

---

# **VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN**

**PROYECTO PRESENTADO POR LA  
MEDIATEKA BBK DE AZKUNA ZENTROA  
AL PREMIO BIBLIOTECA PÚBLICA Y  
COMPROMISO SOCIAL 2015**

---



## **1. NOMBRE DEL PROYECTO**

Videojuegos y educación

## **2. DESCRIPCIÓN BREVE DEL PROYECTO**

Desde 2010 la Mediateka BBK de Azkuna Zentroa desarrolla, en el marco del Festival Internacional del Videojuego Independiente AzPlay (anteriormente HoPlay), el Proyecto "Videojuegos y educación". Esta acción, en la que ya han participado más de 800 alumnos, ha centrado su actividad para 2015 en el acercamiento y empoderamiento de la cultura del videojuego entre la población con diversidad funcional de Bilbao y su área metropolitana, teniendo como principal objetivo acercar, hacer accesibles y apostar por el videojuego como herramienta pedagógica y salida laboral para el colectivo mencionado.

## **3. DIAGNÓSTIC PREVIA Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

A pesar que el videojuego cumple a día de hoy un papel muy importante como instrumento didáctico y se está convirtiendo en una realidad en el día a día de los centros escolares, se ha detectado una carencia de este recurso educativo en las aulas de educación especial. Del mismo modo, están quedando al margen muchos grupos y colectivos de personas que por diferentes motivos han quedado excluidos de la educación reglada. Las Bibliotecas tienen la oportunidad de convertirse en transmisores de la cultura del videojuego, abordando este aspecto con responsabilidad y compromiso.

## **4. OBJETIVOS DEL PROYECTO**

La puesta en marcha y desarrollo de este proyecto tiene como principales objetivos:

- Utilizar el videojuego como herramienta pedagógica tanto para alumnado de primaria, secundaria y FP como para grupos con necesidades especiales.
- Conformar una colección adecuada relacionada con los videojuegos y la educación ofreciendo a las personas usuarias la posibilidad del préstamo a domicilio de la misma.
- Reforzar las relaciones con centros escolares, asociaciones y empresas de desarrollo de videojuegos locales.

## **5. ÁMBITOS O COLECTIVOS A LOS CUALES SE DIRIGE EL PROYECTO**

Los colectivos a los que se dirige el proyecto están en estrecha relación con los objetivos del proyecto:

- personas usuarias de la Mediateka, que pueden disfrutar de la primera colección de bibliografía y videojuegos en préstamo de Bilbao y su área metropolitana,
- centros educativos de Bilbao y su área metropolitana,
- alumnado con necesidades especiales y
- asociaciones y colectivos de personas con diversidad funcional.

## **6. LÍNEAS ESTRATÉGICAS DE ACTUACIÓN**

Las principales líneas estratégicas de actuación de este proyecto son:

- 1) Contribuir a la igualdad de acceso a la información y al conocimiento de toda la ciudadanía independientemente de su condición intelectual, física, sensorial o psíquica.
- 2) Realización de acciones de networking entre las asociaciones e instituciones que trabajan con el sector de la diversidad funcional, las del videojuego y las bibliotecas.
- 3) Sensibilización de la sociedad sobre las potencialidades y limitaciones de las personas respecto a la diversidad funcional por medio de talleres sobre salud y videojuegos.
- 4) Sensibilización de profesionales del videojuego sobre el diseño accesible y la diversidad funcional.
- 5) Divulgación de las oportunidades que ofrece el videojuego como salida laboral.
- 6) Actividades accesibles de la historia del videojuego para personas con diversidad funcional, con formato de taller lúdico en el que se integren todas las posibilidades y oportunidades que se les ofrecen dentro del sector.

## **7. FASES DE DESARROLLO**

### **Fase 1. 2010-2014**

En esta primera fase, el objetivo de las acciones desarrolladas se focalizó en la difusión de las oportunidades del videojuego como salida laboral y como recurso pedagógico teniendo como principal destinatario de los talleres programados a los alumnos de secundaria y bachillerato.

### **Fase 2. 2015**

La experiencia de la primera fase, provocó una reflexión acerca de la situación de la industria del videojuego en relación a las personas con diversidad funcional. Ante las carencias detectadas en este sentido, se decidió programar una serie de acciones destinadas a colectivos con dificultades para la inserción educativa y laboral.

En las actividades programadas han participado más de 200 personas pertenecientes a diversos colectivos y asociaciones (Síndrome de Down, dislexia, autismo), así como a alumnado procedente de aulas de aprendizaje de tareas y aulas ocupacionales.

