



VIDEOJUEGOS: ¿QUÉ VALORES TRANSMITEN?

Colección AI-Educa

Consideramos que el videojuego, como elemento lúdico del menor, desempeña un papel crucial en su desarrollo y en su educación, y contribuye a fomentar, como cualquier otro juego o juguete, actitudes que pueden estar o no en línea con un respeto a determinados valores. Estos valores que deben ser fomentados están muy claramente definidos en el propio Preámbulo de la Convención sobre los Derechos del Niño, Convención ratificada por España, que recoge textualmente: *(el niño) "debe ser educado 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"*.

Para proteger la infancia y fomentar estos valores, Amnistía Internacional lleva trabajando desde 1998 sobre los juegos que transmiten contenidos contrarios a los derechos humanos. En los videojuegos, el menor es el protagonista de la acción, a diferencia quizás de otros medios audiovisuales en el que es espectador y puede ir acompañado del adulto que le orienta sobre un tema.

El objetivo de este documento no es transmitir la idea de que estamos en contra de los videojuegos. Nuestro objetivo es que se proteja al menor con la existencia de una legislación adecuada, como de hecho ya existe en algunas Comunidades Autónomas y con el desarrollo de actitudes críticas ante lo que transmiten tanto los videojuegos como otros juegos y juguetes. Y para esto es fundamental la participación del educador, ya sean padres o profesores favoreciendo esta actitud crítica, de análisis y reflexión, no sólo ante los juegos y videojuegos sino ante todas las cuestiones que se planteen al menor.

Por último agradeceríamos recibir información sobre los resultados del trabajo con este documento, especialmente si se lleva a cabo la encuesta propuesta en las actividades pedagógicas, así como cualquier sugerencia en su mejora o ampliación.

Contenido:

Qué es Amnistía Internacional?	2
Resumen de los informes de A.I.	4
Guía para el educador	5
Actividades Primaria	7
Actividades Secundaria y Bachillerato	11
Actividades madres y padres	19
Anexos	22



1- ¿QUÉ ES AMNISTÍA INTERNACIONAL?

El 28 de mayo de 1961, un abogado londinense, Peter Benenson, leyó en el periódico que dos estudiantes portugueses habían sido condenados a 3 años de cárcel por hacer un "brindis por la libertad". Esto le indignó de tal manera que escribió un artículo titulado "Los presos olvidados" y propuso enviar durante un año cartas de protesta a las autoridades de distintos países en favor de las personas encarceladas por expresar pacíficamente sus ideas. Esta iniciativa tuvo tanto éxito que se convirtió en el germen de una organización que actualmente cuenta con más de un millón y medio de miembros en más de 140 países.

Amnistía Internacional es un movimiento mundial de personas que luchan por los derechos humanos. Los miembros de Amnistía Internacional proceden de muchas tradiciones culturales, religiosas y sociales, y la justificación de cada uno para implicarse en esta tarea es muy diversa, pero coinciden en la convicción de que todos los seres humanos tienen un valor intrínseco. Esto significa que toda persona merece ser tratada con dignidad, vivir segura y tener los medios para satisfacer sus necesidades básicas, como alimentos, vivienda o educación. A lo largo de los siglos, esta convicción ha recibido una considerable autoridad de numerosas fuentes: de las creencias de numerosas y diversas culturas, filosofías y religiones del mundo y, más recientemente, de declaraciones y leyes internacionales.



Decir que una persona tiene derechos es decir que otras tienen responsabilidades: cada uno de nosotros tiene la obligación de respetar la dignidad de los otros. En otras palabras, todo llamamiento en el que se exige el respeto a los derechos humanos de una persona es también un llamamiento dirigido a la conducta de otras. Decir que todos los seres tienen un valor intrínseco y unos derechos inherentes implica que, del mismo modo que los gobiernos no "conceden" los derechos fundamentales, tampoco pueden suprimirlos. Los derechos humanos pertenecen, pues, a todos y cada uno de nosotros.

Los llamamientos de la organización están dirigidos en su mayor parte a la conducta de los gobiernos. Se exige respeto para los derechos que las autoridades se han comprometido a defender. Para salvaguardar nuestra independencia la Sección Española no se admiten fondos ni subvenciones del gobierno nacional.

La misión de Amnistía Internacional consiste en realizar labores de investigación y acciones centradas en impedir y poner fin a los abusos graves contra el derecho a la integridad física y mental, a la libertad de conciencia y de expresión y a no sufrir discriminación. En este contexto, Amnistía Internacional:

- Trabaja para obtener la libertad de todos los presos de conciencia; es decir, de las personas que han sido privadas de su libertad a causa de sus convicciones políticas, religiosas o de cualquier otra índole, que defiendan en conciencia. Ello, independientemente de su origen étnico, sexo, orientación sexual, color, idioma, origen nacional o social, situación económica, nacimiento u otras circunstancias, y siempre que no hayan recurrido a la violencia ni propugnado su uso.
- Trabaja para lograr que se juzgue con prontitud e imparcialidad a todos los presos políticos.
- Se opone sin reservas a la pena de muerte, la tortura y a otros tratos o penas crueles, inhumanos o degradantes.
- Trabaja para acabar con los homicidios políticos y las desapariciones de personas.

- Insta a los gobiernos a que no cometan homicidios ilegítimos en conflicto armado.
- Insta a los grupos políticos armados a que pongan fin a abusos como la reclusión de presos de conciencia, la toma de rehenes, la tortura y los homicidios ilegítimos.
- Se opone a los abusos cometidos por agentes no estatales en caso de que los Estados hayan incumplido su deber de garantizar la protección efectiva.
- Trabaja para lograr que se lleve ante la justicia a los autores de abusos contra los derechos humanos.
- Presta ayuda a solicitantes de asilo que corren el riesgo de ser devueltos a un país en el que pudiera estar expuestos a sufrir abusos graves contra sus derechos humanos.
- Se opone a abusos graves contra los derechos económicos, sociales y culturales

Asimismo, Amnistía Internacional contribuye a la protección de los derechos humanos:

- Colaborando con otras organizaciones no gubernamentales, las Naciones Unidas y organizaciones intergubernamentales regionales.
- Procurando que se garantice el control sobre las relaciones internacionales militares, de seguridad y policiales

A finales de los años ochenta, Amnistía Internacional comenzó a plantearse la necesidad de no sólo denunciar las violaciones una vez producidas, sino trabajar, además, para que éstas no se produjeran, profundizando así en la prevención de las mismas. Y dentro de este marco preventivo, la educación en derechos humanos tiene un lugar privilegiado

¿QUÉ PUEDE HACER VD.?

En Amnistía Internacional creemos fundamental la colaboración de todas las personas: los derechos humanos son algo demasiado importante para dejarlo sólo en manos de los gobiernos. La acción más pequeña, puede ser fundamental para ir poco a poco consiguiendo mejorar la situación de muchas personas o promover un cambio legislativo. Ciertos colectivos, como por ejemplo los que realizan labor educativa, son especialmente importantes para profundizar en la reflexión de estas ideas. Le ofrecemos estos materiales para que sensibilice a otras personas y les transmita la importancia de estos derechos y de su respeto, la importancia de exigirlos, no sólo para uno mismo, sino para todos los seres humanos, la importancia de implicarse activamente en esta lucha. Puede además solicitar información sobre los casos en los que trabaja A.I. en la actualidad y escribir apelaciones por ellos.

