Digital, aprender a Emprendedor	Concentración	Sí, pero no están especificados	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	No
BOING	Maestro kárate urbano	Gumball	Acción	Más de 7 años	Recoger las recompensas, matar a los enemigos y evitar hacer daño a los gatos	Responsabilidad, Descubrimiento, Autoestima Motivación, Respeto	Digital, aprender a Emprendedor, conciencia y Expresiones culturales	Conoc. Entorno	No	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	No
BOING	Miedo a la oscuridad	Tito Yayo	Acción	Más de 7 años	Disparar los tentáculos para salvar a sus compañeros	Responsabilidad, Constr. significados, Descubrimiento, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	Cinco	Cursores y teclas	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
BOING	El ataque de los cachorros robot	Las Supernenas	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Destruir a los malvados y salvar los cachorros	Responsabilidad, Autoestima Motivación, Respeto	Digital, aprender a Emprendedor	Autoestima	Sí, pero no están especificados	Cursores y teclas	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	No

Anexo V. Tablas de los videojuegos de Clan TV

CANAL	NOMBRE	PERSONAJE	TIPOLOGÍA/CLASIFICACIÓN	EDAD/PEGI	DESCRIPCIÓN	VALORES	COMPETENCIAS	OBJETIVO	NIVELES	INSTRUCCIONES	RECOMPENSA	MÚSICA	IDIOMA	PROBLEMAS
CLAN	Caillou estrellas	Caillou	Educativo	De 0 a 3 años	Repetir el orden de sonido de los instrumentos	Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Música	tres	Ratón	Pasar nivel	Sonidos	Inglés	No
CLAN	Caillou pinta	Caillou	De mesa (dibujo)	De 0 a 3 años	Pintar con el ordenador	Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Descubrimiento	No	Ratón	Conseguir reto	No	Castellano	No
CLAN	Caillou puzle	Caillou	De mesa (puzle)	De 0 a 3 años	Realizar un puzle	Responsabilidad, Constr. significados, Motivación	matemática, Digital, Aprender a aprender	Capacidad espacial	De 6 y 12 fichas	Ratón	Conseguir reto	No	Castellano	No
CLAN	Memory Caillou	Caillou	De mesa (parejas de cartas)	De 0 a 3 años	Juego de parejas de cartas	Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	No	Ratón	Conseguir reto	Sonidos	Castellano	No
CLAN	Recicla con Caillou	Caillou	Educativo	De 0 a 3 años	Reciclar vidrio, papel, plástico y orgánico	Respeto, Responsabilidad, Cooperación, Autoestima, Motivación, Socialización	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas,	Medio ambiente	No	Ratón	Conseguir reto	Sonidos	No idioma	No
CLAN	¡Encuétralos!	Chloe	Educativo	De 0 a 3 años	Encontrar los personajes escondidos	Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Seis	Ratón	Pasar nivel	Sí, no se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Aventura en el armario	Chloe	Educativo	De 0 a 3 años	Vestir al personaje teniendo en cuenta el contexto	Respeto, Autoestima, Descubrimiento, Igualdad, Motivación	Lingüística, Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Igualdad	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, no se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	El juego de las sombras	Chloe	Educativo	De 0 a 3 años	Relacionar dibujo con silueta	Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Tres	Ratón	Pasar nivel	Sí, no se puede silenciar	Inglés	No

CLAN	Encuentra parejas	Chloe	De mesa (parejas de cartas)	De 0 a 3 años	Juego de parejas de cartas	Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Tres	Ratón	Pasar nivel	Sí, no se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Juego de matemáticas	Chloe	Educativo	De 0 a 3 años	Sumar y restar	Superación, Concentración, Motivación, Responsabilidad	matemática, Digital, Aprender a aprender	matemáticas	Tres	Ratón	Pasar nivel	Sí, no se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Juego musical	Chloe	Educativo	De 0 a 3 años	Identificar quién/qué emite un sonido	Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Música	Tres	Ratón	Pasar nivel	Sí, no se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Vestir e imprimir	Chloe	De mesa (recortables)	De 0 a 3 años	Juego de recortables	Autoestima, Concentración, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Descubrimiento	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, no se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Chugpatrulla al rescate	Chuggington	Educativo	De 0 a 3 años	Laberinto de trenes	Responsabilidad, Compr. cultural, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, Sociales y cívicas	Conoc. Entorno	Dos	Ratón	Pasar nivel	Sí, no se puede silenciar	Inglés	Técnicos
CLAN	Colorea los trenes	Chuggington	De mesa (dibujo)	De 0 a 3 años	Pintar con el ordenador	Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Conoc. Entorno	Tres	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	No idioma	No
CLAN	Las piezas del tren	Chuggington	Educativo	De 0 a 3 años	Encontrar las piezas del dibujo	Concentración, Motivación, Descubrimiento	Digital, Aprender a aprender	Descubrimiento	Cuatro	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Cleo parejas	Cleo	De mesa (parejas de cartas)	De 0 a 3 años	Juego de parejas de cartas	Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Memorización	No	Ratón	Conseguir reto	No	Castellano	No

CLAN	Vísteme	Cleo	De mesa (recortables)	De 0 a 3 años	Juego de recortables	Autoestima, Concentración, Descubrimiento, Motivación, Igualdad	Digital, Aprender a aprender, Expresiones culturales	Descubrimiento	No	Ratón	Conseguir reto	No	No idioma	No hay reto
CLAN	Cut the rope Time travel	Cut the rope	Estrategia	De 0 a 3 años	Cortar los hilos para recoger las monedas	Responsabilidad, Superación, Concentración, Motivación	matemática, Digital, Aprender a aprender	Leyes físicas	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos
CLAN	¡Shoutmon Smash!	Digimon Fusion	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Luchar contra los enemigos y ganar la batalla	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender,	Autoestima	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	¿Cuánto sabes de dinosaurios?	Dino Tren	Educativo	De 0 a 3 años	Test sobre los dinosaurios	Constr. significados, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, Emprendedor, Expresiones culturales	Conoc. Entorno	No	Ratón	Máx. puntos	No	Castellano	No hay reto
CLAN	Dino Tren Discovery Tour	Dino Tren	Educativo	De 0 a 3 años	Conocer los animales	Motivación	Digital	Inglés	No	Ratón	Conseguir reto	No (Voz en off)	Inglés	No hay reto
CLAN	Empareja las fichas	Dougie	De mesa (parejas de cartas)	De 0 a 3 años	Juego de parejas de cartas	Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	No	Ratón	Conseguir reto	Sonidos	Castellano	No
CLAN	Haz el puzle con Dougie	Dougie	De mesa (puzle)	De 0 a 3 años	Completar un puzle	Responsabilidad, Constr. significados, Motivación	matemática, Digital, Aprender a aprender	Capacidad espacial	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sonidos	Castellano	No
CLAN	Pinta con Dougie	Dougie	De mesa (dibujo)	De 0 a 3 años	Pintar con el ordenador	Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Descubrimiento	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sonidos	Castellano	No

CLAN	Encuentra la diferencia	Geronimo Stilton	De mesa (diferencias)	Para todas las edades (más de 3 años)	Encontrar las diferencias entre dos imágenes	Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, Expresiones culturales	Concentración	Cuatro	Ratón	Pasar nivel	Sí, no se puede silenciar	Castellano	No
CLAN	La historia interactiva de Geronimo Stilton	Geronimo Stilton	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Multijuego aventura y educativo	Concentración, Motivación, Cooperación, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, Emprendedor	Amistad	No	Cursores	Conseguir reto	Sí, no se puede silenciar	Castellano	Técnicos
CLAN	Las pirámides de los escalofríos	Geronimo Stilton	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Comecocos	Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Autoestima	Cinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
CLAN	¡No pares de saltar!	Huparú	Aventura	De 0 a 3 años	Lanzar a Huparú para coger los puntos en un vuelo	Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender y matemática	Leyes físicas	No	Ratón	Máx. puntos	Sí, no se puede silenciar	Castellano	Técnicos
CLAN	Parejas Jelly Jamm	Jelly Jamm	De mesa (parejas de cartas)	De 0 a 3 años	Juegos de parejas de cartas	Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Tres	Ratón	Pasar nivel	No	Castellano	No
CLAN	Puzle de Jelly Jamm	Jelly Jamm	De mesa (puzle)	De 0 a 3 años	Realizar un puzle	Responsabilidad, Constr. significados, Motivación	matemática, Digital, Aprender a aprender	Capacidad espacial	Tres	Ratón	Pasar nivel	No	Castellano	No
CLAN	Recolecta melocotones con Kate y Mim i y Mim	Kate y Mim y Mim	Acción	De 0 a 3 años	Recoger los frutos que caen del árbol en un recipiente	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, matemática	Conoc. Entorno	Tres	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	Técnicos
CLAN	El juego de memoria de Lupe	La gata Lupe	De mesa (parejas de cartas)	De 0 a 3 años	Juego de parejas de cartas	Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Memorización	No	Ratón	Conseguir reto	No	Castellano	No

CLAN	Romperoides	La gata Lupe	Estrategia	De 0 a 3 años	Destruir los asteroides	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Autoestima, Concentración, Motivación, Descubrimiento	Digital, aprender a aprender, Sociales y cívicas	Conoc. Entorno	No	Ratón	Máx. puntos	Sí, no se puede silenciar	Castellano	No
CLAN	Súper Looper	La gata Lupe	Aventura	De 0 a 3 años	En una avioneta, recoger las estrellas y evitar las nubes	Responsabilidad. Superación, Autoestima, Concentración, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Conoc. Entorno	No	Ratón	Máx. puntos	Sí, no se puede silenciar	Castellano	No
CLAN	Alien Athletics	La oveja Shaun	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Saltar obstáculos para no ser abducidos	Superación, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Concentración	Sí, pero no están especificados	Ratón y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Beahmy golf	La oveja Shaun	Deportes (golf)	Para todas las edades (más de 3 años)	Jugar al golf	Responsabilidad, Autoestima, Concentración, Motivación	matemática, Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Leyes físicas	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Chick'n spoon	La oveja Shaun	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Atrapar las estrellas sin que se caiga el huevo de la cuchara	Responsabilidad, Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Autoestima	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Flock Together	La oveja Shaun	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Ordenar ovejas, similar al Tetris	Autoestima, Concentración, Motivación, Superación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Descubrimiento	Doce	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No