### **Fase 3. 2016**

Tras el éxito obtenido con los talleres desarrollados en 2015, el objetivo para la próxima edición del programa "Videojuegos y educación" es la incorporación al mismo de personas afectadas por la parálisis cerebral, cuyas condiciones de psicomotricidad obligan a adecuar el proyecto incorporando dispositivos adaptados a sus necesidades.

## **8. PLAN DE COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN**

El programa "Videojuegos y educación" se enmarca en el proyecto AzPlay (Certamen Internacional de Videojuegos Independientes) de Azkuna Zentroa, por lo que el plan de comunicación y difusión es el definido por el Área de comunicación del centro para este proyecto.

## **ACCIONES DE COMUNICACIÓN**

### **IMPRESOS**

- Revista mensual
- Orain (folleto quincenal)
- Folleto específico (flyer)

### **RUEDAS DE PRENSA**

### **SEÑALÉTICA Y EDIFICIO**

- Lona publicitaria en la fachada principal del edificio
- Anuncios en la pantalla gigante del centro (atrio) y en las 11 pantallas interiores
- Vinilos en los principales accesos a las instalaciones

### **MEDIOS DIGITALES PROPIOS**

- Newsletter
- Mailing digital a todos los socios de Azkuna Zentroa
- Web (banner en la página principal de Azkuna Zentroa)
- Redes Sociales (Facebook, Twitter, Youtube y Flickr)
- Reportaje fotográfico profesional (ver Anexo I)
- Video (resumen de 2 minutos sobre la edición de 2015)
- Emisión en streaming de uno de los talleres en el Congreso Internacional JamToday (Barcelona)

### **PUBLICIDAD**

- Pantallas en las estaciones de MetroBilbao
- Cuñas en la Cadena SER
- Programa en directo "Hoy por hoy" de la Cadena SER (27/11/2015)
- Anuncios en los principales diarios locales (El Correo y Deia)
- Portada de la revista "La Ría del Ocio"
- Reportaje a una página en la revista "NOIZ"

El programa cuenta, además, con un plan de comunicación específico consistente en una campaña de difusión de la información a todos los centros escolares de Bilbao y su área metropolitana, así como a las diversas asociaciones relacionadas con el público destinatario de la actividad.

## **9. AGENTES CON LOS QUE SE COLABORA**

### **9.1. Asesoría y coordinación**

El programa cuenta, desde sus inicios, con la asesoría y labores de coordinación de Carlos González Tardón, Doctor en Psicología, Ocio y Desarrollo Humano por el Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto y Licenciado en Psicología por la Universitat de Barcelona. Profesional especializado en la creación de proyectos y políticas socioeducativas en el ámbito del videojuego y la gamificación. Es fundador de la empresa *People&VIDEOGAMES*, que tiene como objetivo ser un nexo de unión entre la industria,

las instituciones y la población, con el fin de conseguir explotar las potencialidades del videojuego y la gamificación, evitando los posibles riesgos que pudieran ocasionar.

Asimismo, el año 2015 se ha contado con la colaboración de Oscar Barda, CEO & Co-Founder de Them Games y Responsable Espace Jeux-Vidéo de la Gaîté Lyrique (París).

## 9.2. **Ámbito educativo y asociativo**

Además de colaborar con red de centros escolares de Bilbao y su área metropolitana, especialmente con sus aulas ocupacionales y de diversidad cognitiva, la Mediateka BBK de Azkuna Zentroa mantiene una estrecha colaboración con los siguientes colectivos

- **Lectura Fácil Euskadi-Irakurketa Erraza.** Asociación que difunde del concepto de la Lectura Fácil y que aspira a la creación de sinergias entre entidades sociales, administraciones y sector privado para conformar una red en el fomento y desarrollo de proyectos Lectura Fácil.
- **APNABI.** Asociación de referencia en Trastorno del Espectro del Autismo materia de autismo en Bizkaia.
- **Asociación para la Promoción Sociolaboral Entremanos.** Tiene como misión, mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad, especialmente con Trastorno del Espectro del Autismo, por medio de la inclusión socio-laboral, ofreciendo una respuesta individualizada.
- **Centro formativo Otxarkoaga. Sección de Aprendizaje de Tareas (SAT).** Trabaja por desarrollar y enriquecer al máximo las capacidades del alumnado, contribuyendo a facilitar el tránsito a una vida adulta de calidad.
- **AprendeTEA.** Asociación de familias de Euskadi unidas por el Trastorno del Espectro del Autismo de sus hijos (Autismo, Trastorno del Espectro del Autismo, Asperger, etc.)
- **ASBIBE.** Centro privado de educación especial que ofrece un ámbito escolar al alumnado con una opción educativa diferente y especializada.