"Quizá Amnistía Internacional no ha cambiado el mundo todavía, pero tampoco lo ha dejado tal como la encontré"

Si desea recibir más información sobre Amnistía Internacional, sobre otros materiales pedagógicos o sobre los casos de apelación actuales, puede hacerlo en equipo.educacion@es.amnesty.org.

Si desea recibir información general sobre Amnistía Internacional puede dirigirse a info@es.amnesty.org

"Que no exista duda sobre quien está siendo homenajeado hoy aquí. Es todo aquél que alguna vez ha escrito una carta pidiendo la libertad de un preso de conciencia. Es todo aquél que ha permanecido en vela llorando la muerte de un preso político. Es todo aquél que alguna vez ha repartido folletos, rellenado sobres, llevado la contabilidad... Los derechos humanos no se pueden dejar a los gobiernos, legisladores o juristas. Son la preocupación y responsabilidad del hombre y la mujer de la calle, del trabajador, del oficinista, del estudiante. Todos los nombres en todas las peticiones cuentan."

S. Wickremasinghe, del Comité Ejecutivo de Amnistía Internacional (al recibir el Premio de Derechos Humanos de la ONU en 1978)..

2. Resumen de los informes y Recomendaciones de Amnistía Internacional

Como resultado de los informes de estos años, incluimos un pequeño resumen. Si desea los informes completos, puede solicitarlos o bien descargarlos de la página web.

Siguen existiendo en el mercado español y con fácil acceso para los menores, videojuegos que transmiten valores contrarios a los derechos humanos como y en los que existe torturas, matanzas, mutilaciones, o contenidos racistas o xenófobos.

El nuevo Código de Autorregulación voluntario sobre el etiquetado de los videojuegos de ámbito europeo (Código ISFE) supone un avance en relación con el anterior pero no deja de ser un instrumento informativo de los contenidos del videojuego.

Existe legislación específica de protección al menor sobre la venta y alquiler de videojuegos de contenidos violentos o xenófobos en las Comunidades Autónomas, pero a Amnistía Internacional le preocupa el seguimiento control de dicha legislación. Por otro lado, no existe legislación de ámbito central o en la Unión Europea, limitándose a expresar preocupación pero sin medidas concretas.

Recomendaciones

- Es responsabilidad de las autoridades gubernativas la creación de "una normativa que limite o prohíba la comercialización, y en su caso la publicidad, de los videojuegos en los que se ensalza la violencia o conductas socialmente censurables y de los juguetes que inducen al maltrato o a la tortura".
- Es responsabilidad de las Comunidades Autónomas que realicen un seguimiento eficaz de las Leyes de Protección al Menor donde se regula el alquiler y venta de videojuegos con contenidos contrarios a los derechos humanos.
- Es responsabilidad de los educadores que conciencien a niños y jóvenes sobre el carácter nocivo de ciertos videojuegos y juguetes, y que promuevan alternativas a los mismos y desaconsejen aquellos que fomentan prácticas como la tortura, las matanzas, las ejecuciones o con contenido racista o xenófobo.
- Es responsabilidad de asociaciones de padres, consumidores y cualquier organización preocupada por la infancia, promover cambios legislativos que propicien la protección de niños y menores en la fabricación, distribución y comercialización de videojuegos y juguetes, y fomentar un criterio selectivo para las compras de juegos y juguetes con destino a niños y otros menores de edad.

3. GUIA PARA EL EDUCADOR

OBJETIVOS DE ESTE MATERIAL

- 1.- Sensibilizar sobre los contenidos de los videojuegos
- 2.- Favorecer un sentido crítico hacia los mensajes de los videojuegos.
- 3.- Informar sobre la realidad que existe detrás de un videojuego.
- 4.- Analizar las posibilidades de juego con contenidos más positivos

NIVEL EDUCATIVO

Aunque la aplicación de esta unidad didáctica está destinada fundamentalmente al alumnado de Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato, este material se podrá adaptar a otros niveles educativos si así lo considera oportuno el educador. Para facilitar la tarea se han incluido diversas actividades para Primaria.

METODOLOGÍA

Los principios metodológicos que priman en el desarrollo de las actividades propuestas en esta Unidad Didáctica se centran en:

- partir de los conocimientos ya adquiridos;
- actividades encaminadas a profundizar sobre los contenidos de los videojuegos y los valores que transmiten y a fomentar una actitud crítica ante la información recibida, y hacia
- la participación colectiva en pequeños o grandes grupos, debiéndose propiciar la participación activa y la obtención de conclusiones personales que posibiliten la aplicación de lo aprendido.

TEMPORALIZACIÓN Y SENTIDO

Es un material especialmente indicado para las áreas de *Educación Plástica y Visual, Imagen y Expresión*. siendo también, un material apto para el trabajo de contenidos optativos en el horario de tutorías.

No obstante será el educador el que marque su utilización en función de la programación, horarios, prioridades del tema... Siendo muy conveniente que su trabajo se enmarque dentro de una programación general y no como un hecho puntual fuera de contexto.

El enfoque transversal está encaminado a que el alumnado perciba el mensaje desde distintas áreas. Esto exige la coordinación del profesorado.

Este material está especialmente indicado también para la participación de las madres y padres en las actividades pedagógicas.

MÁS INFORMACIÓN

Informes publicados por Amnistía Internacional sobre videojuegos:

◇ ¿Traerán los Reyes Magos torturas, matanzas y asesinatos? (2001)

◇ ¿Sabes a qué juegan tus hijos? (2002)

Material disponible en:

http://www.es.amnesty.org/temas/educa/eq_educa_c.shtm



Actividades Pedagógicas

Actividades
para Educación
Secundaria
Obligatoria



AMNISTÍA INTERNACIONAL Y LOS VIDEOJUEGOS

Actividad para reflexionar sobre los contenidos de los videojuegos

Objetivos:

- profundizar en las ventajas e inconvenientes de los videojuegos
- analizar los posibles riesgos, favorecer una actitud crítica en general.

Material:

Folleto para menores sobre "consejos de Amnistía Internacional para el uso responsable de videojuegos".

Desarrollo

Tras distribuir el folleto mencionado, establezca un debate sobre su contenido partiendo de cuestiones como:

- *¿Qué crees que quiere advertir el folleto?*
- *¿Cuáles son los puntos negativos que mencionan?*
- *¿Qué te parecen, estás de acuerdo o no?*
- *¿Qué cosas buenas encuentras en los videojuegos?*
- *¿Qué cosas negativas crees que tienen?*

¿QUÉ OPINAS DE LOS VIDEOJUEGOS?

Actividad para reflexionar sobre los contenidos de los videojuegos

Objetivos:

- profundizar en las ventajas e inconvenientes de los videojuegos
- analizar los posibles riesgos, favorecer una actitud crítica en general.

Material: Encuesta para menores (Anexo 1).

Desarrollo

Distribuya entre los menores la encuesta para menores (Anexo 1). Deberán cumplimentarla en solitario. Tras recoger los resultados, establezca un debate con ellos sobre las respuestas obtenidas y análisis de las mismas.

Se sugiere enviar los resultados o copia de los mismos al grupo de Amnistía Internacional que ha proporcionado este documento.

CREEMOS UN VIDEOJUEGO

Actividad para favorecer la creatividad y percibir que un juego puede ser divertido sin ser violento

Objetivos:

- desarrollar la imaginación,
- favorecer el trabajo en grupo.

