

**17**

**ALIANZAS PARA  
LOGRAR  
LOS OBJETIVOS**



**CIUDADANÍA  
GLOBAL**

**5° - 6° - 7°  
GRADO**

**Ciencias Sociales  
Formación Ética y Ciudadana  
Educación Digital**

**Recurso:** Ciudadanía Global Videojuego ODS 17 “Alianzas para lograr los objetivos”

**Enlace de acceso al recurso:**

<http://ciudadaniaglobal.bue.edu.ar/juegos/ods17/index.html?v1.1>

**Área/as disciplinar/es:** Ciencias Sociales, Formación Ética y Ciudadana (Educación para la paz)

**Grado:** 5°- 6° - 7°

### Objetivo de la propuesta:

Que los/las estudiantes, a partir de una experiencia gamificada, puedan:

- comprender mecanismos de acción colectiva y construcción de alianzas comunitarias a partir de un caso concreto;
- colaborar en la generación de nexos reflexivos para que se comprenda la importancia de promover el trabajo colaborativo para la resolución de un problema o la concreción de una iniciativa;
- identificar y aplicar estrategias para mejorar los resultados de las propias decisiones;
- obtener datos de un entorno gráfico, seleccionando aquellos que resultan relevantes para la comprensión de la problemática planteada y para su resolución.

### Dinámica de la propuesta:

- a) Se propondrá que los/las estudiantes ingresen al videojuego ODS 17 “Alianzas para lograr los objetivos” compartiendo el enlace mediante las siguientes opciones
- Compartiendo el vínculo mediante aula Edmodo.
  - Compartiendo el vínculo mediante otros espacios de intercambio utilizados habitualmente por el/la docente.
  - Ingresando a la plataforma [Ciudadanía Global](#), sección [ODS](#) (1)



- b) Los/las estudiantes seleccionarán el [ODS 17 “Alianzas para lograr los objetivos”](#).

- c) Se alentará a los/las estudiantes a que lean con atención las instrucciones que les van a permitir jugar. La dinámica propuesta implica que jueguen más de una vez el videojuego. La primera vez se propiciará una instancia de juego exploratorio, sin consignas previas ni marcos conceptuales de referencia. En instancias sucesivas se incorporarán consignas que promuevan la reflexión a partir del disparador lúdico.

**Observaciones:**

Los/las alumnos/as pueden jugar online desde [AQUÍ](#)

**Consigna para los/las estudiantes:**

Se consignan en color las posibles respuestas de los/las alumnos/as

Vamos a aprender a partir de un videojuego. ¿qué te parece?

- 1) ingresá al siguiente enlace  
<http://ciudadaniaglobal.bue.edu.ar/juegos/ods17/index.html?v1.1>
- 2) leé con atención los diálogos entre los personajes



- 3) ¡A jugar!
- 4) Leé con atención cada pregunta y respondé en tu carpeta o cuaderno, o utilizá el procesador de textos en tu netbook para completar el cuestionario. Recordá que podés jugar al videojuego todas las veces que quieras para descubrir los datos que necesites.
  - A. ¿Cuál es el título del videojuego? (Alianzas para lograr los objetivos)
  - B. ¿Qué relación encontrás entre el título del videojuego y tu experiencia a partir de lo que jugaste? (para resolver un problema es mejor contar con ayuda de otros)
  - C. ¿Qué propone la Banda Global para mejorar la calidad de vida del barrio donde está su escuela? (Transformar un baldío en un espacio verde)

- D. ¿Qué deben hacer los miembros de la Banda para lograr su objetivo? (**Juntar firmas de vecinos**)
- E. ¿Cuáles son los espacios donde reúnen las firmas de vecinas y vecinos? (**Feria barrial, plazas, cooperativa y escuela**)
- F. ¿Dónde deben presentar el proyecto con todas las firmas de vecinas y vecinos? (**en la Municipalidad/Sede Comunal/CGP/Asociación de vecinos**)
- G. ¿Quién puede ser un actor social importante para supervisar el proyecto? (**una Organización No Gubernamental especializada en espacios verdes**).

### **DISEÑA TU PROYECTO**

- H. ¿Qué proyecto para mejorar el barrio de tu escuela le propondrías a tu docente, compañeras y compañeros de clase? Pensá en un problema que te interese y creas que mejora la vida de todas las vecinas y vecinos que viven cerca de la escuela.
- I. ¿Quiénes serían tus aliados? Realizá una lista de personas o instituciones que ayudarían a tu proyecto hacerse realidad.
- J. ¿Qué organización social podría sumarse a tu proyecto? Si no conoces ninguna, consultá con algún adulto o investigá en internet.
- K. Cuando regreses a tu escuela ¡compartí tu gran proyecto con tu docente y compañeros/as y anímense a presentarlo!