

OnEarth

GAME



OnEarth

INTRODUCCIÓN

OnEarth es un juego cuya finalidad es fomentar la concienciación y la acción de la población para ayudar a reducir la contaminación.

Aquí, investigaremos los apartados necesarios para poder hacer el juego de la manera más efectiva con los datos más fiables y actuales posibles.

IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

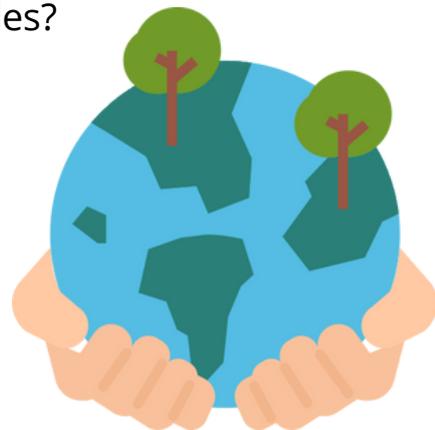
El problema en el que nos hemos centrado, ha sido el problema de la contaminación en nuestro planeta. Pero concretamente, nos hemos centrado en el problema de que una gran parte de la población no reacciona ante este problema y que se necesita la colaboración de todas las personas para solucionarlo.



PREGUNTA CONCRETA

La pregunta que nos planteamos es:

¿Cómo podemos hacer que las 12 millones de personas (en España), que a día de hoy, no saben reciclar y respetar normas medioambientales correctamente adopten buenos hábitos medioambientales?





DESCRIPCIÓN DEL CONTACTO CON LA COMUNIDAD

Actualmente, hay doce millones de personas en España que no saben reciclar correctamente (según un estudio realizado por "ciencias ambientales"). Este hecho afecta muy negativamente a la salud de nuestro planeta y con ello a la de los habitantes de él. Uno de nuestros objetivos es poder enseñar a estas personas a reciclar correctamente y así mejorar el estado ambiental del planeta tierra y el de las personas, ya que la salud del planeta repercute directamente en el de las personas.

Para conseguir nuestro objetivo, será fundamental el trabajo en equipo y en comunidad, en el juego, además de jugar (en equipo o individualmente), se efectuarán eventos que convocaran a la comunidad de personas que hayan descargado el juego para hacer trabajos conjuntos con finalidades ambientales para mejorar el estado del planeta y así ayudar a todas las personas que viven en él (tanto en el ámbito saludable como social).

Es importante este contacto y colaboración con la comunidad, ya que será la manera más efectiva y colaborativa de poder reducir las emisiones de CO₂ y a la vez de formar a dichas personas pertenecientes a la comunidad sobre métodos de reciclaje.

Cualquier persona podrá participar en estas actividades sociales ¡cualquier persona será de ayuda!

La comunidad es muy poderosa, y cuando cada uno aporta su pequeño grano de arena, al final, se consiguen cosas grandiosas que solucionan problemas actuales.

El desarrollo de este juego, también ha sido gracias a una comunidad de personas (de distintos lugares) que nos han ayudado respondiendo encuestas, proponiendo sugerencias, resolviendo algunas dudas... Todo este apoyo por parte de la comunidad, nos ha ayudado a poder crear un proyecto completo desarrollado por distintos puntos de vista. El hecho de estar en contacto con una comunidad que nos ha estado apoyando, nos ha enseñado muchísimo sobre los diferentes ámbitos seleccionados, ya que hemos ido aprendiendo de los demás de una forma cooperativa.

Para concluir este apartado, nos gustaría aclarar que en nuestro proyecto, será fundamental, este contacto con la comunidad, puesto que, al final, serán las que ayudarán a mejorar el estado del planeta.

MOTIVACIÓN

Hemos escogido este ámbito por qué afecta directamente a nuestra sociedad y creemos que es un problema que tenemos que solucionar urgentemente.

Opinamos que saber cuál es la huella de carbono (contaminación) de las actividades que hacemos en nuestro día a día puede ayudarnos positivamente en los hechos y la concienciación.

Nos motiva mucho la idea de pensar que podemos hacer un proyecto que enseñe a las personas sobre cómo mejorar sus hábitos para ayudar al planeta de una manera lúdica que pretende hacer de la ecología algo divertido.

Esperamos, que de esta forma, las personas se impliquen más en los ámbitos ecológicos y nos anima a seguir adelante, que podemos ayudar a hacer un mundo mejor con la ayuda de nuestra comunidad y los participantes en el proyecto (juego).



