

Nota de prensa

‘Juega como Chica 2’: qué estudiar para trabajar en videojuegos

- **Que las niñas y jóvenes costarricenses pierdan el miedo a las carreras STEAM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) es el gran objetivo del segundo evento de ‘Juega como Chica’.**
- **Hacen falta mujeres en múltiples áreas: creadoras, desarrolladoras de software, programadoras, probadoras de videojuegos, directoras, productoras, guionistas, diseñadoras gráficas, animadoras, ingenieras de audio...**
- **La cita, segundo de seis eventos en línea, tendrá lugar el próximo jueves 2 de diciembre, a las 4 pm.**

(Costa Rica, 30 noviembre de 2021) La industria de los videojuegos es un sector en alza a nivel mundial. Y Costa Rica no es ninguna excepción. A inicios de año, nuestro país tenía contabilizadas 35 empresas desarrolladoras de videojuegos, generando unos 700 empleos directos (entre videojuegos y animación digital), a los que hay que sumar los aproximadamente 1.000 empleos de las multinacionales instaladas en el país que ofrecen trabajos relacionados con el sector.

¿Cómo pueden formarse aquellas que deseen entrar a formar parte de una industria de futuro? Pueden estudiar múltiples carreras relacionadas con la formación en [STEAM](#) (acrónimo en inglés de Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas).

El segundo evento de ‘Juega como Chica’ mostrará a las niñas y jóvenes costarricenses cómo impulsarse al interior de un mundo en el que se pueden desarrollar profesionalmente.

[En este enlace puedes inscribirte en el evento, a desarrollar el jueves 2 de diciembre, a las 4 pm.](#) Es totalmente gratuito y se podrá seguir a través de las redes sociales de Ticas Poderosas

El sector se basa en cuatro áreas: producción, diseño, programación y arte; pero ya comienza a asomar el de la comunicación con un quinto pilar fundamental. Y es que el mundo de los videojuegos ofrece posibilidades de empleo en puestos como probadores de videojuegos, programación, diseño web, diseño gráfico, expertos en realidad virtual, diseño de monetización, diseño de sonido, traducción, ilustración, guionistas, composición musical, marketing, publicidad, relaciones públicas, community managers, entre otros.

CONTACTO

Ayleen Marín
Técnica de proyectos OEI Costa Rica
prensa.cri@oei.int
(+506) 2100-9126

“A las niñas les encanta la ciencia y la tecnología, de esto no tengo ninguna duda porque en estos nueve años de trabajar con niñas y mujeres jóvenes nos lo han demostrado, nuestras iniciativas se llenan de jóvenes entusiastas, interesadas y con muchas ganas de construir”, comenta Kemly Camacho, gerente general de [Sulá Batsú](#) y profesora universitaria en [Cenfotec](#), una de las ponentes de ‘Juega como Chica 2’.

Camacho considera que el del STEM “es un campo de exclusión y expulsión” para con las mujeres, ya que la cultura profesional es muy masculina “y eso se refleja desde los niveles escolares hasta los centros de investigación, pasando por escuelas, colegios y universidades”.

BRECHA DE GÉNERO EN LA INDUSTRIA

Las cifras dentro de la industria de los videojuegos están muy alejadas de la paridad. Según el Balance de Equilibrio de Género de 20-First, apenas el [16% de puestos ejecutivos en compañías desarrolladoras de videojuegos](#) estaban ocupados por mujeres, en 2020; mientras que en 2021 aproximadamente [el 30% de puestos en desarrollo de videojuegos son para mujeres](#), inciden los datos de Statista, una cifra que ha ido escalando año con año, en 2014 el porcentaje era del 22%.

La iniciativa ‘Juega como Chica’, organizada por Ticas Poderosas, junto a la Embajada de España y la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), pretende impulsar a las niñas y jóvenes costarricenses a romper el [techo de cristal](#) por parte de las mujeres dentro de las organizaciones, para lo que es fundamental la formación en [STEM](#).

“Gracias a ‘Juega Como Chica’, apoyados en la plataforma de [Ticas Poderosas](#), y junto a instituciones como el MEP o la OEI, desde la Embajada de España queremos seguir dando visibilidad a la carencia de mujeres en las carreras científicas, técnicas y de investigación”, apunta la embajadora de España en Costa Rica, Cristina Pérez, quien considera “fundamental” trabajar para impulsar un cambio en esta tendencia, “dado que nuestras sociedades sufren una importante pérdida de competitividad al perder el enfoque y la diversidad femenina en un campo vital para nuestro futuro”.

Pérez explica que, como sociedad, no podemos permitirnos perder la riqueza y la innovación que aportan las mujeres al ámbito STEM, “y por eso animamos a chicas, docentes y familias a inspirar estas vocaciones, teniendo en cuenta que queremos que la tecnología mejore la vida de la gente”.

