



Funded by
the European Union

MANUAL "A PART OF EUROPE 2030"



ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN NO
FORMAL PARA JÓVENES SOBRE
LOS 17 OBJETIVOS DE
DESARROLLO SOSTENIBLE



#ApartofEU2030 #17SDGs2030

Follow us on FB : <https://www.facebook.com/apartofeu>



iasis



Guarani
ONG





Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA son responsables de las mismas.



Índice

INTRODUCCIÓN	4
GUÍA DE USO	4
ODS 1: FIN DE LA POBREZA	6
ODS 2: HAMBRE CERO	13
ODS 3: SALUD Y BIENESTAR.....	18
ODS 4: EDUCACIÓN DE CALIDAD.....	25
ODS 5: IGUALDAD DE GÉNERO	30
ODS 6: AGUA LIMPIA Y SANEAMIENTO.....	36
ODS 7: ENERGÍA ASEQUIBLE Y NO CONTAMINANTE	41
ODS 8: TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO.....	46
ODS 9: INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA	52
ODS 10: REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES	58
ODS 11: CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES	64
ODS 12: PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES	70
ODS 13: ACCIÓN POR EL CLIMA.....	77
ODS 14: VIDA SUBMARINA.....	83
ODS 15: VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES	88
ODS 16: PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS	93
ODS 17: ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS	98
Anexos	103

INTRODUCCIÓN

A PART OF EUROPE 2030 es un proyecto creado e implementado por 5 organizaciones europeas: AMAM (Malta), ARKA (Serbia), Guaraní (España), IASIS (Grecia) y Solidaridad Sin Fronteras (España). El proyecto pretende promover el compromiso de las personas jóvenes en el proceso de participación ciudadana activa a través de la Agenda 2030. Uno de los mayores retos a los que se enfrenta la UE en la actualidad es la necesidad de impulsar la participación de los y las jóvenes en la vida cívica y democrática, especialmente los jóvenes inmigrantes, las minorías y los nacionales de terceros países, ya que estos grupos no participan activamente en su comunidad debido a diferentes barreras socioeconómicas, lingüísticas, culturales o geográficas. Estas limitaciones afectan a diferentes dimensiones de la participación: participación social y política; deporte y cultura; voluntariado; familia y formación y empleo.

A través del conocimiento y cumplimiento de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) se lograrán sociedades más comprometidas, empoderadas y conscientes. Dado que el proyecto pretende impulsar la participación activa, las propias personas jóvenes han desarrollado, implementado y evaluado las acciones propias del proyecto: conocimiento de los ODS de la Agenda 2030, herramientas para promover la participación juvenil y creación de contenidos y técnicas de difusión sobre los ODS.

Como resultado del proyecto A PART OF EUROPE 2030, este manual incluye 17 capítulos principales (uno por ODS), que recogen actividades de las 5 áreas diferentes de participación para alcanzar cada ODS: Participación social y política, Participación a través del deporte y la cultura, Participación a través de la familia, Participación a través del empleo y la formación, y Participación a través del voluntariado.

Las actividades han sido elaboradas por las personas jóvenes, a través de un proceso de toma de decisiones y participación activa. Desde el inicio del proyecto, cada entidad asociada creó un **Consejo Local de la Juventud** formado por 10 personas jóvenes y apoyado por 2 trabajadoras juveniles. En primer lugar, el grupo recibió formación sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible y las metodologías de la educación no formal. A continuación, las personas jóvenes participantes de los Consejos Locales de la Juventud presentaron sus actividades a otras jóvenes a nivel nacional en los "**Laboratorios Nacionales**", donde evaluaron y votaron democráticamente las actividades que finalmente se incluirían en el Manual. Las actividades seleccionadas se compartieron en la **Actividad de Aprendizaje, Formación y Enseñanza (LTTA)** celebrada en Atenas en febrero de 2023. Durante este evento, los participantes de cada país compartieron e implementaron las actividades, que fueron validadas por el resto de participantes y finalmente incluidas en el Manual "A PART OF UE 2030".

