

NEWSLETTER No6

CONTENIDO DE LA NEWSLETTER

 DESARROLLO DEL JUEGO

 <https://dcnet.eu/ingame/202208/>

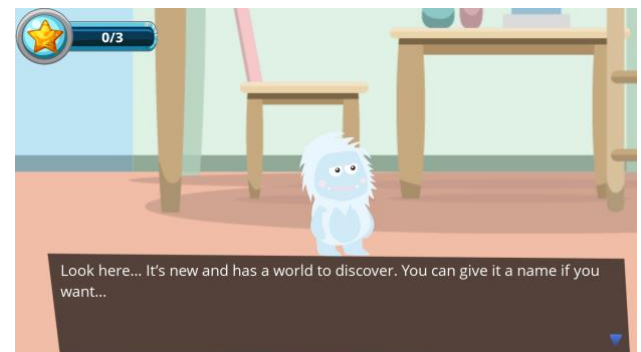
¡EL JUEGO ESTÁ LISTO!

El juego que desarrollamos es un "viaje de madurez" de un joven (humanoide) de una civilización remota del espacio exterior que aterriza en la Tierra y tiene que aprender sobre nuestro planeta, sus habitantes y sus costumbres. El avatar (el jugador) recibe el apoyo y el empujón de un "mentor" (PNJ), es desafiado y cuestionado por "otros" (PNJ), y se le facilita información (PNJ). A lo largo de seis niveles, crece hasta convertirse en un joven adulto. Cada vez son más conscientes de las (inter)acciones humanas, de lo que funciona en la sociedad y de lo que no, y de cuáles son las consecuencias de todo ello para el planeta. En total, el juego consta de 6 niveles.



Nivel 1 - el avatar (jugador) tiene que descubrir / aprender sobre (la diferencia entre) sexo y género (identidad de género, igualdad de género, normas de género, roles de género, discriminación de género, etc.). Se encontrará con sus primeros humanos y sus historias de experiencia. Hay tres temas (superpuestos) en este nivel: 1. Género y sexo, 2. Identidad de género

y roles de género; género (en) igualdad, y 3. Normas de género y exclusión (discriminación)..



Nivel 2 - educación (igualdad y equidad). La educación (en casa y en la escuela) desempeña un papel importante en el conocimiento (del mundo) y el desarrollo del "yo" (es decir, la identidad, la autoestima), pero también de los antecedentes de un individuo (es decir, socioeconómicos, culturales). También tenemos que entender que la "igualdad de oportunidades" no es tan igual como creemos. Esto es válido para la sociedad en general, pero también para la educación en particular. El jugador tiene que descubrir/aprender (la diferencia entre) "igualdad" y "equidad", cómo los antecedentes culturales y socioeconómicos, las tendencias y los discursos políticos y sociales (y los prejuicios) conforman todo el proceso educativo y la autopercepción hasta encontrar un lugar en la sociedad y en el mercado laboral. El jugador debe desarrollar la empatía (con otros alumnos (jóvenes)) y una mayor comprensión del derecho a una buena educación para todos.

Nivel 3 - inclusión social. Queremos que el jugador tome conciencia de que la exclusión social (incluida la estigmatización, los estereotipos, la discriminación, el racismo) puede producirse en diferentes espacios: en el mercado laboral, en la participación en las comunidades, en las políticas públicas y en las instituciones (de servicios), en las normas y derechos legales, en las normas y prácticas (comunitarias) informales y en las capacidades humanas (básicas) para tratar con los "otros". El jugador experimentará un momento de exclusión y tendrá que descubrir y aprender a darle la vuelta hacia la inclusión (social) eligiendo soluciones que la promuevan y/o descubriendo

"por las malas" cómo fallamos a veces a la hora de ofrecer apoyo. Al final, un mayor sentido de la "equidad" y la justicia, pero también de la empatía y la compasión por los demás, conducirá al éxito de la inclusión.

Nivel 4: la vida en la ciudad. Queremos que el jugador tome conciencia de las políticas y visiones (o de la falta de visión) de los gobiernos y municipios en lo que respecta al desarrollo de la ciudad ahora y en un futuro (lejano).

Crear conciencia de las (posibles) iniciativas vecinales/ciudadanas que promueven la cohesión y la sostenibilidad, y de los recursos potenciales de los barrios mixtos y diversos. Pero también concienciar sobre la discriminación (por ejemplo, barrios de inmigrantes) y las personas que viven en ellos. Conciencia de la "renovación" de barrios antiguos (a menudo de renta baja) que favorece la "gentrificación" y perjudica a los hogares de renta más baja. Por último, una visión de las ciudades del futuro: más ecológicas, sociales, autosuficientes y sostenibles.

Nivel 5 - medio ambiente/cambio climático. Queremos que el jugador tome conciencia de una serie de cuestiones relacionadas con el medio ambiente, tanto urbano como mundial, y de que - en cierto modo- van de la mano. Contaminación del agua (urbana, agrícola, industrial), y sus consecuencias para la higiene y la salud (humanos, plantas, animales) y la vida oceánica. La contaminación atmosférica (urbana, agrícola, industrial, transporte, etc.) y sus consecuencias en la atmósfera (emisiones de dióxido de carbono y otros gases de "efecto invernadero") y, por tanto, el calentamiento global.

Nivel 6 - (resolver) problemas y crisis mundiales - compromiso cívico y participación ciudadana. El jugador es ahora consciente de los problemas sociales y medioambientales más importantes y ya ha demostrado que él (y otros) pueden aportar soluciones a nivel local y regional. Ahora se trata de adquirir un poco más de conocimiento para afrontar los problemas globales y hacer frente de forma activa (y colectiva) a cualquier abuso. En este último nivel, el jugador tomará conciencia de

las posibles acciones como ciudadano participante y responsable.

DON'T FORGET TO FOLLOW US:



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



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



https://www.instagram.com/ingame_project



<https://twitter.com/IngameProject>

PROJECT PARTNERS:

