

# NEWSLETTER N°4, Noviembre 2021

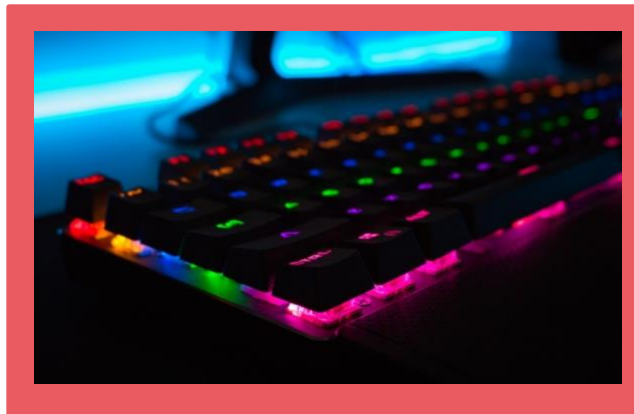
## CONTENIDO DE LA NEWSLETTER

- ✦ **VISIÓN GENERAL DEL WP<sub>3</sub>**
- ✦ **PLAN DE ESTUDIOS Y CONTENIDOS DEL JUEGO**
- ✦ **DISEÑO EDUCATIVO, ARGUMENTO Y NARRATIVA DENTRO DEL JUEGO**
- ✦ **METODOLOGÍA DE DISEÑO DEL JUEGO**

### Visión general del WP<sub>3</sub>

#### Por el coordinador del proyecto

El paquete de trabajo 3 incluye 3 productos para el resultado global, que es el diseño educativo, el guión y la narrativa de INGAME y el contenido global para fomentar las actitudes positivas de los ciudadanos de la UE hacia la inclusión social, la igualdad de género, la participación cívica y el desarrollo de habilidades y competencias interculturales. El desarrollo del Diseño Educativo, el Argumento y la Narrativa de INGAME será dirigido por EAA, mientras que todos los socios contribuirán sustancialmente.



Los storyboard del juego y el esquema del contenido se han completado con éxito y la carga de trabajo se dividió entre los socios. Se utilizaron temas/campos de acción temáticos compuestos por secciones con objetivos de aprendizaje específicos, actividades de aprendizaje, material didáctico relacionado y herramientas basadas en la filosofía de los juegos de puzzle/aventura. El plan de estudios (que esboza el proceso general de aprendizaje del juego) y el contenido (desarrollado dentro de los guiones gráficos) se integrarán en la infraestructura tecnológica (web, visuales, diseños digitales y gráficos) del juego, que DANMAR desarrollará en paralelo con el contenido.

### Plan de estudios y contenidos de INGAME

El desarrollo del contenido debe cumplir con las siguientes normas, abordadas por el Diseño del Currículo y Esquema del Contenido /Templates/ Storyboards /Formats: -

- Adecuación del plan de estudios. Esta norma se refiere a si el contenido del INGAME que se está desarrollando es compatible con los estilos de los alumnos, se incorpora fácilmente a las estructuras existentes y es compatible con las actividades y procedimientos previstos. El aspecto crítico de esta norma es la capacidad del contenido para adaptarse en diversos contextos, culturales, sociales, affordances previstos para el juego.
- Adecuación pedagógica. El componente de adecuación de la instrucción se refiere a la medida en que el contenido que se está desarrollando proporciona el tipo de apoyo necesario para el aprendizaje y el

cumplimiento de los objetivos pedagógicos establecidos en el marco teórico y el plan de estudios.

- Adecuación visual y sonora. Este componente se refiere al aspecto real de los contenidos INGAME en desarrollo. Las áreas de interés incluyen la interconexión de imágenes, animaciones, texto y música, y el tipo y formato de los contenidos que se comunican al usuario.
- Adecuación técnica. Este componente se refiere al contenido real que se ofrece en línea y a cómo se interconecta con las características técnicas del juego.
- Competencias clave que aspiramos a desarrollar a través de INGAME. Este componente se refiere a las competencias clave para la vida y el civismo que los jóvenes desarrollarán jugando a INGAME..

## DISEÑO EDUCATIVO, ARGUMENTO Y NARRATIVA DENTRO DEL JUEGO

El EAA propone las directrices para la Narrativa del INGAME tras la finalización del primer entregable con los objetivos de aprendizaje, la creación de esquemas de contenido basados en los capítulos del juego, determinar el contenido y los instrumentos de evaluación, seleccionar y aplicar las estrategias de instrucción apropiadas, proporcionar un plan general para el desarrollo del contenido y su integración en el INGAME. El contenido del INGAME se integrará finalmente en una plantilla elaborada por los diseñadores pedagógicos y los desarrolladores web..

### **Principales resultados**

1) Hemos identificado ciertos solapamientos, especialmente entre las aportaciones de CSI y OXFAM, lo que se considera positivo, ya que

indica la dirección que debemos seguir. Además, ZB&V ha desarrollado escenarios específicos como base para la discusión de la narrativa del juego.

2) Por ejemplo, hasta qué punto permitimos un enfoque más abierto y exploratorio frente a un escenario muy específico y definido (por ejemplo, patriarcado frente a feminismo por ZB&V) o si decidimos escenarios relacionados con personajes y situaciones de la vida real frente a otros ficticios (por ejemplo, la historia del Yeti sugerida por CSI)..

3) En general, parecen surgir dos grupos distintos (en términos generales): uno centrado en cuestiones de procedimiento/técnicas/pedagógicas (Kaunas, Symplexis, RLA) y otro centrado en cuestiones relacionadas con el contenido, el perfil del alumno y los resultados del aprendizaje (ZB & V, CSI, OXFAM).

## Metodología de diseño de INGAME

El ámbito educativo se refiere a las habilidades y valores sociales y cívicos, junto con los conocimientos asociados que los jugadores deben adquirir durante el juego. (Habilidades necesarias para que los jugadores interactúen con el juego, y habilidades y conocimientos que se adquirirán a través de la interacción y el juego; véanse también los resultados de aprendizaje pertinentes: qué actividades del juego contribuyen a alcanzar los resultados de aprendizaje).

La narrativa y el argumento que se refieren a la historia de fondo del juego - el "mundo" del juego, incluyendo la descripción de los personajes y cómo actúan e interactúan, los escenarios, los campos de acción, los puntos de la trama, los dilemas éticos, la resolución de

los conflictos al final del juego y también el diseño de los problemas del juego. ¿Cuál es la mejor solución que proporcionará el premio final?

El género del juego está relacionado con la categoría de género del juego (puzzle/aventura/juego narrativo en nuestro caso), así como con el personaje o personajes. ¿Cuáles son las motivaciones para la acción y los tipos de acciones que puede emprender el jugador, durante cuánto tiempo y cuál será el resultado?

La experiencia del jugador está relacionada con las emociones que desarrolla durante el juego. ¿Cómo se utilizaría la música o la narración? ¿Habría minimapas o menús y tablas de puntuación? ¿Recibirían retroalimentación en los distintos niveles? ¿Podrían compartir sus resultados con otros jugadores?

### NO OLVIDES SEGUIRNOS:



<https://ingame.erasmus.site/>



<https://www.facebook.com/InGame-project>



[https://www.instagram.com/ingame\\_project](https://www.instagram.com/ingame_project)



<https://twitter.com/IngameProject>

### PROJECT PARTNERS:

