



ANEXO 2

Guía de orientaciones para el desarrollo de propuestas en el marco del concurso 'Dale Play a la Igualdad'



El concurso 'Dale Play a la Igualdad' ha sido convocado en el marco de la campaña 'La Violencia de Género no es un Juego. Dale Play a la Igualdad', impulsada por la Concejalía de Políticas de Igualdad del M.I. Ayuntamiento de Telde, y financiada con cargo a los créditos recibidos del Ministerio de Igualdad, Secretaría de Estado de Igualdad y contra la Violencia de Género.

El objetivo principal de la convocatoria es la creación de videojuegos con perspectiva de género, fomentando entre el alumnado de los centros educativos del municipio de Telde, una mirada crítica frente al sexismo y la violencia de género en los videojuegos, que de paso a una mayor diversidad y visibilidad de las mujeres, tanto en la industria como en el propio producto y la representación de las mismas.

Para ayudarte en el desarrollo de la propuesta, hemos elaborado una serie de orientaciones y recomendaciones que facilitarán tu tarea a la hora de orientar al grupo. A través de estos sencillos pasos, podrás guiar a tu alumnado para presentar sus propuestas.

1. Comenta la idea del concurso en clase.



Expón la idea en clase y consigue un grupo o varios motivados por la actividad y la participación en el concurso.

Claves para explicar a tu alumnado el concurso.

La Concejalía de Políticas de Igualdad del M.I. Ayuntamiento de Telde tiene una campaña que se llama 'La Violencia de Género no es un Juego. Dale Play a la Igualdad' y nos anima a presentarnos a un concurso de ideas de videojuegos. Necesitamos un grupo de 2 personas, que quieran participar. Para ello sólo tendríamos que pensar en un videojuego igualitario y plasmar la idea en papel, en un máximo de 5 páginas, con la ayuda de la **Guía Violeta para la Elección y el Uso de Videojuegos desde la Perspectiva de Género**.



Los grupos que se presenten, optarán a 2 premios por cada centro educativo:

- 1º Premio: Mejor idea de videojuego.
- 2º Premio: Mejor personaje con perspectiva de género.



Por cada centro educativo participante, el jurado seleccionará dos grupos premiados, que optarán a un premio final valorado en 300€ en material gaming (150€ para cada componente del grupo).

Para desarrollar la idea, trabajaremos en clase y en casa de forma Online, si es necesario reunirse. El plazo para presentar la propuesta será a las 13:00h del día 20 de octubre de 2021.



2. Organiza tu grupo.

Puedes orientar a uno o varios grupos, teniendo en cuenta que cada grupo será de 2 alumnas/os, con una participación equilibrada (50%-50%) en relación al género de sus participantes.

3. Reúne a tu grupo y explícales los puntos necesarios para presentar su proyecto.

En clase o en una parte del horario del recreo, dedica un tiempo a explicar a tu grupo los puntos necesarios para desarrollar su propuesta de videojuego.



Claves para explicar a tu alumnado los puntos necesarios para presentar su propuesta:

El diseño del videojuego lo haremos en un documento editable (NO superior a 5 páginas) que luego pasaremos a pdf, una vez esté todo listo.

Hay 4 puntos que **son obligatorios y no pueden faltar:**

- Título del videojuego
- Breve descripción del videojuego
- Narrativa
- Personajes principales



La temática:

La temática del diseño del videojuego será libre, e incorporará la perspectiva de género. Para su desarrollo, contamos con el presente documento (anexo 2), así como la 'Guía Violeta para la Elección y el Uso de Videojuegos desde la Perspectiva de Género'. A través de estos recursos, vamos a desarrollar un proyecto o propuesta de videojuego que se aleje de los roles y estereotipos de género, sea diverso y ponga en valor a las mujeres.

El título:

- Piensa en los videojuegos que te gustan. Suelen tener títulos cortos y relacionados con la temática del juego.
- A la hora de pensar en el título de nuestro videojuego, será importante utilizar un lenguaje inclusivo.
- El filósofo George Steiner decía que "lo que no se nombra no existe". Si hablas siempre en masculino, haces invisibles a las mujeres.

Si tienes dudas a la hora de orientar a tu grupo, también puedes facilitarles algunas claves consultando la Guía 2 Normas básicas para el uso inclusivo del lenguaje dirigida a profesorado y familias.

*Sánchez Vico, M., & Magallanes, A. (2020). Guía 2 Normas básicas para el uso inclusivo del lenguaje. Instituto Canario de Igualdad. Gobierno de Canarias.

Breve descripción del videojuego:

Haz un resumen corto de tu videojuego, NO superior a 4 líneas de texto.

Para el desarrollo y redacción del presente apartado así como en "Narrativa", hemos seleccionado ejemplos de varios juegos de los más vendidos en 2021, y que probablemente tu alumnado conozca.

- Ejemplo para secundaria:

[Horizon Forbidden West](#)

Acompaña a Aloy en su aventura por las peligrosas y fantásticas tierras del 'oeste prohibido' y enfréntate a nuevas y misteriosas amenazas.

- Ejemplo para primaria:

[Pokémon Mystery Dungeon – Rescue Team.](#)

Conviértete en un Pokémon. Enfréntate a las misteriosas mazmorras.

[Animal Crossing: New Horizons](#)

Escapa a tu propia isla paradisíaca.

Narrativa:

En esta parte sí puedes extenderte a la hora de contar la historia de tu videojuego y escribir todos los detalles posibles sobre lo que vamos a encontrar en el juego.

- Ejemplo para secundaria:

[Horizon Forbidden West](#)

- Ejemplo para primaria:

[Pokémon Mystery Dungeon – Rescue Team.](#)

[Animal Crossing: New Horizons](#)



Incide en comentar a tu alumnado que los ejemplos solo nos sirven para conocer qué aspectos deben contener estos puntos, ya que algunos no tienen lenguaje inclusivo o tampoco han contemplado la perspectiva de género.

Personajes principales:



Describe las características de cada personaje, su papel o rol en la historia y su objetivo o motivación.

El Rol y perfil de tu personaje:

- Define quién es tu personaje dentro de la historia, cuál es su papel o misión (heroína, villano, compañera de la protagonista...).
- Detalla sus motivaciones y objetivos, además de crear sus atributos principales para poder identificarle fácilmente. Si por ejemplo es la mejor amiga de la protagonista y su misión es ayudarla a superar una serie de obstáculos, puedes definirla como un personaje cooperativo, bondadoso, siempre dispuesto a ayudar, entre otras cualidades o atributos.
- Define sus características físicas y psicológicas
- **Físicas:** cómo viste, cuál es su apariencia, si es un personaje fuerte o débil...

Ejemplos de atributos:

- Agilidad
- Velocidad
- Fuerza
- Resistencia
- Vitalidad



- **Psicológicas:** describe su personalidad y cómo actuará ante las situaciones que se van a presentar en el transcurso del juego.

Ejemplos de atributos:

- Inteligencia
- Elocuencia
- Liderazgo
- Carisma
- Ingenio
- Constancia



Ejemplo de cómo podrías describir a un personaje:

- Ejemplo para secundaria:
[Personaje de Aloy en Horizon Forbidden West](#)
- Ejemplo para primaria:
[Unravel](#)

Información opcional (se valorará, pero no es exigible):



- Diseño de Arte .
Dibuja bocetos de tus personajes y aquellos lugares donde tiene lugar la acción.

Para las orientaciones que haremos a nuestro grupo en torno a todos los puntos a desarrollar, vamos a apoyarnos en las indicaciones de la Guía Violeta para la Elección y el Uso de Videojuegos desde la Perspectiva de Género y en sus principales tips.

4. El grupo va a comenzar a desarrollar su proyecto.

Ya tienes un grupo y has explicado en clase cómo participar y cuáles son los puntos a desarrollar para presentar la propuesta. En este momento, puedes facilitarles la opción de trabajar en clase o, preferiblemente y para la prevención de la COVID 19, en casa de forma online a través del uso de plataformas como Google Meet o Zoom, entre otras.

5. Supervisa el avance del proyecto y orienta si es necesario.

Sé un punto de apoyo para el alumnado en relación a las dudas que puedan presentar. Si hay alguna cuestión en la que necesites más información, anótala y exponla en la reunión online de seguimiento que convocará la Concejalía de Políticas de Igualdad del M.I. Ayuntamiento de Telde para resolver dudas que hayan podido surgir.



6. Presentación de la propuesta.

Recuerda que la fecha máxima de entrega es el 20 de octubre de 2021 a las 13:00h.

Cada grupo participante deberá cumplimentar el anexo 1. Un único documento por grupo, que contendrá los datos personales de quienes participan indicando el centro educativo al que pertenecen. Además del anexo 1, se enviará un único documento en formato pdf con la propuesta, incluyendo mínimo los 4 puntos obligatorios (título del videojuego, breve descripción del videojuego, narrativa y personajes principales).

- Desde tu correo electrónico o el de tu centro educativo, envía ambos documentos a la dirección de correo electrónico **igualdad@telde.es** con el asunto concurso 'Dale Play a la Igualdad'.