GUÍA DE USO

Este manual contiene una recopilación de **85 actividades de educación no formal** para promover el conocimiento y la defensa de los ODS por parte de los jóvenes. Su objetivo es favorecer el conocimiento de los jóvenes sobre la importancia de los ODS, así como diferentes modelos de participación y herramientas específicas para alcanzar estos objetivos en las organizaciones. Las actividades están pensadas para que las lleven a cabo trabajadores en el

ámbito de la juventud, así como personas jóvenes inmigrantes, minorías y nacionales de terceros países, en procesos de participación entre iguales.

Las actividades se clasifican en 5 áreas de participación, cada uno de ellas representada por un símbolo:



Participación a través de la familia. La familia es el lugar donde la mayoría de las personas aprenden las habilidades fundamentales para la vida. En este manual, este símbolo indica las actividades que se llevan a cabo con las personas jóvenes y sus familias. También, aquellas que pueden transferirse al entorno familiar, una vez realizadas y aprendidas por los jóvenes, teniendo así un efecto multiplicador.



Participación a través de la formación y el empleo. Aquellas actividades que tienen como objetivo mejorar los conocimientos, habilidades y competencias, dentro de perspectivas personales, cívicas, sociales o relacionadas con el empleo.



Participación social y política. La participación social y política implica la agrupación de individuos en organizaciones para la defensa y representación de sus respectivos intereses. Este símbolo indica las actividades que pretenden implicar a los jóvenes en los problemas sociales y promover el compromiso activo en la sociedad, a través de la denuncia pública, la sensibilización, etc.



Participación a través del deporte y la cultura. El deporte, el ocio y las actividades culturales son fundamentales para la socialización, así como para una buena salud física y mental. Este símbolo indica las actividades recreativas de ocio y deportivas a través de las cuales se aprenden temas relacionados con los ODS, de una forma relajada y atractiva para la juventud.



Participación a través del voluntariado. Por voluntariado se entiende la utilización o participación de mano de obra voluntaria, especialmente en servicios comunitarios. Este símbolo indica las actividades que promueven el voluntariado en acciones relacionadas con los ODS, que pueden implementarse en la comunidad local, con diferentes grupos sociales.

Todas las actividades tienen los mismos apartados, para dejar clara la organización de las mismas dentro del Manual: ámbito de participación, objetivos, duración, requisitos (materiales y personales), descripción y evaluación.

En cuanto a la evaluación, es necesario aclarar que las preguntas generales de evaluación pueden aplicarse a la mayoría de las actividades. Estas preguntas son:

- ✓ ¿Cuáles son los puntos fuertes de esta actividad?
- ✓ ¿Qué se podría mejorar?
- ✓ ¿Qué es lo que más te ha gustado de la actividad?
- ✓ ¿Estarías dispuesto/a a repetir esta actividad?

En el caso de que la actividad requiera otras preguntas específicas o preguntas concretas de autoevaluación, éstas se pueden encontrar al final de cada actividad.

ODS 1: FIN DE LA POBREZA

Este objetivo no sólo aborda la dimensión de la pobreza basada en los ingresos. Pretende erradicar la pobreza en todas sus formas mediante el acceso a la protección social, los servicios básicos, el refuerzo de la resiliencia económica y la igualdad de acceso a los recursos. La pobreza se manifiesta en diversas facetas de nuestra sociedad, teniendo en cuenta el efecto de la pandemia COVID-19, que ha invertido gran parte de los avances logrados contra la pobreza.



METAS:

- 1.1. Para 2030, erradicar la pobreza extrema para todas las personas en todo el mundo, medida actualmente como las personas que viven con menos de 1,25 dólares al día.
- 1.2. Para 2030, reducir al menos a la mitad la proporción de hombres, mujeres y niños de todas las edades que viven en la pobreza en todas sus dimensiones, según las definiciones nacionales.
- 1.3. Poner en práctica a nivel nacional sistemas y medidas apropiadas de protección social para todos y, para 2030, lograr una amplia cobertura de los pobres y los más vulnerables.
- 1.4 Para 2030, garantizar que todos los hombres y mujeres, en particular los pobres y los más vulnerables, tengan los mismos derechos a los recursos económicos, así como acceso a los servicios básicos, la propiedad y el control de las tierras y otros bienes, la herencia, los recursos naturales, las nuevas tecnologías y los servicios económicos, incluida la microfinanciación.
- 1.5 Para 2030, fomentar la resiliencia de los pobres y las personas que se encuentran en situaciones vulnerables y reducir su exposición y vulnerabilidad a los fenómenos extremos relacionados con el clima y a otros desastres económicos, sociales y ambientales.
 - 1.a Garantizar una movilización importante de recursos procedentes de diversas fuentes, incluso mediante la mejora de la cooperación para el desarrollo, a fin de proporcionar medios suficientes y previsibles para los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, para poner en práctica programas y políticas encaminados a poner fin a la pobreza en todas sus dimensiones.
 - 1.b Crear marcos normativos sólidos en el ámbito nacional, regional e internacional, sobre la base de estrategias de desarrollo en favor de los pobres que tengan en cuenta las cuestiones de género, a fin de apoyar la inversión acelerada en medidas para erradicar la pobreza.

DESIGUALDAD Y ESTATUS

Área de participación: 

Objetivos:

- Conocer que existen repercusiones de la desigualdad derivadas de la distribución desigual de los recursos en la sociedad.
- Mostrar el impacto que la desigualdad derivada de la pobreza puede tener en la sociedad.

Duración:

30 minutos.

Requisitos:

- Materiales: Billetes o vales de dinero, huevos cocidos (en función del número de grupos), una mesa que sirva de mercado para exponer la mercancía, pañales desechables, plástico de burbujas, sobres acolchados, papel de periódico, trozos de tela, trozos de cuerda.
- Personales: 1 profesional, 50 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Se divide a las personas participantes en grupos de ingresos altos, medios y bajos.
2. Se les proporciona un objeto frágil, como un huevo, para representar a un bebé/niño o un lactante.
3. Se distribuyen monedas o billetes/vales falsos.
4. A continuación se indica a los participantes de cada grupo que su objetivo es comprar lo que necesitan para garantizar que su huevo tenga lo mejor que la vida puede ofrecer en cuanto a seguridad y bienestar.
5. Habrá un mercado donde cada grupo podrá comprar suministros para cumplir su misión:
 - En el mercado, se pueden comprar artículos como pañales (100 euros), plástico de burbujas (75), sobres acolchados 50, sección de periódico 25, trozos de tela (5 euros cada uno).
 - Antes de que empiece la compra, los grupos pueden ver los artículos para vender. A continuación, se entrega a cada grupo económico un huevo crudo para que represente a un bebé al que intentan proteger de cualquier daño.
6. Los participantes de rentas más altas realizan primero todas sus compras, seguidos de los de rentas medias y luego de los de rentas más bajas.
7. Los grupos deben proteger su huevo con sus provisiones del mercado envolviéndolo para protegerlo del peligro.



8. Se pide a un representante de cada grupo que se suba a una silla con el huevo envuelto y deje caer su huevo al suelo. El huevo mejor envuelto tiene más probabilidades de estar protegido.

Evaluación:

- ✓ ¿Cuáles son las lecciones más significativas de esta actividad?
- ✓ ¿Cuáles son los peligros de la desigualdad en la sociedad?
- ✓ ¿Es la desigualdad sólo cuestión de renta y riqueza?

Referencia:

Faye, R.(2022). Inclusion of Socioeconomic Status in Psychology Curricula: Classroom Exercises: [apa.org/pi/ses/resources/publications/social-class-curricula.aspx](https://www.apa.org/pi/ses/resources/publications/social-class-curricula.aspx)
<https://www.apa.org/pi/ses/resources/publications/baby-egg-reimers.pdf>

EL JUEGO DE LA PIRULETA: DEMOSTRACIÓN DE LA DISTRIBUCIÓN GLOBAL DE RECURSOS

Área de participación:



Objetivos:

- Facilitar la visualización y comprensión de algunas estadísticas mundiales sobre distribución de recursos, acceso al agua y saneamiento.
- Proporcionar un espacio para debatir en detalle las ramificaciones de esas realidades.

Duración:

40 minutos.

Requisitos:

- Materiales: Sillas, mesas, 30 piruletas.
- Personales: 3 profesionales, 30 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Se pide a los 30 participantes que se pongan de pie sobre sus sillas, formando un círculo que represente el total de la población mundial (actualmente unos 8.000 millones de personas).
2. Cada persona representa aproximadamente el 3,8% de la población mundial.
3. Las primeras 11 personas deben ponerse de pie en el suelo. Estas personas representan el 36% (2.600 millones de personas) del mundo sin saneamiento adecuado, que es una de las principales causas de enfermedad y mortalidad, ya que implica no tener un lugar donde lavarse después de ir al baño y un lugar seguro para hacerlo.

4. Las 6 primeras personas de pie deben sentarse en sillas, ya que representan al 20% (1.400 millones de personas) del mundo que sufre pobreza extrema.

5. Se pide a 4 personas del grupo que se sienten en el suelo. Representan al 14% de las personas de todo el mundo que carecen de acceso a una vivienda segura. Viven en barrios marginales o no tienen hogar.

6. Para simbolizar el 13% de personas en el mundo que pasan hambre cada día y el 12% de personas que carecen de acceso a agua potable, se pide a este grupo que se ponga las manos en la barriga.

7. Para representar al 3,2% de la población mundial que trabaja en la niñez, se pide a 1 de los que están sentados en el suelo que se tumben boca arriba.

8. Se pide a 3 personas que sigan sentadas en sillas que levanten las manos para simbolizar el 10% de la población mundial que controla la mayoría de sus recursos (lo ideal sería una mujer y dos hombres).

9. Se proporcionan 30 piruletas. Las piruletas representan la riqueza del mundo. Aunque haya 30 participantes y 30 piruletas, estas se repartirán igual que la riqueza del mundo. El 10% más rico se lleva 25 caramelos, más los hombres que las mujeres, y el resto del grupo 5 caramelos: 15% a repartir entre todos.

A continuación, una tabla con la distribución para diferentes tamaños de clase. Las cifras son aproximadas debido al redondeo.

Class size	10	30
Percentage of World population	10%	3,30%
Lacking adequate sanitation (37%)	4	11
Living in absolute poverty (20%)	2	6
Slum dwelling (14%), living in hunger (13%)	1	4
Child laborers (3%)	0	4
Top 10%	1	1



10. Puntos de debate:

- ¿Cuál es su lugar, por ejemplo, de pie o sentado? ¿Qué medidas elaboraría? Sobre riqueza, ingresos, educación y servicios sanitarios.
- ¿Cómo se sintieron los que estaban sentados cuando les entregaron sus 5 chupa-chups?
- ¿Cómo se han sentido los que permanecieron de pie?
- ¿Alguien ha pensado cómo iba a repartir las piruletas? ¿Alguien pensó en cómo podría conseguir algo del montón más grande de piruletas? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Se habrían sentido diferentes los que estaban de pie si no supieran que los demás sólo tenían 5 para compartir?
- ¿Qué cosas están ocurriendo actualmente en el mundo que puedan estar relacionadas

con esta distribución desigual? ¿Cuál es la relación?

- Se ha afirmado que este nivel de desigualdad está en el centro de gran parte de los conflictos del mundo. ¿Estás de acuerdo o en desacuerdo?
- ¿Qué puede ocurrir entre países o entre personas de un mismo país en relación con esta desigualdad?
- ¿Hay algo que podamos hacer al respecto?

Evaluación:

- ✓ ¿Qué te dice esta actividad sobre la asignación de recursos y la pobreza en la sociedad?
- ✓ ¿Qué puede decirse de la injusticia y la desigualdad?
- ✓ ¿Relacionarías esas desigualdades con la hegemonía cultural de determinados grupos socioeconómicos?

Referencia:

R.I.C Publication (2018, October 05). National Poverty Week. World Poverty Visualization. <https://www.ricpublications.co.za/blog/post/national-poverty-week/>

<https://www.oneworldcentre.org.au/wp/wp-content/uploads/2021/06/The-lolly-game-1.pdf>

LA POLÍTICA Y TÚ

Área de participación:



Objetivos:

- Aprender sobre el papel de los órganos políticos a la hora de capacitar a la ciudadanía y garantizar la inclusión y la igualdad en las sociedades..
- Sugerir formas de mejorar el nivel de vida de los miembros de una comunidad.

Duración:

30 minutos.

Requisitos:

- Materiales: rotulador, notas adhesivas, cartulinas u hojas blancas.
- Personales: 1 facilitador/a; 50 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. La idea es que las y los participantes entiendan la participación a través de un partido político. Para ello, los participantes se organizan en grupos para que presenten al menos cinco sugerencias para que un partido político las incluya en su plan de acción, que será un Manifiesto para erradicar la pobreza en todas sus formas.

2. Las sugerencias pueden versar sobre:

- Acceso al empleo.
- Asistencia sanitaria asequible.
- Acceso a la educación pública.
- Acceso al ocio y tiempo libre.
- Planes de pensiones.

3. Cada grupo elabora su Manifiesto y lo presenta al resto.

Evaluación:

- ✓ ¿Crees que las personas jóvenes deberían participar en la formulación de políticas y manifiestos políticos de los partidos políticos?
- ✓ ¿De qué otra forma crees que las personas jóvenes pueden participar en el proceso político de su comunidad?

¿QUÉ PUEDES HACER? ¡ACTUAR!

Área de participación:



Objetivos:

- Orientar a las personas participantes hacia acciones voluntarias en forma de formación que puedan mejorar la situación socioeconómica de la sociedad.

Duración:

30 minutos.

Requisitos:

- Materiales: material de escritura.
- Personales: 1 profesional, 50 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Los participantes se dividen en los grupos 1, 2 y 3, y se les pide que creen un plan de acciones en forma de formación y capacitación que puedan ofrecer a los miembros de una comunidad como contribución a la consecución del ODS 1 y sus metas, por ejemplo: Crear un taller sobre jardinería básica.

2. Cada grupo presenta el taller creado.

Evaluación:

- ✓ ¿Qué tema del taller te parece más útil??
- ✓ ¿Hay alguna habilidad que desee enseñar que no esté sugerida?



USA TU FUERZA

Área de participación:



Objetivos:

- Fomentar el dominio y la enseñanza de competencias para capacitar a los demás.

Duración:

20 minutos.

Requisitos:

- Materiales: material de escritura.
- Personal: 2 profesionales, 50 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Se entrega a los participantes una “hoja de talentos” para que anoten las habilidades que tienen para compartir con los demás.
2. Cada hoja es evaluada por la persona facilitadora, con el fin de hacer un resumen de las competencias enumeradas por los y las participantes.
3. Se anima a los y las participantes a participar de forma voluntaria en un taller organizado por una ONG de su comunidad.
4. La esencia de esta actividad es ayudar a la juventud a poner de relieve las habilidades que tienen y que pueden beneficiar a otras personas. La persona facilitadora también se centrará en el hecho de que ser consciente de las propias habilidades es crucial tanto para encontrar un trabajo como para saber lo que podemos aportar a la sociedad/comunidad a través de actividades voluntarias de participación.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.



ODS 2: HAMBRE CERO

Este objetivo pretende erradicar todos los tipos de malnutrición y hambre. Además, se compromete a garantizar el acceso anual de todas las personas a alimentos seguros, nutritivos y suficientes. Esto exige prácticas agrícolas resistentes, igualdad de acceso a los mercados, la tecnología y la tierra, así como la cooperación mundial en infraestructuras e inversiones tecnológicas para aumentar la productividad agrícola.

2 ZERO HUNGER



METAS:

2.1: Para 2030, poner fin al hambre y garantizar el acceso de todas las personas, en particular los pobres y las personas en situaciones vulnerables, incluidos los lactantes, a alimentos sanos, nutritivos y suficientes durante todo el año.

2.2: Para 2030, poner fin a todas las formas de malnutrición, incluido el logro, para 2025, de los objetivos acordados internacionalmente sobre el retraso del crecimiento y la emaciación en niños menores de 5 años, y atender las necesidades nutricionales de las adolescentes, las mujeres embarazadas y lactantes y las personas mayores.

