

Estudiantes de 3º y 4º de la ESO elaborarán un mensaje en formato digital que se integrará en un monumento o edificio icónico de la región

## La Comunidad de Madrid invita a los centros educativos a diseñar una campaña para fomentar el buen uso de los videojuegos

- El objetivo es prevenir problemas de sedentarismo y adicción que pueden derivar en conflictos familiares y conductas violentas
- Los tres diseños ganadores se conocerán el 17 de septiembre en un acto en la Arena eSports

**14 de septiembre de 2022.-** La Comunidad de Madrid promueve una campaña dirigida a los jóvenes para concienciar y favorecer un uso responsable de los videojuegos y prevenir problemas de adicción, sedentarismo y acceso a contenidos inapropiados para ciertos segmentos de edad, que puedan derivar en conflictos familiares y comportamientos violentos.

Se trata de una actividad pionera que involucra a los centros educativos de la región, a los que se invita a participar en la elaboración, en formato digital, de un cartel, infografía o lona informativa que deben integrar en un monumento o edificio simbólico o representativo de la Comunidad, desarrollando un mensaje de sensibilización dirigido a los jóvenes *gamers*.

Los trabajos de los equipos, formados por cinco o seis estudiantes que estén cursando este año 3º o 4º de la ESO, serán evaluados por un jurado que elegirá los diez mejores proyectos. Los finalistas participarán el 17 de noviembre en un acto que se celebrará en La Arena eSports de la capital, en el que se premiará a los escolares, docentes responsables del equipo y centros educativos de los que procedan los tres diseños galardonados.

Este acto forma parte de la celebración del Año Europeo de la Juventud, que busca dotar a los jóvenes de los recursos necesarios para su participación en la vida democrática y fomentar su compromiso social y cívico.

El Ejecutivo regional trabaja en el desarrollo de una estrategia integral para concienciar a jóvenes, padres y educadores de los peligros que entraña el mal uso y el abuso de las nuevas tecnologías. Fruto de ese trabajo fue la publicación, el año pasado, de una guía que ayuda a detectar y prevenir posibles situaciones de adicción. Las escuelas interesadas en participar en esta iniciativa pueden encontrar toda la información en [este enlace](#).