

Diez equipos de estudiantes de 3º y 4º de la ESO han participado en la final de este evento lúdico

La Comunidad organiza el *Desafío Good Gamers Madrid* para promover la seguridad digital de los jóvenes en el entorno de los videojuegos

- Los jugadores han integrado virtualmente en un monumento o edificio simbólico un mensaje para reflexionar sobre el buen uso de la tecnología
- Los ganadores han sido los colegios: Santísimo Sacramento de Madrid, Litterattor de Aranjuez y Gredos San Diego de Las Rozas

29 de abril de 2023.- La Comunidad de Madrid ha organizado el *Desafío Good Gamers Madrid*, cuya final se celebró el pasado jueves en *La Arena Esports* de la capital. Esta iniciativa ha enfrentado a diez equipos de estudiantes de 3º y 4º de la ESO que elaboraron, en formato digital, un cartel, infografía o lona informativa para integrarla en un monumento o edificio simbólico o representativo de la región.

El mensaje debía invitar a reflexionar y promover medidas de precaución y seguridad digital en el entorno de los videojuegos. Los trabajos de los equipos fueron evaluados por un jurado de personas expertas en educación y videojuegos, que valoraron los argumentos expuestos, la expresión oral y la implicación de los equipos, entre otros elementos.

En la pasada edición de este evento participaron 18 centros educativos, 126 equipos y casi 600 estudiantes madrileños. La final de este año, que fue presentada por la *influencer Paracetamor*, premió a los alumnos, docentes responsables y centros educativos de los tres equipos ganadores.

El Colegio Santísimo Sacramento de Madrid ha obtenido el primer premio; el Litterattor de Aranjuez, el segundo, y el Gredos San Diego de Las Rozas, el tercero. Además, el galardón a la presentación más original ha sido para el Trinity College de San Sebastián de los Reyes.

La Comunidad de Madrid, a través de la Consejería de Familia, Juventud y Política Social, ha puesto en marcha diferentes iniciativas para fomentar buenos hábitos de uso de las nuevas tecnologías y prevenir conductas de riesgo entre los jóvenes. En este sentido, se desarrollan cada año el programa de talleres y charlas dirigidos a los centros educativos, con contenidos sobre educación en buen uso de las pantallas y redes sociales y ludopatía; los cursos online sobre



Medios de Comunicación

competencias digitales, en colaboración con Fundación Telefónica, además de contar también con un Servicio de Atención en Adicciones Tecnológicas.