Desarrollo

Reparta al alumnado las distintas tareas para la elaboración de un videojuego: guión, personajes, descripción del entorno, etc.

Tras su elaboración, debatir sobre la actividad: ¿les ha gustado el trabajo en grupo? ¿Es divertida la tarea de creación? ¿Por qué han elegido esa historia? Etc.

ENTRE JUGAR Y PRACTICAR

Actividad para concienciar sobre el uso exagerado de los videojuegos, fomentando por otro lado el impulso de los juegos tradicionales y al aire libre

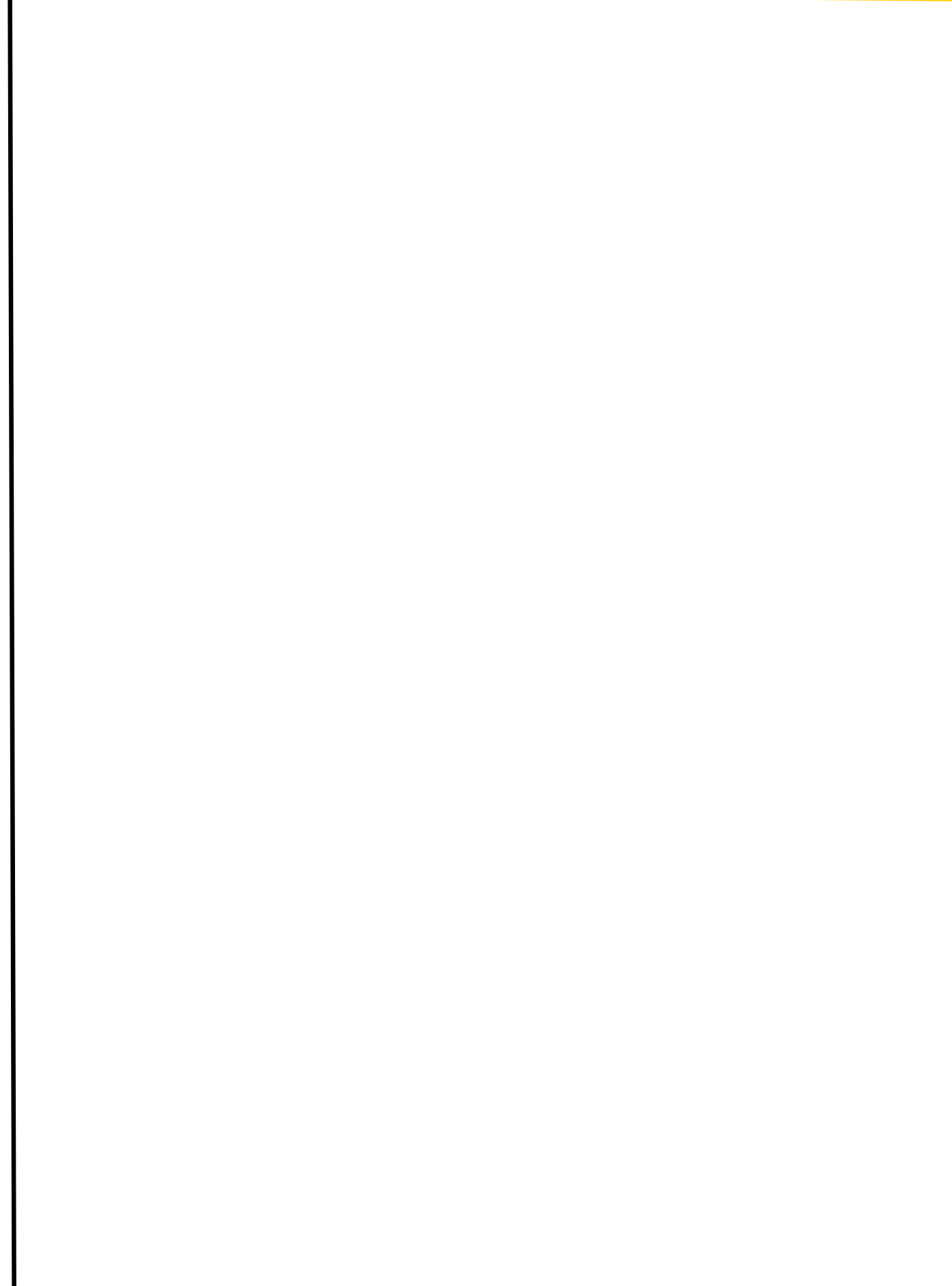
Objetivos:

- concienciar sobre el uso exagerado de los videojuegos
- fomentando por otro lado el impulso de los juegos tradicionales y al aire libre.

Material: videojuego deportivo (fútbol, jockey, etc.), balón de fútbol

Desarrollo:

Proponga al grupo que jueguen durante veinte minutos con el videojuego deportivo. A continuación les proponemos que jueguen en el patio con el balón. Se establecerá un debate para comprobar las ventajas e inconvenientes de ambas experiencias.





Actividades Pedagógicas

Actividades
para
Bachillerato



AMNISTÍA INTERNACIONAL Y LOS VIDEOJUEGOS

Actividad para reflexionar sobre los contenidos de los videojuegos

Objetivos:

- profundizar en las ventajas e inconvenientes de los videojuegos
- analizar los posibles riesgos, favorecer una actitud crítica en general.

Material: Folleto para jóvenes sobre "consejos de Amnistía Internacional para el uso responsable de videojuegos", Anexo 2 con la comparación entre los videojuegos y la vida real.

Desarrollo

Tras distribuir el folleto mencionado, establezca un debate sobre su contenido con preguntas como:

- *¿Qué crees que quiere transmitir el folleto?*
- *¿Qué te ha sugerido a ti?*
- *¿Cuáles son los puntos negativos que mencionan?*
- *¿Qué te parecen, estás de acuerdo o no?*
- *¿Qué cosas positivas encuentras en los videojuegos?*
- *¿Qué cosas negativas crees que tienen?*
- *¿Crees que exagerada la actitud hacia los videojuegos que alertan del riesgo?*

¿QUÉ OPINAS DE LOS VIDEOJUEGOS?

Actividad para reflexionar sobre los contenidos de los videojuegos

Objetivos:

- profundizar en las ventajas e inconvenientes de los videojuegos
- analizar los posibles riesgos,
- favorecer una actitud crítica en general.

Material: Encuesta para menores (Anexo 1).

Desarrollo

Distribuya entre los menores la encuesta para menores (Anexo 1). Deberán cumplimentarla en solitario. Tras recoger los resultados, establezca un debate con ellos sobre las respuestas obtenidas y análisis de las mismas.

REALIZACIÓN DE UN VIDEOJUEGO

Actividad para favorecer la creatividad y el trabajo en grupo

Objetivos:

- desarrollar la imaginación
- favorecer el trabajo en grupo.

Desarrollo

Reparta al grupo las distintas tareas para la elaboración de un videojuego: guión, personajes, descripción del entorno, etc.

Tras su elaboración, debatir sobre la actividad: ¿les ha gustado el trabajo en grupo? ¿Es divertida la tarea de creación? ¿Por qué han elegido esa historia?

