

“Creo que la ‘curación’ más eficaz de la sordera no es la medicina, ni los aparatos mecánicos o electrónicos, sino la comprensión. Pero antes de poder desarrollar la comprensión, hay que crear la conciencia” (Jack Cannon)

Iredia: el Secreto de Atram es un videojuego que hace sentir a los niños la realidad del colectivo de discapacitados auditivos a través del *edutainment* (uso de los juegos para un propósito educativo explícito y no únicamente para divertir). El juego explica aspectos básicos de esta discapacidad a través de una aventura de toques fantásticos de forma que los chavales puedan vivir los problemas a los que se enfrentan a diario otros niños sordos y así comprenderles mejor



El mundo de la sordera está lleno de tópicos que para nada ayudan a la integración de estas personas dentro de la sociedad como miembros de pleno derecho de la misma.

La Idea

Los niños normoyentes no perciben las limitaciones ocasionadas por la sordera por el mero hecho de no padecerla. En cambio, **el 95% de los niños sordos nacen en familias oyentes** cuya lengua natural es la lengua oral y en la actualidad el 90% de las personas sordas se comunican en lengua oral, el 6% en lengua de signos y el 4% en ambas.

Esta reflexión llevó al convencimiento de que es necesario **dar a conocer a los niños la realidad** de los sordos, sensibilizándolos para que sean capaces de ponerse en el lugar del otro tanto a nivel **empático** (sintiendo lo que él puede sentir) como **tecnológico** (conociendo las herramientas que él puede usar y sus limitaciones: lectura de labios, lengua de signos, prótesis auditivas, implantes cocleares y de tronco cerebral, bucles inductivos...).

Y la mejor manera de interesar a un chaval en este tema es hacerlo de una forma lúdica y divertida. Para ello hemos **desarrollado un videojuego** que los acerca al mundo de la sordera ayudándoles a conocer las dificultades a las que se enfrentan en la vida diaria. Esto aumenta sus posibilidades de comprender la discapacidad (auditiva) del otro a la vez que consigue captar su atención.

El Juego

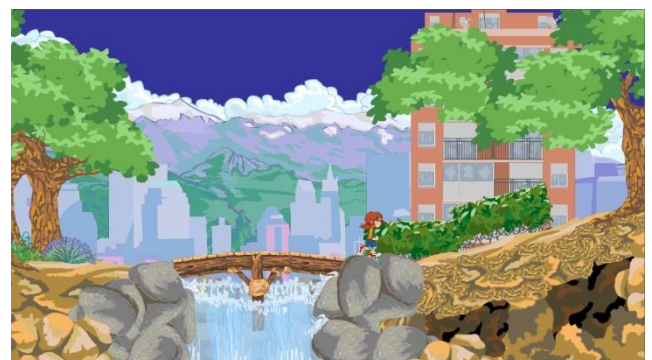
Iredia es un juego 2D que transmite a los niños la idea de que el discapacitado auditivo es un miembro más de la sociedad en la que vive (autónomo y con iguales oportunidades) y ayuda a que **comprendan la realidad de sus compañeros sordos**.

Para ello plantea diversas **situaciones para ayudar a comprender las limitaciones** a las que se enfrentan las personas sordas y hace que el jugador (niños entre 9 y 11 años) se enfrente a ellas encarnándose en el papel de Sara (la protagonista), una niña de esa edad que acaba de tener una hermanita sorda.

La aventura lleva al niño a recuperar la flauta que Sara iba a regalar a su hermana y que el gato Kikarazu se ha llevado a Iredia, un mundo fantástico, del que luego deberá regresar. El viaje permite también a Sara (y al jugador) descubrir las diferentes propiedades del sonido y la audición y como éstas afectan a nuestra forma de comunicarnos.

El juego se organiza en cinco niveles y en cada uno de ellos **el niño ha de enfrentarse a un reto** que ha de superar comprendiendo el funcionamiento del oído o haciendo uso de la lengua de signos, la lectura labial, las ayudas tecnológicas en uso por las personas sordas y otras habilidades de comunicación no verbal.

Cada reto comienza con una **reflexión** y concluye con un **epílogo** o resumen que ayudará a Sara (al jugador) a entender cómo será la vida con su hermanita sorda.





El Proyecto eMeS



Iredia es parte de la iniciativa **El Mundo en Silencio** (eMeS) plataforma promovida y puesta en marcha por el CEIEC (Universidad Francisco de Vitoria) para hacer que los niños comprendan mejor el mundo de la sordera.

eMeS quiere ser un **punto de encuentro** para familiares de sordos, pedagogos y sociedad en general que quieran compartir y aportar sus experiencias, ideas, materiales, tiempo... a la tarea de la sensibilización infantil.

La iniciativa incluye ya otras actividades y materiales de sensibilización, como son el **comic** Iredia y el **material educativo** (programación didáctica, guías del docente, fichas de trabajo). Estos materiales están pensados para su uso en el aula, talleres educativos o en campamentos urbanos.

eMeS cuenta con el patrocinio del **Real Patronato sobre Discapacidad** y el apoyo de **Microsoft** y **profesionales del sector** (pedagogos, educadores y psicólogos infantiles de asociaciones relacionadas con la sordera o con el entorno de los discapacitado auditivos) que han ayudado a dar forma al mensaje que se transmite a través del juego.

Donde conseguirlo

El **videojuego Iredia** se ha desarrollado para PC y para la consola Xbox 360. La versión PC se puede descargar directa y **gratuitamente** de la web www.iredia.es.

La versión Xbox se consigue **de forma libre** a través de la plataforma de Microsoft Xbox LIVE® dentro del bazar Xbox Live Indie Games.

El **comic y el material educativo** están disponibles de forma **gratuita** para su descarga desde www.elmundoensilencio.com.



También se distribuye en colegios y centros juveniles con la participación de Asociaciones de Sordos y aprovechando su implantación a nivel nacional. De esta forma los familiares de discapacitados auditivos y los niños y jóvenes con sordera se conviertan a su vez en sensibilizadores de la sociedad.



Centro de Innovación Experimental del Conocimiento
UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA

El CEIEC (www.ceiec.es) es un centro de investigación de la **Universidad Francisco de Vitoria** (Madrid) creado para hacer innovación tecnológica con acento social.

“Iredia: el Secreto de Atram” es un videojuego para sensibilizar sobre la sordera a niños de 8 a 11 años haciéndoles vivir los problemas a los que se enfrentan a diario los niños sordos.

Patrocinio: Real Patronato sobre Discapacidad, Ministerio de Sanidad.

Distribución: Gratuita para PC. Para Xbox, a través del canal Xbox Live®.

Descarga: www.iredia.es

Contacto: emes@ceiec.es