

## **BASES LEGALES**

### **I Concurso Buenas Prácticas Educación y Videojuegos en el aula BWG-INTEF**

<http://aprende.educalab.es>

**#BuenasPracticasBGW**

#### **A) CONVOCATORIA**

FIRA DE BARCELONA y la ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE VIDEOJUEGOS (AEVI) como co-organizadoras del Salón BARCELONA GAMES WORLD (BGW) la feria nacional más importante dedicada al videojuego, en colaboración con el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, a través del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF) y tiendas GAME, convocan la primera edición de su concurso de *Buenas Prácticas de Educación y Videojuegos en el aula*, en el que podrán participar las experiencias llevadas a cabo durante el curso 2016/17 en centros docentes, tanto públicos como privados, del Estado Español.

#### **B) OBJETIVOS DEL CONCURSO**

- Dar a conocer las prácticas educativas relacionadas con el videojuego que se están llevando a cabo en la actualidad, en pleno cambio educativo.
- Evidenciar la importancia del uso del videojuego no sólo como elemento de motivación sino de mejora de la práctica educativa.
- Desarrollar un listado de buenas prácticas e innovación educativa que pueda servir para que el profesorado en general pueda compartir su trabajo y de forma más eficaz y eficiente.
- Mostrar el esfuerzo, la innovación y el empeño de los profesores en su búsqueda del éxito educativo e incentivar las buenas prácticas con un justo reconocimiento.

#### **C) CATEGORÍAS**

A. Centros de Educación Infantil, Primaria, E. Especial y Aulas Específicas de EE.

B. Centros de Educación Secundaria, Formación Profesional, Bachillerato, Centros de Formación de Adultos, Escuelas de Idiomas y Escuelas de Arte.

#### **D) OBJETIVOS DE LAS BUENAS PRÁCTICAS PRESENTADAS**

Los trabajos deberán contemplar algunos de los siguientes aspectos:

1. Creatividad e innovación educativa a partir del uso de videojuegos o la utilización estructural de elementos de este (gamificación, narrativa o toma de decisiones). Se debe demostrar como el videojuego puede ser un excelente vehículo para el aprendizaje de conocimientos, la consecución de hábitos de trabajo así como la implementación de nuevas metodologías en consonancia con los diferentes estilos de aprendizaje y las distintas materias.

2. Fomento del trabajo en equipo, tanto entre los alumnos como la colaboración entre Profesores de distintas materias, Equipos directivos, de Orientación, AMPAS y/o familias. Se ha demostrar que la práctica de videojuegos, de manera didáctica, puede servir para alcanzar objetivos educativos comunes.
3. El valor pedagógico de la cultura del esfuerzo y la excelencia en el trabajo. Es decir, que el uso de la tecnología posibilite el desarrollo intelectual y personal de los alumnos y alumnas
4. La inclusión de todo tipo de alumnado y la mejora de resultados de los estudiantes con necesidades educativas especiales.

## E) PREMIOS

Se proponen los siguientes premios:

**Categoría A:** Centros de educación Infantil, Primaria, EE y Aulas Específicas de EE.

- **PRIMER PREMIO.** Dotación de material digital por valor de 1.000 € para gastar en tiendas GAME.
- **SEGUNDO PREMIO.** Dotación de material digital por valor de 500 € para gastar en tiendas GAME.

**Categoría B:** Centros de ESO, Bachillerato y F.P., Centros de Formación de Adultos, Escuelas de Idiomas y Escuelas de Arte.

- **PRIMER PREMIO.** Dotación de material digital por valor de 1.000 € para gastar en tiendas GAME.
- **SEGUNDO PREMIO.** Dotación de material digital por valor de 500 € para gastar en tiendas GAME.

## F) COMISIÓN DE VALORACIÓN

Estará compuesta por miembros del INTEF y del Comité organizador de BGW, profesionales de la educación de reconocido prestigio y representantes de la comunidad educativa.

## G) FALLO DEL PREMIO, NOTIFICACIÓN Y CONCESIÓN

El fallo del jurado será inapelable. Se comunicará directamente a los ganadores. Se anunciará públicamente el día 6 de octubre de 2017 en el marco del Barcelona Games World y se podrá seguir a través de su página web y las redes sociales. La entrega de los premios tendrá lugar en el transcurso de una de las conferencias, dedicada precisamente a las buenas prácticas educativas.

