

MILLONES DE NIÑOS Y NIÑAS LUCHAN POR SALIR  
DE LA **POBREZA EXTREMA** Y DEL **HAMBRE**

**ÚNETE PARA CAMBIARLO**



**OBJETIVOS  
DE DESARROLLO  
SOSTENIBLE**



proide



**Campaña EpD 2018-2019  
EDUCACIÓN NO FORMAL**



# EDUCACIÓN NO FORMAL

# NIÑOS

## Introducción y justificación

Con las actividades que se proponen en esta campaña se pretende dar a conocer los Objetivos de Desarrollo Sostenible propuestos por la ONU, en concreto los dos primeros, destinados a la erradicación de la pobreza y del hambre. Asimismo, se busca que sea un aprendizaje hacia una ciudadanía activa; es decir, que a partir de la información que reciban los más pequeños, y una breve reflexión, sean capaces de realizar compromisos individuales y colectivos basados en acciones concretas.

## Objetivo general

Ser conscientes de la existencia de desigualdades en el mundo en cuanto a la distribución de la riqueza y los alimentos, y comprometerse a realizar medidas concretas para paliarla.

## Objetivos específicos

- Identificar los problemas de hambre y desigual reparto de la riqueza que sufre parte de la población.
- Reflexionar sobre la necesidad de realizar acciones que acaben con esa desigualdad.
- Identificar acciones concretas que ellos pueden realizar para transformar la realidad y comprometerse con ellas, de forma individual y colectiva y difundiéndolas en su entorno próximo.

## Temporalización

Una sesión (50 minutos).

## Material necesario

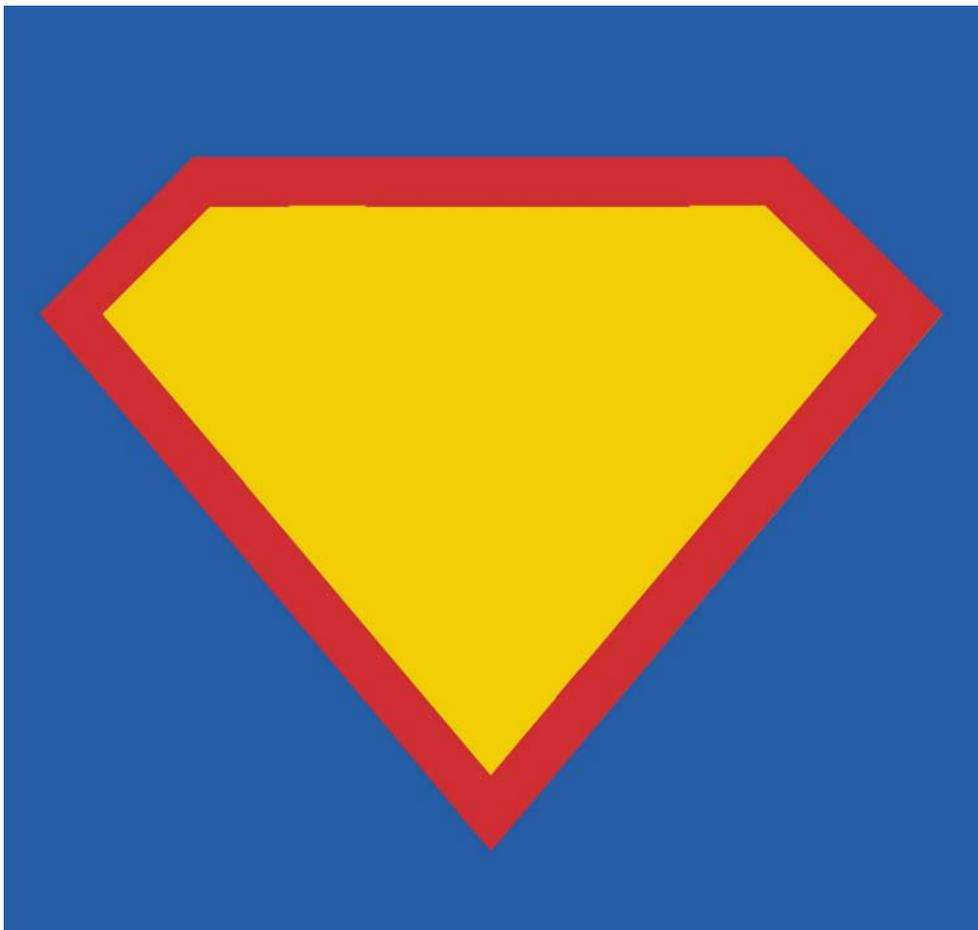
- Dado.
- Material que puede ser utilizado como recompensa o símbolo de energía: papeles de colores, monedas de juguete o, incluso, caramelos.
- Lápices y pinturas de colores.
- Papel.