Analicemos videojuegos (1)

Para profundizar en determinadas imágenes

Las actividades desarrollan una primera parte de análisis donde se pretende que el alumno no juzgue los contenidos sobre los que se están trabajando, sino que se implique en la observación rigurosa de la realidad que se presenta. Una segunda parte de actividades propone que el alumno tome una posición y ofrezca una opinión elaborada a partir de los hechos observados. Para construirla, se apoyará además en la dinámica del debate en grupo

Material: Anexo 3

Desarrollo

1. Lee las instrucciones para jugar y la descripción del argumento de "State of emergency". Subraya las palabras que consideres violentas.
2. Indica las frases que describen situaciones violentas.
3. Basándote en los datos anteriores, redacta sin emitir ninguna opinión, las ideas en las que está basado el videojuego.
4. Cita los colores que crees que más se emplearán en este videojuego e indica por qué los incluyes.
5. Dibuja con línea sencilla alguna de las pantallas de este videojuego basándote en la descripción.
6. Indica qué formas y colores se emplean para indicar: disparos, golpes, incendios, heridas.
7. Las formas con que se realizan las pantallas de los videojuegos son muy realistas. Los fabricantes de consolas rivalizan por ofrecer a los jugadores tecnologías más avanzadas donde la sensación de realidad sea más fuerte ¿por qué crees que el realismo es un factor tan importante?
8. ¿Qué sensaciones visuales crees que se desprenden de los colores rojos, las líneas quebradas, la rapidez con que se desarrolla la sucesión de acciones del juego o los efectos intermitentes sobre las pantallas? ¿Qué estados de ánimo crees que producen en el jugador?
9. Lee tus respuestas de las actividades anteriores. En grupos de 4 , intercambiaros las soluciones que habéis encontrado individualmente. Realizad un coloquio para presentar al resto del grupo 3 ó 4 ideas sobre las emociones que creéis que el jugador de "State of Emergency" desarrolla durante el juego.
10. En base a las presentaciones del resto de los compañeros de la actividad anterior, volveros a reunir en grupos de 4 para debatir y sacar 2 ó 3 conclusiones sobre qué manera de enfrentar los problemas y forma de vida propone "State of emergency".
11. Presentación al gran grupo de las conclusiones anteriores. Debate de opinión.

Analizamos videojuegos (2)

Para profundizar en determinadas imágenes

Las actividades desarrollan una primera parte de análisis donde se pretende que el alumno no juzgue los contenidos sobre los que se están trabajando, sino que se implique en la observación rigurosa de la realidad que se presenta. Una segunda parte de actividades propone que el alumno tome una posición y ofrezca una opinión elaborada a partir de los hechos observados. Para construirla, se apoyará además en la dinámica del debate en grupo

Material: Anexo 4

Actividades:

1. Observa las 4 pantallas que se ofrecen sobre el juego "Global Operations". Describe los elementos que observas en ellos de la forma más sencilla, sin entrar en la acción que representan.
2. Describe el uso de los colores: qué tonos se emplean, qué saturaciones de cada uno, dónde se encuentran los elementos de contraste y dónde las armonías.
3. Observa las líneas de la composición de las pantallas: ¿qué forma tiene el marco de todas las pantallas?, dibuja el centro a partir de sus diagonales, ¿con qué parte de la acción coincide este punto? Traza las líneas fundamentales que se observan: la dirección de la escopeta, las líneas de la mirilla, las posiciones de los focos de luz ¿a dónde están todas ellas señalando?
4. Describe la acción representada en estas pantallas.
5. Lee tus respuestas de las actividades anteriores e intenta relacionar el uso del color, la línea y la composición con la acción que representa la pantalla.
6. En grupos de 4 , intercambiaros las respuestas de las actividades anteriores. Ponedos en el papel del diseñador del videojuego e intentar deducir qué pretende comunicar al jugador al resolver así las pantallas, ¿dónde se centra la atención del jugador? ¿a dónde se le dirige la acción? ¿qué está colocado en ese punto de atención? ¿qué representan las líneas con las que se señala a la víctima? ¿qué induce por tanto la fuerza visual y compositiva de estas pantallas a hacer sin reflexionarlo?
7. Una vez puestas en común las soluciones de la actividad anterior por parte de todos los grupos de la clase, se propone un debate de opinión del gran grupo.

Analicemos videojuegos (3)

Para profundizar en determinadas imágenes

Las actividades desarrollan una primera parte de análisis donde se pretende que el alumno no juzgue los contenidos sobre los que se están trabajando, sino que se implique en la observación rigurosa de la realidad que se presenta. Una segunda parte de actividades propone que el alumno tome una posición y ofrezca una opinión elaborada a partir de los hechos observados. Para construirla, se apoyará además en la dinámica del debate en grupo

Material: Anexo 5

Desarrollo

1. Observa las diversas pantallas que se ofrecen sobre varios juegos. Describe los elementos que observas en ellos de la forma más sencilla, sin entrar en la acción que representan.
2. En cada uno de ellos se encuentran muy diferenciados los elementos que constituyen las figuras de los que configuran los fondos. En cada pantalla, define cómo son los colores, líneas y formas para las figuras y para los fondos. ¿Observas grandes diferencias de tratamiento de una parte a otra?
3. Señala en cada pantalla dónde se encuentran los colores primarios y los secundarios. Asimismo señala dónde se emplean los terciarios y los cuaternarios. Comprueba que los primarios y secundarios se emplean muy saturados.
4. Observa en cada una de estas pantallas el empleo de los brazos y manos y de las piernas y pies de las figuras. Selecciona solamente las figuras que están realizando la acción principal de la pantalla. Marca con una flecha el sentido del movimiento con que están utilizadas visualmente.
5. Describe la acción representada en estas pantallas.
6. Lee detenidamente las respuestas anteriores. Intenta deducir qué lectura hará nuestro ojo de las figuras, colores y composición aquí representadas. Observa el recurso de la figura sobre el fondo, el diseñador ha utilizado un fuerte contraste ¿para qué? Los colores primarios y secundarios muy saturados llaman mucho nuestra atención, según están colocados ¿cómo moveremos nuestra mirada en la pantalla? Las flechas que indican los brazos y piernas de las acciones principales, ¿contra qué apuntan?
7. En grupos de 4, poned en común las respuestas anteriores. Proponed 4 ó 5 conclusiones. (Cómo se ha utilizado el contraste para aumentar la legibilidad de la acción principal sobre un fondo "aparentemente normal"; cómo el color nos centra y dirige en el desarrollo de la acción tal y como lo propone el juego, no como lo decide el jugador; cómo la dirección marcada por el movimiento nos incita a la acción-agresión)
8. Una vez puesto en común con el resto del grupo las soluciones de cada grupo de trabajo, debate de opinión sobre cómo con los elementos visuales de un videojuego se puede dirigir la acción del jugador hacia la violencia.

Analizamos videojuegos (4)

Para profundizar en determinadas imágenes

Las actividades desarrollan una primera parte de análisis donde se pretende que el alumno no juzgue los contenidos sobre los que se están trabajando, sino que se implique en la observación rigurosa de la realidad que se presenta. Una segunda parte de actividades propone que el alumno tome una posición y ofrezca una opinión elaborada a partir de los hechos observados. Para construirla, se apoyará además en la dinámica del debate en grupo

Material: Anexo 6

Actividades:

1. Observa las diversas pantallas que aparecen en esta ficha. Distingue en cuáles aparecen dos figuras desarrollando la acción y en cuáles sólo una. ¿Cuál es el papel del jugador en las primeras al accionar el teclado? Y en las segundas, ¿quién hace el papel de la segunda figura de la acción?
2. Observa las pantallas 4, 5 y 8. Describe la relación de los tamaños entre la figura que avanza hacia la pantalla y el arma, ¿puedes ver la mano que sujeta el arma que apunta? ¿de quién imaginas que es la mano que la sujeta?
3. ¿Qué sensación produce desde estas pantallas el observar una figura que aumenta su tamaño y se dirige hacia el jugador? ¿Qué ocurre si el jugador no actúa? ¿Qué dirección está indicando el arma que empuña? ¿Existe en la pantalla otra imagen que presente una alternativa a esta acción? ¿Cuál es entonces la única acción posible que puede realizar el jugador?
4. Observa los marcadores de colores de las pantallas 2, 3 y 6 ¿dónde están colocados?, ¿dificultan la visión de la acción del juego?, ¿de qué colores son?, ¿para qué sirven?
6. Observa el marcador numérico de las pantallas 2 y 3, los colores en que están diseñados, ¿por qué crees que han sido elegidos?, ¿sabes para qué sirve este marcador de números?, ¿cómo va variando a lo largo del juego?, ¿qué sensación te produce cuando es tu marcador el que aumenta?
7. Lee tus respuestas de las dos preguntas anteriores, ¿a qué te animan los marcadores de los videojuegos?
8. Lee la descripción sobre los videojuegos "gore" al principio de la ficha y observa después las pantallas. ¿Has jugado alguna vez a este tipo de juegos? ¿Puedes describir las sensaciones relacionadas con el miedo que has sentido al jugar con ellos?

Analizamos videojuegos (5)

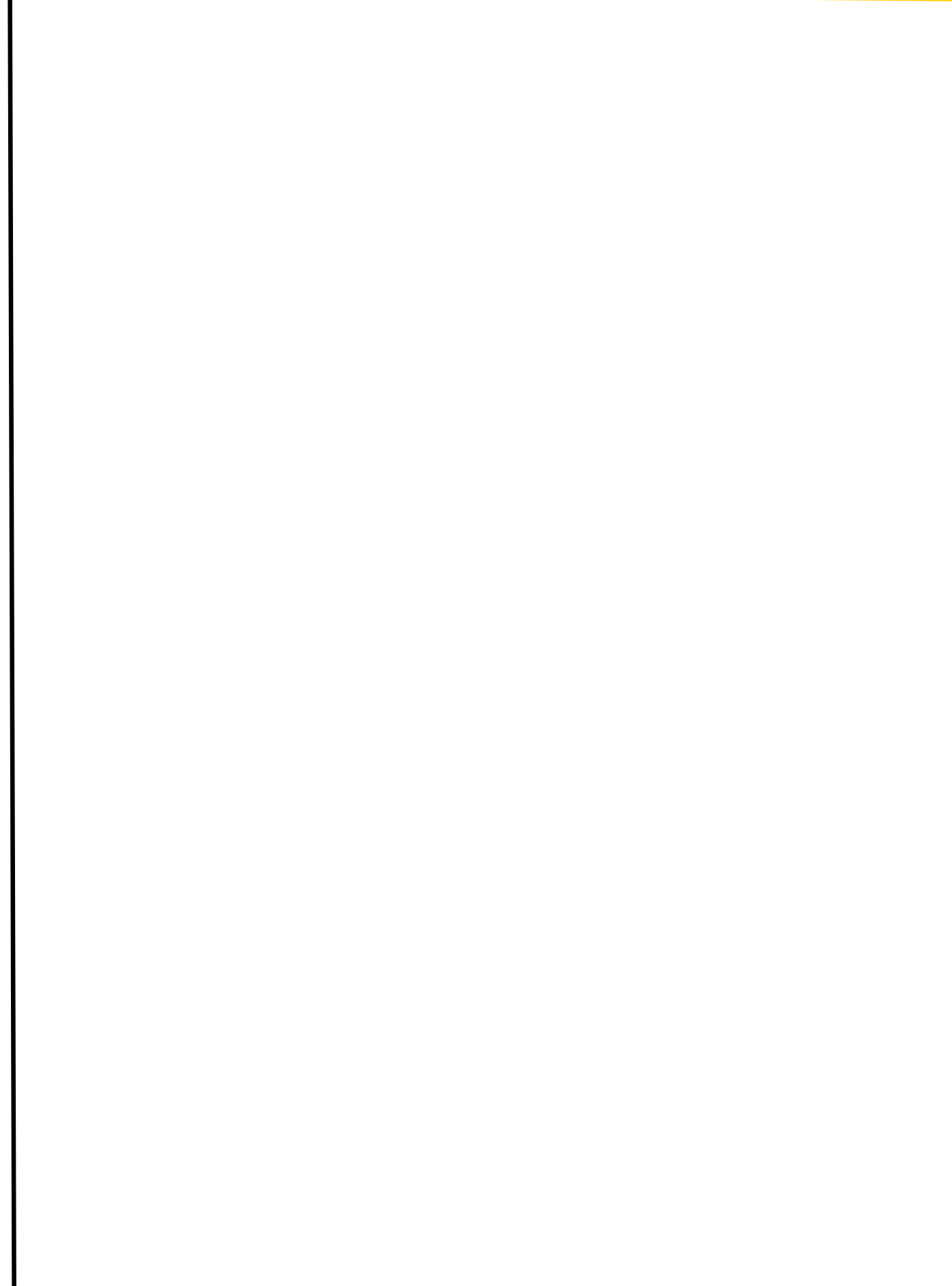
Para profundizar en determinadas imágenes

Las actividades desarrollan una primera parte de análisis donde se pretende que el alumno no juzgue los contenidos sobre los que se están trabajando, sino que se implique en la observación rigurosa de la realidad que se presenta. Una segunda parte de actividades propone que el alumno tome una posición y ofrezca una opinión elaborada a partir de los hechos observados. Para construirla, se apoyará además en la dinámica del debate en grupo

Material: Anexo 7

Desarrollo

1. Observa las pantallas de los juegos de esta ficha, ¿puedes indicar los temas a que se juega en ellos? Normalmente la acción que transcurre en ellos ¿a qué ritmo sucede?
2. Durante la dinámica del juego, la relación de teclas que se deben pulsar ¿exige cierta velocidad en los movimientos? Al jugar con ellos, ¿puede el jugador reflexionar sobre sus acciones?
3. Observa las pantallas 5 y 6 ¿por qué piensas que estos juegos se incluyen en la categoría denominada "dispara y olvida"?
4. Mientras juegas con ellos, las sensaciones que experimentas ¿giran en torno a tu posición el juego o sobre las consecuencias de tus actos? ¿lamentas las figuras que dejas fuera de combate? ¿eres capaz al final de la partida de recordar el número de disparos realizados? ¿te asusta la sangre que brota de un rival herido?
5. Observa la pantalla 3. Describe los marcadores, ¿dónde están colocados?, ¿qué forma tienen?, ¿con qué colores han sido realizados?, ¿se lee con facilidad la información que aparece?
6. ¿Puedes describir el modo en que se van modificando los marcadores a lo largo del juego? Observa el que aparece de forma intermitente "300 Credits", ¿puedes decir cuándo aparece? Si figura de manera intermitente, al hacerlo ¿lo recibes como un premio? ¿Qué te están premiando?
7. Si la vida real transcurriese de la misma manera que en estos videojuegos ¿qué sensaciones experimentarías?



