BBK y el Clúster GAIA lanzan un videojuego gratuito para promover vocaciones industriales y tecnológicas

Ambas entidades aúnan esfuerzos y crean bbk-I4.0, con el que pretenden acercar el mundo industrial y tecnológico a niños/as de 8 a 14 años, que serán los profesionales del mañana en Euskadi

El novedoso juego gamificado les aporta una visión técnica y tecnológica de los procesos industriales, estimulándoles y acercándoles hacia el entorno de la industria 4.0, despertando vocaciones hacia los mismos y trabajando aspectos relacionados con la ecología, la igualdad o la ciberseguridad.

El juego bbk-i4.0, en el que el jugador/a asume el rol de gestor de una fábrica de patinetes, se puede descargar de manera gratuita en AppStore y Play Store en castellano, euskera o inglés.

Los impulsores del juego han organizado un campeonato entre los centros escolares que quieran sumarse a la iniciativa que arrancará el 22 de diciembre.

BBK y el Clúster GAIA lanzan el novedoso videojuego: "bbk-I4.0", dirigido a niños y niñas de entre 8 y 14 años con el objetivo de acercar el mundo industrial y tecnológico a los más jóvenes. El juego gamificado -que puede descargarse ya de forma gratuita en AppStore y Play Store-, (poner el enlace a la web) pretende familiarizar a niños y niñas con los procesos industriales, sus entornos y operativa, con el fin de estimular y generar nuevas vocaciones hacia la Industria 4.0 desde edad temprana.

El juego está pensado para que las niñas y niños gestionen una fábrica de patinetes durante un determinado espacio de tiempo de juego; coordinando adecuadamente, tanto la economía de la fábrica, como otros aspectos relacionados con la ecología, la igualdad de género o las mejoras tecnológicas, en los 4 departamentos que la integran: ciberseguridad, medio ambiente, ingeniería y mecánica.

Así, durante el juego, el/la protagonista debe lidiar con diversos problemas y enfrentarse a múltiples retos como gestionar recursos humanos, invertir en ciberseguridad, o modernizar su fábrica incluyendo conceptos de industria 4.0. Cada cierto tiempo de juego, bbk-I4.0 realiza un balance del funcionamiento de la fábrica.

"Es decir, el juego permite trabajar con niños y niñas de una manera y dinámica sobre diversos contenidos y temáticas simultáneamente: siempre desde un enfoque participativo y con dinámicas gamificadas (retos, ranking, recompensas), que favorecen la asimilación de conceptos de manera motivante", explican los impulsores de bbk-I4.0, que ha sido desarrollado por la compañía vasca experta en gamificación Binary Soul.

Nuevos perfiles profesionales

Con motivo del lanzamiento de bbk-I4.0, Eider Caraciolo, responsable de Infraestructuras Sectoriales de GAIA, subraya que: “Están surgiendo nuevos perfiles profesionales en la industria en clave de digitalización, que deberán ser atendidos en un futuro no muy lejano y este puede ser un buen paso para comenzar a potenciar herramientas como el videojuego bbk-I4.0. Confiamos en que la iniciativa favorezca la generación de nuevas vocaciones hacia perfiles profesionales emergentes vinculados a la nueva era digital, y que estemos aportando nuestro granito de arena a dar respuesta a los retos a los que se enfrenta la industria local”, concluye.

Desde Fundación BBK y el Clúster GAIA animan a docentes, responsables de centros educativos y a progenitores a descargar el juego en sus dispositivos móviles, subrayando que la gamificación aporta beneficios como, entre otros: la mejora de la atención y el tiempo de reacción favorece la alfabetización tecnológica, y fomenta la mentalidad multitarea y el trabajo en equipo.

Cómo participar en la iniciativa: Campeonato entre centros educativos

Con motivo del lanzamiento del juego BBK y GAIA han organizado un campeonato entre los centros educativos que quieran sumarse a la iniciativa que se desarrollará en dos fases:

Fase previa: Arranca el 22 de diciembre y finalizará el 28 de enero. En esta fase de acercamiento e introducción al juego, serán los propios centros (clubs) los encargados de disputar sus propios campeonatos entre los alumnos. El número de jugadores por club no está restringido.

Fase final:

Se convocará desde la organización una competición final entre los 5 centros escolares más activos en utilizar el juego en la fase previa.

La final entre los 5 mejores clubes en la que cada uno de ellos elegirá a sus jugadores, será una competición con los siguientes parámetros:

Mínimo de jugadores = 4, mínimo de partidas = 4.

El equipo con el mejor resultado será el ganador y se organizará un evento con entrega de premio incluido.

¿Qué tiene que hacer un centro para participar?

Deberá elegir a cuantos grupos quiera dentro de un nivel (ej. 6º primaria) y asignarles el “código de club”. Los alumnos de esos grupos que quieran participar, una vez descargada la app, podrán registrarse y con el código hacerse miembros del club para acceder a las competiciones. Cada alumno solo deberá jugar una partida, que dura en torno a una hora, de manera continua o discontinua.

El funcionamiento se puede consultar en: <https://bbk-i40.eus/>

La organización se pone a disposición de los centros para consultar cualquier duda al respecto:
caraciolo@gaia.es

Datos de contacto:

Clúster GAIA Comunicación
943223750

Nota de prensa publicada en: [Bilbao](#)

Categorías: [Telecomunicaciones](#) [Educación](#) [Juegos](#) [País Vasco](#) [Emprendedores](#) [Innovación Tecnológica](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>