CLAN	Gnome Challenge	La oveja Shaun	Deportes (bolos)	Para todas las edades (más de 3 años)	Lanzar erizos para derribar a los gnomos	Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Autoestima	Doce	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Mud Slide	La oveja Shaun	Deporte (carreras)	Para todas las edades (más de 3 años)	Carrera en un circuito con obstáculos	Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Autoestima	Cuatro	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Sheep stack	La oveja Shaun	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Lanzar ovejas para completar una torre	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Autoestima, Motivación	matemáticas, Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, Emprendedor	Leyes físicas	Doce	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Sheep Might fly	La oveja Shaun	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Lanzar ovejas para deshacer el heno	Constr. significados, Superación, Autoestima, Motivación	matemáticas, Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, Emprendedor	Leyes físicas	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Sheep skate	La oveja Shaun	Deportes (hockey)	Para todas las edades (más de 3 años)	Hockey sobre patines	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, Emprendedor, Expresiones culturales	Trabajo en equipo	Cuatro	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Sty Dive	La oveja Shaun	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger estrellas y apuntar en la caída	Autoestima, Concentración, Motivación, Superación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Autoestima	Sí, pero no están especificados	Ratón y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No

CLAN	Comparte los cupcakes	Los osos amorosos	Estrategia	De 0 a 3 años	Llevar a la meta los dulces salvando obstáculos	Responsabilidad, Superación, Autoestima, Concentración, Motivación	matemática, Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Capacidad espacial	Cinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Dónde está mi avena	Los osos amorosos	Aventura	De 0 a 3 años	Encontrar los boles que esconden la comida	Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Memorización	Ocho	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	La orquesta de los osos amorosos	Los osos amorosos	Educativo	De 0 a 3 años	Repetir el orden de sonido de los instrumentos	Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Música	Cinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Tobogán arco iris	Los osos amorosos	Aventura	De 0 a 3 años	Recoger las estrellas salvando los obstáculos	Responsabilidad, Superación, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Concentración	Cinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Vuela con Felizito	Los osos amorosos	Aventura	De 0 a 3 años	Recoger las estrellas salvando los obstáculos	Responsabilidad, Superación, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Conoc. Entorno	Cinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Wonder Cloud	Los osos amorosos	Estrategia	De 0 a 3 años	Explotar los globos para recoger estrellas	Responsabilidad, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Capacidad espacial	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	El túnel de los diamantes	Mat Hatter Chronicles	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger diamantes en una cueva sorteando los peligros	Concentración, Autoestima, Motivación, Superación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Autoestima	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No

CLAN	La cueva del peligro	Mat Hatter Chronicles	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger calaveras en una cueva sorteando los peligros	Concentración, Autoestima, Motivación, Superación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Autoestima	Sí, pero no están especificados	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
CLAN	Quiz de Matt Hatter	Mat Hatter Chronicles	De mesa	5 años	Acertar las preguntas para ser el primero en el ranking	Motivación	Digital	Autoestima	No	Ratón	Conseguir reto	No	Castellano	No hay reto
CLAN	Pac-Man Dash!	Pac-Man	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Comecocos	Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Autoestima	Sí, pero no están especificados	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	
CLAN	Dentro del laberinto con la familia Peppa Pig	Peppa Pig	Estrategia	De 0 a 3 años	Encontrar la salida del laberinto	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Estrategia	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	No	Castellano	
CLAN	Los charcos de barro de Peppa Pig	Peppa Pig	Aventura	De 0 a 3 años	Recorrer la ciudad saltando dentro de todos los charcos	Responsabilidad, Superación, Autoestima, Concentración, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística (interés aprendizaje)	Conoc. Entorno	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sonidos	No idioma	
CLAN	Los tres en raya con Peppa Pig	Peppa Pig	Multijugador/ de mesa	De 0 a 3 años	Juego de 3 en raya	Responsabilidad, Superación, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	No	Ratón	Máx. puntos	Sonidos	No idioma	No
CLAN	Manda a George al espacio	Peppa Pig	De mesa (puzle)	De 0 a 3 años	Construir un cohete	Responsabilidad, Constr. significados, Motivación	matemática, Digital, Aprender a aprender	Capacidad espacial	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, no se puede silenciar	Castellano	No

CLAN	Ayuda a Pocoyó a plantar 50.000 árboles	Pocoyó	Educativo	De 0 a 3 años	Reciclar vidrio, papel y plástico	Respeto, Responsabilidad, Cooperación, Autoestima, Motivación, Socialización	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, matemática	Medio ambiente	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, no se puede silenciar	Castellano	No
CLAN	Diana de colores	Pocoyó	Aventura	De 0 a 3 años	Apuntar en la diana teniendo en cuenta su color	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Descubrimiento, Motivación	matemática (acertar el centro de la diana), Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Estrategia	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, no se puede silenciar	Castellano/ voz en off	
CLAN	El juego de las frutas	Pocoyó	Aventura	De 0 a 3 años	Recoger las frutas identificadas	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Autoestima, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística	Conoc. Entorno	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, no se puede silenciar	Castellano	
CLAN	El paisaje musical de Pocoyó	Pocoyó	Educativo	De 0 a 3 años	Componer una melodía	Solidaridad, Constr. significados, Superación, Autoestima, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, Emprendedor, Expresiones culturales	Música	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	No
CLAN	La cámara de fotos de Pocoyó	Pocoyó	Educativo	De 0 a 3 años	Identificar foto con un modelo	Superación, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	No	Ratón	Máx. puntos	Sonidos	Castellano	No
CLAN	Pocoyó parejas	Pocoyó	De mesa (parejas de cartas)	De 0 a 3 años	Juego de parejas de cartas	Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Memorización	Tres	Ratón	Pasar nivel	Sonidos	No idioma	

CLAN	Redakai 7 diferencias	Redakai	De mesa (diferencias)	Más de 7 años	Encontrar las diferencias entre 2 imágenes en 1' 20"	Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Concentración	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	No	Inglés y francés	
CLAN	Redakai Memory	Redakai	De mesa (parejas de cartas)	Más de 7 años	Juego de parejas de cartas	Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Memorización	12, 24 y 36 cartas	Ratón	Conseguir reto	Sonidos	Inglés	No
CLAN	Encaja las piezas	Rosie	De mesa (puzle)	De 0 a 3 años	Realizar un puzle	Responsabilidad, Constr. significados, Motivación	matemática, Digital, Aprender a aprender	Capacidad espacial	Siete	Ratón	Pasar nivel	Sí, no se puede silenciar	Inglés	
CLAN	Encuentra las diferencias	Rosie	De mesa (diferencias)	De 0 a 3 años	Encontrar las diferencias entre dos imágenes	Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Concentración	Seis	Ratón	Pasar nivel	Sí, no se puede silenciar	Inglés	
CLAN	Forma parejas	Rosie	De mesa (parejas de cartas)	De 0 a 3 años	Juego de parejas de cartas	Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Memorización	Seis	Ratón	Pasar nivel	Sí, no se puede silenciar	Inglés	
CLAN	Helicóptero punto caliente	Sam el bombero	Simuladores (bombero)	Para todas las edades (más de 3 años)	Apagar los fuegos y recargar agua	Constr. significados, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Medio ambiente	No	Cursores y barra	Conseguir reto	No	Inglés	No
CLAN	Juega al escondite con Fo	Sandra detective de cuentos	Educativo	Para todas las edades (más de 3 años)	En un contexto oscuro, encontrar a Fo con una linterna	Concentración, Motivación, Autoestima	Digital, Aprender a aprender	Conoc. Entorno	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	No	Castellano	
CLAN	La carrera de las alfombras voladoras	Sandra detective de cuentos	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger las lámparas volando en una alfombra y sorteando obstáculos	Responsabilidad, Motivación, Autoestima, Constr. significados	Digital, Aprender a aprender	Autoestima	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sonidos	Castellano	

CLAN	La merienda de Sandra	Sandra detective de cuentos	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger la comida que cae evitando otros productos	Concentración, Motivación, Autoestima, Superación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, no se puede silenciar	Castellano	
CLAN	Las 7 diferencias	Sandra detective de cuentos	De mesa	Para todas las edades (más de 3 años)	Encontrar las 7 diferencias entre 2 imágenes	Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, no se puede silenciar	Castellano	No
CLAN	En busca del amor	Scooby Doo Misterios S.A.	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Llevar un corazón salvando obstáculos	Responsabilidad, Autoestima, Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Quince	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	
CLAN	La carrera de obstáculos	Scooby Doo Misterios S.A.	Deportes (atletismo)	Para todas las edades (más de 3 años)	Carrera de obstáculos contra los fantasmas	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Sí, pero no están especificados	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	
CLAN	Scooby Doo Tiki terror	Scooby Doo Misterios S.A.	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	En una historia cómica, adivinar quién es el fantasma	Motivación, Concentración	Digital	Inglés	No	Ratón	Conseguir reto	No	Inglés y castellano	No
CLAN	Snack Pop Drop	Scooby Doo Misterios S.A.	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Unir burbujas, similar al Tetris	Superación, Autoestima, Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Leyes físicas	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	
CLAN	DC Sendokai Trainer	Sendokai	Deporte (fútbol)	Para todas las edades (más de 3 años)	Partido desafío Champions	Solidaridad, Constr. significados, Superación, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Trabajo en equipo	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, no se puede silenciar	Inglés	Técnicos

CLAN	Wikisen Quiz	Sendokai	De mesa (test)	Para todas las edades (más de 3 años)	Acertar las preguntas para ser el primero en el ranking	Concentración, Motivación	Digital	Autoestima	No	Ratón	Máx. puntos	No	Castellano	Técnicos
CLAN	Batalla Slugterra	Slugterra	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger monedas y obtener bonificaciones	Responsabilidad, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Cuatro	Cursores y teclas	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
CLAN	Slug Run	Slugterra	Deportes (carreras)	Para todas las edades (más de 3 años)	Carrera en un circuito con obstáculos y recompensas	Responsabilidad, Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Conoc. Entorno	No	Cursores	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Slugterra el secreto de las minas oscuras	Slugterra	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Disparar al adversario	Superación, Autoestima, Concentración, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Conoc. Entorno	Sí, pero no están especificados	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos
CLAN	Thomas constructor de vías	Thomas el tren	Estrategia	De 0 a 3 años	Construir un circuito con las vías de tren para que Thomas circule	Responsabilidad, Compr. cultural, Superación, Autoestima, Concentración, Descubrimiento, Motivación	Lingüística (resolución conflictos), matemática (rigor en la colocación de las vías), Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas (seguridad en uno mismo)	Conoc. Entorno	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, no se puede silenciar	Castellano	No
CLAN	¡Zap!	Tree Fu Tom	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Disparar y destruir las bolas	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender,	Concentración	Diez	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No