Actividades Pedagógicas

Actividades
para madres y
padres



Folleto de Amnistía Internacional Para Madres y Padres

Recomendaciones de A.I. para un
consumo responsable en los
videojuegos

Objetivos: profundizar en las ventajas e inconvenientes de los videojuegos, analizar los posibles riesgos, favorecer una actitud crítica en general.

Material: Folleto para educadores sobre "consejos de Amnistía Internacional para el uso responsable de videojuegos". Anexo 2 con la comparación entre los videojuegos y la vida real.

Desarrollo

Tras distribuir el folleto mencionado, establezca un debate sobre su contenido partiendo de cuestiones como:

- *¿Qué cree que quiere transmitir el folleto?*
- *¿Conocía alguna de las informaciones que contiene?*
- *¿Cuáles son los puntos negativos que mencionan?*
- *¿Qué le parecen, está de acuerdo o no?*
- *¿Qué cosas positivas encuentra en los videojuegos?*
- *¿Qué cosas negativas cree que tienen?*
- *¿Cree que exagerada la actitud hacia los videojuegos que alertan del riesgo?*
- *¿Conocía los datos mencionados en "la vida real"?*
- *¿Cree adecuado para los menores los contenidos de algunos de los videojuegos del mercado?*

Encuesta para Madres y Padres

Analizar posibles riesgos del uso
de videojuegos

Objetivos: profundizar en las ventajas e inconvenientes de los videojuegos, analizar los posibles riesgos, favorecer una actitud crítica en general.

Material: Encuesta para madres y padres (Anexo 8)

Desarrollo

Tras distribuir la encuesta, cada persona la rellenará en solitario.

Posteriormente se analizarán las respuestas, tanto de forma individual como los resultados globales, estableciendo un debate sobre los resultados.

Se sugiere el envío de los resultados o copia de los mismos al grupo de Amnistía Internacional que ha proporcionado este documento.

Anexo 1.

Encuesta sobre videojuegos para niñas, niños y jóvenes

Amnistía Internacional, preocupada por el contenido violento que inunda medios como la televisión y los videojuegos, ha elaborado este cuestionario con el fin de conocer vuestra opinión sobre este tema.

Te rogamos que dediques unos minutos a rellenarlo, tu opinión nos puede ser muy útil para nuestro trabajo. Muchas gracias.

Edad años Sexo: Chico Chica

Estudios que estás cursando Curso

Centro de estudios

Localidad

1. En tu tiempo libre, ¿cuántas horas sueles dedicar a cada una de estas actividades?

1 hora semanal Menos de 1 hora/día De 1 a 2 horas/día Más de 2 horas/día

Deporte

Lectura

Videojuegos

Amigos

Televisión

Otros (por favor, especifica)

2. Marca del 0 (nada) al 10 (muchísimo) cuánto te gusta jugar con videojuegos

3. Si te gustan los videojuegos ¿qué tipo prefieres?

De cartas

De lucha

Simuladores

Habilidad

Estrategia

Deportivos

Rol

De guerra

Arcade, aventuras

4. ¿Cuál es tu videojuego favorito?

.....
• ¿Por qué?
.....
.....

• ¿Cómo conociste el juego?

En la tienda

Por un amigo

Por Internet

En una revista

Por la televisión

Otros (especifica)

Anexo 1 (continuación)

Encuesta sobre videojuegos para menores y jóvenes

5. ¿Qué es lo que más te atrae de los videojuegos en general?

- El diseño gráfico
- El argumento
- Que me permita desarrollar habilidades
- Que tenga muchos niveles que pueda ir alcanzando
- Que pueda jugar con amigos
- Que pueda jugar solo
- Que tengan mucha fantasía
- Que tengan mucha sangre
- Otras características (por favor, especifica)
- _____
- _____
- _____

6. Si tuvieras que hacer un argumento de videojuego ¿sobre qué te gustaría que fuera?

.....
.....

7. ¿Por qué?

.....
.....

Anexo 2

Cuadro comparativo entre los videojuegos y la vida real

Muchas de los contenidos que transmiten los videojuegos existen en la vida real. Sepamos qué hay detrás de algunos de ellos. ¡Que no nos den gato por "ratón"!

Los textos de la columna izquierda pertenecen a los folletos oficiales de algunos videojuegos. En la columna de la derecha la realidad... (no virtual).

<p>➤ "Si has capturado y encarcelado al Señor del Territorio tienes la oportunidad de torturarlo [...] Hay distintas torturas [...]"</p> <p>➤ "El Señor del Territorio sólo puede sufrir una tortura, por lo que tienes que hacer click con el botón izquierdo del ratón para seleccionar la tortura. Posteriormente escucharás con placer los agónicos gritos de sufrimiento del Señor [...]"</p> <p>Guardián de la Mazmorra</p>	<p><i>"Los métodos de tortura incluyen: estirarte el cuerpo sobre una escalera, colgarte de las muñecas, aplicarte descargas eléctricas, arrancarte las uñas, echarte ácido en los pies, introducirte una botella rota por el ano, darte latigazos durante un periodo prolongado... Todos hemos experimentado o hemos presenciado esos terribles métodos de tortura. Hay algunos que tardan años en recuperarse de sus efectos, pero a otros les quedan secuelas permanentes".</i></p> <p>Carta sacada a escondidas de una prisión de Siria en enero del 2000.</p>
<p>"a estas arpías vestidas de cuero les encanta el dolor. Adoran los gritos de los torturados y también les gusta experimentar ellas mismas un poco de dolor. Créeme, un par de turnos empleados en la cámara de la tortura puede hacer maravillas en la tasa de felicidad de una dama..."</p> <p>Guardián de la Mazmorra 2</p>	<p><i>La violencia en el hogar y la comunidad. Sabira Khan se casó en Pakistán a los 16 años con un hombre que le doblaba la edad. Su esposo le prohibió ver a su familia, pero ella, embarazada de 3 meses lo intentó. Su esposo y la madre de éste la rociaron con queroseno y le prendieron fuego. Sufrió quemaduras en el 60% de su cuerpo. Los estados son responsables de proteger a las personas, no sólo frente a la tortura y los malos tratos de sus propios agentes sino también por individuos particulares. En este caso se encuentra también la mutilación genital femenina que sufren miles de niñas y mujeres a diario.</i></p>
<p>"Action Man: destruir a X" recomienda su uso para niños mayores de 3 años. Después de describirlo indica como aspecto positivo del mismo, la posibilidad de "utilizar un completo arsenal de destrucción".</p>	<p><i>Algunos de los instrumentos de tortura con los que se comercia parecen casi medievales: cadenas, grilletes, esposas o látigos. Sin embargo en los últimos años se ha producido una notable expansión de la tecnología de electrochoque. "Las personas que fabrican este tipo de arma (porra de electrochoque) no la prueban en su propio cuerpo y no saben el dolor que causa. La fabrican para que otra gente sufra, y lo hacen sencillamente para ganar dinero". Testimonio de un hombre detenido y torturado en Zaire en 1991.</i></p>
<p>En la Cámara de Tortura puedes disfrutar mostrando a las criaturas rebeldes y héroes lo equivocado de su conducta. Las criaturas colocadas en la Cámara de Tortura es probable que se arrepientan, o en todo caso que revelen algo valioso o mueran, La cantidad de tiempo que tardes en persuadir a una criatura enemiga depende del tipo de criatura."</p> <p>"Puedes prolongar la agonía de tus prisioneros y mantenerlos vivos [...] aumentando a su vez tu diversión y la de la dama como mirones [...]"</p> <p>Guardián de la Mazmorra 2</p>	<p><i>Tortura legal: la pena judicial de castigo corporal. Estos castigos los imponen los tribunales como sanción penal. Son llevados a cabo por funcionarios del Estado, en ocasiones en público. Entre estos castigos se encuentran la amputación de miembros, el marcado a fuego y diversas formas de flagelación. Algunos estados defienden que se trata de una "sanción legítima". Pero para que una sanción sea realmente legítima debe estar ajustada a las normas no sólo nacionales sino también de derecho internacional.</i></p>

