

1 FIN DE LA POBREZA



CIUDADANÍA
GLOBAL

5° - 6° - 7°
GRADO

Matemática, Ciencias Sociales,
Formación Ética y Ciudadana
Educación Digital

Recurso: Ciudadanía Global Videojuego ODS 1 “Fin de la pobreza”

Enlace de acceso al recurso:

<http://ciudadaniaglobal.bue.edu.ar/juegos/ods1/index.html?v1.1>

Área/s disciplinar/es: Matemática, Ciencias Sociales, Formación Ética y Ciudadana (Educación para el consumo, Educación para la Paz)

Grado: 5° - 6° - 7°

Objetivo de la propuesta:

Que los/las estudiantes, a partir de una experiencia gamificada, puedan reflexionar acerca de las condiciones necesarias para favorecer el comercio justo como forma de abordar la problemática de la pobreza;

- identificar los diferentes medios de comercialización de productores locales dentro de la cadena productiva;
- colaborar en la generación de nexos reflexivos para que se comprenda de qué manera la producción local puede ser un factor que ayude a la disminución de la pobreza;
- 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 1 “Fin de la pobreza” 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 1 “Fin de la pobreza” (2).

y articular en las prácticas educativas cotidianas sus lineamientos y orientaciones para la acción.

2

Te invitamos a conocer los ODS de una manera divertida. Leé con atención cada consigna y ¡aprendé jugando!

BOTONERA DE JUEGOS



- 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/ods1/index.html?v1.1>

- 2) Leé con atención los diálogos entre los personajes



- 3) Prestá atención a las instrucciones para poder jugar



- 4) ¡A jugar!
- 5) 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? (1 Fin de la pobreza)
- B. ¿Cuántos kilogramos de tomates produjo Juan y cargó en su camión? (1500 kilogramos)
- C. ¿Cuáles son los cuatro lugares en los cuales Juan puede vender su producción de tomates? (Cooperativa, Supermercado, Feria Barrial, Verdulería)
- D. Cuánto le pagan a Juan cada kilogramo de tomate en:
- Cooperativa (\$3)
 - Supermercado (\$1)
 - Feria Barrial (\$4)
 - Verdulería (\$2)
- E. Cuántos kilogramos de tomates puede vender en:
- Cooperativa (400)
 - Supermercado (900)
 - Feria Barrial (300)
 - Verdulería (200)
- F. ¿Por qué pensás que Juan le puede vender más tomate al supermercado que a la cooperativa o a la feria barrial? (Porque los supermercados tienen mayor capacidad de venta, al tener más clientes cada día)
- G. Observá el marcador.



A Juan le cuesta 2100\$ producir los tomates. ¿En qué pensás que usó ese dinero durante el proceso productivo? Cuando un productor local planta sus semillas ¿para qué considerás que necesita dinero? ¿en qué lo invierte? **(El dinero se utiliza para pagar los costos de la producción: semillas, combustible, herramientas, salarios, etc.)**

- H. Si en la cooperativa puede vender 400 tomates a 3\$. ¿Cuánto ganará Juan por la venta? **(\$1200)**
- I. Si en la cooperativa puede vender 400 tomates a \$3. ¿Cuánto ganará Juan por la venta? **(\$1200)**
- J. Si en la feria barrial puede vender 300 tomates a \$4. ¿Cuánto ganará Juan por la venta? **(\$1200)**
- K. Si en la verdulería puede vender 200 tomates a \$2. ¿Cuánto ganará Juan por la venta? **(\$400)**
- L. Si en el supermercado puede vender 900 tomates a \$1. ¿Cuánto ganará Juan por la venta? **(\$900)**
- M. La capacidad de producción de Juan es de 1500 kilogramos de tomates. ¿Cuánto ganará si los vende todos al supermercado? ¿Y cuánto ganará si los vende todos los tomates en los otros posibles lugares? **(Supermercado: \$1500; Verdulería: \$3000; Cooperativa: \$4500; Feria Barrial: \$6000)**

- N. Cuando jugaste ¿En dónde vendiste los tomates de Juan?
- O. ¿Cuánto ganó Juan por esa venta?
- P. ¿Recuperó el dinero que invirtió para producir su cosecha de tomates?
- Q. ¿Cuál crees que es el lugar más adecuado para vender los tomates de Juan? ¿Por qué? **(El más conveniente es la feria barrial porque genera mayores ganancias por cada venta)**
- R. El comercio justo no solo se trata de recuperar el dinero que se invierte, sino también en generar una buena ganancia. Jugá varias veces; vendé en diferentes lugares la producción de Juan y compará los resultados. ¿Dónde debe vender sus tomates Juan para generar la máxima ganancia? **(El más conveniente es la feria barrial)**
- S. ¿Por qué pensás que el videojuego se llama “Fin de la pobreza”? **Porque Juan trabaja vendiendo tomates, y para poder recuperar lo que invirtió y tener una ganancia justa, debe buscar los lugares más adecuados para comercializarlos.**