CLAN	Turbo Fast 3D	Turbo Fast	Deporte (carrera de coches)	Para todas las edades (más de 3 años)	Carrera en un circuito con obstáculos	Responsabilidad, Autoestima, Concentración, Motivación, Constr. significados	Digital, Aprender a aprender, Lingüística (normas)	Autoestima	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Turbo Stunt Rally	Turbo Stunt	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Realizar un vuelo	Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Sí, pero no están especificados	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Inglés	No
CLAN	Crea tu Zelf	Zelfs	De mesa (recortables)	De 0 a 3 años	Juego de recortables	Autoestima, Concentración, Descubrimiento, Motivación, Igualdad	Digital, Aprender a aprender, Expresiones culturales	Descubrimiento	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Inglés	No

Anexo VI. Tablas de los videojuegos de Disney Channel

CANAL	NOMBRE	PERSONAJE	TIPOLOGÍA/CLASIFICACIÓN	EDAD/PEGI	DESCRIPCIÓN	VALORES	COMPETENCIAS	OBJETIVO	NIVELES	INSTRUCCIONES	RECOMPENSA	MÚSICA	IDIOMA	PROBLEMAS
DISNEY CHANNEL	A todo gas	Lilo&Stich	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Carrera por la playa para atrapar el experimento	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Autoestima Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Autoestima	No	Cursores y barra	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	El voleibol acuático	High School Musical	Deportes (voleibol)	Para todas las edades (más de 3 años)	Jugar al voleibol en la piscina	Responsabilidad, Constr. significados, Motivación, Concentración, Superación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, Lingüística	Concentración	No	Cursores y barra	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Rey de la escalada	Par de reyes	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Trepar lo más alto para huir del monstruo	Responsabilidad, Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, matemática	Concentración	No	Teclas	Conseguir reto	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	El señor de los disfraces	Lilo&Stich	De mesa (encontrar)	De 0 a 3 años	Encontrar los accesorios para disfrazarse según modelo	Motivación, Descubrimiento, Concentración, Autoestima	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Elegir entre 8 personajes	Ratón	Conseguir reto	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	No

DISNEY CHANNEL	Reconstrucción helada de Olaf	Frozen	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Saltar los bloques de hielo para recoger todas las partes de su cuerpo	Responsabilidad, seguridad,, Concentración, Motivación, Descubrimiento	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	No	Cursores	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	Descubre tu talento	A.N.T. Farm	Educativo (minijuegos)	Más de 7 años	Musical, ordenar imágenes, calcular, colores, comecocos	Concentración, Autoestima, Constr. significados Motivación, Descubrimiento	Digital, Aprender a aprender, matemáticas	Descubrimiento	Tipos de juego	Ratón	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
DISNEY CHANNEL	Juguetes de papel	Buscando a Nemo	De mesa (dibujo)	De 0 a 3 años	Pintar un pez y el fondo marino	Motivación, Descubrimiento	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Descubrimiento	Elegir entre 8 personajes	Ratón	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	El arte de la carrocería	Cars	De mesa (dibujo)	De 0 a 3 años	Pintar y adornar un coche	Motivación, Descubrimiento	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Descubrimiento	Elegir entre 8 vehículos	Ratón	Conseguir reto	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Amigos de la princesa Cenicienta	Cenicienta	Educativo	Para todas las edades (más de 3 años)	Minijuegos de música, memoria y arte	Respeto, Concentración, Autoestima, Motivación, Constr. Significados	Digital, Aprender a aprender, Expresiones culturales	Descubrimiento	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	Pizarra mágica	Mickey	Educativo	De 0 a 3 años	Pintar un objeto que posteriormente aparece incorporado en un gif	Constr. significados, Autoestima, Motivación, Descubrimiento	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, Lingüística	Descubrimiento	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Camina por la tabla	Peter Pan	Multijugador (aventura)	Para todas las edades (más de 3 años)	Acercarse al final de la tabla sin caer (según los números de dado)	Responsabilidad, Cooperación, Motivación, Socialización	Digital, Aprender a aprender	Estrategia	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Partida de bolos	Toy Story	Deportes (bolos)	Para todas las edades (más de 3 años)	Juego de bolos	Responsabilidad, Constr. significados, Motivación, Concentración, Superación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística, Emprendedor	Leyes físicas	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Viaje tropical	Lilo&Stich	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Lanzarse desde un tirachinas y recoger los premios en el vuelo	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Autoestima, Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Leyes físicas	No	Cursores	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Los malvados suman 13	Disney	De mesa (cartas)	Para todas las edades (más de 3 años)	Sumar 13 en las cartas para ganar	Motivación, Concentración, Autoestima	Digital, Aprender a aprender, matemática	Matemáticas	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	Poderes de polvo de hadas	Campanilla	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Encontrar el polvo azul y recoger el agua de las hojas	Constr. significados, Autoestima, Concentración, Motivación, Descubrimiento	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Medio ambiente	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
DISNEY CHANNEL	Amigos de la princesa Aurora	La bella durmiente	Educativo	Para todas las edades (más de 3 años)	Minijuegos de música, memoria y arte	Respeto, Concentración, Autoestima, Motivación, Constr. Significados	Digital, Aprender a aprender, Expresiones culturales	Memorización	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Armonía y melodía	Austin y Ally	Educativo	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger notas y seguir los colores	Concentración, Autoestima, Motivación, Constr. significados	Digital, Aprender a aprender	Música	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
DISNEY CHANNEL	Sonic Boom Lounge	Austin y Ally	Educativo	Para todas las edades (más de 3 años)	Componer una melodía	Constr. significados, Autoestima, Cooperación, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, Expresiones culturales	Música	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	La gran liga	Mickey	Deportes (fútbol)	Para todas las edades (más de 3 años)	Jugar un partido de fútbol	Responsabilidad, Constr. significados, Motivación, Concentración, Superación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística, Emprendedor	Trabajo en equipo	No	Ratón	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad

DISNEY CHANNEL	Castigado en Glickersville	A de Alucinante	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger los premios intercambiando los personajes	Cooperación, Superación, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, Lingüística	Trabajo en equipo	Cinco	Cursores y teclas	Conseguir reto	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	El láser destructor de Stich	Lilo&Stich	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Encontrar la salida y matar a los enemigos	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Autoestima Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Autoestima	No	Cursores y teclas	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	Escapada cuesta debajo de Kayla	Kayla	Simuladores	Para todas las edades (más de 3 años)	Descenso en la nieve, recoger recompensas y evitar obstáculos	Constr. significados, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Autoestima	No	Teclas	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Aventuras en el País de las Maravillas	Alicia	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Alicia, en su caída, recoge recompensas y evita obstáculos	Superación, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender	Autoestima	Sí, pero no están especificados	Ratón	Máx. puntos	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Juegos fraternotásticos de Crash	Crash&Bernstein	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Minijuegos: jugar al baloncesto, destruir un castillo, golpear balones y objetos	Constr. significados, Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Autoestima	No	Ratón	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	Entrenamiento de guardianes espaciales	Toy Story	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Disparar a los malos y evitar hacerlo a sus amigos	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística	Autoestima	Sí, pero no están especificados	Ratón	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Repara Félix Jr	Rompe Ralph	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Arreglar las ventanas evitando los obstáculos	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Autoestima	No	Cursores y barra	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Nada en burbujas	Pecezuelos	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger las estrellas para salvar a los compañeros evitando los obstáculos.	Responsabilidad, Concentración, Motivación, Autoestima	Digital, Aprender a aprender	Autoestima	No	Teclas	Máx. puntos	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Escóndete con Boo	Monstruos S.A.	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Recorrer un laberinto, recoger recompensas y evitar a los monstruos	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística	Autoestima	Doce	Cursores y barra	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Ataque a la torre de los vengadores	Los Vengadores	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Proteger la torre, eliminar a los enemigos y conseguir armas especiales	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Motivación, Descubrimiento	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Autoestima	Diez	Ratón	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Fiesta de Pinball	Austin y Ally	De mesa (pinball)	Para todas las edades (más de 3 años)	Juego de pinball en la pantalla	Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Autoestima	No	Cursores y barra	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	No

DISNEY CHANNEL	Maraña de monstruos 1	Los magos de Waverly Place	De mesa (puzle)	Para todas las edades (más de 3 años)	Rompecabezas	Responsabilidad, Constr. significados, Motivación, Concentración,	Digital, Aprender a aprender, matemática	Capacidad espacial	No	Ratón	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Puñocalipsis	Randy Cunningham	Acción	Más de 7 años	Un ninja ha de recoger los premios y matar a los enemigos	Superación, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Cinco	Cursores y teclas	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Contenido
DISNEY CHANNEL	Asalto al castillo	La bella y la bestia	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Lanzar objetos a Gascón para que no se haga con el castillo	Responsabilidad, Autoestima Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	No	Cursores y teclas	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos
DISNEY CHANNEL	Miedo escénico	Mickey	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Recorrer un escenario evitando las trampillas y yendo hacia la luz	Responsabilidad, Superación, Concentración, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	No	Ratón	Máx. puntos	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano e inglés	Técnicos y publicidad
DISNEY CHANNEL	Buscando a los Ross	Jessie	De mesa (búsqueda)	Para todas las edades (más de 3 años)	Encontrar a los personajes	Autoestima, Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender	Concentración	No	Ratón	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Cosecha veloz	Campanilla	De mesa (puzle)	Para todas las edades (más de 3 años)	Similar al Tetris	Autoestima, Motivación, Concentración, Superación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Sí, pero no están especificados	Ratón	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	¡Estalla!	Wall-E	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Estallar las burbujas evitando los bordes	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Sí, pero no están especificados	Ratón	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Prueba de reflejos	Aaron Stone	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	La nave espacial recorre un laberinto para recoger premios y evitar obstáculos	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	No	Cursores y barra	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Maraña de monstruos 2	Los magos de Waverly Place	Acción	Más de 7 años	Recoger las varitas y matar a los monstruos	Superación, Autoestima, Concentración, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	No	Cursores y barra	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Maratón rock	Esta es mi banda	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Minijuegos: lanzar globos, fichas, esquivar objetos, sujetarlos	Constr. significados, Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	No	Cursores y barra	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	El escondite de perritos calientes de Mittens	Bolt	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Llevar los perritos calientes a la cesta del carro	Superación, Autoestima, Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender	Concentración	No	Cursores	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	No