## Metodología

La sesión se presenta organizada en tres fases, que pretenden cubrir los tres aspectos del proceso que se quiere fomentar: información, reflexión y acción. Para facilitar la comprensión de estas fases a los niños, se establecerá un juego simbólico con el que se les ofrece la posibilidad de convertirse en superhéroes, de forma que la actividad resulte motivadora para ellos.





## ACTIVIDADES

### ACTIVIDAD 1: Energía para los súper-poderes

TIEMPO ESTIMADO: 15 minutos

En un primer momento, y con el objetivo de romper el hielo, la persona que dinamiza la actividad explica que en esta sesión van a dejar volar su imaginación y a convertirse en superhéroes. Para ello, deberán caminar por el aula como si tuvieran algún superpoder (muchísima fuerza, dar grandes saltos, volar, ser transparente...). Una vez hayan caminado así durante unos minutos, será necesario parar a reponer energía para poder seguir teniendo su superpoder.

Es entonces cuando se realiza el reparto de la energía que necesitan. Para ello, se les distribuye en pequeños grupos de 5 ó 6 personas. Cada grupo tirará el dado para que, al azar, se les asigne la energía. Esta energía puede ser algún elemento simbólico preparado previamente por el dinamizador: papeles de colores, monedas de juguete o, incluso, caramelos.

Cada grupo irá tirando el dado, por turnos, una única vez por grupo. El dinamizador de la actividad debe manipular, de forma evidente, el reparto para que este sea claramente desigual. Por ejemplo, en un grupo que obtenga un 6 en su tirada, se repartirán 6 unidades de energía a cada componente, mientras que otro grupo que obtenga un 2 en su tirada recibirá 2 elementos para todo el equipo. Es importante que el dinamizador evidencie estas diferencias y que, una vez finalizado el reparto, tire a la papelera las unidades de energía que han sobrado.

Cuando todos los grupos han recibido su energía, debatir sobre cómo se han sentido ante esta desigualdad, y sobre todo qué les ha parecido que se tiraran a la basura algunas unidades de energía. Una vez hecha la reflexión sobre la desigualdad del reparto, establecer un paralelismo entre la energía de los superhéroes y la alimentación, explicando también que muchas personas, muchos de ellos niños de su edad, reciben menos alimentos que otros por algo tan aleatorio como nacer en un país en guerra.





## ACTIVIDAD 2: Reunión interestelar de superhéroes

TIEMPO ESTIMADO: 10 minutos.

Una vez repartida la energía, y para continuar la historia de los superhéroes, la persona dinamizadora explica que se han reunido varios superhéroes de diversas partes del universo y que cada uno de ellos aportará una anécdota de la vida en su planeta. El dinamizador propondrá algunos ejemplos de anécdotas imaginarias sobre la vida en otros planetas. Por ejemplo: “En mi planeta nadie tiene boca, porque nos alimentamos de los colores a través de la vista”, “En mi planeta todos vivimos bajo el agua, pero también tenemos alas para volar aunque solo volamos de noche”, etc. Animar a los niños a que propongan otras ideas divertidas sobre planetas imaginarios en los que la gente tiene superpoderes. Se puede hacer a través de una ronda rápida, por ejemplo, situados todos en círculo y con una pelota que se van pasando.

