



Daniel del Olmo

Education & Videogames

Contact Details

dolmo@xtec.cat
 www.danidelolmo.com
 www.talkingaboutmedia.com

Daniel del Olmo

La aplicación del videojuego dentro del ámbito educativo, así como todas sus posibilidades y repercusiones en nuestra sociedad, se ha convertido en una gratificante labor de investigación. De esta unión nacen interesantes sinergias que conducen a diferentes reflexiones sobre el medio y sobre el sistema educativa. La defensa del juego en general, y el videojuego en particular, como eje inspirador y motivador del "aprender a aprender" no se alejan de la crítica real y objetiva de los riesgos potenciales del uso de este medio en un entorno sin control y conocimiento.

El juego es un magnífico método de aprendizaje, el cual nos da la posibilidad de asimilar conocimientos mediante pulsiones generalmente placenteras. El videojuego, como juego que es, ofrece al jugador multitud de sensaciones únicas que construyen el contexto idóneo para dicho aprendizaje.

"Aprender mediante el uso de los videojuegos no es sólo una tarea estimulante sino que abre el camino hacia nuevos mundos más allá de la realidad."

Objetivos

Investigar sobre el uso del videojuego como herramienta pedagógica más allá de un modo experimental.

Aprender del día a día, de la vida, de cada situación. En definitiva, aprender a vivir.

Seguir aportando ideas para la creación de mundos virtuales jugables.

Virtudes

Creativo

Aprender a mirar las cosas desde el ángulo más controvertido e intentar darle un sentido práctico es sin duda uno de los retos más gratificantes. Si además, dicho reto se convierte en realidad el camino hacia nuevas ideas empieza a abrirse de par en par.

Constante

Una de las premisas del caminante es seguir dando pasos alejando la pesadumbre del esfuerzo del paso anterior. La experiencia se acumula y la suma de éstas provoca que el aprendizaje se una a ese camino incesante. Persistir y aprender de los errores; paso a paso.

Comprometido

El primer compromiso que uno hace con la vida es no fallarle a uno mismo, a sus creencias, a sus pensamientos, a su forma de ser. Y ese compromiso pasar por ser consecuente con el trabajo asumido.

Proactivo

El inconformismo es una rueda de pensamiento que provoca que siempre esté en la búsqueda de retos mayores, de nuevas vías de exploración. El mundo es cambio y en el cambio vivimos. La capacidad de adaptación a dicho cambio marca la diferencia entre el ayer y el ahora.

Aptitudes

Photoshop
 Moodle
 HTML
 Wordpress
 Education
 Conferences
 Videogames

Experience

Feb 2005

Present

Departament Educació Catalunya

Primary & Secondary Teacher

Desarrollando la función de docente en diferentes disciplinas, ya sea en Primaria o Secundaria, especialista en las nuevas tecnologías, en la educación física y en las dificultades de aprendizaje. Psicopedagogo, Maestro de Educación Física, Maestro de Educación Especial y Psicomotricista a partes iguales. Formador de Atención a la Diversidad en el ICE de la URV.

May 2011

Present

ZehnGames

Founder member

Administrador y gestor de contenido. Encargado del Departamento de Investigación vinculado a la Plataforma Web, así como su difusión y vinculación con entidades formativas y/o empresariales.

Jun 2014

Present

Press Button

Founder Member

Desarrollando tareas de corrección y adecuación del contenido de la revista, así como revisión de los textos para ser entregados al Comité Científico. Administrador y gestor de la marca Press Button, así como de las vinculaciones con entidades educativas correspondientes.

Oct 2011

Aug 2014

Mind: Path To Talamus

Concept Game Assistant & Betatester

Aportando ideas para el desarrollo conceptual del juego, así como matizando algunos aspectos jugables y de coherencia entre experiencia y jugador. Asistente en aspectos relacionados con la psicología del personaje principal y su mundo metaficcional. Probador del videojuego en sus versiones de pre-lanzamiento, aportando soluciones a los diferentes errores que surgen durante este proceso.

Sept 2014

Jul 2015

Lletralligada - TIC! TAC! Videojocs!

Colaborador RNE

"El programa dirigido especialmente a padres y madres, aunque también a todos aquellos que participen en la educación de nuestros hijos e hijas. Con la intención de servir como guía útil y práctica para afrontar la dura tarea de educar. Nuestra voluntad es la de afrontar juntos los miedos, las incertidumbres y las preguntas que van surgiendo en las diferentes etapas de la vida de un niño, e intentar hacerlo con la ayuda de expertos, con personas que comparten su experiencia y con buen humor. Un espacio para compartir."

Feb 2012

Sept 2015

Pixel Art - La Vanguardia

Writer

Co-fundador y responsable de contenido digital y videolúdico en dicha columna de opinión. El desarrollo de las nuevas tecnologías en general y la integración del videojuego dentro de la sociedad del consumo suelen ser aquellos temas de los que ofrezco mi particular punto de vista.

Education

Universitat de Lleida (UDL) (2010-2013)

Màster Interuniversitari en Tecnologia Educativa: E-learning i Gestió del Coneixement

Diseñar y desarrollar proyectos de investigación en el ámbito de la Tecnología Educativa. Gestionar proyectos de investigación en el ámbito del aprendizaje virtual. Diseñar y desarrollar proyectos de investigación fundamental y de I+D+I. Realizar el asesoramiento técnico y pedagógico en los proyectos de investigación dentro del ámbito de la investigación educativa.

Univeristat Ramón Llull – Blanquerna (URLI) (2008-2009)

Postgraduado en Especialidad en Psicomotricidad

Proporcionar los recursos necesarios para elaborar y realizar un proyecto psicomotriz en la Educación Especial, así como para asesorar en su desarrollo.

**Universitat Autònoma de Barcelona (UAB)
(2006-2007)****Postgraduado en Especialidad en Educación Especial**

Desarrollar la actividad docente correspondiente a esta área educativa concreta.

**Universitat Oberta de Catalunya (UOC)
(2004-2009)****Licenciado en Psicopedagogia**

Ayudar a evaluar, asesorar y tratar problemáticas de los educandos; para ejercer una orientación educativa y profesional; para asesorar a instituciones, organismos y profesionales del mundo de la educación formal y no formal tanto en el ámbito didáctico como pedagógico; para ofrecer apoyo en metodologías propias en el proceso de enseñanza y aprendizaje, etc.

**Universitat de Lleida (UDL)
(2001-2004)****Magisterio de Educación Primaria Especialidad de Educación Física**

Desarrollar la actividad docente correspondiente a esta área educativa concreta, tanto cognitiva, física y emocionalmente (de 6 a 12 años).

Publicaciones**Letras Pixeladas vol. 1**

En Letras Pixeladas se analizan aspectos como el proceso creativo, la estructura narrativa o los debates ético-morales de los videojuegos. En sus páginas conviven por igual el teatro, la literatura o la tecnología, pero también las libertades, la religión, las diferentes manera de entender el ocio...

Letras Pixeladas vol. 2

¿Puede un videojuego ayudarnos a explorar las profundidades de nuestra psique? ¿Y a enfrentarnos a nuestros propios miedos? ¿Qué mecanismos utilizan algunas industrias del videojuego para legitimar la violencia? ¿Por qué nos atrae el lado siniestro de los personajes ficticios? Son algunas preguntas que nos plantean los autores de Letras Pixeladas 2.

Publicaciones / Conferencias / Presentaciones**2016**

- El videojuego terapéutico: La otra cara del acto videolúdico. **DEUS EX MACHINA: Cuaderno de máquinas y juegos. | Nº0 | Año 2016** Varios. ARSGames. Madrid. 2016, ISSN: 2529-9662

2015

- **Aprendizaje videolúdico, propuestas educativas para el uso de los videojuegos dentro del currículum educativo.** Conferencia dins de les XI Jornades Maria Rúbies de Recerca i Innovació Educatives de la Universitat de Lleida. Novembre 2015