DISNEY CHANNEL	La bola de Rhino	Bolt	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Atrapar las estrellas y la llave para liberar a Bolt	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Autoestima Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	No	Cursores	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	Corre Bolt, corre	Bolt	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger recompensas y eliminar a sus enemigos	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Autoestima Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	No	Cursores y teclas	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	A la caza del diamante	Los aristogatos	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger los diamantes para encontrar la salida	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Autoestima Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, Lingüística	Concentración	No	Cursores y teclas	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	El mundo de los recuerdos	Mickey	Acción	De 0 a 3 años	Disparar a los malos de los cuentos clásicos	Autoestima, Superación, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Conoc. Entorno	No	Ratón	Máx. puntos	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
DISNEY CHANNEL	La loca carrera	Kuzco	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger pociones y recompensas sin parar en el camino	Superación, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender	Conoc. Entorno	No	Cursores	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	Colores voladores	Mickey	Acción	De 0 a 3 años	En una avioneta, recoger los premios y evitar obstáculos	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística	Conoc. Entorno	No	Cursores y barra	Máx. puntos	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Muy Sketchy	Sunny entre estrellas	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Encontrar los objetos de atrezzo del escenario	Comp. cultural, Autoestima, Concentración, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, Expresiones culturales	Conoc. Entorno	No	Cursores y barra	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Mi restaurante de estrellas Disney	Disney	Educativo	Para todas las edades (más de 3 años)	Preparar platos siguiendo las instrucciones	Comp. cultural, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Expresiones culturales	Conoc. Entorno	Tres	Ratón	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Sonic Boom	Austin y Ally	Educativo	Para todas las edades (más de 3 años)	Servir a los clientes los artículos de la tienda de música	Respeto, Responsabilidad, seguridad, Concentración, Motivación, Descubrimiento, Socialización	Digital, Aprender a aprender, Lingüística, Expresiones culturales, Sociales y cívicas	Conoc. Entorno	Cinco	Ratón	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Los batidos de Zack	Zack y Codie	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Preparar batidos y atender rápidamente a los clientes	Constr. significados, Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas	Conoc. Entorno	No	Ratón	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	No

DISNEY CHANNEL	Violetta backstage	Violetta	De rol	Para todas las edades (más de 3 años)	Seguir las órdenes en el backstage	Responsabilidad, Concentración, Motivación, Descubrimiento, Respeto, Igualdad	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, Lingüística	Igualdad	Sí, pero no están especificados	Ratón	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Pelea en la nieve	Phineas y Ferb	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Con un tirachinas lanzas bolas de nieve para deshacer un bloque	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, matemática	Leyes físicas	No	Ratón	Máx. puntos	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Locura en la isla 2	Par de reyes	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger los premios y salvar obstáculos	Responsabilidad, Superación, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Autoestima	Cinco	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos
DISNEY CHANNEL	Los excavadores	Par de reyes	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger las llaves y evitar a los enemigos	Responsabilidad, Superación, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Autoestima	Tres	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos
DISNEY CHANNEL	Escucha y obedece	Apluzinante, Zoey	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Disparar a los chicos malos y recoger las recompensas	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender,	Autoestima	Nueve	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
DISNEY CHANNEL	El novio robot	El chico ideal	De rol	Para todas las edades (más de 3 años)	Seguir las indicaciones y se videojuega	Responsabilidad, Concentración, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Autoestima	Cinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad

DISNEY CHANNEL	Ataque conjunto	Los Vengadores	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Conseguir monedas y refuerzo para matar a los enemigos	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Motivación, Descubrimiento	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Autoestima	Seis	Se juega con los cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
DISNEY CHANNEL	Top Trump los increíbles	Los increíbles	Multijugador (de mesa)	Para todas las edades (más de 3 años)	Preguntas sobre la película	Motivación	Digital, Aprender a aprender	Autoestima	Dos	Ratón	Pasar nivel	No	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Big Hero golpea	Big Hero	Deportes (fútbol)	Para todas las edades (más de 3 años)	Meter goles a Big	Responsabilidad, Constr. significados, Motivación, Concentración, Superación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística	Autoestima	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Tormenta Gamma Smash	Hulk	Acción	Más de 7 años	Destruir el ejército enemigo	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Autoestima	Diez	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Motín De robots	Phineas y Ferb	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Colocarse estratégicamente para impedir el paso a los soldados	Responsabilidad, Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender,	Autoestima	Diez	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	El desafío aterrador de Skylar	Girl monster	Aventura	Más de 7 años	Capturar los monstruos	Superación, Autoestima, Concentración, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Autoestima	Seis	Se juega con el ratón, los cursores y la barra espaciadora	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	Carrera a Tomorrowland	Tomorrowland	Aventura	Más de 7 años	Atrapar el tren antes de que acabe el tiempo y recoger las recompensas	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Autoestima	Cuatro	Se juega con los cursores	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Pinball Panic	Austin y Ally	De mesa (pinball)	Para todas las edades (más de 3 años)	Juego de pinball en la pantalla	Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Autoestima	Cinco	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Viaje a la cueva de la oscuridad	Los magos de Waverly Place	Aventura	Más de 7 años	Superar retos, matar a los enemigos	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Autoestima	Sí, pero no están especificados	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	La búsqueda de la piedra de los sueños	Los magos de Waverly Place	Aventura	Más de 7 años	Superar retos, matar a los enemigos	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, matemáticas	Autoestima	Sí, pero no están especificados	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Batalla de globos	Phineas y Ferb	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Explotar los globos buenos y evitar los rojos. Evitar obstáculos	Responsabilidad, Superación, Motivación, Concentración, Descubrimiento	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Autoestima	Cinco	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	Doble lío	Rapunzel	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger las recompensas sin que le pillen los guardias	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Autoestima Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Autoestima	Seis	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Héroes biónicos	Lab Rats	Acción	Más de 7 años	Destruir a los enemigos, recoger recompensas y recargar fuerzas	Superación, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender	Autoestima	Cinco	Cursores y teclas	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Súper campeonato de surf	Par de reyes	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Surfear evitando las rocas	Responsabilidad, Superación, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Autoestima	Cinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	Locura en la isla salvaje	Par de reyes	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger los premios y salvar obstáculos	Responsabilidad, Superación, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Autoestima	Cinco	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	Trineos a la carrera	Par de reyes	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Carrera, r evitar obstáculos y no reducir velocidad	Responsabilidad, Superación, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Autoestima	Cinco	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No

DISNEY CHANNEL	Puzle de las Rooney	Liv y Maddie	De mesa (puzle)	Para todas las edades (más de 3 años)	Realizar un puzle	Responsabilidad, Constr. significados, Motivación,	Digital, Aprender a aprender, matemática	Capacidad espacial	Veinticinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
DISNEY CHANNEL	Carrera hasta el castillo	Blancanieves	Educativo	Para todas las edades (más de 3 años)	Crear un circuito de una vía de tren para que pasen los enanitos	Responsabilidad, Constr. significados, Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender, matemática	Capacidad espacial	Dos	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Prueba de lógica	Aaron Stone	Estrategia	Más de 7 años	Colocar las piezas para crear un circuito	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, imaginación, Motivación, Superación, Concentración	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, matemática	Capacidad espacial	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	¡Eso fue lo que pasó!	Yo no lo hice	De mesa (puzle)	Para todas las edades (más de 3 años)	Colocar las piezas para salir del laberinto	Responsabilidad, Constr. significados, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, matemática	Capacidad espacial	Tres	Ratón	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	El puzle de las hadas	Campanilla	De mesa (puzle)	De 0 a 3 años	Realizar un puzle	Responsabilidad, Constr. significados, Motivación, Concentración,	Digital, Aprender a aprender	Capacidad espacial	Dos	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	El proyecto Géminis	Zack y Codie	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger objetos que se indican en el plano	Responsabilidad, seguridad, Concentración, Motivación, Descubrimiento	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Capacidad espacial	Seis	Cursores y teclas	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	Súper Perry y la alianza Marvel	Phineas y Ferb	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Correr a través de un tubo, evitar obstáculos y matar a los enemigos.	Responsabilidad, Concentración, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	Cuatro	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos
DISNEY CHANNEL	¿Eres Liv o Maddie?	Liv y Maddie	Educativo	Para todas las edades (más de 3 años)	Minijuegos que demuestran la destreza con el ordenador	Concentración, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Cuatro	Ratón	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
DISNEY CHANNEL	Lluvia de diamantes	Princesas Disney	De mesa (puzle)	Para todas las edades (más de 3 años)	Como el Candy Crush	Autoestima, Motivación, Concentración,	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Cinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
DISNEY CHANNEL	Guía de viaje a Áuradon	Los descendientes	De mesa (encontrar)	Para todas las edades (más de 3 años)	Encontrar los objetos ocultos	Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Cuatro	Ratón	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
DISNEY CHANNEL	Gran desafío de puntería	Brave	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Disparar al centro de la diana	Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	Cinco	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
DISNEY CHANNEL	Parejas perfectas	Princesas Disney	De mesa (Parejas de cartas)	De 0 a 3 años	Juego de parejas	Superación, Motivación, Concentración,	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Tres	Ratón	Pasar nivel	No	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	Tesoros ocultos	Princesas Disney	De mesa (buscaminas)	De 0 a 3 años	Similar al buscaminas	Superación, Motivación, Concentración,	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Quince	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Locura de compras desenfundadas	¡Buena suerte, Charlie!	De mesa (Tetris)	Para todas las edades (más de 3 años)	Similar al Tetris	Autoestima, Motivación, Concentración, Superación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Siete	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Encuentra las diferencias	¡Buena suerte, Charlie!	De mesa (diferencias)	Para todas las edades (más de 3 años)	Encontrar las diferencias entre dos imágenes	Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Tres	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Orden en la furgoneta	La Gira	De mesa (Tetris)	Para todas las edades (más de 3 años)	Similar al Tetris	Autoestima, Motivación, Concentración, Superación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sonidos	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Álbum de recortes	Riley y el mundo	De mesa (encontrar)	Para todas las edades (más de 3 años)	Encontrar los objetos indicados	Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Cuatro	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Motos contra surfers	The teen beach movie	De mesa (Tetris)	Para todas las edades (más de 3 años)	Similar al Tetris	Autoestima, Motivación, Concentración, Superación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Nueve	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Parque Alistair skate	Alistair Krei	Deportes (monopatín)	Para todas las edades (más de 3 años)	Calcular la fuerza de lanzamiento para hacer piruetas	Motivación, Concentración, Superación, Autoestima	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Sí, pero no están especificados	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	La colección de Wall-E	Wall-E	De mesa (encontrar)	Para todas las edades (más de 3 años)	Encontrar los objetos indicados	Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Once	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Monstruos bajo la ciudad	Spiderman	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Lanzar la red para atrapar a los monstruos	Superación, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	Sí, pero no están especificados	Ratón y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	El tiroteo galáctico	Toy Story	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Disparar a los enemigos	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Motivación, Descubrimiento	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	Sí, pero no están especificados	Ratón y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Nieve Launcho	Kick Buttowski	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	En un vuelo, recoger recompensas y evitar obstáculos	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	Sí, pero no están especificados	Cursores	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Carrera en la isla de los perdidos	Los descendientes	Aventura	Más de 7 años	Recoger recompensas y salvar obstáculos	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	Diez	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Maratón de películas Wasabi	Wasabi Warriors	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Luchar contra los ninjas y recoger recompensas	Superación, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	Seis	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	Acción en Hollywood	Wasabi Warriors	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Luchar contra los ninjas y recoger recompensas	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	Seis	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Maratón de sueños	¡Buena suerte, Charlie!	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Reunir los objetos en un tiempo limitado	Superación, Autoestima, Motivación, Responsabilidad, Constr. Significados	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, matemática,	Concentración	Seis	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Tic tac al rescate	Campanilla	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Rescatar las hadas del barco pirata	Constr. significados, Responsabilidad, Superación, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, Lingüística	Concentración	Seis	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Carrera a medianoche	Cenicienta, la película	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Sortear los obstáculos para llegar al castillo	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	Tres	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Destroyer Derby	Kick Buttowski	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	En un derby, destruir al resto de los coches	Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	Cinco	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	ContrOLAS Candace	Phineas y Ferb	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Surfear evitando los peligros y recoger recompensas	Responsabilidad, Superación, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	Sí, pero no están especificados	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Gran Spidercross	Spiderman	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Carrera en moto, recoger recompensas y salvar obstáculos	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Concentración	Sí, pero no están especificados	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	La gran aventura de Woody	Toy Story	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger los premios y salvar obstáculos	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Sí, pero no están especificados	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Turbodestrucción	Zeke y Lutter	Acción	Más de 7 años	Carrera, recoger bonificaciones, evitar obstáculos	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Dos	Cursores y teclas	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Caos de monstruos	Randy Cunnigham	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Escapar de los monstruos y recoger premios	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Cinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	Paseo en skate volador	Phineas y Ferb	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger las recompensas en monopatín	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Dos	Teclas	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No

