

El Museo Nacional Thyssen-Bornemisza y la Fundación Iberdrola España presentan el videojuego inclusivo *The Dedal Games*

- Esta iniciativa forma parte del programa *Museo Fácil*, creado por el Área de Educación del Museo Thyssen con el apoyo de la Fundación Iberdrola España
- Se trata de un videojuego accesible de carácter inclusivo, con el que se quiere visibilizar y normalizar una realidad diferente y hacerla llegar a todos los públicos
- En él han participado Grupo AMÁS, AMEB, CEIP Marcelo Usera, CRPS Latina, Centros municipales de Mayores del distrito de Puente de Vallecas y Gamera Nest



El vídeo de la presentación de *The Dedal Games* está disponible en este [enlace](#)

El Área de Educación del Museo Nacional Thyssen-Bornemisza presenta su proyecto *The Dedal Games* (Los juegos del dedal), un videojuego accesible de carácter inclusivo, elaborado de manera colectiva con diferentes comunidades, en el que ha colaborado la Fundación Iberdrola España y han participado el CEIP Marcelo Usera, la Asociación Madrileña de Espina Bífida (AMEB), Grupo AMÁS, los Centros Municipales de mayores de Vallecas y el CRPS Latina. Ha contado con el asesoramiento y apoyo de Gamera Nest, que ha trabajado en la coordinación con el Área de Educación y ha sido el responsable de todo el desarrollo técnico.

The Dedal Games se enmarca en *Museo fácil*, el programa de accesibilidad cognitiva de carácter colaborativo creado por el Área de Educación con el apoyo de la Fundación Iberdrola España y Grupo AMÁS y con la participación de diversas entidades en función del proyecto.

Más información e imágenes:
Museo Nacional Thyssen-Bornemisza
Oficina de Prensa:
Paseo del Prado, 8. 28014 Madrid.
Tel. +34 914203944 / +34 913600236.
prensa@museothyssen.org
www.museothyssen.org



THYSSEN-BORNEMISZA
MUSEO NACIONAL



Rufino Ferreras, jefe del Área de Educación, y Fernando García Sánchez, presidente de Fundación Iberdrola España, abrieron esta presentación destacando el papel de la educación como elemento fundamental dentro del mecanismo social. Por su parte, Rufino Ferreras agradeció su participación a todas las fundaciones y asociaciones implicadas en el proyecto, especialmente a la Fundación Iberdrola España, que colabora habitualmente con las líneas de educación y acción social del Área de Educación apoyando programas como *Hecho a medida*, *Dinamo/Alternador* y otros proyectos dentro de *Museo Fácil* como la publicación de *Tejiendo vidas*, *contando cuadros*, una novela gráfica en lectura fácil de Aitor Saraiba, y la guía en lectura fácil del museo. Fernando Sánchez quiso señalar la “delicadeza, cuidado y corazón” que el Área de Educación del museo pone en cada una de sus iniciativas de acción social, con las que la fundación se identifica en su compromiso con la integración y la inclusión, y admiró el enorme esfuerzo realizado estos meses para materializar *The Dedal Games*.



En palabras de Daniel Sánchez Mateos, director de Gammera Nest, *The Dedal Games* “es un videojuego hecho desde la accesibilidad”, en el que los grupos de trabajo de estas asociaciones han decidido “qué pasa en el juego y cómo pasa”. El resultado es un total de cinco historias, cada una relacionada con una obra del museo, que vertebran un relato donde se reflejan los intereses y problemáticas de estas comunidades, como la soledad no deseada, el sufrimiento, los conflictos internos, cómo pedir ayuda, la discriminación y la igualdad. El jugador debe superar retos y atravesar las diferentes obras, haciendo frente a diversas situaciones y obstáculos e interactuando con personajes que hacen de las diferencias un parámetro de normalidad y respeto. La idea generadora del juego es visibilizar y normalizar una realidad diferente y hacerla llegar a todos los públicos.

En su búsqueda de una mayor accesibilidad, el videojuego permite jugar en lectura fácil validada por AMÁS Fácil o comunicación aumentativa, con el apoyo de SAAC's de ARASAAC elaborados por Carmen Piedrola desde el CEIP Marcelo Usera.

Este videojuego es el fruto de un largo período de trabajo entre estas entidades y el museo, el cual permite el ejercicio del derecho a la participación y a la cultura de una forma activa de las diferentes comunidades implicadas en su desarrollo, visibilizando sus voces e intereses. Además, facilita y enriquece el conocimiento de la colección a través de nuevas experiencias y relatos, crea una red de trabajo, permite un acceso a las nuevas tecnologías y es un material de accesibilidad cognitiva atractivo para cualquier lector o visitante.

Un año de retos dentro y fuera de las salas

“La OMS reconoce el arte y la cultura como un elemento básico en la salud y el bienestar de la población. Por tanto, no solo trabajamos en el ejercicio del derecho a la participación y a la cultura, sino también en el bienestar de toda la comunidad generando un modelo de normalidad basado en el respeto a la diversidad, lo que supone una transformación social”. Con estas palabras, Alberto Gamoneda, educador del departamento, remarca la misión del museo como agente educativo y de inclusión que, lejos de frenar durante la pandemia, se ha materializado en numerosas actividades de carácter social durante el curso 2020-2021, resumidas en un [vídeo](#) que fue proyectado en este acto. Para poder atender las necesidades de la comunidad, se han ampliado las posibilidades de trabajo al entorno virtual, por lo que han podido realizarse un total de 220 actividades, tanto presenciales como online.

En el ámbito online, se ha desarrollado *En torno a una mesa. Miradas diversas* (video-encuentros con profesionales del trabajo con diferentes comunidades), *Proyecto Sur*, espacio de arte y encuentro inclusivo y comunitario abierto por participantes y recursos de atención a salud mental de la zona sur de Madrid, así como video-actividades y podcasts.

La actividad presencial se ha mantenido activa fundamentalmente con las tradicionales visitas al museo, pero también con programas como MU_DA (Museo y Danza), ACOGE (Refuerzo del aprendizaje de español como segunda lengua de convivencia para entidades de atención a refugiados y migrantes), D-SEA (Educación afectivo-sexual a través del arte), incluidos dentro de *Hecho a Medida*, y *Dinamo/Alternador*, encuentros de formación y diálogo con profesionales de ámbitos comunitarios y sociosanitarios.

A través de estos programas, aquellas personas que no cuentan con una facilidad de acceso al museo pueden tener mayor visibilidad y contribuir de manera activa en esta red para crear un modelo de transformación social en el que la cultura sea un bien común del que todos podamos formar parte.

Iberdrola, comprometida con la sociedad

Iberdrola, desde su creación, ha estado comprometida con el desarrollo energético, cultural y social de las comunidades en las que está presente. En este sentido, representa un paso más en dicho compromiso, mediante el impulso de iniciativas que contribuyen a mejorar la calidad de vida de las personas. Una de las principales áreas de actuación de la Fundación se centra en el cuidado, mantenimiento y promoción del arte y la cultura. De esta manera, Fundación Iberdrola España colabora con el Área de Educación del museo en su misión con el objetivo de mejorar la accesibilidad a la colección y sus contenidos.