2014

- **Letras Pixeladas vol. 2: Reflexiones a través del videojuego.** Daniel del Olmo, Raúl García, Alejandro Lozano, Adrián Suárez, Alberto Venegas, Arturo Monedero, Luis Oliván. Espai Literari. Barcelona. 2014, ISBN: 978-84-942384-2-0
- Reseña del libro Juegos multijugador: El poder de las redes en el entretenimiento. Portal de Comunicación. Instituto de Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB). Dossiers. Diciembre 2014. ISSN 2014-1475
- **Videojuegos en las aulas: aproximación del uso del videojuego como herramienta pedagógica.** Revista Interdisciplinar de Estudios Videolúdicos. BITyAparte nº 2. Sección Educación. Noviembre 2014.
- **El videojuego como herramienta pedagógica. Conferencia dins de la taula rodona "Els videojocs i la narrativa interactiva. Noves eines per contar."** dins de la XI Setmana de la Comunicació de la Universitat de Lleida. Abril 2014

2013

- Acercamiento al aprendizaje conductual bajo el Mundo 1-1 de Super Mario Bro. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos. LifePlay nº1, Agosto 2013, págs. 85-100, ISSN 2340-5570
- **Letras Pixeladas: El camino de la [h], una forma de entender los videojuegos.** Daniel del Olmo y Raúl García. STAR-T Magazine Books. Barcelona. 2013, ISBN: 978-84-616-3852-9

Aficiones**Lectura**

Vivir vidas infinitas, ser por tiempo un intrépido caballero, un malvado villano, un investigador de imposibles o cualquier de los desdichados y afortunados protagonistas de novelas, poemas, cuentos o demás formatos literarios ha llamado mi atención desde pequeño. Apasionado de la obra

de **Anne Rice**, **Frank Herbert e hijo**, del gran **Terry Pratchet** y del señor **J.R.R. Tolkien**. No obstante, libros como "**El esqueleto de la ballena**" de **David Cirici**, "**Últimas tardes con Teresa**" de **Juan Marsé** y algunos tan específicos como "**El lenguaje videolúdico**" de **Óliver Pérez Latorre** han generado cambios tanto en mi vida personal como profesional. Al fin y al cabo, la lectura no es más que un lugar donde refugiarse para escapar del mundanal ruido.

Videojuegos

Probablemente **Super Mario Bros. (Nintendo, 1985)** ha sido uno de esos títulos que me han acompañado durante toda mi vida. En una época temprana lo jugué alegremente con la única premisa de pasarlo realmente bien. El videojuego ha sido siempre esa afición vinculada al entretenimiento que provocaba más de una discusión familiar. A medida que he ido creciendo dicho título ha generado diferentes situaciones; una por su recurrencia en la diversión y otra por ser motivo de análisis y estudio. Pasar del concepto clásico de jugar a un nuevo estadio de pseudo-investigación sólo se concibe si el entretenimiento pasa a segundo plano de importancia. Reflexionar y aplicar el videojuego más allá del divertirse ha provocado que posiblemente destine más horas a leer e investigar sobre sus posibles divagaciones, usos o concepciones. Sin embargo, Super Mario Bros. sigue ahí como una rémora de mi yo reminiscente de aquella época temprana.

Escritura

Escribir o lo que es lo mismo, plasmar las desordenadas ideas que aparecen de vez en cuando en mi cabeza, funciona a modo de válvula de escape del día a día. Dar forma y formato a historias, reflexiones o pequeñas aproximaciones literarias provoca que por un instante mi mente que en un estado vacuo donde no hay lugar a nada más. Dejar pasar las horas mientras mis dedos se aposentan en un teclado, fijar la mirada en una pantalla que se rellena lentamente de letras, que conforman palabras y que a su vez dan lugar a pequeñas frases, provoca una especie de inexplicable sensación de libertad. Escribiendo uno es libre, no hay barreras, los colores desaparecen y los desiertos no tienen la necesidad de contener arena. La libertad no subyace en el consciente de nuestro pensamiento, no. Lo hace en la parte más oculta de nuestro ser, aquella que nos habla y nos maldice por no ser lo suficiente valientes cuando observamos impasibles como el mundo que nos rodea elige situaciones que no somos capaces de controlar. La escritura, o mejor, el arte de escribir es la máxima expresión de libertad.