DISNEY CHANNEL	Oddventure Land	Phineas y Ferb	Aventura	Más de 7 años	Recoger recompensas y matar a los enemigos	Superación, Autoestima, Concentración, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Diez	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	Ultra rebote del cerdito Bamboleos	Gravity Falls	De mesa (pinball)	Para todas las edades (más de 3 años)	Juego de pinball en la pantalla	Concentración, Motivación, seguridad	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Diez	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	Aventura bajo tierra	American Dragón	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger los premios y matar a los dragones	Superación, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender	Concentración	Sí, pero no están especificados	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	Esquiva y corre	La dama y el vagabundo	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger los objetos que se indican	Superación, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística	Concentración	Cinco	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	El hilo del destino	El show Evermoor	De rol	Más de 7 años	Seguir las indicaciones durante una fiesta	Tolerancia, Constr. significados, imaginación, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, Lingüística	Conoc. Entorno	Cuatro	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
DISNEY CHANNEL	Semana de acción	A.N.T. Farm	De rol	Para todas las edades (más de 3 años)	Seguir las instrucciones para dirigir a los grupos de estudiantes	Concentración, Responsabilidad, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Conoc. Entorno	Cinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad

DISNEY CHANNEL	Día en Fairfield	Jessie	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Atender las necesidades de una comunidad de vecinos	Responsabilidad, Constr. significados, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Conoc. Entorno	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Vehículos de vacaciones	¡Buena suerte, Charlie!	Deportes (carreras)	Más de 7 años	Carrera, recoger bonificaciones, evitar obstáculos y no reducir velocidad	Responsabilidad, Constr. significados, Motivación, Concentración, Superación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística	Conoc. Entorno	Seis	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	El coche de la fama	Austin y Ally	Estrategia	Más de 7 años	Recorrer un circuito con misiones diferentes	Responsabilidad, Superación, Autoestima, Concentración, Motivación, imaginación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Conoc. Entorno	Cuatro	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	publicidad
DISNEY CHANNEL	Gran premio mundial	Cars	Deportes (carreras)	Más de 7 años	Carrera de coches y salvar obstáculos	Responsabilidad, Constr. significados, Motivación, Concentración, Superación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística	Conoc. Entorno	Seis	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Webster High StudANT	A.N.T. Farm	De rol	Para todas las edades (más de 3 años)	Recorrer la escuela para encontrar el reto que se propone	Concentración, Responsabilidad, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Conoc. Entorno	Cinco	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	Carrera extrema todoterreno	Cars	Deportes (carreras)	Para todas las edades (más de 3 años)	Carrera de coches y salvar obstáculos	Responsabilidad, Constr. significados, Motivación, Concentración, Superación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística, Emprendedor	Conoc. Entorno	Seis	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Mega carrera de Mellowbrook	Kick Buttowski	Deportes (carreras)	Más de 7 años	Carrera de coches y salvar obstáculos	Responsabilidad, Constr. significados, Motivación, Concentración, Superación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística, Emprendedor	Conoc. Entorno	Cuatro	Cursores y teclas	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Pociones	Kuzco	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Realizar una pócima pero de un solo color	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, imaginación, Motivación, Superación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, matemática	Conoc. Entorno	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Fiesta en la academia Áuradon	Los descendientes	Simuladores	Para todas las edades (más de 3 años)	Realizar las acciones que se indican	Constr. significados, Autoestima, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Conoc. Entorno	Doce	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	La cena está servida	Ratatouille	Acción	Más de 7 años	Sentar a los clientes, servirles y cobrarles	Responsabilidad, Respeto, Superación, Autoestima, Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, lingüística	Conoc. Entorno	Siete	Ratón	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	Baile con estrellas	Riley y el mundo	Simuladores	Más de 7 años	Organizar un baile y jugar a minijuegos	Respeto, Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística	Conoc. Entorno	Cinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Súper Dj	Voy a brillar	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Atender a los clientes en la mesa y sacarlos a bailar	Respeto, Responsabilidad, Concentración, Autoestima, Motivación, Superación	Digital, Aprender a aprender, Sociales y cívicas, Lingüística	Conoc. Entorno	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Dónde está mi agua	Swampy	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Realizar un recorrido para llevar el agua a Swampy	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, imaginación, Motivación, Superación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, Lingüística, matemática	Conoc. Entorno	Diez	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	En picado	Gravity Falls	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Controlar la velocidad del carrito para recoger monedas y sortear obstáculos	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística	Conoc. Entorno	Nueve	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	Los saltapanzas	Pecezuelos	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Recorrer el océano, recoger premios y evitar obstáculos	Superación, Concentración, Motivación, Autoestima	Digital, Aprender a aprender	Conoc. Entorno	Cinco	Cursores	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Huída de la metrópolis	Phineas y Ferb	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Atrapar los diamantes huyendo de los topos	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, imaginación, Motivación	matemáticas, Digital, Aprender a aprender	Conoc. Entorno	Sí, pero no están especificados	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Vamos a comprar	Shake it up	Estrategia	Más de 7 años	Recorrer unos grandes almacenes y comprar lo indicado	Responsabilidad, Superación, Autoestima, Concentración, Motivación, imaginación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Conoc. Entorno	Sí, pero no están especificados	Cursores	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	El lanzagarabatos de Mabel	Gravity Falls	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Sortear los obstáculos en el espacio	Compr. cultural, Constr. significados, Superación, Autoestima, Concentración, Motivación, Descubrimiento	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, Lingüística, matemáticas	Conoc. Entorno	Cinco	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	La alfombra mágica	Los magos de Waverly Place	Simuladores	Para todas las edades (más de 3 años)	Sobrevolar la ciudad y recoger los premios	Constr. significados, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Conoc. Entorno	Sí, pero no están especificados	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	Carrera de entrega	Mickey	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	En una moto, Mickey recoge los croissants y evita los obstáculos	Responsabilidad, Constr. Significados, Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística	Conoc. Entorno	Diez	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Chrome Missions	Cars	Acción	Más de 7 años	Carrera de coches, sortear obstáculos, disparar al contrario	Responsabilidad, Constr. significados, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística	Conoc. Entorno	Cuatro	Cursores y teclas	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	El pato Donald en locos por el agua	Donald	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Dar de beber a los transeúntes, cobrar y recargar la mochila	Responsabilidad, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Conoc. Entorno	Tres	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	Titanes en la pista	Phineas y Ferb	Simuladores	Para todas las edades (más de 3 años)	Adelantar a los camiones evitando obstáculos	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística	Conoc. Entorno	Diez	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	Alta costura	Jessie	De mesa (recortables)	Para todas las edades (más de 3 años)	Combinar ropa y accesorios	Autoestima, Concentración, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Descubrimiento	Diez	Ratón	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	Alta costura	Los descendientes	De mesa (recortables)	Para todas las edades (más de 3 años)	Combinar ropa y accesorios	Autoestima, Concentración, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Descubrimiento	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Un punto de ventaja	Aladdin	Acción	De 0 a 3 años	Seguir el color de la carta	Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Descubrimiento	No	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Agente P, el retorno	Phineas y Ferb	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Encontrar a los agentes perdidos y hacer frente a los enemigos	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Estrategia	Tres	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos
DISNEY CHANNEL	Iron Spider	Spiderman	Acción	Más de 7 años	Luchar contra los enemigos y recoger recompensas	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Estrategia	Tres	Cursores y teclas	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos
DISNEY CHANNEL	Adiós bichos	¡Buena suerte, Charlie!	Aventura	Más de 7 años	Colocar objetos para defenderse de los bichos	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Estrategia	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Los vengadores Vs. Monstruos Gamma	Los Vengadores	Estrategia	Más de 7 años	Posicionar los personajes para que no avancen los monstruos y dispararlos	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Estrategia	Seis	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	La aventura de Marie	Los aristogatos	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Agrupar las fichas por colores estratégicamente para encontrar la salida	Autoestima, Concentración, Motivación, Superación	Digital, Aprender a aprender, matemática	Estrategia	Cinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Aladdin y el mapa mágico	Aladdin	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Dibujar una ruta, estratégicamente para encontrar la puerta	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Concentración, Motivación, Superación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, matemática	Estrategia	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	El blog secreto de Stan	Mi perro tiene un blog	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Superar los retos sin ser visto	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Estrategia	Veinte	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	A la caza del neumático	Cars	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Mover los neumáticos y colocarlos estratégicamente para inflarlos	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, imaginación, Motivación, Superación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, Lingüística, matemática	Estrategia	Sí, pero no están especificados	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No

