

## Somos Equipo

“**Somos Equipo**” es un juego de computadora que se propone la adquisición y refuerzo de nociones de Educación Tributaria como:

- pedido de comprobantes de pago
- aportes para el bien común
- funciones y financiamiento de la Salud Pública
- rendición de cuentas y malversación de fondos públicos

### Indicaciones generales

- Los objetivos del juego son comprar los artículos deportivos que necesita El Equipo, y armar una cancha para que todos puedan jugar.
- Para lograrlo, el jugador guía a Nico por los diferentes escenarios del juego esquivando una serie de obstáculos. Además, debe recolectar las donaciones de algunos adultos y los aportes de los amigos para luego comprar los artículos que necesita.



- A la derecha de la pantalla se encuentra una barra con varias indicaciones: **Puntaje**, que se calcula a partir de los artículos y donaciones conseguidas, y al pedir o no la factura, entre otras variables; **Necesitamos**, que muestra los artículos a conseguir para cada Nivel; **Mapa** de la ciudad, donde se muestra la ubicación de los amigos de Nico; **El Equipo tiene**, que exhibe la suma de aportes

recogidos para el equipo; **Salud** de Nico, donde cada rostro representa una de sus cuatro “vidas”; **Antídotos**, que puede tomar de los Centros de Salud; **Objetos para la canchita**, que va recolectando de los aportes de los vecinos; y el **cuadro de texto** que le da indicaciones y ayudas al jugador.



- Los escenarios por los que hay que guiar a Nico presentan las calles de una ciudad en la que hay varios obstáculos para sortear. Hay que evitar los perros, los mosquitos, los semáforos caídos y los baches. Si esto sucede, el jugador perderá una de sus cuatro “vidas”, y Nico será trasladado a un Centro de Salud, en donde lo atenderán y luego tendrá la opción de tomar un antídoto para evitar perder otra vida en caso de encontrarse con el mismo obstáculo.



- El juego consta de 4 niveles. Uno por cada artículo que el jugador debe comprar: **camisetas, shorts, zapatos de fútbol y pelotas**. Una vez que el protagonista del juego recolecta los aportes suficientes de todos sus compañeros, debe entrar a alguno de las tiendas de deportes que se encuentran por la ciudad y comprar el artículo que se le pide. Al tocar el artículo correcto, el importe se descuenta de lo recolectado y le entregan a Nico el producto. En este punto, el jugador tiene la opción de pedir la factura dirigiéndose a la caja registradora, aunque no está obligado a hacerlo.



- Al salir de la Tienda de deportes termina el nivel, y una placa avisa si el jugador pidió o no la factura, sugiriéndole que lo haga, ya que si pide las facturas el Estado puede ocuparse mejor de arreglar los pozos o los semáforos y fumigar el barrio.



## Desarrollo de actividades

### 1. Pedir la factura después de la compra

- Pida a sus alumnos que completen el primer nivel del juego
- Pregunte a sus alumnos si lograron comprar lo que necesita el equipo, y qué hicieron una vez que le entregaron las camisetas.
- Pregunte a sus alumnos si pudieron evitar todos los obstáculos (mosquitos, pozos, semáforos caídos y perros); luego, pregunte quién es el responsable de la existencia de esos obstáculos.
- Pregunte a los alumnos por la relación entre pedir la factura de la compra y las mejoras o mantenimiento de la ciudad.
- Explique de forma sencilla que los comprobantes de pago garantizan que el IVA, impuesto que todos pagamos al comprar algo llegue al Estado. Si un comprobante no es emitido, existen más posibilidades que el impuesto pagado, no siga el camino que le corresponde.



- Proponga a sus alumnos armar una lista de cosas que se mejoran en su ciudad, o de servicios que se brindan a toda la comunidad, gracias a los impuestos.

## 2. Aportes para el bien común

- Pida a sus alumnos que completen el primer nivel del juego.
- Pida que se dividan en grupos y que cada grupo de alumnos identifique a todas las personas que aportan algo para un objetivo común. En este caso, debieran distinguir entre los adultos y los niños, ya que unos colaboran con objetos para la construcción de la cancha de fútbol, y los otros con dinero para la compra de lo necesario.