## 10. ACCIONES REALIZADAS HASTA EL MOMENTO

<b>AÑOS</b>	<b>ACCIÓN / TALLER</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>Nº ASISTENTES</b>
<b>2010-2014</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Cómo comprar videojuegos</li> <li>– El videojuego: una salida laboral</li> <li>– Historia del videojuego contada</li> <li>– Mantén tu mente activa</li> <li>– Uso seguro y saludable de los videojuegos</li> </ul>	Difusión de las oportunidades del videojuego como salida laboral y como recurso lúdico-pedagógico	783
<b>2015</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– ¿Qué aprendemos de historia y tecnología jugando con videojuegos?</li> </ul>	Integración en el programa "Videojuegos y educación de personas con diversidad funcional"	282

## 11. RESULTADOS OBTENIDOS

Tras cinco años de recorrido, la valoración de las acciones realizadas en el marco del proyecto "Videojuegos y educación" es altamente positiva.

Desde el punto de vista del profesorado, se valora en los talleres desarrollados el interés por aprender desde un punto de vista crítica, apreciando el videojuego, no sólo como una

herramienta lúdica, sino como un recurso pedagógico. Asimismo se señala la importancia de observar al profesional del videojuego como un nuevo perfil laboral.

Por su parte, al alumnado valora la actividad como una forma de aprender a través de una herramienta atractiva y cercana. Del mismo modo, los talleres les ayudan a descubrir una nueva salida laboral relacionada con una industria cultural emergente.

## **12. ÁMBITOS O ACCIONES A MEJORAR**

A la vista de los resultados obtenidos la Mediateka BBK considera como acciones a mejorar:

- Ampliar el alcance del proyecto a colectivos, tradicionalmente alejados de este tipo de industria cultural, como son las personas mayores, personas afectadas por diferentes deterioros cognitivos como el Alzheimer, mujeres que abandonaron o nunca formaron parte del mundo laboral, personas migrantes, etc.
- Establecer redes de colaboración con empresas emergentes del entorno geográfico más cercano relacionadas con la creación y diseño de videojuegos.
- Iniciar contactos con instituciones de enseñanza superior como la Universidad de Deusto o la Universidad de Mondragón que conscientes de la importancia del videojuego como industria cultural han ampliado su oferta educativa con grados relacionados con el diseño y la creación de videojuegos.
- Potenciar y ampliar la colección de la Mediateka BBK relacionada con el tema ofertando a las personas usuarios el préstamo de bibliografía específica y videojuegos, así como la posibilidad de jugar "in situ" en las instalaciones de la Mediateka.

## **13. ACCIONES PREVISTAS PARA EL PRÓXIMO AÑO**

Siguiendo la línea iniciada en 2015, para 2016 se pretende incorporar al proyecto a personas con diversidad funcional, en concreto, personas afectadas por parálisis cerebral que no tienen acceso directo a dispositivos adecuados adaptados a sus necesidades.

Para ello se ha comenzado a establecer contactos con diferentes asociaciones, como Confederación ASPACE, que agrupa a las principales entidades de Atención a la Parálisis Cerebral de toda España, el Grupo Aita Menni y FEDACE, Federación española de Daño Cerebral, que se agrupan a afectados de daños cerebrales sobrevenidos.

Asimismo se está valorando la adquisición de dispositivos adaptados como joysticks y ordenadores.

## **14. ACCIONES QUE SE PIENSAN EJECUTAR PARA CONSOLIDAR EL PROYECTO**

Además de las acciones explicadas anteriormente, una de las líneas prioritarias de trabajo es la formación del equipo de la Mediateka BBK en el conocimiento y uso de los videojuegos como herramienta educativa y de desarrollo de habilidades cognitivas. En este sentido en noviembre de 2015 algunos miembros del equipo de atención al usuario participaron en el taller sobre videojuegos " *Como concebir un espacio de videojuegos en la Mediateka*" impartido por Oscar Barda, CEO & Co-Founder de Them Games y Responsable Espace Jeux-Vidéo de la Gaîté Lyrique (París)

## **15. PRESUPUESTO**

Para 2016 se cuenta con un presupuesto estimado de 8.000 € que se reparten de la siguiente manera:

- Coordinación del taller ..... 5.000€
- Alquiler de equipos informáticos adaptados ..... 3.000€
  - Teclados de una sola mano
  - Monitores de pantalla táctil
  - Apuntadores y conmutadores
  - Webcams
- TOTAL..... 8.000€