Anexo 2 (continuación)

Cuadro comparativo entre los videojuegos y la vida real

Título del artículo interior

<p>Como ser un eficaz asesino:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "Conoce tu vehículo [...] aprende su aceleración [...] y no habrá nadie que pueda escaparse de tu parachoques". 2. "Rechaza imitadores [...] u coche es lo único que necesitas para acabar con los viandantes [...]". <p>"Sé creativo [...] la sangre fácil siempre agrada, pero un asesino con clase busca la forma más imaginativa de atropellar a alguien, no te conformes con pasarles por encima"</p> <p>Carmaggedon</p>	<p><i>Los niños también son explotados como combatientes tanto por las fuerzas armadas como por los grupos armados de oposición. En la actualidad más de 300.000 niños son utilizados como soldados en conflictos en más de 30 países. Muchos de ellos son secuestrados y obligados a unirse a la lucha mediante tortura, tratos brutales e intimidación, incluidas amenazas contra ellos y sus familias.</i></p> <p><i>En el norte de Uganda, el Ejército de Resistencia del Señor ha secuestrado a miles de niños y niñas y los ha obligado a combatir contra el ejército ugandés. Mientras permanecen en poder del grupo armado son sometidos a un régimen violento. Poco después de capturarlos, los comandantes del Ejército de Resistencia les obligan a participar en asesinatos de otros niños, al parecer para quebrar su resistencia, destruir los tabúes en torno a matar e implicarlos en actos criminales. Las niñas secuestradas son utilizadas como "esclavas sexuales". Los que logran escapar deben enfrentarse a una terrible lucha para reconstruir sus destrozadas vidas. Las consecuencias médicas y sociales son especialmente devastadoras para las niñas, pues casi todas ellas sufren enfermedades de transmisión sexual.</i></p>
<p>Videojuego "Grand Theft auto 2", distribuido por Proein y desarrollado por la empresa Take 2, habla de los "encarguitos que nos asignan nuestros jefes: robar coches, transportar drogas o, peor aún, disparar a alguien... Muy educativo no parece pero controversias aparte "Grand Theft auto 2" resulta ser un juego muy divertido..."</p>	<p><i>Los niños tienen derecho a contar con una protección especial frente a la tortura y a los malos tratos. Su juventud e in-experiencia les hace especialmente vulnerable.</i></p> <p><i>En muchos casos los niños sufren malos tratos porque el sistema judicial no tiene en cuenta sus necesidades. En otros, los niños parecen convertirse en blanco específico de los ataques a causa de su edad o de su situación de dependencia. Algunos niños son torturados para coaccionar o castigar a sus padres. Los niños de la calle son considerados "desechables" y los que están bajo custodia constituyen una presa fácil para los abusos.</i></p>
<p>"¿Eres un dictador?. Entonces Trópico te interesa. Deberás, sobre todo, mantener a raya cualquier foco de disidencia o potestad entre sus súbditos. De lo contrario rozarán cabezas, incluida la tuya... Un cuartel de policía secreta y medidas como la ley marcial pueden ayudarte a cortar por lo sano las intenciones revolucionarias de tus ciudadanos."</p>	<p><i>La ley no deja lugar a dudas: la tortura está terminantemente prohibida en toda circunstancia. Sin embargo, las mismas personas encargadas de hacer cumplir la ley son con frecuencia quienes la burlan. Algunos gobiernos utilizan la tortura como parte de su estrategia para mantenerse en el poder. Muchos otros hacen grandes discursos sobre los derechos humanos, pero con su retórica ocultan una profunda ausencia de voluntad política de hacer rendir cuentas a los torturadores. En todo el mundo, los individuos que infligen torturas lo hacen con total impunidad. La impunidad, más que cualquier otro factor, transmite el mensaje de que la tortura, aunque sea ilegal, será tolerada. La impunidad es uno de los principales factores que permiten que siga existiendo la tortura, y socava los sistemas establecidos a lo largo de los años para proteger a las personas frente a esta práctica. Si los torturadores no comparecen ante la justicia, otras personas creerán que la tortura puede infligirse impunemente, e impedirá que las víctimas y sus familiares establezcan la verdad y reciban justicia.</i></p>

Anexo 3

State of Emergency

Distribuidor: Proein

Productor: Take 2

Versión para Playstation 2

Así se juega paso a paso:

1. Cada uno de los escenarios está repleto de armas que pueden ser utilizadas en cualquier momento contra nuestros rivales.
2. El juego dispone de un modo con el que se destruye todo lo que se encuentra a nuestro paso, se denomina modo "Caos".
3. El programa no penaliza por el hecho de matar a nuestro paso a víctimas civiles, de modo que se puede disparar a discreción sin que existan limitaciones de ningún tipo.
4. En caso de que alguno de los muertos producidos pertenezcan a alguna pandilla de las que habitan la ciudad, los miembros de la banda nos perseguirán hasta consumir la venganza.
5. Podemos huir de una paliza segura presionando un botón de escape que aparecerá en pantalla.
6. Cuando hagamos caer a un enemigo, podemos golpearle hasta destrozarle. Podremos observarlo por la sangre que brota de su cuerpo.
7. Cuanto mayor sea el número de muertos producidos en un enfrentamiento, mayor será la cantidad de medicinas que consigamos para recuperar nuestra salud.
8. Podemos cambiar la apariencia física de nuestro personaje, aunque la misión del juego es la misma siempre.

Argumento del juego:

En una ciudad metropolitana, la represión de los más poderosos produce la rebelión de los habitantes contra la que se declara el estado de emergencia. Ante ella, la población se hecha a la calle invadiéndola, destruyéndola y robando lo que puede. Edificios incendiados, saqueadores que luchan por su propia supervivencia, gente que corre despavorida, forman el decorado de una ciudad donde se siembran los cócteles molotov, y las palizas se encuentran en cada esquina. Para defenderte puedes emplear tus puños, aunque lo que crea lesiones irreversibles son las armas que encontraremos a nuestro paso, robándolas o sencillamente recogiendo del suelo.

Anexo 4

Global Operations

Distribuidor: Proein

Productor: Take 2

Versión para Playstation 2



Argumento: eres un francotirador armado frente a un museo abierto un día de diario. Tienes que entrar y abatir el máximo número de visitantes evitando que la policía especializada te capture a la salida.

Anexo 5

Sled Storm

Productor: EA Sports



“En ocasiones tendrás que dejar la prudencia al volante y pasar a una carrera más desenfundada para destruir a tu paso indicadores y barreras que marquen el curso de la carrera, ya que de esta forma se sumarán puntos a tu marcador.”