- Pida a los grupos que vuelvan a usar el juego y que ingresen a todos los negocios que encuentren.
  - Luego cada grupo debe responder las siguientes preguntas:
    - a. ¿Por qué creen que los integrantes del equipo hacen sus aportes?
    - b. ¿Qué pasaría si Nico utilizara el dinero que juntó, para comprar algo en otro negocio?
    - c. ¿Qué mecanismo podrían tener los niños del equipo, para que Nico “rinda cuentas” de lo que gastó?
- Realice una puesta en común de las respuestas de cada grupo. Luego, como cierre de la actividad, proponga la analogía entre los integrantes del equipo y los ciudadanos de un país:
  - ¿Qué acciones realizan los ciudadanos para el beneficio de toda la sociedad?

Intente que en la charla, sus alumnos puedan diferenciar las obligaciones tributarias de las obligaciones que no tengan un trasfondo económico; y que puedan distinguir entre una obligación y lo que cada uno decide practicar por sí mismo.

### 3. Centros de Salud

Pida a sus alumnos que completen otro Nivel del juego.

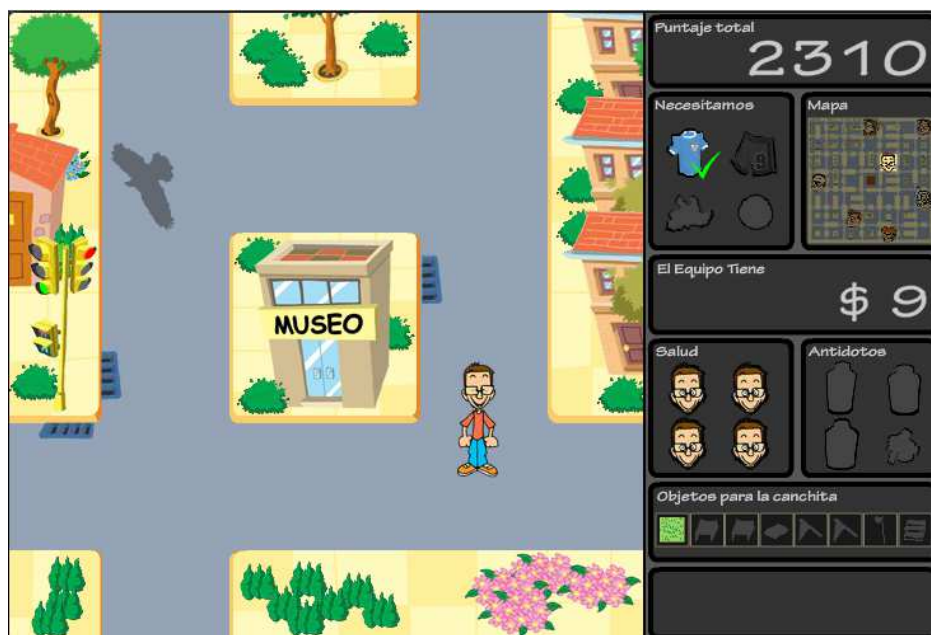
- Pida que enumeren los obstáculos que en el juego le quitan “Salud” a Nico.
- Pida que identifiquen los antídotos que Nico puede recibir y busquen más información sobre cada uno: antitetánica, antirrábico, antifebril.
- Pregunte a sus alumnos si han recibido alguno de estas vacunas, y en qué circunstancias.
  - Pida a sus alumnos que vuelvan a ingresar a Nico al Centro de Salud, y señalar reflexionen sobre los servicios que allí recibe, y el cartel colgado.



### 4. Diferenciar público de privado

Pida a sus alumnos que se ubiquen en parejas frente al computador y que intenten completar un Nivel del juego.

- Pida que cada pareja busque en la ciudad: comercios y edificios públicos.



- Cada pareja debe dividir una hoja en dos columnas, y anotar en una los comercios privados y en la otra los edificios públicos
- Luego, cada pareja debe completar la lista con otros comercios privados y edificios públicos que no están en el juego.
- Realice la puesta en común de las listas completadas por cada pareja. Puede ser muy provechoso que se distinga entre los lugares que son de uso público y dominio público, de los lugares que son de uso público pero de dominio privado (por ejemplo, Centro Comercial), ya que suelen generar muchas confusiones.

## 5. Prevención del dengue

- Pida a sus alumnos que jueguen a SOMOS EQUIPO e identifiquen en el juego a un mosquito.





- Pregunte qué elemento se repite cada vez que aparece un mosquito (basura acumulada).
  - Pida que sus alumnos investiguen cuáles son las consecuencias de la picadura de un mosquito. Proponga que busquen información en dependencias del Ministerio de Salud, o en su sitio web [www.msp.gub.uy](http://www.msp.gub.uy).
- Exponga dialogadamente cuáles son las medidas de prevención del dengue, subrayando la importancia de arrojar la basura en los lugares habilitados y de evitar acumular agua estancada.