Después el dinamizador de la actividad cuenta algunos ejemplos sobre cosas que suceden en el planeta del que él viene:

- “Se tira comida a la basura a pesar de que hay muchas personas que no tienen nada que comer.”
- “Si se suma el dinero que tienen 3.700 millones de personas, la cantidad es la misma que la que tienen 62 personas.”
- “Se tira ropa nueva o sin usar porque ha pasado de moda, mientras que hay muchas personas que no tienen nada para vestirse o para abrigarse del frío.”
- “Si en él vivieran 100 personas y se dividiera la riqueza en dos mitades iguales, una única persona tendría una de las mitades y la otra mitad se repartiría entre el resto.”
- “En mi planeta hay muchos miles de niños y niñas que tiene que caminar más de dos horas para llegar a la escuela”.





Una vez presentados estos casos, se les pregunta a los participantes de qué país creen que viene. La persona que dinamiza les explica que ese planeta es la Tierra y que los datos presentados son una realidad. Se les pregunta si se lo esperaban y qué piensan.

Una vez explicado reflejadas sus opiniones, introducir la explicación sobre los ODS. Informar a los niños de que existe un organismo, al que pertenecen casi todos los países del mundo, que se ha propuesto unos objetivos para acabar con esas desigualdades, entre ellas, la pobreza y el hambre. Este organismo, llamado ONU, ha decidido de forma conjunta las metas que se tienen que alcanzar en el año 2030 e intenta asegurarse de que todos los países participen en la construcción conjunta y que todos velen por el cumplimiento de los objetivos.

Para acompañar la explicación, el dinamizador se puede apoyar en esta publicación de UNICEF, presentando la introducción y los aspectos relacionados con los puntos 1 y 2: <https://www.unicef.org/peru/spanish/El-mundo-que-queremos-ODS-Version-Amigable-para-ninos.pdf>

Además, se puede completar esta parte de la actividad con este vídeo de estos superhéroes especiales que nos hablan de la necesidad de respetar los derechos de todos los niños: <https://www.youtube.com/watch?v=BENG4HdEIVo>





## ACTIVIDAD 3: Nuestro superlogo

TIEMPO ESTIMADO: 25 minutos.

Para finalizar la sesión, el dinamizador explicará que no solo los gobiernos que forman parte del organismo de la ONU son los que deben asumir la responsabilidad de tomar medidas para cambiar la desigualdad. En manos de cada uno de nosotros también está la opción de tomar medidas determinadas, o de convencer a nuestras familias para tomarlas. Para empezar a realizar estos cambios, comenzaremos por los dos objetivos propuestos por la ONU en primer lugar: luchar contra el hambre y la pobreza.

Así, ahora es momento de ver realmente qué superpoder podemos tener en la lucha contra el hambre y la pobreza. Para ello, cada uno de los participantes adquirirá un compromiso concreto que pueda realizar. Lo ideal es que las ideas surjan de los propios chicos y chicas aunque se les puede dar alguna idea como: no tirar comida, no dejarse llevar por modas a la hora de realizar compras, no adquirir productos que se hayan producido sin respetar los derechos de los trabajadores o elaborados con mano de obra infantil, etc.

Así, cada uno elegirá un compromiso y lo reflejará en un dibujo que se convertirá en su logotipo, similar al icono de Superman (EN ANEXO). Se llevará el dibujo a casa y compartirá el compromiso adoptado con su familia, para tratar que ellos también se involucren.

## EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

En caso de querer evaluar dicha actividad, proponemos que se observe la participación e implicación del alumno a partir de estos tres ítems:

ÍTEMS	EX	N	B	S	I
• ¿El comportamiento ha sido adecuado tanto individualmente como en grupo cooperativo?					
• ¿Ha mostrado interés en las actividades?					
• ¿Se ha implicado en las actividades?					

