

MARTÍN DEL POZO, Marta, Ana GARCÍA-VALCÁRCEL MUÑOZ-REPISO y Verónica BASILOTTA GÓMEZ-PABLOS. **Participación educativa en el desarrollo de serious games sobre bullying y uso seguro de Internet: Caminando se hace el camino**

Los serious games son videojuegos que pueden ser creados con finalidad educativa, siendo fundamental la presencia de profesionales de la educación en su desarrollo. Se presenta en este artículo la participación que por parte de un grupo de profesionales de la educación se está llevando a cabo en el proyecto "eConfidence: Confidence in behaviour changes through serious games" (ref. 732420), financiado por la Unión Europea mediante el programa Horizon 2020 y en el que participan grupos de investigación y empresas. Con este proyecto se busca comprobar una metodología de desarrollo de serious games para promover el cambio de comportamiento en el usuario, probándolo específicamente con el desarrollo de dos serious games, uno sobre uso seguro de Internet y otro sobre bullying, dirigidos a adolescentes. Para su desarrollo, los educadores participan en varias fases, como la revisión de literatura sobre los contenidos de los juegos, definición de métricas educativas o aplicación de prueba piloto en centros escolares. En el texto se presenta un marco teórico sobre ambos constructos (bullying y uso seguro de Internet) y sobre videojuegos y serious games en educación. Posteriormente, se indican los objetivos, las cuestiones metodológicas, los procesos que se están llevando a cabo, los instrumentos, y los participantes y fuentes de información utilizados. Finalmente, se señalan algunos de los resultados generados hasta el momento y conclusiones a las que se ha llegado en base a la situación actual del proyecto, todo ello desde el punto de vista educativo.