Virtua Fighter 4

Productor: Sega



“Elige un personaje dale un nombre y enséñale a luchar dándole una paliza detrás de otra. La idea es que al someterlo constantemente a tus movimientos, el ordenador aprenderá los aspectos más sutiles de tu estilo de lucha personal e intentará imitarte. Tu objetivo final es crear un guerrero experimentado que pueda enfrentarse luego a otros oponentes controlados por el ordenador. Tu única opción durante una pelea auténtica es sentarte a mirar, pero el orgullo de ver que tu protegido virtual consigue una victoria será inmenso.”

Red Card

Productor: Midway



“¿Estás ya harto de simulaciones de fútbol aburridísimas? ¿Te cansaste de que te echen del terreno de juego por entrarle inocentemente a un rival? Imagínate un partido de fútbol con entradas de juzgado de guardia y potentísimos tiros a meta. ¿Te molaría sacar de centro haciendo una tizereta? En RedCard no sólo es posible, sino que te lo recomendamos.”

Anexo 6

Los juegos gore

Reciben este título genérico los videojuegos que emplean recursos clásicos del miedo y la acción del pánico para jugar. Son habituales en este género los que emplean ambientes de muertos que atacan a vivos, estética de los zombies o los más conocidos Drácula o Frankenstein. Los decorados emplean tonos oscuros, donde apenas hay luz ya que transcurren entre tumbas o en parajes subterráneos. Sin embargo, el desarrollo del género proyecta el miedo a lo desconocido y amplía la gama de juegos de esta categoría a todos aquellos en que el pánico es el motor de la acción. Sangre y destrucción de todo elemento potencialmente agresivo (que son todos durante el videojuego) se convierten en diana de tu escopeta o puño destructor. También se califican dentro de esta categoría los más sangrientos.

Pantalla 1:



Texto 1:

Iron and Blood

Productor: Take One

“Una madre medieval que empuña una espada quiere ver tu cabeza en un palo. . . Una maquina blindada asesina, te golpearía gustosa la cabeza con su maza. . . Un feroz diablo, si por el fuera, clavaría sus colmillos en tu cadáver carbonizado. . . De cualquier manera, te enfrentas con la eternidad en el filo de una hoja oxidada.”



Anexo 6 (continuación)

Pantallas 4 y 5: **Soldier of fortune**



Pantalla 6:

Thrill Kill



Pantalla 7:

Evil mast



Pantalla 8: **Kingpin**



Anexo 7: algunos de los videojuegos más vendidos

Pantalla 1 y 2: Mortal Kombat



Pantalla 3: Carmageddon



Carmageddon es un clásico en los videojuegos, se trata de un rally que transcurre por la ciudad con la peculiaridad de que se incrementa la puntuación de aquellos conductores que más transeuntes atropellen. El juego ofrece bonus de regalo cuando el destrozo realizado a la víctima queda "estampado" de forma artística en el parabrisas del coche que se conduce, o cuanto más indefensa sea ésta, por ejemplo puntúa más el atropello de una anciana que el de un joven, o el de una mujer embarazada que una chica, o los niños más que los adultos. Durante el transcurso del videojuego, puedes verte en serias dificultades para continuar conduciendo por la cantidad de sangre que se acumula en tu parabrisas. Los comandos con los que puedes intervenir en la pantalla te permiten preparar a tu coche de forma más agresiva para salir airoso del rally más salvaje y violento del mercado: cuchillas laterales, pinchos en el parachoques, y todo tipo de recursos para sembrar de muerte y puntos tu carrera.

Anexo 7: algunos de los videojuegos más vendidos (continuación)



Pantalla 4: **Blade**

Blade y Mortal Kombat son también sagas de juegos, con versiones sucesivas en el mercado. En ambos casos se trata de juegos de lucha, según el esquema de los gladiadores, donde incluso puedes enseñar a jugar a tu propio estilo al luchador que elijas. Los contextos en los que se desencadena la lucha son siempre "góticos", mazmorras, circos, y quedan jalonados de restos humanos producidos por la acción. No existe ningún límite en la pelea: estampar la cabeza al adversario de un puñetazo y salpicar de sangre toda la pantalla, segarle las extremidades a hachazos, machacarle a golpes una vez ha caído: cuantos más golpes certeros, más puntos, y cuanto más destructivos, más fuerza se acumula.

Pantalla 5 y 6:

Resident Evil: Verónica X



La saga de Resident Evil está presente en el mercado de los videojuegos desde el principio, con notables éxitos de ventas. Entre el gore y el arcade, estos juegos proponen la fórmula del "dispara y olvida" para superar las dificultades sucesivas que se presentan y también como forma de acumular puntos y recuperar "vida" para el propio jugador.

Anexo 8

Encuesta para madres y padres

Amnistía Internacional, preocupada por el contenido violento que inunda medios como la televisión y los videojuegos, ha elaborado este cuestionario con el fin de conocer vuestra opinión sobre este tema.

Te rogamos que dediques unos minutos a rellenarlo, tu opinión nos puede ser muy útil para nuestro trabajo. Muchas gracias.

Edad años Sexo: Hombre Mujer

Localidad

1. ¿Juega tu hijo o hija con videojuegos?
Sí No

En caso negativo no respondas el resto de las preguntas excepto la número 10.

2. ¿Conoces el videojuego favorito de tu hijo o hija?
Sí No

3. ¿Has jugado alguna vez con él/ella?
Sí No

4. ¿Cuánto tiempo dedica a jugar?
1 hora a la semana
Menos de 1 hora diaria
1 a 2 horas diarias
Más de 2 horas diarias

5. ¿Es un juego individual o para jugar con otros jugadores?
Individual Jugar con otros jugadores

6. ¿Compras videojuegos a tu hij@?
Sí No

7. ¿Cómo los eliges?

Los elige mi hij@
Me informo por revistas especializadas
Pregunto a los amigos
Los que más me parecen más atractivos en la tienda
Otros (especifica, por favor).....
Sí No

Anexo 8

Encuesta para madres y padres

8. ¿Tienes en cuenta si los contenidos son adecuados?

Sí

No especialmente

9. Existe un Código de Autorregulación para los fabricantes con el compromiso de que conste la edad recomendada y otros descriptores en la carátula del videojuego, ¿Sabías de su existencia?

Sí

No

10. ¿Crees necesario que las madres y padres tengamos en cuenta los contenidos a la hora de comprar un videojuego?

Sí

No

**Amnistía
Internacional
Sección española**

Equipo de Educación en Derechos
Humanos
c/ Fernando VI, 8 1º izda.
28004 Madrid

91 310 12 77
Equipo.educación@es.amnesty.org

www.es.amnesty.org

**Si deseas recibir más información
sobre Amnistía Internacional y sus
materiales pedagógicos ponte en
contacto con el Equipo de Educación
en Derechos Humanos del
Secretariado Estatal**

Amnistía Internacional es la unión de miles de personas que se niegan a ver la violencia y la injusticia como algo inevitable y ajeno. Desde hace más de cuarenta años sumamos esfuerzos en todo el mundo para denuncia las violaciones de los derechos humanos , ayudar a quienes lo defienden y rescatar del infierno a los que sufren.

La educación en derechos humanos se considera una parte importante e intrínseca de la lucha contra las violaciones de los derechos humanos. Gracias por ayudarnos.



**Amnistía
Internacional**