

Explicación de la obra realizada y la elección del tema

En cuanto al significado del video he intentado tratar diferentes videojuegos que han estado presentes tanto en mi infancia como para las personas de mi generación. Para comenzar y terminar se pueden apreciar tambores en el sonido haciendo referencia a *Jumanji* indicando que el videojuego va a cobrar vida una vez la jugadora, en este caso, inicie la partida. Una vez se ha transportado la jugadora al mundo virtual, se le indica que tiene que pasar tres pruebas, las cuales he intentado recrear un videojuego diferente y juntarlo con el tema elegido para abordar en el video. Para intentar hacer lo más real el videojuego he utilizado la música de éstos y los mensajes emergentes parecidos, pero siempre relacionándolo con México y la Ruta Inti. El primero de los juegos es *Minecraft*, que ya en el juego, por general hay que sobrevivir, no he visto mejor manera que poder montar una tienda para poder tener un refugio cuando se está en medio de la montaña. El segundo juego es *Animal Crossing*, donde la jugadora recoge fruta para poder alimentarse en esta aventura. Por último, se hace referencia a *Pokemon*, con explorar los alrededores y tener que “batallar” contra los animales de la zona.

Una vez la jugadora ha podido escapar de estar atrapada del videojuego sale huyendo espantada por la reciente vivencia. Pero como he dicho anteriormente, los tambores vuelven a sonar porque ¿realmente se acaba la Ruta Inti?

En cuanto al tema elegido para tratar son las ODS en el entorno Yucateco. He escogido este tema porque personalmente lo he tratado en diversas ocasiones en el aula y me parece un tema de gran importancia para reforzar y fomentar. He querido tratar las ODS de forma más dinámica y no desde un punto de vista académico y rutinario. También es cierto que ha habido dificultades dado que en la zona de grabación no es nada parecida a Yucatán, pero con un poco de imaginación se puede relacionar. El video está centrado en tres ODS. La primera la 11. Ciudades y comunidades sostenibles, donde refleja que se puede crear un espacio donde vivir sin tener que destruir el ecosistema de alrededor o sobrepasar los límites de no ser una población sostenible.

La segunda que he tratado en el video es la 12. Producción y consumo responsable, dado que me parece que vivimos en un mundo demasiado globalizado y no tenemos en cuenta los alimentos de proximidad. Así que he utilizado como ejemplo que la jugadora debía de recolectar una fruta yucateca para la supervivencia en vez de conseguir otro alimento de más lejanía.

Por último, la última ODS que he tratado ha sido la 15. Vida de ecosistemas terrestres, he querido representar esta ODS por la crisis que hay en cuanto a los animales en extinción. Así que he decidido hacer como un juguete es un animal yucateco, y la jugadora en vez de asustarlo lo deja en paz en su hábitat.