## H) CESIÓN DE LOS DERECHOS DE EXPLOTACIÓN DE LA OBRA:

La Organización no devolverá las Buenas Prácticas presentadas a concurso por los participantes. En el supuesto de que el trabajo presentado a concurso resulte premiado, los participantes se comprometen a ceder en exclusiva, a INTEF, a FIRA INTERNACIONAL DE BARCELONA y AEVI, los derechos de explotación de las Buenas Prácticas premiadas, por tiempo indefinido y para ámbito internacional. Los mencionados derechos de explotación incluyen la difusión, reproducción y comunicación pública de la obra a través de diferentes plataformas como web, redes sociales, etc.

## I) CAUSAS DE FUERZA MAYOR:

La Organización se reserva el derecho de anular el concurso, cuando concurren causas de fuerza mayor que así lo aconsejen, sin que ello pueda ser objeto de reclamación de clase alguna.

## **J) LEGISLACIÓN, ACEPTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE LAS BASES**

El presente concurso se realizará conforme a la legislación española.

Se podrán presentar aquellos proyectos que, ajustándose a las Bases, se han llevado a cabo en el centro educativo durante el curso 2016-2017. Se informa a los posibles participantes que el simple hecho de participar en la promoción implica la total aceptación de las presentes bases, así como del fallo inapelable del jurado. INTEF, AEVI y FIRA DE BARCELONA se reservan el derecho de interpretar las presentes bases, prorrogar la promoción comunicándolo debidamente, o proceder a la exclusión de cualquiera de los participantes en la presente promoción en el supuesto de detectar cualquier anomalía o abuso en su participación.

## **K) COMPETENCIA Y JURISDICCIÓN**

Para la resolución de cualquier controversia o discrepancia que pudiera surgir en cuanto a la interpretación o aplicación de las presentes bases, tanto FIRA DE BARCELONA y AEVI, como INTEF, y los participantes en la promoción, se someten expresamente a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de Barcelona, con renuncia expresa al fuero que pudiera corresponderle.

---

## **1. PARTICIPANTES**

Podrán participar los Profesores a nivel personal o colectivo, Equipos Directivos, de Orientación y las AMPAS de centros públicos, en las siguientes categorías:

**A. Infantil, Primaria, E. Especial y Aulas Específicas de EE.**

**B. Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional, Centros de Formación de Adultos, Escuelas de Idiomas y Escuelas de Arte.**

No podrán participar en la promoción ni resultar ganadores del concurso, ninguno de los empleados y/o familiares de FIRA DE BARCELONA, de AEVI e INTEF.

## **2. SOLICITUD Y PLAZO DE PRESENTACIÓN**

### **2.1 Inscripción:**

El plazo de entrega de los materiales es desde el 31 de Julio de 2017 hasta la medianoche del 14 de septiembre de 2017.

La inscripción constará de 2 pasos:

2.1.1 // Se debe rellenar un formulario en la web (<http://www.barcelonagamesworld.com/intef>) del evento con la siguiente información:

- **Nombre de la práctica.**
- **Nombre/s profesorado responsable.**
- **Nombre del Centro y Categoría en la que participa.**
- **Email y teléfono de contacto de la persona responsable.**
- **Enlace al vídeo de máximo 5 minutos de duración de la buena práctica.**



2.1.2// Acceder a <https://procomun.educalab.es/es/comunidades/i-concurso-buenas-practicas-educacion-y-videojuegos-en-el-aula-bwg-intef> (en caso de no estar dado de alta, deberás registrarte en esta web) y subir en esta comunidad el documento PDF

## 2.2 Material de presentación:

Se debe presentar:

- Un vídeo de máximo 5 minutos donde se explica el proyecto y se muestra su ejecución.

Este vídeo se puede almacenar en cualquier repositorio online: Youtube, Vimeo, etc. La etiqueta para compartirlo, ya sea por Twitter o por Redes Sociales es **#BuenasPracticasBGW**. Se le añadirá al apartado de **TAGS** cuando se suba el archivo al repositorio.

A la organización sólo se ha de enviar **UN ENLACE** a través del formulario de participación. No se aceptará archivos de vídeo.