DISNEY CHANNEL	Agente P, espía rebelde	Phineas y Ferb	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	Encontrar a los agentes perdidos y hacer frente a los enemigos	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Estrategia	Tres	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	Lucha de piratas	Piratas del Caribe	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Encontrar los trozos de mapa escondidos y matar a los enemigos	Responsabilidad, Autoestima Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Estrategia	Sí, pero no están especificados	Cursores y teclas	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No
DISNEY CHANNEL	Mate al rescate	Cars	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Lanzar la grúa para rescatar el coche	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Motivación, Descubrimiento	Digital, Aprender a aprender, matemáticas	Leyes físicas	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sonidos, no se pueden silenciar	Castellano e inglés	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Golf en el ático	Gravity Falls	Multijugador/depotes	Para todas las edades (más de 3 años)	Golf con obstáculos	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Lingüística, matemática	Leyes físicas	Nueve	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Súper destructores 2	Los Vengadores	Acción	Más de 7 años	Disparar un cañón con la trayectoria adecuada para destruir a los enemigos	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, matemáticas	Leyes físicas	Dieciocho	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	Catapulcaos	Pecezuelos	Estrategia	Más de 7 años	Lanzarse de una catapulta para recoger los premios	Responsabilidad, Constr. significados, Concentración, Motivación, Autoestima, Superación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, matemáticas	Leyes físicas	Cinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Viaje magnético	Phineas y Ferb	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Balancear el mástil de un barco para recoger las recompensas	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Descubrimiento Concentración, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, matemáticas	Leyes físicas	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Puffle al viento	Club Penguín	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Lanzar el balón siguiendo el recorrido indicado	Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender,	Leyes físicas	Doce	Barra	Pasar nivel	Sonidos que se pueden silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	¿Dónde está Perry?	Phineas y Ferb	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger las recompensas balanceándose y pasando de grúa a grúa	Responsabilidad, Constr. significados, Superación, Concentración, Autoestima Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, matemáticas	Leyes físicas	Cuatro	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Asalto de cañón	Piratas del Caribe	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Disparar el cañón y hundir a los barcos enemigos	Responsabilidad, Autoestima Motivación, Concentración	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor	Leyes físicas	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No

DISNEY CHANNEL	Juego de cartas de las princesas	Princesas Disney	De mesa (cartas)	Para todas las edades (más de 3 años)	Sumar los puntos de las cartas para llegar a 12	Superación, Autoestima, Motivación,	Digital, Aprender a aprender, matemática	Matemáticas	Dos	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
DISNEY CHANNEL	El duelo de los malvados	Disney	De mesa (cartas)	De 0 a 3 años	Seguir el número o el color de las cartas	Motivación, Concentración, Autoestima	Digital, Aprender a aprender	Matemáticas	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
DISNEY CHANNEL	Equipos de las Rooney	Liv y Maddie	Educativo	Para todas las edades (más de 3 años)	Seguir la numeración de mayor a menor	Concentración, Autoestima, Motivación, Superación	Digital, Aprender a aprender, matemática	Matemáticas	Doce	Ratón	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Desafío de la tienda de Rico	Hannah Montana	Estrategia	Más de 7 años	Servir a los clientes y reponer existencias	Responsabilidad, Compr. cultural, Superación, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, matemática, Lingüística	Matemáticas	Cuatro	Ratón	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	El Scopa de los Russo	Los magos de Waverly Place	De mesa (cartas)	Para todas las edades (más de 3 años)	Jugar con cartas del mismo valor o que sumen determinadas cantidades	Autoestima, Motivación, Concentración,	Digital, Aprender a aprender, matemáticas	Matemáticas	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	Primer dispositivo de respuesta	Aviones equipo de rescate	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Marcar un recorrido para apagar el incendio más urgente	Respeto, Responsabilidad,, conocimiento del medio cultural, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, Lingüística, matemática	Medio ambiente	Cinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Las vacaciones de verano de Crush	Buscando a Nemo	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Recoger las recompensas y huir de las medusas y corrientes	Respeto, Constr. significados, Autoestima, Motivación, Concentración, Descubrimiento	Digital, Aprender a aprender, Lingüística, matemáticas	Medio ambiente	Cinco	Ratón	Pasar nivel	No (Voz en off)	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	La aventura acuática	Zack y Codie	Aventura	Para todas las edades (más de 3 años)	El buceador ha de destruir la basura del mar y hacer fotos de los peces	Respeto, Compr. cultural, Superación, Concentración, Descubrimiento, Motivación	Digital, Aprender a aprender, matemáticas, culturales	Medio ambiente	Cinco	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Persecución de Pico Pistón	Aviones equipo de rescate	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Apagar los incendios con un hidroavión y evitar obstáculos	Respeto, Responsabilidad, Comp. cultural, Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, Lingüística, matemáticas	Medio ambiente	Cinco	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano e inglés	No
DISNEY CHANNEL	El Mahjong de las princesas	Princesas Disney	De mesa (parejas de cartas)	De 0 a 3 años	Juego de parejas	Superación, Concentración, Motivación,	Digital, Aprender a aprender, matemática	Memorización	Dos	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	No

DISNEY CHANNEL	Maratón musical	Austin y Ally	Educativo	Más de 7 años	Minijuegos: cartas, composición cromática, laberintos, notas musicales, sumas y restas	Responsabilidad, seguridad, Concentración, Motivación, Descubrimiento	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, matemáticas	Música	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Melodía encantada	La bella durmiente	Educativo	De 0 a 3 años	Acompañar la melodía linkando en las notas que aparecen	Constr. significados, Autoestima, Motivación, Descubrimiento, Concentración	Digital, Aprender a aprender	Música	Cinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Piratas vs. Sirenas	Piratas del Caribe	Estrategia	Más de 7 años	Las sirenas se colocan estratégicamente para atacar a los piratas	Responsabilidad, Cooperación, Superación, Autoestima, Concentración, Motivación, Socialización	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, Lingüística	Trabajo en equipo	Cuatro	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos
DISNEY CHANNEL	El pincel mágico	Mickey	Acción	De 0 a 3 años	Encontrar el tesoro y diseñar una estrategia para llegar	Cooperación, Constr. significados, Autoestima, imaginación, Motivación, Socialización	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, Lingüística	Trabajo en equipo	Cinco	Ratón y barra	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad

DISNEY CHANNEL	El reencuentro	Muppets	Acción	Para todas las edades (más de 3 años)	Seguir las pistas del juego para encontrar a los teleñecos	Superación, Autoestima, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Trabajo en equipo	No	Cursores y teclas	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
DISNEY CHANNEL	Fiesta en la playa	The teen beach movie	Simuladores	Para todas las edades (más de 3 años)	Bailar y recoger las monedas	Respeto, Cooperación, Autoestima, Motivación, Socialización	Digital, Aprender a aprender, Lingüística	Trabajo en equipo	Dos	Cursores	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad
DISNEY CHANNEL	Futbolmanía	Mickey	Deportes (fútbol)	Para todas las edades (más de 3 años)	Meter goles	Comp. cultural, Constr. significados, Motivación, Concentración, Autoestima	Digital, Aprender a aprender, Emprendedor, Lingüística	Trabajo en equipo	Sí, pero no están especificados	Ratón	Pasar nivel	Sí, pero no se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Operaciones de espionaje	K.C. Agente especial	Aventura	Más de 7 años	Encontrar personajes y objetos en las habitaciones	Responsabilidad, Constr. significados, Autoestima, Descubrimiento, Motivación, Superación, Cooperación, Socialización	Digital, Aprender a aprender, Lingüística, Emprendedor	Trabajo en equipo	Cinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	La gran escapada de Woody	Toy Story	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Encontrar los soldados en un escenario interactivo con pistas	Superación, Autoestima, Motivación,	Digital, Aprender a aprender	Trabajo en equipo	Dos	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad

DISNEY CHANNEL	La guardería de los juguetes	Toy Story	Estrategia	Para todas las edades (más de 3 años)	Rescatar a Jessie, sortear obstáculos y recoger recompensas	Superación, Autoestima, Motivación,	Digital, Aprender a aprender, Lingüística	Trabajo en equipo	Seis	Cursores y barra	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Regalos malos	Par de reyes	Educativo	Para todas las edades (más de 3 años)	5 minijuegos en con retos sencillos	Concentración, Responsabilidad, Motivación, Superación	Digital, Aprender a aprender, matemática	Autoestima	Cinco	Ratón	Pasar nivel	Sí, se puede silenciar	Castellano	Publicidad
DISNEY CHANNEL	Dance with me	Violetta	Educativo	Para todas las edades (más de 3 años)	Seguir los cursores	Autoestima, Concentración, Motivación	Digital, Aprender a aprender	Música	Tres	Cursores y teclas	Pasar nivel	Sí, pero se puede silenciar	Castellano	Técnicos y publicidad