OBJETIVOS

- Fomentar la concienciación a cuidar de nuestro planeta.
- Convencer a realizar pequeños gestos cada día que pueden ayudar mucho.
- Ejecutar actividades que eduquen a las próximas generaciones.
- Desarrollar respeto hacia el medio ambiente en especial con los niños y niñas. De esta manera todos aprendemos a que los residuos pueden reutilizarse, reciclarse y reducirse.
- Promover y proteger la utilización sostenible de ecosistemas terrestres.
- Sensibilización para concienciar a alumnos y personas.



DATOS

Hemos hecho una búsqueda de datos precisos sobre la concienciación sobre el reciclaje. Y los datos que hemos obtenido han sido que (según cienciasambientales.com) actualmente hay **12 millones de personas**, en España, que no saben reciclar correctamente.

Pero no nos hemos quedado solo con este dato, hemos hecho unos cálculos obteniendo información de diferentes medios y hemos podido calcular que el contenido de una sola bolsa de basura contamina con **3,2 kg** de CO₂ (teniendo en cuenta la huella de carbono de cada uno de los materiales que componen la basura) o también hemos podido averiguar que una persona vegana, reduce la contaminación de CO₂ diaria unos **1.76 Kg de CO₂**.

Además, hemos pensado en hacer nuestro propio estudio y hemos hecho un formulario que han respondido diversas personas que nos ha dado información sobre la opinión de la gente sobre el reciclaje y términos similares.

Adicionalmente, hemos hecho otros cálculos que se verán reflejados en el juego.

[Ver gráficos de nuestra encuesta](#)

METODOLOGÍA

La metodología empleada para la creación y potenciación de la participación en nuestro proyecto ha sido la siguiente:

Hemos hecho diversos estudios (incluyendo formularios propios) sobre nuestro tema: la contaminación y la seriedad de las personas al respecto.

Los datos obtenidos nos han ayudado a concluir que una gran parte de la población no se implica en estas labores ecológicas. Esto se puede deber a que les parece aburrido o por qué no creen al respecto.

Después de haber hecho nuestro pequeño estudio y haber podido concluir, hemos diseñado un proyecto con características que podrían hacer que todas estas personas participasen en labores ecológicas.

Nos hemos centrado en hacer un juego que fuese divertido, esta ha sido la clave, ya que de esta manera, podemos educar a las personas sobre las labores ecológicas de una manera divertida e intuitiva.

El hecho de que sea un videojuego muy intuitivo, nos permite empatizar con las personas jóvenes de hoy en día y también con las personas de una edad más intermedia o avanzada, porque la sencillez del diseño ayuda a esta fácil utilización y, por lo tanto, es agradable jugar al juego.

Todas estas características mencionadas anteriormente son las que ayudarán a que las personas participen en nuestro proyecto y serán las claves para poder enseñar a todas esas personas que no saben tanto sobre el medio ambiente y sobre los métodos de reciclaje.

RESULTADOS

Después de hacer una encuesta y obtener los datos, hemos podido observar que hay un gran porcentaje de gente, que sabe que no está reciclando bien. Esto nos lleva a creer que hay una falta de interés por el tema. De hecho, la mayoría de las personas encuestadas, no invierten tiempo en el reciclaje.

Los datos son un poco surrealistas, porque la mayoría de los encuestados creen en el calentamiento global, pero esta totalidad no recicla o recicla pero no correctamente.

Concluyendo este apartado, pensamos que nuestro proyecto podría ser muy útil para conseguir que estas personas reciclen y lo hagan correctamente.