- Una síntesis de máximo 2 páginas del trabajo en formato PDF con los puntos clave mencionados más abajo que se subirá a la Comunidad pública del concurso en Procomún: <https://procomun.educalab.es/es/comunidades/i-concurso-buenas-practicas-educacion-y-videojuegos-en-el-aula-bwg-intef>

## 2.3 Protección de datos personales

En cumplimiento de la LOPD 15/99, LSSI 34/2002 y demás disposiciones legales, le informamos que sus datos de carácter personal pasarán a formar parte de un fichero automatizado de carácter personal cuyo Responsable de Fichero es FIRA DE BARCELONA. Autoriza la utilización de los mismos para las comunicaciones, incluyendo las realizadas vía correo electrónico, que FIRA DE BARCELONA realice con fines promocionales o informativos de las actividades que organiza y/o apoya con su logística. Queda igualmente informado de la posibilidad de ejercitar sobre tales datos los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, a cuyo fin deberá dirigirse por carta o e-mail a FIRA DE BARCELONA, DEPARTAMENTO CRM Y SERVICIOS DE MARKETING, Avenida Reina M<sup>a</sup> Cristina s/n, Palacio nº 1 (Barcelona 08004), o [lopd@firabarcelona.com](mailto:lopd@firabarcelona.com). Si usted no desea recibir más información comercial vía e-mail remita un correo a [lopd@firabarcelona.com](mailto:lopd@firabarcelona.com).

Asimismo queda informado que estos datos de carácter personal también pasarán a formar parte de un fichero automatizado de carácter personal cuyo Responsable de Fichero es ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE VIDEOJUEGOS. Autoriza la utilización de los mismos para las comunicaciones, incluyendo las realizadas vía correo electrónico que AEVI realice con fines promocionales o informativos de las actividades que organiza. Queda igualmente informado de la posibilidad de ejercitar sobre tales datos los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, a cuyo fin deberá dirigirse por carta o e-mail a c/ O'Donnell 34, 3º D (Madrid 28009), o [info@aevi.org.es](mailto:info@aevi.org.es). Si usted no desea recibir más información comercial via e-mail remita un correo a [info@aevi.org.es](mailto:info@aevi.org.es).

FIRA DE BARCELONA y AEVI respetarán y cumplirán, en el tratamiento que hagan de la información a que tengan acceso en méritos del presente concurso y en la medida en que sea de aplicación, los preceptos de la Ley orgánica 15/1999, de 13 de diciembre; de Protección de Datos de Carácter Personal, así como el Reglamento que desarrolla la citada Ley, aprobado por Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre y cuanta normativa sea de aplicación.

Concretamente FIRA DE BARCELONA y AEVI adoptarán cuantas medidas de seguridad sean exigibles por la legislación vigente al objeto de garantizar el tratamiento de tales datos acorde con la ley, y en consecuencia evitar la alteración, pérdida y el tratamiento o acceso no autorizado a los mismos.



### 3. CARACTERÍSTICAS DE LOS TRABAJOS

#### TEMA

El tema, materia y metodología son libres. Lo más importante es que la buena práctica promueva el esfuerzo personal, el trabajo en equipo de todos los miembros de la comunidad educativa y la excelencia en el trabajo.

#### APARTADOS O ELEMENTOS MÍNIMOS DEL VÍDEO-PRESENTACIÓN:

1. **Título.** Debe de ser concreto. También se aceptan subtítulos.
2. **Resumen o síntesis.** La parte esencial de la experiencia que se presenta.
3. **Antecedentes.** Contexto del centro, problemas de partida y objetivos.
4. **Metodología.** Explicación de las herramientas teóricas y tecnologías utilizadas para conseguir los objetivos, el tipo de tareas, el perfil del alumnado y la implicación de las familias así como de las instituciones públicas y privadas.
5. **Resultados y conclusión.** Se evaluará esta buena práctica comentando sus beneficios, pros y contras así como las posibles mejoras y las posibilidades de ser utilizadas por otros compañeros.
6. **Síntesis.** Además del vídeo explicativo de la buena práctica, se subirá a la comunidad Comunidad pública del concurso en Procomún: <https://procomun.educalab.es/es/comunidades/i-concurso-buenas-practicas-educacion-y-videojuegos-en-el-aula-bwg-intef> una síntesis de máximo dos páginas y en formato PDF donde quedarán reflejados todos los apartados mencionados.

### 4. CRITERIOS DE VALORACIÓN

- La aportación de la propuesta educativa a la mejora de resultados y la inclusividad.
- La replicabilidad y extrapolación del trabajo a otros ámbitos y otras aulas.
- La innovación, creatividad y contribución a los valores educativos: esfuerzo, fomento de la equidad, trabajo en equipo, excelencia, etc.
- La contribución a valorar la percepción del videojuego como herramienta pedagógica de presente y de futuro.