

FICHA BUSCADOR DE PROYECTOS DE EDUCACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN PARA EL DESARROLLO

Número:	2-B-18					
Convocatoria de subvenciones Asociada:	Subvenciones de educación y sensibilización para el desarrollo Orden de 12 de junio de 2018 (BORM nº 137, de 16 de junio de 2018)					
Entidad:	JUAN CIUDAD ONGD (Delegación de Murcia en Jesús Abandonado)					
CIF:	G78519303					
Título:	Game room: "Objetivo Agenda 2030"					
Zona de Actuación:	Área Geográfica	EUROPA				
	País	ESPAÑA				
	Región/Provincia/Municipio	MURCIA				
Sectores CAD - CRS:	CAD: 998	CRS: 99820	Sensibilización sobre los problemas relacionados con el desarrollo			
Modalidad de Ayuda:	Bilateral Indirecta					
Instrumento del CAD:	H01 - Sensibilización social sobre la temática del desarrollo		B01 – Apoyo general a ONG			
Ejes Transversales:	Principal (P)	Significativo (S)	No orientado (N)	P	S	N
	Igualdad de género				X	
	Sostenibilidad medioambiental y Marcadores de Río			X		
	Desarrollo participativo / Buen Gobierno / Derechos Humanos				X	
	Diversidad Cultural / Pueblos Indígenas				X	
	Comercio y desarrollo				X	
	Salud Sexual y Reproductiva y Salud Infantil					X
Canalización de la ayuda:	22000 ONGD con sede en el país donante					
Inicio:	01/01/2019	Finalización:	31/12/2019			
Coste Total:	10.080,00 €					
Financiadores:	CARM	8.000,00 €				
Descripción:	<p>Creación y puesta en marcha de un juego educativo de sensibilización y educación para el desarrollo a realizar en las aulas de secundaria, bachillerato, ciclos formativos (grado medio y superior) y universidades de la Región de Murcia.</p> <p>El objetivo principal es conseguir a través del juego que los alumnos conecten con los ODS de la Agenda para el desarrollo sostenible 2030, especialmente con el ODS 4.7 y su meta: De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la</p>					

FICHA BUSCADOR DE PROYECTOS DE EDUCACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN PARA EL DESARROLLO

	<p>promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible</p> <p>en dos fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1ª fase.- participación en el aula del juego Game Room “2030” • 2ª fase.- jornada de sensibilización, reflexión y diálogo sobre el Game room “2030” en el aula. <p>Realizando una evaluación sobre actitudes antes y después del proyecto a todos los alumnos participantes. (Identificando el grado de compromiso y satisfacción generado).</p> <p>Implicando al profesorado en la observación durante el juego y en la devolución durante la segunda fase.</p>
<p>Objetivo General:</p>	<p>Conseguir a través del juego que los alumnos y alumnas de secundaria, bachillerato, ciclos formativos (grado medio y superior) y universidades de la Región de Murcia conecten con los ODS de la Agenda para el desarrollo sostenible 2030.</p>
<p>Objetivo Específico:</p>	<p>A través de la participación en el GAME ROOM “OBJETIVO: AGENDA 2030 se ha favorecido el conocimiento y concienciación de los alumnos y alumnas de secundaria, bachillerato, ciclos formativos (grado medio y superior) y universidades de la Región, de la realidad global y las causas de la pobreza, y se han promovido actitudes y estilos de vida más solidarios y sostenibles, alineados con los ODS y las metas de la Agenda 2030.</p>
<p>Actividades:</p>	<p>1ª fase.- Creación de un documento de juego para 30 participantes, desarrollo de materiales y producción de un juego educativo de sensibilización y educación para el desarrollo destinado a alumnos de 12 a 22 años desde secundaria y bachillerato a ciclos formativos y universidades de la Región de Murcia.</p> <p>2ª fase.- Promoción, difusión y calendarización de la actividad de sensibilización con los centros educativos de la Región de Murcia.</p> <p>3ª fase.- Evaluación previa sobre actitudes del alumnado sobre la realidad global, las causas de la pobreza los valores de solidaridad, equidad y justicia social, igualdad entre géneros, cultura de paz y no violencia, ciudadanía mundial y diversidad cultural, enmarcados en las líneas de actuación y metas de la Agenda 2030, establecidas por la ONU para paliar las situaciones de desigualdad en el mundo. Participación en el aula del juego Game Room “2030”. Guiado por dos facilitadores y un observador.</p> <p>4ª fase.- Jornada de sensibilización, reflexión y diálogo sobre el Game room “2030” en el aula. Realizando una evaluación posterior sobre actitudes del alumnado (Identificando el grado de compromiso e implicación posterior y el grado de satisfacción generado).</p> <p>5ª fase.- Análisis de resultados y desarrollo de memoria de actividad.</p>