“La misión de OEI por la que apuesta a la promoción del extraordinario talento femenino que ahora lo emprenden ‘Juega como Chica’ de forma clara y amigable a través del ejercicio lúdico de la tecnología que, con esfuerzo y pasión, desatará la senda juvenil de excelencia profesional. Por lo que ahora, en las carreras de ciencias, tecnología, ingenierías y matemáticas trabajamos fuertemente – en 18 países de Iberoamérica– despertando la atracción y el talento de niñas y jóvenes escolares en estas áreas que son clave del futuro de Costa Rica. Utilizando la ciencia, tecnología, ingenierías y matemáticas tendremos soluciones realistas con visión de género a consecuencia de la mayor participación educativa y cultural de niñas y jóvenes escolares que seguramente harán una sociedad más igualitaria y en desarrollo sostenible entre eslabones del conocimiento femenino. Es la clave del futuro en la

CONTACTO

Ayleen Marín
Técnica de proyectos OEI Costa Rica
prensa.cri@oei.int
(+506) 2100-9126

preferencia por los derechos de las niñas y mujeres en Iberoamérica”, asevera Roberto Cuéllar, representante en Costa Rica de la Organización de Estados Iberoamericanos.

Desde 1985, la OEI (cuya sede central está en Madrid, España), articula el desarrollo científico con la educación y la cultura, como derechos sociales y lo promueve desde la primera edad escolar. Un año antes, el organismo emprendió su primera acción promotora en el campo de la ciencia al convocar a las Olimpiadas Iberoamericanas de Matemáticas con plena participación juvenil. El certamen lleva 35 años de desarrollo existencial entre destacadas personalidades –en aquella época entre tanta juventud– de varios países de la región. “Durante estos años, OEI ha reflejado la pasión por motivar a la niñez y ahora a las niñas y a las jóvenes escolares a la curiosidad infinita de los desafíos y descubrimientos que atiende la ciencia por medio de la indagación”, cuenta Cuellar.

Al segundo evento, y por lo que queda de ‘Juega como Chica’, se ha sumado el Ministerio de Educación Pública (MEP), ahondando en la estrategia de STEM que viene desarrollando desde hace un tiempo. Jóvenes de 19 colegios públicos se sumarán al visionado en directo del jueves, 2 de diciembre.

Los cuatro eventos restantes se desarrollarán entre marzo y junio del próximo año.

NUESTRAS PONENTES

Alexandra Samper-Martínez

- Profesora e investigadora en Game Studies para el [Grupo de Investigación Cultura y Tecnología Lúdica de Tecnocampus](#) (Universidad Pompeu Fabra, en Barcelona, España).
- Actualmente imparte las asignaturas de Emprendimiento e Innovación, Modelos de Negocio y Marketing en el Grado de Diseño y Producción de Videojuegos y en el Doble Grado de Ingeniería Informática y Diseño y Producción de Videojuegos.
- Actualmente lidera un proyecto de incubación de videojuegos para mujeres (cis, trans y no binaries), juntamente con el [Ayuntamiento de Sant Feliu del Llobregat](#) y la Asociación Totes Som Futur.

Kemly Camacho

- Gerente general y fundadora de la [Cooperativa Sulá Batsú](#) y profesora de la [Universidad Cenfotec](#). Es vicepresidente de la Junta Directiva de la [Cámara de Tecnologías de Información y Comunicación \(CAMTIC\)](#).
- Ganadora del ‘Premio Mujer STEM 2020’ a nivel latinoamericano por su promoción de la educación en STEM, organizado por la multinacional alemana SAP.
- Impulsora del programa ‘[TIC-as](#)’ desde 2013, que busca la inclusión de las mujeres, especialmente de zonas rurales, en el área de la tecnología.

Verónica Morera

- Desarrolladora, diseñadora y artista de proyectos innovadores con impacto creativo y funcional.
- UX/UI Designer en [Headless Chicken Games](#).

CONTACTO

Ayleen Marín
Técnica de proyectos OEI Costa Rica
prensa.cri@oei.int
(+506) 2100-9126

- Profesora en la Universidad Veritas.

Sobre la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI)

Bajo el lema “Hacemos que la cooperación suceda”, la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) es, desde 1949, el primer organismo intergubernamental de cooperación Sur-Sur del espacio iberoamericano.

En la actualidad, forman parte del organismo 23 Estados miembros y cuenta con 18 oficinas nacionales, además de su Secretaría General en Madrid. Con más de medio millar de convenios activos junto a entidades públicas, universidades, organizaciones de la sociedad civil, empresas y otros organismos internacionales, la OEI representa una de las mayores redes de cooperación de Iberoamérica. Entre sus resultados, la organización ha contribuido a la drástica reducción del analfabetismo en Iberoamérica, alfabetizando y proporcionando educación básica a cerca de 2,3 millones de jóvenes y adultos, así como formación a más de 100.000 docentes iberoamericanos.

CONTACTO

Ayleen Marín
Técnica de proyectos OEI Costa Rica
prensa.cri@oei.int
(+506) 2100-9126