

Guiones de diez ODS para su desarrollo tecnológico



ODSERVA

20/06/2024
V1.0

CONTENIDO

INTRODUCCION	3
ODS 1: Poner fin a la pobreza en todas sus formas en todo el mundo	4
Meta más votada.....	4
Propuesta de gamificación.....	4
Reto	4
ODS 2: Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible	5
Meta más votada.....	5
Propuesta de gamificación.....	5
Reto	5
ODS 3: Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades	7
Meta más votada.....	7
Propuesta de gamificación.....	7
Reto	8
ODS 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todas y todos	8
Metas más votada.....	8
Propuesta de gamificación.....	9
ODS 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas	11
Meta más votada.....	11
Propuesta de gamificación.....	11
Reto	11
ODS 6: Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todas las personas	12
Meta más votada.....	12
Propuesta de gamificación.....	12
Reto	13
ODS 7: Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna para todas las personas	13
Meta más votada.....	14

Propuesta de gamificación.....	14
Reto	14
ODS 8: Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todas y todos	17
Meta más votada.....	17
Propuesta de gamificación.....	17
Reto	17
ODS 9: Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación	22
Meta más votada.....	22
Propuesta de gamificación.....	22
Reto	22
ODS 10: Reducir la desigualdad en y entre los países	23
Meta más votada.....	23
Propuesta de gamificación.....	23
Reto	24
CONCLUSION	26

INTRODUCCION

En el marco de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) representan un llamado global a la acción para erradicar la pobreza, proteger el planeta y asegurar la prosperidad para todos. La integración de estos objetivos en el desarrollo de videojuegos en realidad virtual y para dispositivos móviles ofrece una innovadora y divertida herramienta educativa y de sensibilización. A continuación, se presenta un informe de los primeros 10 guiones basados en los ODS, diseñados para crear y desarrollar videojuegos virtuales y móviles.

El objetivo principal de estos guiones es acercar y fomentar la comprensión y el compromiso con los ODS a través de experiencias interactivas y envolventes. Cada guion se centra en uno de los 17 ODS, abordando los desafíos específicos y las soluciones propuestas por la ONU.

Los guiones fueron desarrollados a través de un proceso colaborativo que involucró a un grupo de estudiantes de varias universidades de España y de diversos cursos. Para lo cual realizamos cuatro sesiones, las cuales llamamos “sesiones de co-creación”. De manera virtual nos reuníamos con los/las estudiantes que participaron como voluntarios y voluntarias en este grupo, también estábamos allí, el grupo de desarrolladores por parte de la Universidad Politécnica de Cartagena (UPTC) y en el ámbito social y pedagógico, los técnicos por parte de la plataforma del voluntariado de España (PVE).

3

La metodología utilizada para trabajar con los/las estudiantes cada uno de los ODS, se basó en una sensibilización inicial sobre como los ODS pueden y están presentes en nuestras vidas y de qué manera nos pueden afectar a cada uno en nuestros círculos sociales y familiares.

Posterior a esto y con una previa selección de 6 ODS por sesión, buscábamos de este, las 3 metas más representativa para ponerlas a votación por los voluntarios y voluntarias y así elegir la meta en la que se centrarían la lluvia de ideas para el videojuego.

Con todas estas ideas aportadas por los/las estudiantes y las mecánicas factibles ofrecidas por los desarrolladores, estos primeros 10 guiones ofrecen una visión integral de los desafíos y oportunidades relacionados con los ODS, utilizando la tecnología de realidad virtual y los dispositivos móviles para acercar, educar y empoderar a los/las jugadores/as. La combinación de entretenimiento y educación permite una mayor sensibilización y comprensión de los ODS, alentando a los usuarios a actuar de manera positiva en sus comunidades y más allá. La implementación de estos guiones puede contribuir significativamente a la difusión y el logro de los ODS a nivel global.

A continuación, veremos la recopilación de los primeros 10 guiones.

ODS 1: Poner fin a la pobreza en todas sus formas en todo el mundo

Meta más votada

Para 2030, erradicar la pobreza extrema para todas las personas en el mundo, actualmente medida por un ingreso por persona inferior a 1,25 dólares al día.

Propuesta de gamificación

Escenario: exterior.

“El 7% de la población mundial del planeta ODSIAN está afectado por la pobreza extrema, y cada año que pasa, ese porcentaje va creciendo a medida.

La pobreza tiene muchas dimensiones, pero entre sus causas se encuentran el desempleo, la exclusión social y la alta vulnerabilidad de ciertas poblaciones ante desastres, enfermedades y otros fenómenos que les impiden ser productivas.

Por eso, necesitamos tu ayuda. Necesitamos erradicar la pobreza extrema y ahuyentar a MIASMA, que se hace más fuerte a medida que la pobreza crece. ayúdanos a hacer una buena gestión de los recursos disponibles y darles una oportunidad a estos ODSIANs.”

Reto

4

Existen una serie de recursos disponibles para los/las Odsians que se encuentran en la situación de pobreza absoluta. Esos recursos se encuentran en un área vallado, y tienes que sacarlos de ahí para llevarlos a la zona donde están los/las Odsians

Tenemos que hacerlo antes de que el tiempo llegue a su fin, porque de lo contrario, el Miasma echará a perder esos recursos.

Mecánica: Existen muchos recursos dentro de esa parcela vallada, como son:

- Alimentos
- Ropa
- Medicamentos
- Agua

Para poder sacarlos, el usuario recurrirá a una mecánica gachapón, para que, mediante un gancho, atrape esos recursos y los saque fuera del vallado, donde aguarda la población ODSIANs en situación extrema de pobreza.

Si lo hacemos a tiempo (límite 2:00) habremos completado exitosamente la tarea:

“¡Enhorabuena, lo has conseguido! Mediante tu participación has conseguido reducir la pobreza extrema entre la población ODSIANs, buen trabajo.

De lo contrario, aparecerá un mensaje de error:

“Vaya. No has sido capaz de completar el desafío a tiempo. Inténtalo de nuevo, erradicar la pobreza extrema en ODSIAN depende de ti”

Disclaimer: el número de recursos, el número de Odsian y el tiempo para hacer la prueba quedan a calibración de los desarrolladores.



ODS 2: Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible

5

Meta más votada

Prácticas agrícolas resilientes sostenibles que aumenten la productividad y la producción, contribuyan al mantenimiento de los ecosistemas, fortalezcan la capacidad de adaptación al cambio climático, los fenómenos meteorológicos extremos, las sequías, las inundaciones y otros desastres, y mejoren progresivamente la calidad del suelo y la tierra.

Propuesta de gamificación

Escenario: Huerto al aire libre, descuidado y en mal estado.

En el planeta Odsia, los habitantes enfrentan una crisis alimentaria debido a la contaminación de sus recursos hídricos y la falta de cultivos en buen estado, por una entidad maligna llamada Miasma. El/la jugador/a debe restaurar la pureza del agua, cultivar un huerto, y distribuir equitativamente las cosechas para asegurar que toda la población Odsians tenga acceso a alimentos saludables y nutritivos.

Reto

El/la jugador/a tendrá que purificar o filtrar el agua, sembrar, abonar y recoger la cosecha, para luego repartirla entre todos los habitantes del planeta de una manera equitativa.

Para esto tendrá que cumplir con varios retos y evitar a los Odsian contaminados que no quieren que este lo logre.

ODSIAN NARRADOR:

**"¡La agricultura sostenible puede darnos más comida para el año 2050!
¡Tus acciones en el juego ayudan a lograrlo!"**

1. Purificación del Agua

ODSIAN NARRADOR:

"El 80% de las aguas del mundo están sucias. ¡Ayuda a purificar el agua para que crezcan plantas sanas!"

El/la jugador/a tiene que encontrar 3 pociones azules que esta escondidas por todo el huerto, debe recolectarlas en un tiempo limitado y sin equivocarse de coger las de color rojo, ya que estas solo dañaran más el agua. Una vez recogidas las 3 pociones, se habilitará el filtro que va a poder ser activado por el/la jugador/a, esta acción hará que la nieva negra (Miasma) que esta sobre el agua desaparezca y el agua se limpie.

Mecánica: El/la jugador/a usa controladores o gestos para "caminar" por un entorno virtual, seleccionando y recogiendo pociones.

2. Cultivo del Huerto

Siembra, Abono y Riego:

El/la jugador/a deberá seleccionar semillas y arrastrarlas al huerto. Regar con agua purificada, cuidando de no tirar o perder mucha agua, para hacer un uso responsable de ella.

ODSIAN NARRADOR:

"¡Los abonos naturales mejoran la salud del suelo! ¡Abona tus plantas para obtener mejores rendimientos!"

El/la jugador/a debe seleccionar el tipo de abono y verterlo sobre las plantas, una vez este abono toque las plantas se verá cómo la nube negra desaparece de encima del huerto.

3. Recolección y Distribución

Cosecha:

ODSIAN NARRADOR:

"¡Asegúrate de distribuir tus cosechas de manera equitativa! ¡Todos los/las Odsians necesitan acceso a alimentos nutritivos!"

El/la jugador/a pasar a tocando las plantas para recoger la cosecha, y esta a su vez se repartirá entre los oscilan según las necesidades que aparezcan sobre cada uno.

FIN DEL JUEGO

ODSIAN NARRADOR:

"¡Has alcanzado un nuevo objetivo! ¡Recuerda que prácticas agrícolas sostenibles son clave para alimentar a todos!"

REFERENCIAS: Juego FARMVILLE

ODS 3: Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades

Meta más votada

3.b Apoyar las actividades de investigación y desarrollo de vacunas y medicamentos para las enfermedades transmisibles y no transmisibles que afectan primordialmente a los países en desarrollo y facilitar el acceso a medicamentos y vacunas esenciales asequibles de conformidad con la Declaración de Doha relativa al Acuerdo sobre los ADPIC y la Salud Pública, en la que se afirma el derecho de los países en desarrollo a utilizar al máximo las disposiciones del Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual Relacionados con el Comercio en lo relativo a la flexibilidad para proteger la salud pública y, en particular, proporcionar acceso a los medicamentos para todos.

Sin embargo, para cumplir con el objetivo de que concienciamos a los/las jugadores/as de que en su mano está parte del poder del cambio, se reemplaza ese objetivo por el **3.4 Reducir en un tercio la mortalidad prematura por enfermedades no transmisibles mediante la prevención y el tratamiento y promover la salud mental y el bienestar**

Justificación: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/health/>

Puedes empezar por promover y proteger tu propia salud y la de quienes te rodean, tomando decisiones bien informadas, practicando sexo seguro y vacunando a tus hijos. Puedes crear conciencia en tu propia comunidad sobre la importancia de la buena salud, estilos de vida saludables y del derecho de las personas a unos servicios de atención médica de calidad, especialmente para los más vulnerables, como las mujeres y lo/las niños y niñas.

También puedes pedir responsabilidades a tu gobierno, a los líderes locales y a otros responsables de la toma de decisiones sobre sus compromisos para mejorar el acceso de las personas a la salud y a la atención médica.

7

Propuesta de gamificación

Escenario: exterior, parque. Hay varios ODSIANs afectados por Miasma, mientras que el protagonista no lo está

“Los hábitos de vida entre los ciudadanos de ODSIAN cada vez son menos saludables y más sedentarios. Esto está afectando muy negativamente a la salud de la comunidad, generando mayor tendencia a las enfermedades y lesiones, especialmente de los más vulnerables.”

Con la ayuda del protagonista, conseguiremos concienciar a la comunidad de ODSIANs afectados por estos malos hábitos (Miasma) para que los mejores y puedan desterrar la nube”

Reto

Vista frontal, vemos a varios ODSIANs en un parque afectado por Miasma. Nuestro objetivo es poner a todos los/las Odsians a hacer ejercicio, de uno en uno.

“¡Necesitamos tu ayuda! Estos ODSIANs están afectados por la presencia de Miasma, haciendo que hayan caído en una serie de hábitos poco saludables. ¿serías capaz de concienciarles sobre la importancia de mantener una buena salud? Arrastra a un ODSIAN al área de entrenamiento”

- Arrastramos al primer ODSIAN a área de entrenamiento. Una vez allí, tenemos que ayudarle a hacer ejercicio, levantan pesas, haciendo dominadas y saltando a la comba. Para ello, tenemos un pulsador:

- Para levantar pesas, tenemos que pulsar continuamente hasta que haga varias repeticiones.
- Lo mismo para hacer dominadas
- En el caso de la comba, tenemos que pulsar correctamente cuando la cuerda pase por debajo, para que el ODSIAN salte.

Una vez completada esta tarea, el ODSIAN disuelve su MIASMA y se pone contento.

“¡Bien HECHO! Sigue así con el resto de ODSIANs”

Repetimos este proceso varias veces, con todos los individuos del parque.

“¡Enhorabuena! Gracias a tu acción, has conseguido crear conciencia en tu comunidad sobre la importancia de la buena salud y estilos de vida saludables.”

8

ODS 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todas y todos

Metas más votada

Meta 4.4. De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y personas adultas que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento

Meta 4.7. De aquí a 2030, asegurar que todos los/las alumnos/as adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible

Meta 4.a. Construir y adecuar instalaciones educativas que tengan en cuenta las necesidades de los niños y niñas, y las personas con

discapacidad y las diferencias de género, y que ofrezcan entornos de aprendizaje seguros, no violentos, inclusivos y eficaces para toda y todos.

Propuesta de gamificación

Escenario: colegio futurista en ruinas.

Arreglar las instalaciones de un colegio. Ha ocurrido un desastre tipo terremoto y se va a trabajar en las reparaciones y en la actualización de las instalaciones. El techo de encuentra rajado y hay escombros por la zona. Hay contenedores de basura que el/la jugador/a puede sostener y, conforme pase, va recogiendo la basura. Hay tres tipos de contenedores: reciclado (cristales o madera, por ejemplo), escombros (ladrillos, clavos, etc.) y tóxicos (amianto, tubos de luz, etc.). Estos materiales son ejemplos, se trataría de coger 2 de ellos (por tener variedad) e introducirlos de forma orgánica.

Durante las pruebas distintos Odsians niños y niñas estarán observando los lugares problemáticos mientras dan información relativa a las desigualdades en educación.

Propuesta de gamificación (SERGIO Y JAVIER)

Escenario: colegio futurista en ruinas.

Arreglar las instalaciones de un colegio. Ha ocurrido un desastre tipo terremoto y se va a trabajar en las reparaciones y en la actualización de las instalaciones.

Al entrar, se encuentra el pasillo del colegio. Todo está desordenado, caótico y en ruinas. Hay contenedores de basura que el/la jugador/a puede sostener y, conforme pase, va recogiendo la basura. Hay tres tipos de contenedores: reciclado (cristales o madera, por ejemplo), escombros (ladrillos, clavos, etc.) y tóxicos (amianto, tubos de luz, etc.). Estos materiales son ejemplos, se trataría de coger 2 de ellos (por tener variedad) e introducirlos de forma orgánica.

Hay una clase con una pared semiderruida. Durante las pruebas distintos Odsians niños y niñas estarán observando los lugares problemáticos mientras dan información relativa a las desigualdades en educación.

El pasillo continúa a una doble altura (por alguna extraña razón conveniente). Antes del terremoto había una rampa, pero se ha roto.

9

MENSAJE INICIAL: (NIÑO/A ODSIAN)

"Antes, mi escuela era genial. Vamos a reconstruir mi escuela que fue destruida por la nube negra que quiere que los niños y niñas no aprendamos y seamos sus súbditos. ¿Sabías que muchos niños y niñas como yo no pueden ir a la escuela porque no tienen un lugar seguro para aprender? ¡Vamos a cambiar eso juntos!"

Recoger los escombros

Narrativa:

Hay escombros al entrar en el edificio de distintos tipos: tierra, tazas, restos sillas... Hay aspiradoras especializadas para recoger cada tipo de escombros.

Mecánica:

Pulsando pueden coger algunos de los aspiradores de basura y al pasar por encima recoge el desecho.

Mensaje (lo que van diciendo los/las Odsians):

"Primero, necesitamos limpiar este lugar. Sin un terreno limpio, no podemos construir nada."

"¿Sabías que, según la UNESCO, más de 260 millones de niños y niñas en todo el mundo no asisten a la escuela? Muchos de ellos porque sus escuelas están en malas condiciones."

Programación:

Se realizará con una cámara desde arriba.

Arreglar pared (con doble pared)

Narrativa:

La pared se encuentra rajada. Es una doble pared, por lo que, tras la rotura, se ve pared. Hay bloques por el suelo que son las piezas restantes de la pared.

Dentro hay un cable pelado peligroso (con chispas). Hay un tapón en el suelo capaz de aislar el cable. Es posible que el/la jugador/a no realice esta actividad.

Mecánica:

Un juego de montar un puzle. Hay piezas que son los bloques de pared y hay que colocarlos exactamente en el sitio que corresponde.

Para aislar el cable hay que coger el tapón aislante y colocarlo en el cable.

Mensaje (lo que van diciendo los/las Odsians):

"Ahora, vamos a reparar esa pared que nos está enfermando y nos hace toser".

"En muchos lugares, los niños y niñas no tienen escuelas porque no hay suficientes materiales para construirlas. ¡Juntos podemos hacer la diferencia!"

Incorporar una rampa

10

Narrativa:

Hay un escalón para continuar andando por el pasillo. Esto no es accesible para todos los/las Odsians. Como un salón a doble altura. La rampa que había se ha destruido, hay que volver a montarla.

Se necesita construir una rampa para poder acceder a esta zona elevada. Es posible construir una rampa con más o menos ángulo.

Mecánica:

Pulsando y rotando las piezas. Hay varias opciones a la hora de construir las rampas. Se puede montar rampas con menos bloques, pero más cortas (más pendiente) o con más bloques, pero con menos pendiente.

Sobrarán piezas siempre.

Mensaje (lo que van diciendo los/las Odsians):

"También es importante asegurarnos de que todos puedan acceder a ella, incluyendo los niños y niñas con movilidad reducida."

"En todo el mundo, millones de niños y niñas con discapacidades no pueden asistir a la escuela porque los edificios no son accesibles. Construir una rampa puede hacer una gran diferencia en sus vidas."

Métrica:

3 estados: no hacer la rampa, hacer la rampa empinada o hacer la rampa a lo largo

Programación:

Habr3 3 o m3s zonas para colocar los bloques de rampa. Habr3 que verificar si est3 en el orden correcto y con la rotaci3n determinada.
Si haces click se girar3 90° en el eje Y en el sentido de las agujas del reloj.

MENSAJE FINAL:

"¡Lo logramos! Ahora mi escuela est3 lista y todas mis amigas y mis amigos pueden venir a aprender."

"Gracias por ayudarme a reconstruir mi escuela. Recuerda, una buena educaci3n puede cambiar nuestras vidas. ¡Juntos podemos hacer que todos los ni3os y ni3as tengan la oportunidad de aprender!"

ODS 5: Lograr la igualdad entre los g3neros y empoderar a todas las mujeres y las ni3as

Meta m3s votada

5.5 Poner fin a todas las formas de discriminaci3n contra todas las mujeres y las ni3as en todo el mundo

11

Propuesta de gamificaci3n

Escenario: exterior, afueras ciudad

"La sociedad ODSIAN se enfrenta a un reto muy importante. La desigualdad de g3nero es cada d3a mayor entre sus hombres y mujeres, siendo estas 3ltimas las m3s perjudicadas.

La igualdad de g3nero no solo es un derecho fundamental, sino que es uno de los fundamentos esenciales para construir un mundo pac3fico, pr3spero y sostenible.

Por eso, es necesario tomar acci3n. Tenemos que eliminar todo rastro de discriminaci3n de la sociedad ODSIAN. ay3danos a limpiar los mensajes discriminatorios que han aparecido en mediante pintadas en nuestra ciudad."

Reto

El objetivo del/la jugador/a es eliminar todos los mensajes discriminatorios que hay escritos mediante pintadas en algunos muros de la ciudad.

Mediante una mec3nica de aspirado, el/la jugador/a tiene que aspirar todos esos comentarios discriminatorios. En dicho muro, el usuario encontrar3 mensaje tales como:

- *Las mujeres son demasiado emocionales para tomar decisiones importantes*
- *Las mujeres tienen que estar en la cocina, no en la oficina*

- *Es raro ver a una mujer conducir bien*
- *Las mujeres son mejores cuidando niños y niñas porque es su instinto natural*
- *“No se te puede decir nada cuando estás en tus días”*
- *Corres como una niña*
- *Los hombres no lloran*
- *Si un niño te trata mal, es porque le gustas*

“Buen trabajo eliminando esos mensajes discriminatorios. Para lograr la victoria, es necesario que nos deshagamos de Miasma, la culpable de que esos comentarios hayan sido escritos por algunos ciudadanos”

Una vez que el usuario haya aspirado todos los comentarios, tendrá que hacer un paso final. Sobre el muro se encuentra MIASMA, que ha sido la culpable de que algunos/as ciudadanos/as hayan escrito esas frases. A medida que hemos absorbido comentarios, MIASMA se ha hecho más y más pequeña. Ahora que es muy pequeño, tenemos que absorbéla a ella para finalizar la partida. Una vez completado, el/la jugador/a

“¡Lo tenemos! Gracias por erradicar la discriminación de género en la sociedad ODSIAN. Gracias a ti, estamos un pasito más cerca de lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.”

ODS 6: Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todas las personas

12

Meta más votada

Proteger y restablecer los ecosistemas relacionados con el agua, incluidos los bosques, las montañas, los humedales, los ríos, los acuíferos y los lagos.

Se evidencia en la sesión además la importancia del concepto de accesibilidad al agua.

Propuesta de gamificación

Escenario: terreno al aire libre, espacio natural. Casa en un lado del terreno
Se aprecia un terreno dividido por una tubería gigante en forma de “Y”. Cada boca de la tubería desemboca en un riachuelo. Un riachuelo con agua hacia la izquierda, que llega a una vivienda ostentosa con tres o cuatro Odsians alrededor. La otra boca de la tubería llega a un riachuelo seco, el cual a su vez desemboca en una vivienda en peores condiciones. Alrededor de este riachuelo seco se ven muestras de sequía. Ejemplo en vista aérea:

Los efectos de la sequía que aparecen en el entorno de la casa de la derecha se aprecian también en el terreno del entorno, los árboles...

La tubería que desemboca en el riachuelo seco está lodada, por eso no sale agua. Además, en el centro, hay algunas grietas por donde se sale agua. Donde está la casa de las personas ricas, los/las Odsians se mueven bajo sus nubes negras, a pasos lentos y vagos, tristes.

“Desde que todo esto empezó algunos Odsians comenzaron a quedarse con toda el agua y a no cuidar las instalaciones de suministro. Nos recordó a lo que os pasó, cuando llegasteis a aquella situación en 2020 en la que 2400 millones de personas no tenían acceso a agua potable. ¡Por eso necesitamos tu ayuda!”

Reto

El/la jugador/a tendrá que arreglar las fugas de agua de la tubería soldándolas. Después tendrá que picar el barro lodado en la tubería atascada para que vuelva a emanar el agua.

En el inicio del reto, mientras el/la jugador/a se acerca a las fugas de agua, odsian: *“Desde que todo esto empezó algunos Odsians comenzaron a quedarse con toda el agua y a no cuidar las instalaciones de suministro. Nos recordó a lo que os pasó, cuando llegasteis a aquella situación en 2020 en la que 2400 millones de personas no tenían acceso a agua potable. ¡Por eso necesitamos tu ayuda!*

Las previsiones son muy duras... a este paso, en los próximos 30 años la población que no tiene acceso al agua se duplicará...

Para activar el soldador el/la jugador/a tendrá que responder correctamente a una pregunta (mismo modo que para apagar torre de extracción). Pregunta:

¿Qué porcentaje del agua mundial es agua potable?

a)0,5%

b)8%

c)20%

Tras haber saneado la fuga soldando correctamente la tubería, odsian: *¡Bien! Como decíamos, solo el 0,5% del agua del planeta es potable, ¡desperdiciarla complica mucho los problemas de acceso al agua! Una vez arreglemos todo estaría bien recordarle a los/las Odsians lo importante que es hacer un uso responsable del agua en el día a día...*

Ahora tenemos que desatascar esa tubería para que el río vuelva a tener agua. ¡Esto además permitirá que vuelva a haber vida acuática, lo que enriquecerá todo el entorno! En los últimos años, las especies que dependían del agua han descendido un 80%!

Tras desatascar la tubería el agua comenzará a correr de nuevo. Se disiparán los elementos visuales relacionados con la sequía. Odsian: *¡Menos mal! Arreglar estas infraestructuras hará ver a los/las Odsians que es necesario que cuidemos una distribución equitativa y justa del agua. ¡Es necesaria para vivir!*

ODS 7: Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna para todas las personas

Meta más votada

Aumentar considerablemente la proporción de energía renovable en el conjunto de fuentes energéticas.

Propuesta de gamificación

Escenario: exterior, zona industrial. Una fábrica y el entorno. Al entrar:

“No sabemos qué ha podido pasar, pero a los/las Odsians se les ha olvidado cómo usar los paneles solares que antes utilizaban y, ahora, para su día a día, ¡están usando esas torres horribles y super antiguas para sacar ese líquido verde super contaminante del suelo! ¡Lo usan para generar energía y todo está mucho más sucio desde que han empezado a hacer esto! ¡Necesitamos recordarles cómo funciona la energía solar y empezarán a sentirse mucho mejor!”

Aparecen una fábrica, que será una fábrica energética con una chimenea produciendo un ruido de corrosión al caer, como el del ácido sulfúrico. Estas gotas han manchado, entre otras muchas cosas, las placas solares, que se encuentran al pie de los edificios/casas. Además, la chimenea expulsa también un humo verde. Alrededor de la torre y en el ambiente ODSIANS trabajadores pasean con la nube negra sobre la cabeza.

A los pies de la fábrica, una placa solar grande manchada de las gotas verdes que le han caído encima.

14

Reto

Parar la torre extractora, para después limpiar las placas solares de la suciedad (gotas verdes) y volver a subirlas al tejado.

En el inicio del reto, Odsian: *“Antes solíamos utilizar los paneles solares para obtener energía, ¡eran geniales! Pero algo extraño ha pasado, los/las Odsians adultos parecen haber olvidado cómo usarlos desde que aparecieron esas nubes negras en sus cabezas. En su lugar, están utilizando esas viejas y feas torres para extraer un líquido verde muy contaminante del suelo. ¡Es horrible!*

Todo está más sucio desde que empezaron a hacer esto, y realmente no es bueno para nuestro planeta. Creo que necesitamos recordarles cómo funcionan los paneles solares, así podrán dejar de usar esas torres y el mundo será un lugar mucho mejor.

¿Ves esa esponja? Podrías ayudarme a limpiar los paneles solares con ella. Si logramos que vuelvan a funcionar correctamente, todo será mucho más limpio y saludable para todos nosotros.”

Junto a las placas solares habrá un cubo con una esponja. El/la jugador/a tendrá que agarrar la esponja y frotarlo contra la placa solar para limpiarla. Un brillo le indicará cuando la haya limpiado del todo.

Al terminar de limpiar la placa solar: *“¡Genial! Esta placa parece que está lista para volver a funcionar. Ahora solo necesitamos subirla a lo alto del edificio. Súbela a la plataforma y pulsa el botón frente a ella”.*

Mientras el/la jugador/a limpia la segunda/tercera placa solar: *“El consumo de energía sigue siendo la causa principal de cambio climático. ¡Si los/las*

Odsians no recuperamos los medios sostenibles nuestro planeta empezará a ser inhabitable!"

Junto a la placa habrá un elevador, que permitirá al/ a la jugador/a, mediante repetición de pulsación, subir la placa a la altura suficiente.

Cuando el/la jugador/a coloca la 2a placa: "¡Casi listo! Pronto muchos Odsians podrán tener acceso a una energía limpia y sostenible. ¡Pero no podemos olvidar que aún hay más de 600 millones de Odsians en el mundo que no tienen acceso a la electricidad!"

Al conseguir colocar la placa solar en su sitio, la nube negra desaparece de los/las Odsians trabajadores. Desaparecen las nubes verdes generadas por la torre y entran los rayos de sol.

Al acabar el reto: "¡Genial! ¡Has conseguido dar acceso a los/las Odsians a una energía renovable y respetuosa con el medio ambiente! Esto reducirá muchísimo los gases nocivos que enviamos a la atmósfera y ayudará enormemente a frenar el cambio climático. "

Desarrollo técnico

Fábrica que tienes que limpiar 3 placas solares en un tiempo determinado y subirlas al tejado de la fábrica. Encima de la fábrica hay un Odsian trabajador.

Las placas solares se limpian empleando una esponja que está fijo al plano de las placas y tiene el comportamiento de la sierra para detectar que se está limpiando con velocidad. Las placas solares son de un color verde que cuanto más se limpia, menos se ve. Una vez se limpia del todo, brilla.

El/la jugador/a tendrá que llevar la placa limpia hacia el elevador. Para subirlo, el/la jugador/a deberá pulsar en repetidas ocasiones un pulsador hasta la cima de la fábrica, donde le esperará un Odsian. Una vez alcance la altura, el Odsian interactúa con la placa y la deja colocada.

15

Tareas

- Modelo: fábrica (chimenea)
- Modelo: plataforma elevadora
- Modelo: esponja
- Modelo: Placas solares.
- VFX: partículas de suciedad chimenea
- Material suciedad placas solares (deben poder cambiar fácil de sucio a limpio).
- Representar limpieza en placas solares.
- Cuando se limpie, se vaya reduciendo la suciedad del material.
- Interacción limpiar placa solar con esponja (sierra).
- Esponja movible en plano de placa solar.
- Cuando placa solar esté limpia, se active el drap and drop (no antes).
- Detectar que cualquier placa solar está encima de la plataforma, nos activa el botón. Cuando está encima no puede volver a cogerse la placa solar.
- Botón al pulsar hace fuerza hacia arriba sobre plataforma.
- Plataforma cuando se mueve, sube la placa solar.
- Detección arriba de la plataforma durante un cierto tiempo. En caso de que no se aguante con la plataforma en la zona, se debe empezar a contar de nuevo. Tienen que ser el tiempo al completo.

- Tras completar el tiempo, Odsian interactúa (animación) con la placa solar y la mete dentro del techo.
 - Cuando se complete un panel solar, activar el siguiente.
 - Temporizador y sus configuraciones.
 - Control de cuando se complete el ODS
 - Odsians malvados.
 - Poner todos los audios y sonidos
 - Attach point esponja
 - Bloquear posición/rotación de paneles cuando se limpie con la esponja (por defecto venga bloqueado y cuando se limpie, se activen)
 - Bloquear rotación de paneles cuando estén en la plataforma
 - Poder hacer TP a la plataforma
 - Bloquear posición plataforma si el panel no está encima
-
- Audio: introducción
 - Audio: limpiar primera placa.
 - Audio: al acabar de limpiar primera placa
 - Audio: subir placa
 - Audio: completado
-
- Sonido: putrefacción de la chimenea.
 - Sonido: limpiar placa.
 - Sonido: pulsar botón.
 - Sonido: telepatía Odsian.
-
- Cuando entras al ODS (tras introducción):
 - Activar temporizador.
 - Habilitar esponja.
 - Cuando completas el ODS:
 - Suciedad de la fábrica se tiene que quitar (chimenea).
 - Odsians bailan ;)
 - Cuando sales de la prueba:
 - Parar tiempo.
 - Detener animaciones de hablar
 - Cuando vuelves a entrar:
 - Reiniciar las placas solares (que empiecen donde se debe).
 - Reiniciar suciedades materiales.
 - Reiniciar tiempo.

16

Mejoras para el futuro:

- Cuando se complete el ODS, que la cámara vibre, suene un sonido de fábrica deteniéndose y se apaguen los gases de la fábrica. Para ver esto mejor, se puede hacer un cambio de cámara para que el/la jugador/a vea mucho mejor lo que está sucediendo.
- Botón en Android se queda al revés los colores.
- Acción telequinesia al revés.

ODS 8: Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todas y todos

Meta más votada

Lograr el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todas las mujeres y los hombres, incluidos los jóvenes y las personas con discapacidad, así como la igualdad de remuneración por trabajo de igual valor.

Se propone sustituir esta meta por una que pueda dar más posibilidades para la gamificación: “**8.3** Promover políticas orientadas al desarrollo que apoyen las actividades productivas, la creación de puestos de trabajo decentes, el emprendimiento, la creatividad y la innovación, y fomentar la formalización y el crecimiento de las microempresas y las pequeñas y medianas empresas, incluso mediante el acceso a servicios financieros”

Propuesta de gamificación

17

Escenario: interior, estamos en una sala. Entra un ODSIAN y se presenta en frente.

“La continua falta de oportunidades de trabajo decente, la insuficiente inversión y el bajo consumo están produciendo una gran erosión en la sociedad ODSIAN. Miasma se está aprovechando de esta situación para contaminar a los/las habitantes, haciendo que la economía de ODSIAN se vea seriamente amenazada.”

Para este desafío, proponemos un juego de gestión empresarial donde los/las jugadores/as tienen que tomar decisiones rápidas para promover el crecimiento económico sostenible, el empleo decente y la protección del medio ambiente.

Reto

Vista frontal. En frente, se nos introduce un mensaje que nos explica el funcionamiento de este juego.

“Los empresarios de ODSIAN están siendo afectados por Miasma, provocando que tomen constantemente decisiones que perjudican el crecimiento económico sostenible e inclusivo. ¿Podrías ayudarnos? Con tus guías, es posible orientarles para que tomen decisiones más justas.”

Se presenta un ODSIAN en frente. Este individuo nos plantea una situación, y debemos asesorarse sobre qué decisión tomar (afirmativa o negativa)

Situación: " Mi empresa está pasando por un momento económico difícil. Para aumentar las ganancias y mantener la viabilidad, estoy considerando reducir los salarios de todos/as los/asempleados/as. ¿Sería acertado hacerlo?"

- Izquierda (Sí): "Mala decisión. Reducir salarios puede disminuir la moral y la productividad de las personas trabajadoras."
- Derecha (No): "¡Bien hecho! Mantener salarios adecuados es crucial para el bienestar y la motivación de las personas trabajadoras."

Si el/la jugador/a toma la decisión adecuada, el ODSIAN despejará a MIASMA, y avanzará hacia el lateral de la pantalla, desapareciendo. Aparece un nuevo ODSIAN.

Si el/la jugador/a toma la decisión incorrecta, el ODSIAN permanecerá en pantalla, y se planteará una nueva situación.

El objetivo es asesorar correctamente a 3 ODSIAN para ganar la partida.

GLOSARIO DE SITUACIONES

Reducir Salarios para Aumentar Ganancias

Situación: "Tu empresa está pasando por un momento económico difícil. Para aumentar las ganancias y mantener la viabilidad, estás considerando reducir los salarios de todas las personas trabajadoras. ¿Sería acertado hacerlo?"

- Izquierda (Sí): "Mala decisión. Reducir salarios puede disminuir la moral y la productividad de las personas trabajadoras."
- Derecha (No): "¡Bien hecho! Mantener salarios adecuados es crucial para el bienestar y la motivación de las personas trabajadoras."

Ignorar Normas de Seguridad Laboral

Situación: "He encontrado una forma de reducir costos operativos en tu empresa, pero requiere ignorar algunas normas de seguridad laboral. Esto podría ahorrar dinero a corto plazo, pero pone en riesgo a los trabajadores. ¿Sería adecuado hacerlo?"

- Izquierda (Sí): "Mala decisión. Ignorar las normas de seguridad pone en riesgo la salud y seguridad de las personas trabajadoras Derecha (No): "¡Excelente! Cumplir con las normas de seguridad laboral es fundamental para proteger a tus empleados/as."

Implementar Horarios Flexibles

Situación: "Mis empleados han solicitado horarios de trabajo más flexibles para mejorar su equilibrio entre la vida laboral y personal. Implementar esta medida podría aumentar la satisfacción y retención de las personas trabajadoras, pero también requiere ajustes en la gestión. ¿Debería implementar horarios flexibles?"

- Izquierda (Sí): "¡Bien hecho! Los horarios flexibles mejoran el equilibrio entre la vida laboral y personal, aumentando la satisfacción y retención de empleados/as."
- Derecha (No): "Decisión incorrecta. La falta de flexibilidad puede disminuir la satisfacción y productividad de tus empleados/as."

Adoptar Prácticas de Comercio Justo

Situación: "Un proveedor ofrece productos con certificación de comercio justo a un costo ligeramente mayor. Adoptar prácticas de comercio justo asegura que las personas trabajadoras reciban salarios justos y trabajen en condiciones seguras, mejorando la ética de tu cadena de suministro. ¿Debería cambiar a este proveedor?"

- Izquierda (Sí): "¡Excelente! Apoyar el comercio justo promueve prácticas laborales éticas y sostenibles."
- Derecha (No): "Mala decisión. No apoyar el comercio justo puede perpetuar condiciones laborales injustas."

Despedir Empleados para Automatizar Procesos

Situación: "Un nuevo sistema automatizado puede reducir los costos laborales significativamente, pero requerirá despedir a varias personas trabajadoras. ¿Debería implementar este sistema para aumentar la eficiencia y reducir costos?"

- Izquierda (Sí): "Error. Despedir empleados puede afectar negativamente a la economía local."
- Derecha (No): "¡Bien hecho! Mantener a tus empleados/as y buscar formas de integrarlos en nuevos roles es más sostenible."

Eliminar Beneficios de Salud para Ahorrar Costos

Situación: "Mi empresa está considerando eliminar los beneficios de salud ofrecidos a las personas trabajadoras para reducir gastos. Aunque esto ahorrará dinero, podría tener otras consecuencias. ¿Sería correcto hacerlo?"

- Izquierda (Sí): "Mala decisión. Eliminar beneficios de salud puede afectar negativamente a la salud de las personas trabajadoras."
- Derecha (No): "¡Gran trabajo! Mantener los beneficios de salud es esencial para el bienestar de las personas trabajadoras."

Proporcionar Beneficios de Salud a Empleados

Situación: "Mi empresa está considerando ofrecer beneficios de salud adicionales a las personas trabajadoras, incluyendo seguros médicos y programas de bienestar. Aunque incrementará los costos operativos, mejorará el bienestar y la productividad del equipo. ¿Debería proporcionar estos beneficios de salud?"

- Izquierda (Sí): "¡Gran trabajo! Los beneficios de salud mejoran el bienestar y la productividad de tus empleados/as."
- Derecha (No): "Error. No proporcionar beneficios de salud puede afectar negativamente la moral y el rendimiento de tus empleados/as."

Reducir la Jornada Laboral

Situación: "Mi empresa está considerando reducir la jornada laboral semanal de 40 a 35 horas, manteniendo el mismo salario. Esta medida podría aumentar la productividad y la satisfacción laboral, aunque requiere reorganizar el trabajo. ¿Debería implementar esta reducción?"

- Izquierda (Sí): "¡Bien hecho! Reducir la jornada laboral puede aumentar la productividad y la satisfacción laboral."
- Derecha (No): "Decisión incorrecta. Mantener jornadas largas puede llevar al agotamiento y reducir la eficiencia."

No Ofrecer Contratos Fijos

Situación: "Para mantener la flexibilidad y reducir los compromisos a largo plazo, mi empresa está considerando no ofrecer contratos fijos a las personas trabajadoras, optando por contratos temporales o freelance."

- Izquierda (Sí): "Error. No ofrecer contratos fijos puede generar inseguridad laboral y reducir la lealtad de las personas trabajadoras"
- Derecha (No): "¡Bien hecho! Ofrecer contratos fijos promueve la estabilidad y el compromiso de las personas trabajadoras."

No Implementar Medidas Antidiscriminación

Situación: "Para reducir costos en formación y desarrollo, mi empresa está considerando no implementar nuevas medidas antidiscriminación ni programas de diversidad."

- Izquierda (Sí): "Mala decisión. No implementar estas medidas puede perpetuar la discriminación y afectar la moral del equipo."
- Derecha (No): "¡Excelente! Implementar medidas antidiscriminación es clave para un entorno de trabajo inclusivo y justo."

Rechazar Soluciones Sostenibles por Costos Iniciales

Situación: "He encontrado varias soluciones sostenibles que podrían implementarse en mi empresa. Sin embargo, los costos iniciales son altos y podrían afectar el presupuesto a corto plazo."

- Izquierda (Sí): "Error. Rechazar soluciones sostenibles puede resultar en mayores costos a largo plazo y dañar la reputación de tu empresa."
- Derecha (No): "¡Bien hecho! Adoptar soluciones sostenibles es una inversión a largo plazo en el crecimiento y la reputación de tu empresa."

Reducir Días de Vacaciones de Empleados

Situación: "Para aumentar la productividad, tu empresa está considerando reducir el número de días de vacaciones anuales de las personas trabajadoras."

- Izquierda (Sí): "Mala decisión. Reducir días de vacaciones puede llevar al agotamiento y disminuir la productividad a largo plazo."
- Derecha (No): "¡Gran trabajo! Mantener un balance adecuado de vacaciones es crucial para el bienestar y la productividad de las personas trabajadoras."

Evitar Pagar Horas Extras

Situación: "Mi empresa está considerando una nueva política para evitar pagar horas extras a las personas trabajadoras, con el fin de reducir costos operativos."

- Izquierda (Sí): "Error. No pagar horas extras es injusto y puede reducir la lealtad de las personas trabajadoras."
- Derecha (No): "¡Bien hecho! Pagar horas extras es justo y necesario para mantener un ambiente de trabajo decente."

Rechazar la Inclusión de Programas de Bienestar

Situación: "Para reducir costos, mi empresa está considerando no incluir programas de bienestar y apoyo psicológico para empleados, a pesar de su potencial impacto positivo en el bienestar de las personas trabajadoras."

- Izquierda (Sí): "Mala decisión. No apoyar el bienestar de las personas trabajadoras puede afectar su salud y productividad."
- Derecha (No): "¡Excelente! Incluir programas de bienestar es esencial para un entorno de trabajo saludable y productivo."

Aumentar el Salario Mínimo

Situación: "El gobierno ha propuesto un aumento del salario mínimo. Implementar esta medida en mi empresa aumentará los costos laborales, pero también mejorará el nivel de vida de tus empleados y puede incrementar su motivación y productividad. ¿Deberías adoptar el aumento del salario mínimo?"

- Izquierda (Sí): "¡Bien hecho! Aumentar el salario mínimo mejora el bienestar de tus empleados y fomenta el trabajo decente."
- Derecha (No): "Mala decisión. Mantener salarios bajos puede afectar la moral y la productividad de tus empleados."

Invertir en Formación Profesional

Situación: "Una organización local ofrece programas de formación profesional para tus empleados, mejorando sus habilidades y capacidades. Aunque tiene un costo inicial, esta inversión podría aumentar la productividad y la satisfacción laboral a largo plazo. ¿Debería invertir en formación profesional para tus empleados?"

- Izquierda (Sí): "¡Excelente! La formación profesional mejora las habilidades y productividad de tus empleados, promoviendo el crecimiento económico sostenible."
- Derecha (No): "Error. No invertir en la formación de tus empleados puede limitar el crecimiento de tu empresa y su capacidad para innovar."

Contratar a Jóvenes Recientemente Graduados

Situación: "Mi empresa tiene la oportunidad de lanzar un programa de contratación para jóvenes recién graduados. Esto no solo ayudará a reducir el desempleo juvenil, sino que también traerá nuevas ideas y energía a tu equipo. ¿Debería implementar este programa?"

- Izquierda (Sí): "¡Gran trabajo! Contratar a jóvenes promueve el empleo juvenil y aporta nuevas ideas y energía a tu empresa."
- Derecha (No): "Mala decisión. No contratar a jóvenes puede limitar la innovación y el crecimiento a largo plazo de tu empresa."

Ofrecer Programas de Inclusión Laboral

Situación: "Mi empresa está considerando introducir un programa de inclusión laboral para contratar a personas con discapacidades. Este programa no solo promueve la diversidad, sino que también mejora la reputación de tu empresa. ¿Debería implementar este programa?"

- Izquierda (Sí): "¡Excelente! Promover la inclusión laboral fomenta un entorno de trabajo diverso y equitativo."
- Derecha (No): "Mala decisión. No incluir a personas con discapacidades limita la diversidad y la equidad en el lugar de trabajo."

Invertir en Tecnología Limpia

Situación: "Considerar la inversión en tecnología limpia y eficiente para tus procesos de producción. Aunque los costos iniciales son altos, esto podría reducir el impacto ambiental y los costos operativos a largo plazo. ¿Debería hacer esta inversión?"

- Izquierda (Sí): "¡Gran trabajo! Invertir en tecnología limpia promueve la sostenibilidad y puede reducir costos a largo plazo."
- Derecha (No): "Error. No adoptar tecnología limpia puede resultar en mayores costos y dañar la reputación de tu empresa."

ODS 9: Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación

Meta más votada

Promover una industrialización inclusiva y sostenible, y aumentar significativamente la contribución de la industria al empleo según el PIB.

Propuesta de gamificación

Escenario: exterior con un ambiente muy contaminado con varias empresas e industrias al fondo. Vista en primera persona.

Las empresas en las que trabajan los/las Odsians aún utilizan el carbón y la tala de árboles como fuentes de energía para sus industrias, así como hacen vertido de materiales contaminantes a sus bosques y mares. La MIASMA se alimenta de esta contaminación y se hace cada vez más fuerte, impidiendo que los/las Odsians puedan darse cuenta del desastre que están causando a su planeta. ¡Necesitamos tu ayuda para que los/las Odsians puedan limpiar su aire y puedan convertirse al uso de las energías limpias y renovables!

22

Reto

Voz en Off que explica el reto: ¡En el planeta ODSIAN, los habitantes enfrentan un gran desafío! A medida que sus industrias crecen, continúan dependiendo de fuentes de energía contaminantes como el carbón y la tala de árboles. Además, el vertido de residuos sin control por parte de estas empresas está descontrolado. La maligna Miasma de contaminación se expande, ocultando la verdad sobre el daño que están causando al planeta.

Pero ahora, los/las Odsians y sus empresas necesitan tu ayuda. Únete a esta misión crucial para limpiar el aire y promover la adopción de energías limpias y renovables. ¡Es hora de salvar a ODSIAN y asegurar un futuro sostenible para todos sus habitantes!

El/la jugador/a controla a un ODSIAN que debe hacer frente al desafío de limpiar el aire de un espacio industrial. Para ello, tendrá que ir disipando la contaminación que hay mediante la mecánica de disparar diferentes elementos que representan los contaminantes de sus áreas industriales.

Mecánica: Disparar a elementos que van apareciendo de izquierda a derecha de la pantalla (estilo duck Hunt) para eliminarlos.

Los elementos que aparecen son de todo tipo, y representan siempre la contaminación.

Además, para darle más dificultad, también aparecen elementos medioambientales “buenos”, representados con el color verde, que el usuario debe evitar disparar para no perder puntos.

El juego tiene un cronometro de 2:00 minutos, y tiene que intentar sumar la mayor puntuación posible:

- Elemento negativo disparado: +300 puntos
- Elemento positivo disparado: -100 puntos

Si al finalizar los 2:00 minutos el usuario a alcanzado más de 2000 puntos, le aparecerá un mensaje de felicitación, resaltando la importancia de adoptar energías limpias y renovables, así como la necesidad de conservar los árboles para mantener un ambiente saludable para todos los/las Odsians.

¡Felicidades! Gracias a tu ayuda, los/las Odsians han dado un gran paso hacia un futuro más limpio y sostenible. Al adoptar energías limpias y renovables, y proteger sus bosques, están construyendo un mundo donde todos puedan prosperar.

Recuerda, en nuestro propio planeta, cada acción cuenta. Juntos, podemos trabajar para promover una industrialización inclusiva y sostenible, proteger nuestro medio ambiente y garantizar un futuro mejor para las generaciones venideras.

¡Gracias por jugar y ser parte del cambio!

ODS 10: Reducir la desigualdad en y entre los países

Meta más votada

De aquí a 2030, potenciar y promover la inclusión social, económica y política de todas las personas, independientemente de su edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o situación económica u otra condición.

Se decide desarrollar la meta 10.a (**Aplicar el principio del trato especial y diferenciado para los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, de conformidad con los acuerdos de la Organización Mundial del Comercio**) porque era más fácil de dimensionar en la gamificación.

Propuesta de gamificación

Escenario: exterior, vista frontal de 3 países imaginarios dentro del planeta ODSIANS

“A medida que pasan los años, la desigualdad entre los países OD, SER y VA crecen y crecen. La desigualdad amenaza el desarrollo social y económico a largo plazo, frena la reducción de la pobreza y destruye el sentido de realización y autoestima de las personas.

Por eso, ¡necesitamos tu ayuda! Con tu conocimiento y mediante la aplicación del trato especial y diferenciado para los países en desarrollo, conseguiremos reducir la desigualdad entre los 3 países”

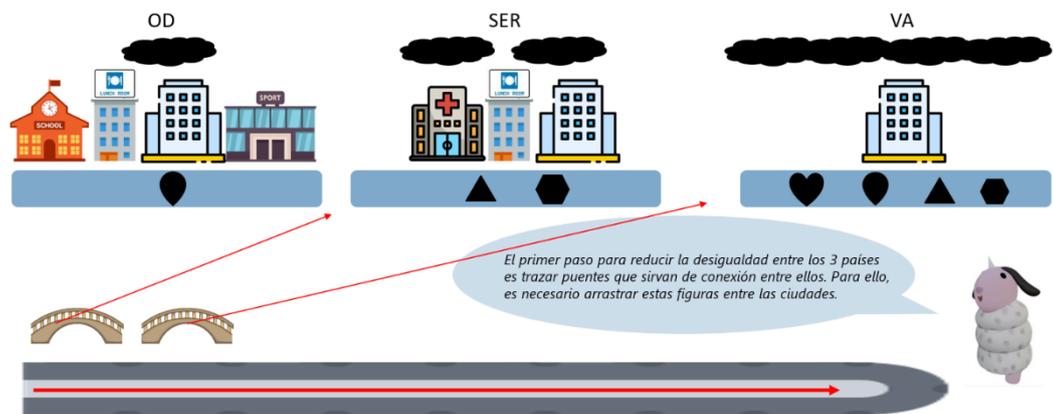
El escenario muestra tres países con diferentes situaciones socioeconómicas y con un grado de desarrollo en lo que respecta a infraestructuras (hospitales, escuelas, instituciones deportivas, comedores sociales...)

Reto



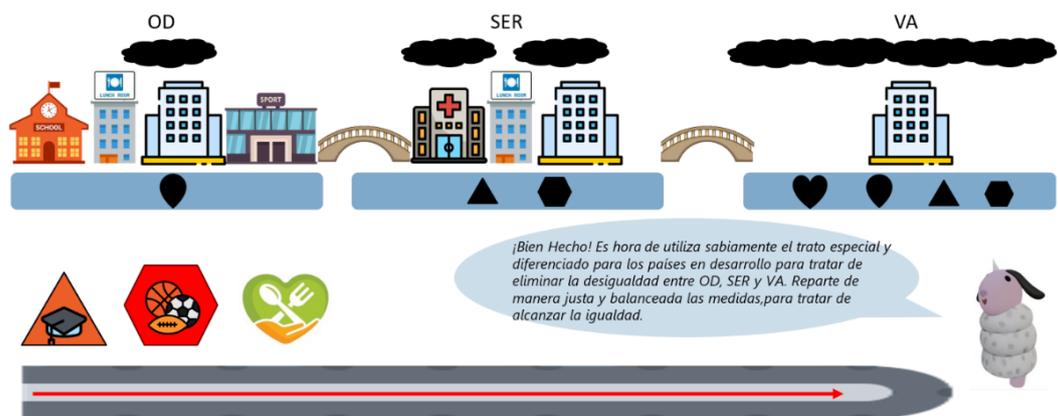
ODS 10: REDUCIR LA DESIGUALDAD EN Y ENTRE LOS PAÍSES

META: Aplicar el principio del trato especial y diferenciado para los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, de conformidad con los acuerdos de la Organización Mundial del Comercio



ODS 10: REDUCIR LA DESIGUALDAD EN Y ENTRE LOS PAÍSES

META: Aplicar el principio del trato especial y diferenciado para los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, de conformidad con los acuerdos de la Organización Mundial del Comercio





ODSERVA

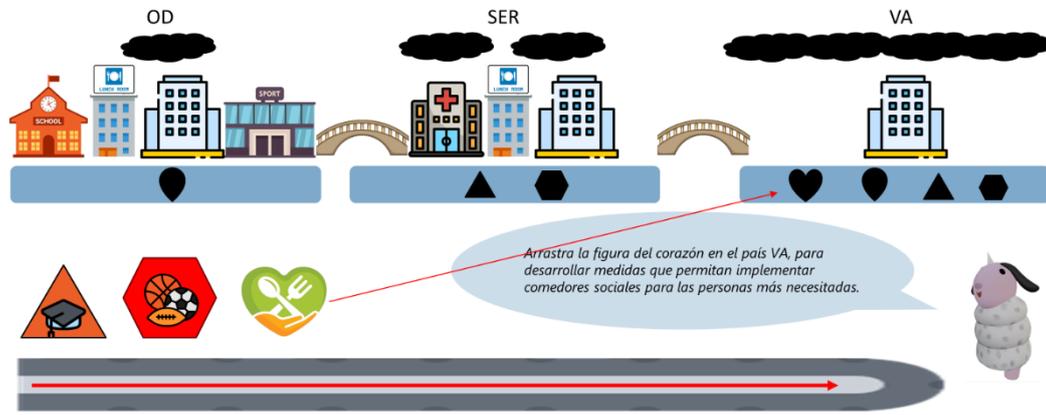
Universidad
Politécnica
de Cartagena

MIEMBRO DE **eut+** EUROPEAN
UNIVERSITY OF
TECHNOLOGY



ODS 10: REDUCIR LA DESIGUALDAD EN Y ENTRE LOS PAÍSES

META: Aplicar el principio del trato especial y diferenciado para los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, de conformidad con los acuerdos de la Organización Mundial del Comercio



ODSERVA

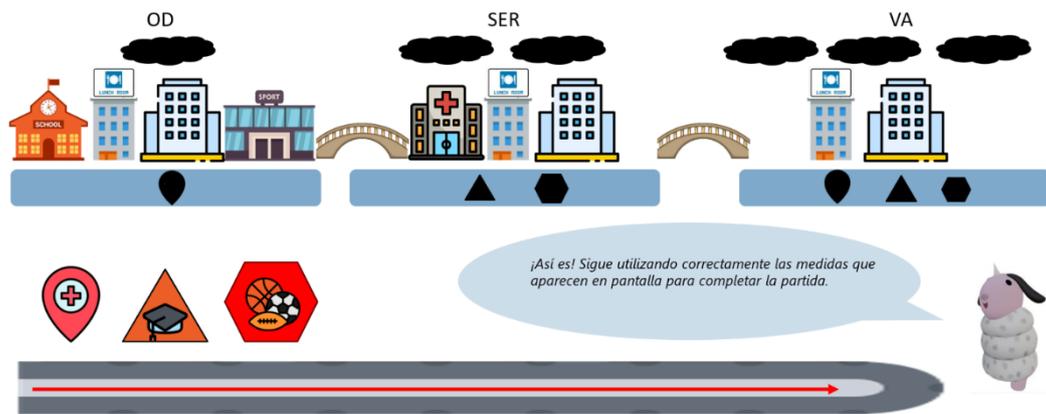
Universidad
Politécnica
de Cartagena

MIEMBRO DE **eut+** EUROPEAN
UNIVERSITY OF
TECHNOLOGY



ODS 10: REDUCIR LA DESIGUALDAD EN Y ENTRE LOS PAÍSES

META: Aplicar el principio del trato especial y diferenciado para los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, de conformidad con los acuerdos de la Organización Mundial del Comercio



ODS 10: REDUCIR LA DESIGUALDAD EN Y ENTRE LOS PAÍSES

META: Aplicar el principio del trato especial y diferenciado para los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, de conformidad con los acuerdos de la Organización Mundial del Comercio



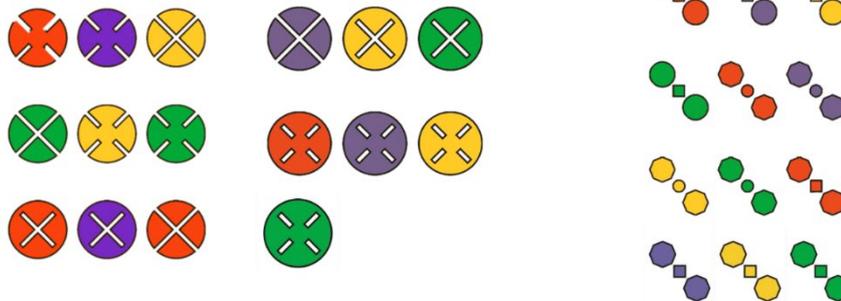
¡ENHORABUENA! Lo hemos conseguido, gracias a ti y al uso correcto del trato especial y diferenciado para los países en desarrollo, hemos conseguido fomentar la igualdad entre OD, SER y VA.



EJEMPLOS DE FIGURAS

ODS 10: REDUCIR LA DESIGUALDAD EN Y ENTRE LOS PAÍSES

META: Aplicar el principio del trato especial y diferenciado para los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, de conformidad con los acuerdos de la Organización Mundial del Comercio



CONCLUSION

La creación y desarrollo de videojuegos basados en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) representa una innovadora y efectiva herramienta para sensibilizar y educar a la población sobre los desafíos globales que enfrentamos. Los primeros 10 guiones descritos en este informe no solo brindan entretenimiento, sino que también fomentan una comprensión profunda y práctica de cada uno de los objetivos.

A través de la realidad virtual y los dispositivos móviles, estos juegos ofrecen experiencias inmersivas que pueden influir positivamente en la mentalidad y comportamiento de los/las jugadores/as, motivándolos a contribuir activamente al logro de los ODS. Cada guion, al abordar un aspecto específico del desarrollo sostenible, permite a los/las jugadores/as explorar soluciones y estrategias que pueden ser aplicadas tanto en su vida diaria como en un contexto global.

La combinación de educación y entretenimiento, conocida como "edutainment", tiene el potencial de alcanzar audiencias diversas y generar un impacto duradero. Al involucrar a los/las jugadores/as en la resolución de problemas y en la toma de decisiones críticas, estos videojuegos promueven el pensamiento crítico, la creatividad y la empatía.

En conclusión, los videojuegos basados en los ODS son una poderosa herramienta para impulsar el cambio social y ambiental. Al integrarlos en estrategias educativas y de sensibilización, podemos avanzar hacia un futuro más sostenible y equitativo para todos. La implementación de estos guiones en videojuegos puede ser un catalizador para la acción global, movilizando a individuos y comunidades para trabajar juntos en la construcción de un mundo mejor.