REFLEXIÓN Y CONCLUSIONES

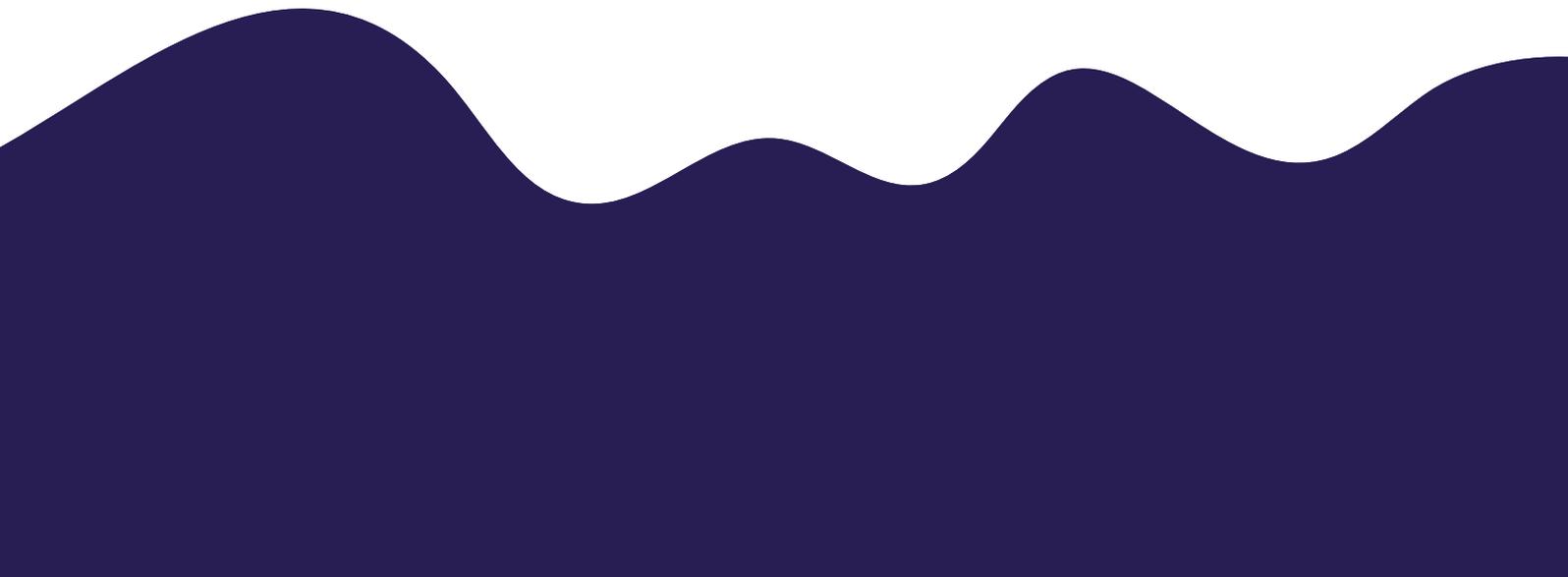
En conclusión creemos que actualmente el número de personas en España que no reciclan, no creen en el reciclaje o no reciclan correctamente es muy elevado y parece que lo hacen por qué no creen en la eficacia contra el cambio climático y tampoco les parece bien como se está gestionando actualmente.

Todos los datos recopilados y obtenidos de algunas fuentes, nos indican que hay un montón de cosas que hacemos en nuestro día a día que generan una huella de carbono elevada y son cosas que se pueden evitar.

Hemos pensado que desarrollando un videojuego que requiera de la interacción de las personas con el mundo real, puede ser una buena solución para solucionar todos los problemas. El juego tiene la finalidad de educar de una manera lúdica, enseñar métodos de respeto medioambiental y también de hacer de cosas que pueden parecer aburridas, como ir a tirar la basura, cosas divertidas y motivadoras.

De esta manera, con todas las ventajas de crear un juego ecológico, podríamos hacer que la comunidad de personas que se descarguen la aplicación, empiecen a adoptar concienciación medioambiental y respeto hacia el planeta.

Aparte del videojuego, también opinamos que deberíamos organizar diferentes quedadas de personas para hacer actos ecológicos, como por ejemplo una recogida de basura masiva, entre todas las personas que componen nuestra comunidad. Sería una buena manera de ayudar al planeta y de enseñar métodos ecológicos a la comunidad.



BIBLIOGRAFÍA

Nuestro estudio sobre la contaminación en distintos ámbitos:

- [Enlace a documento](#)
- [Wikipedia: composición de los residuos sólidos urbanos de España](#)
- ecodiario.eleconomista.es
- <https://stopplastics.ca>
- <https://www.ezeep.com>
- <https://toogoodtogo.org>
- <https://www.beveragedaily.com>
- <https://www.mckinsey.com>
- <https://www.kaltimber.com>
- <https://cnnespanol.cnn.com>
- <https://www.publico.es>
- <https://www.colegiolamagdalena.com>
- <https://www.terra.org>
- <https://www.clara.es>

Nuestro formulario

Otras webs:

- cienciasambientales.com