Anexo VII. Resultados cuantitativos

VII.1. RESULTADOS POR EDAD

VII.1.1 Resultados por edad en Boing

EDAD RECOMENDADA	Nº DE VIDEOJUEGOS
De 0 a 3 años	3
Más de 3 años	24
Más de 7 años	16
Totales	43

VII.1.2 Resultados por edad en Clan TV

EDAD RECOMENDADA	Nº DE VIDEOJUEGOS
De 0 a 3 años	50
Más de 3 años	36
Más de 7 años	2
Totales	88

VII.1.3 Resultados por edad en Disney Channel

EDAD RECOMENDADA	Nº DE VIDEOJUEGOS
De 0 a 3 años	14
Más de 3 años	136
Más de 7 años	31
Totales	181

VII.1.4 Resultados por edad TDT infantil

EDAD RECOMENDADA	Nº DE VIDEOJUEGOS
De 0 a 3 años	67
Más de 3 años	196
Más de 7 años	49
Totales	312

VII.2. RESULTADOS POR TIPOLOGÍA

VII.2.1 Resultados por tipología en Boing

TIPOLOGÍA	Nº DE VIDEOJUEGOS
Acción	12
Aventura	10
De mesa	12
Deportes	0
De rol	0
Educativo	2
Estrategia	5
Multijugador	2
Simuladores	0

VII.2.2 Resultados por tipología en Clan TV

TIPOLOGÍA	Nº DE VIDEOJUEGOS
Acción	4
Aventura	13
De mesa	26
Deportes	8
De rol	0
Educativo	16
Estrategia	19
Multijugador	1
Simuladores	1

VII.2.3 Resultados por tipología en Disney Channel

TIPOLOGÍA	Nº DE VIDEOJUEGOS
Acción	64
Aventura	22
De mesa	29
Deportes	10
De rol	5
Educativo	15
Estrategia	27
Multijugador	3
Simuladores	6

VII.2.4 Resultados por tipología TDT infantil

TIPOLOGÍA	Nº DE VIDEOJUEGOS
Acción	80
Aventura	45
De mesa	67
Deportes	18
De rol	5
Educativo	33
Estrategia	51
Multijugador	6
Simuladores	7

VII.3. RESULTADOS POR NIVELES

VII.3.1 Resultados por niveles en Boing

Nº NIVELES	Nº DE VIDEOJUEGOS
SIN NIVELES	11
NO ESPECIFICADOS	15
2	1
3	4
10	1
12	1
13	2
15	1
24	2
28	1
30	2
33	2

VII.3.2 Resultados por niveles en Clan TV

Nº NIVELES	Nº DE VIDEOJUEGOS
NO	29
NO ESPECIFICADOS	25
2	2
4	5
3	12
5	5
6	3
7	1

8	1
10	1
12	3
15	1

VII.3.3 Resultados por niveles en Disney Channel

NºNIVELES	Nº DE VIDEOJUEGOS
sin niveles	40
sin definir	38
2	9
3	11
4	12
5	30
6	13
7	2
8	3
9	4
10	10
11	1
12	4
15	1
18	1
20	1
25	1

VII.3.4 Resultados por niveles TDT infantil

Nº NIVELES	Nº DE VIDEOJUEGOS
Sin nivel	80
Sin especificar	78
2	12
3	27
4	17
5	35
6	16
7	3
8	4
9	4
10	12
11	1
12	8
13	3
15	3
18	1
20	1
24	2
25	1
28	1
30	2
33	2

VII.4. RESULTADOS POR MÚSICA

VII.4.1 Resultados por música en Boing

MÚSICA	Nº VIDEOJUEGOS
No música	7
Sí, se puede silenciar	27
Sí, no se puede silenciar	9
Sonidos	0

VII.4.2 Resultados por música en Clan TV

MÚSICA	Nº VIDEOJUEGOS
No música	16
Sí, se puede silenciar	35
Sí, no se puede silenciar	25
Sonidos	12

VII.4.3 Resultados por música en Disney Channel

MÚSICA	Nº VIDEOJUEGOS
No música	3
Sí, se puede silenciar	141
Sí, no se puede silenciar	34
Sonidos	3

VII.4.4 Resultados por música TDT infantil

MÚSICA	Nº VIDEOJUEGOS
No música	26
Sí, se puede silenciar	203
Sí, no se puede silenciar	68
Sonidos	15

VII.5. RESULTADOS POR COMPLEJIDAD-INSTRUCCIONES

VII.5.1 Resultados por complejidad-instrucciones en Boing

DIFICULTAD DEL JUEGO	Nº DE VIDEOJUEGOS
Uso del ratón	20
Uso de los cursores	5
Uso de los cursores y de la barra espaciadora	9
Uso del ratón y de la barra espaciadora	1
Uso de los cursores y de varias teclas	4
Uso de teclas (6)	1
Uso de cursores y ratón	1
Uso de cursores, tecla y barra	2

VII.5.2 Resultados por complejidad-instrucciones en Clan TV

DIFICULTAD DEL JUEGO	Nº DE VIDEOJUEGOS
Uso del ratón	73
Uso de los cursores	7
Uso de los cursores y de la barra espaciadora	5
Uso del ratón y de la barra espaciadora	2
Uso de los cursores y de varias teclas	1

VII.5.3 Resultados por complejidad-instrucciones en Disney Channel

DIFICULTAD DEL JUEGO	Nº DE VIDEOJUEGOS
Uso del ratón	91
Uso de los cursores	28
Uso de los cursores y de la barra espaciadora	34
Uso del ratón y de la barra espaciadora	3
Uso de los cursores y de varias teclas	7
Uso de teclas	3
Uso de cursores y ratón	1
Uso de cursores, tecla y barra	6
Uso de ratón y teclas	1
Uso de ratón, cursores y barra	5
Uso de la barra espaciadora	1
Uso de cursores, barra, ratón, tecla	1

VII.5.4 Resultados por complejidad-instrucciones TDT infantil

DIFICULTAD DEL JUEGO	Nº DE VIDEOJUEGOS
Uso del ratón	184
Uso de los cursores	40
Uso de los cursores y de la barra espaciadora	48
Uso del ratón y de la barra espaciadora	6
Uso de los cursores y de varias teclas	12
Uso de teclas	4
Uso de cursores y ratón	2
Uso de cursores, tecla y barra	8
Uso de ratón y teclas	1
Uso de ratón, cursores y barra	5
Uso de la barra espaciadora	1
Uso de cursores, barra, ratón, tecla	1

VII.6. RESULTADOS POR IDIOMA

VII.6.1 Resultados por idioma en Boing

IDIOMA	Nº DE VIDEOJUEGOS
Castellano	40
Inglés	2
Castellano e inglés	1
inglés y francés	0
Sin idioma	0

VII.6.2 Resultados por idioma en Clan TV

DIOMA	Nº DE VIDEOJUEGOS
Castellano	39
Inglés	41
Castellano e inglés	1
inglés y francés	1
Sin idioma	6

VII.6.3 Resultados por idioma en Disney Channel

DIOMA	Nº DE VIDEOJUEGOS
Castellano	178
Inglés	0
Castellano e inglés	3
inglés y francés	0
Sin idioma	0

VII.6.4 Resultados por idioma TDT infantil

DIOMA	Nº DE VIDEOJUEGOS
Castellano	257
Inglés	43
Castellano e inglés	5
Inglés y francés	1
Sin idioma	6

VII.7. RESULTADOS POR PROBLEMAS

VII.7.1 Resultados por problemas en Boing

TIPO DE PROBLEMA	Nº DE VIDEOJUEGOS
Excesivo tiempo de carga	10
Excesivas instrucción	1
Publicidad	30
No es un videojuego propiamente	3
Cursores/teclas no responden adecuadamente	0
Calidad muy baja	0
Comportamiento bélico	0
Pocas posibilidades de juego	0
PROBLEMAS TOTALES	44

VII.7.2 Resultados por problemas en Clan TV

TIPO DE PROBLEMA	Nº DE VIDEOJUEGOS
Excesivo tiempo de carga	5
Excesivas instrucciones	0
Publicidad	0
No es un videojuego propiamente	4
Cursores/teclas no responden adecuadamente	2
Calidad muy baja	0
Comportamiento bélico	0
Pocas posibilidades (1 escenario)	1
PROBLEMAS TOTALES	12

VII.7.3 Resultados por problemas en Disney Channel

TIPO DE PROBLEMA	Nº DE VIDEOJUEGOS
Excesivo tiempo de carga	22
Excesivas instrucciones	2
Publicidad	144
No es un videojuego propiamente	1
Cursores/teclas no responden adecuadamente	4
Calidad muy baja	1
Comportamiento bélico del profesor	1
Pocas posibilidades de juego	0
PROBLEMAS TOTALES	175

VII.7.4 Resultados por problemas TDT infantil

TIPO DE PROBLEMA	Nº DE VIDEOJUEGOS
Excesivo tiempo de carga	37
Excesivas instrucciones	4
Publicidad	174
No es un videojuego propiamente	8
Cursores/teclas no responden adecuadamente	6
Calidad muy baja	1
Comportamiento bélico del profesor	1
Pocas posibilidades (1 escenario)	1
PROBLEMAS TOTALES	232

VII.8. RESULTADOS POR VALORES

VII.8.1 Resultados por valores en Boing

VALOR	Nº DE VIDEOJUEGOS en los que aparecen
Libertad	0
Respeto	2
Tolerancia	0
Solidaridad	0
Responsabilidad/toma de decisiones	25
Compresión del medio cultural	0
Esfuerzo/construcción de significados	13
Amistad/cooperación	1
Superación	9
Socialización	1
Autoestima	37
Concentración	10
Descubrimiento/creatividad	21
Igualdad	0
Motivación	43

VII.8.2 Resultados por valores en Clan TV

VALOR	Nº DE VIDEOJUEGOS en los que aparecen
Libertad	0
Respeto	3
Tolerancia	0
Solidaridad	2
Responsabilidad/toma de decisiones	23
Compresión del medio cultural	2
Esfuerzo/construcción de significados	19
Amistad/cooperación	3
Superación	43
Socialización	2
Autoestima	46
Concentración	59
Descubrimiento/creatividad	16
Igualdad	3
Motivación	88

VII.8.3 Resultados por valores en Disney Channel

VALOR	Nº DE VIDEOJUEGOS en los que aparecen
Libertad	0
Respeto	12
Tolerancia	1
Solidaridad	0
Responsabilidad/toma de decisiones	93
Compresión del medio cultural	6
Esfuerzo/construcción de significados	73
Amistad/cooperación	6
Superación	98
Socialización	6
Autoestima	123
Concentración	160
Descubrimiento/creatividad	54
Igualdad	1
Motivación	181

VII.8.4 Resultados por valores TDT infantil

VALOR	Nº DE VIDEOJUEGOS en los que aparecen
Libertad	0
Respeto	17
Tolerancia	1
Solidaridad	2
Responsabilidad/toma de decisiones	141
Compresión del medio cultural	8
Esfuerzo/construcción de significados	105
Amistad/cooperación	10
Superación	150
Socialización	9
Autoestima	206
Concentración	229
Descubrimiento/creatividad	91
Igualdad	4
Motivación	312

VII.9. RESULTADOS POR COMPETENCIAS

VII.9.1 Resultados por competencias en Boing

COMPETENCIAS	Nº DE VIDEOJUEGOS
Lingüística	4
Matemática	5
Digital	43
Aprender a aprender	40
Sociales y cívicas	6
Emprendedor	21
Conciencia y expresiones culturales	1

VII.9.2 Resultados por competencias en Clan TV

COMPETENCIAS	Nº DE VIDEOJUEGOS
Lingüística	5
Matemática	16
Digital	88
Aprender a aprender	88
Sociales y cívicas	30
Emprendedor	18
Conciencia y expresiones culturales	6

VII.9.3 Resultados por competencias en Disney Channel

COMPETENCIAS	Nº DE VIDEOJUEGOS
Lingüística	40
Matemática	35
Digital	181
Aprender a aprender	181
Sociales y cívicas	7
Emprendedor	82
Conciencia y expresiones culturales	6

VII.9.4 Resultados por competencias TDT infantil

COMPETENCIAS	Nº DE VIDEOJUEGOS
Lingüística	49
Matemática	56
Digital	312
Aprender a aprender	305
Sociales y cívicas	42
Emprendedor	121
Conciencia y expresiones culturales	13

VII.10. RESULTADOS POR OBJETIVOS

VII.10.1 Resultados por objetivos en Boing

OBJETIVOS	NÚMERO
Trabajar la atención y la concentración	25
Trabajar la autoestima y la superación	17
Capacidad visual y espacial	0
Competitividad y trabajo en equipo	1
Seguridad	0
Composición cromática	3
Creatividad	0
Leyes físicas: impulso, fuerza, movimiento, distancia	2
Memorización	3
Operaciones matemáticas	1
Estrategia	8
Inglés*	3
Música	0
Cuidado del medio ambiente	1
*Aunque no es un objetivo directo se destacan porque la lengua vehicular utilizada es el inglés	

VII.10.2 Resultados por objetivos en Clan TV

OBJETIVOS	NÚMERO
Trabajar la atención y la concentración	29
Trabajar la autoestima y la superación	1
Capacidad visual y espacial	8
Competitividad y trabajo en equipo	3
Seguridad	1
Composición cromática	5
Creatividad	4
Leyes físicas: impulso, fuerza, movimiento, distancia	5
Memorización	14
Operaciones matemáticas	2
Estrategia	2
Inglés*	42
Música	4
Cuidado del medio ambiente	2

*Son dos videojuegos cuyo objetivo es el trabajo de la lengua inglesa pero se les suman los otros 40 videojuegos de la plataforma que son inglés.

VII.10.3 Resultados por objetivos en Disney Channel

OBJETIVOS	NÚMERO
Trabajar la atención y la concentración	83
Trabajar la autoestima y la superación	39
Capacidad visual y espacial	6
Competitividad y trabajo en equipo	9
Seguridad	0
Composición cromática	10
Creatividad	5
Leyes físicas: impulso, fuerza, movimiento, distancia	11
Memorización	4
Operaciones matemáticas	6
Estrategia	12
Inglés*	3
Música	7
Cuidado del medio ambiente	6

*Aunque no es un objetivo directo se destacan porque la lengua vehicular utilizada es el inglés

VII.10.4 Resultados por objetivos TDT infantil

OBJETIVOS	NÚMERO
Trabajar la atención y la concentración	137
Trabajar la autoestima y la superación	57
Capacidad visual y espacial	14
Competitividad y trabajo en equipo	13
Seguridad	1
Composición cromática	18
Creatividad	9
Leyes físicas: impulso, fuerza, movimiento, distancia	17
Memorización	21
Operaciones matemáticas	9
Estrategia	22
Inglés*	48
Música	11
Cuidado del medio ambiente	9

*Aunque no es un objetivo directo se destacan porque la lengua vehicular utilizada es el inglés

Anexo VIII. Índice de tablas

Tabla 1. Valores actuales de la sociedad española.....	57
Tabla 2. Actividades que realizan al salir del cole (%).....	103
Tabla 3. Tiempo de dedicación diaria a distintas actividades.....	103
Tabla 4. Frecuencia de distintas actividades en período no escolar.....	104
Tabla 5. Porcentaje de menores usuarios de TIC por sexo y edad. Año 2014.....	120
Tabla 6. Tipos de juegos y juguetes según las preferencias de los niños españoles.....	122
Tabla 7. Evolución de los videojuegos.....	137
Tabla 8. Valores educativos y valores en los videojuegos.....	164
Tabla 9. Nivel de equipamiento de los menores (%).....	168
Tabla 10. Cuotas de cadenas por grupos empresariales.....	173
Tabla 11. Programas con más audiencia de Boing.....	175
Tabla 12. Programas con más audiencia de Clan TV.....	177
Tabla 13. Programas con más audiencia de Disney Channel.....	179

Anexo IX. Índice de cuadros

Cuadro 1. Los valores educativos en las competencias en la educación española.....	86
Cuadro 2. Valores sociales y educativos en España	92
Cuadro 3. Valores más destacados (sociales y educativos).....	99

Anexo X. Índice de gráficos

Gráfico 1. Número de videojuegos en los canales de la TDT infantil.....	189
Gráfico 2. Personajes de los videojuegos de Boing.....	193
Gráfico 3. Personajes de los videojuegos de Clan TV.....	198
Gráfico 4. Clasificación por edad (PEGI) de los videojuegos de la TDT infantil.....	211
Gráfico 5. Clasificación por edad (PEGI) de los videojuegos de Boing.....	212
Gráfico 6. Clasificación por edad (PEGI) de los videojuegos de Clan TV.....	213
Gráfico 7. Clasificación por edad (PEGI) de los videojuegos de Disney Channel.....	214
Gráfico 8. Diagrama de barras para edad (PEGI) según canal.....	214
Gráfico 9. Clasificación por tipología de los videojuegos de la TDT infantil.....	215
Gráfico 10. Clasificación por tipología de los videojuegos de Boing.....	216
Gráfico 11. Clasificación por tipología de los videojuegos de Clan TV.....	217
Gráfico 12. Clasificación por tipología de los videojuegos de Disney Channel.....	218
Gráfico 13. Diagrama de barras por tipología según canal.....	220
Gráfico 14. Clasificación por niveles de los videojuegos de la TDT infantil.....	221
Gráfico 15. Clasificación por niveles de los videojuegos de Boing.....	222
Gráfico 16. Clasificación por niveles de los videojuegos de Clan TV.....	223
Gráfico 17. Clasificación por niveles de los videojuegos de Disney Channel.....	224
Gráfico 18. Diagrama de barras por niveles según canal.....	225
Gráfico 19. Clasificación por música de los videojuegos de la TDT infantil.....	226
Gráfico 20. Clasificación por música de los videojuegos de Boing.....	226
Gráfico 21. Clasificación por música de los videojuegos de Clan TV.....	227
Gráfico 22. Clasificación por música de los videojuegos de Disney Channel.....	228
Gráfico 23. Diagrama de barras por música según canal.....	229
Gráfico 24. Diagrama de barras por música según edad.....	230
Gráfico 25. Herramientas a utilizar en los videojuegos de la TDT infantil.....	231
Gráfico 26. Herramientas a utilizar en los videojuegos de Boing.....	232
Gráfico 27. Herramientas a utilizar en los videojuegos de Clan TV.....	232

Gráfico 28. Herramientas a utilizar en los videojuegos de Disney Channel.....	233
Gráfico 29. Diagrama de barras por herramientas-instrucciones según canal.....	234
Gráfico 30. Diagrama de barras por herramientas-instrucciones según edad.....	235
Gráfico 31. Clasificación por idioma de los videojuegos de la TDT infantil.....	236
Gráfico 32. Clasificación por idioma en los videojuegos de Boing.....	236
Gráfico 33. Clasificación por idioma en los videojuegos de Clan TV.....	238
Gráfico 34. Clasificación por idioma en los videojuegos de Disney Channel.....	239
Gráfico 35. Diagrama de barras por idioma según canal.....	239
Gráfico 36. Clasificación por problemas en los videojuegos de la TDT infantil.....	240
Gráfico 37. Clasificación por problemas en los videojuegos de Boing.....	242
Gráfico 38. Clasificación por problemas en los videojuegos de Clan TV.....	243
Gráfico 39. Clasificación por problemas en los videojuegos de Disney Channel.....	243
Gráfico 40. Diagrama de barras por problemas según canal.....	245
Gráfico 41. Clasificación de valores en los videojuegos de la TDT infantil.....	246
Gráfico 42. Clasificación de valores en los videojuegos de Boing.....	247
Gráfico 43. Clasificación de valores en los videojuegos de Clan TV.....	254
Gráfico 44. Clasificación de valores en los videojuegos de Disney Channel.....	268
Gráfico 45. Clasificación de competencias en los videojuegos de la TDT infantil.....	281
Gráfico 46. Clasificación de competencias en los videojuegos de Boing.....	282
Gráfico 47. Clasificación de competencias en los videojuegos de Clan TV.....	288
Gráfico 48. Clasificación de competencias en los videojuegos de Disney Channel.....	296
Gráfico 49. Objetivos de los videojuegos de la TDT infantil.....	306
Gráfico 50. Objetivos de los videojuegos de Boing.....	307
Gráfico 51. Objetivos de los videojuegos de Clan TV.....	310
Gráfico 52. Objetivos de los videojuegos de Disney Channel.....	318
Gráfico 53. Diagrama de barras por objetivos según canal.....	330