2.3: Para 2030, duplicar la productividad agrícola y los ingresos de los productores de alimentos en pequeña escala, en particular las mujeres, los pueblos indígenas, los agricultores familiares, los pastores y los pescadores, entre otras cosas mediante un acceso seguro y equitativo a las tierras, a otros recursos de producción e insumos, conocimientos, servicios financieros, mercados y oportunidades para la generación de valor añadido y empleos no agrícolas.

2.4: Para 2030, garantizar sistemas sostenibles de producción de alimentos y aplicar prácticas agrícolas resilientes que aumenten la productividad y la producción, que ayuden a mantener los ecosistemas, que refuercen la capacidad de adaptación al cambio climático, las condiciones meteorológicas extremas, la sequía, las inundaciones y otras catástrofes.

2.5: Mantener la diversidad genética en la producción de alimentos, las plantas cultivadas y los animales de granja y domesticados y sus especies silvestres afines.

2.5.a: Invertir en infraestructuras rurales, investigación agrícola, tecnología y bancos de genes.

2.5.b.: Evitar las restricciones al comercio agrícola, las distorsiones del mercado y las subvenciones a la exportación.

2.5.c. Garantizar la estabilidad de los mercados de productos alimentarios básicos y el acceso oportuno a la información sobre los mercados, incluidas las reservas de alimentos, a fin de limitar la volatilidad de los precios de los alimentos.

COCINA SOSTENIBLE

Área de participación:



Objetivos:

- Fomentar los conocimientos en relación con los siguientes temas: Cocina sostenible, Trabajo en equipo, Reducción de recursos.

Duración:

1-3 horas.

Requisitos:

- Materiales: utensilios de cocina, materiales para las recetas.
- Personales: 1 formador y 1 facilitador; 8-20 jóvenes.

Descripción:

1. Pide a las personas participantes ver los siguientes videos: [Video 1](#) y [Video 2](#).
2. Luego, con los materiales del supermercado local, ¡podrán cocinar todos juntos! Recuerda ser lo más sostenible posible.
3. A continuación, reflexiona por grupos sobre toda la experiencia con las preguntas de evaluación.

Evaluación:

- ✓ ¿Qué has aprendido de esta actividad?
- ✓ ¿Has comprendido lo importante que es tener una mentalidad sostenible mientras cocinas? ¿Por qué sí/por qué no?
- ✓ ¿Vas a intentar cocinar de forma más sostenible en el futuro? ¿Por qué sí/por qué no?

PIENSA CÓMO ACABAR CON EL HAMBRE

Área de participación:



Objetivos:

- Sensibilizar a las personas jóvenes sobre el hambre en el mundo y reforzar su razonamiento crítico para encontrar soluciones.

Duración:

1 hora.



Requisitos:

- Materiales: Tarjetas del anexo A impresas.
- Personales: 1 formador, 1 facilitador; 9-12 jóvenes.

Descripción:

1. Se divide el grupo de aprendizaje en otros más pequeños (por ejemplo, 3 grupos de 3 miembros).
2. Se pide a los grupos que lean las cartas del **Anexo A**.
3. Se les pide que hagan una lista de las razones por las que la gente pasa hambre.
4. Se reparte al azar 3 tarjetas a cada grupo y deben discutir y enumerar posibles soluciones para cada hambre o malnutrición.
5. Para terminar, cada grupo presenta sus conclusiones e ideas al resto.

Evaluación

- ✓ ¿Cuáles fueron los puntos fuertes de esta actividad?
- ✓ ¿Qué se podría mejorar?
- ✓ ¿Qué es lo que más te ha gustado?
- ✓ ¿Estarías dispuesto a repetir este ejercicio?

ELIGE ALIMENTOS QUE DISMINUYAN EL HAMBRE

Área de participación:



Objetivos:

- Aumentar la concienciación de la juventud sobre el hambre en el mundo y reforzar su razonamiento crítico para cambiar su dieta y atajarla.

Duración:

1 hora.

Requisitos:

- Materiales: folios A4 y rotuladores.
- Personales: 2 personas facilitadoras; 8-20 jóvenes.

Descripción:

1. Se pide a las y los participantes que hagan una lista diaria de los alimentos que consumen.
2. Se pide a las y los participantes que piensen en pautas de alimentación que cumplan esto:
 - Tolerancia cero con el despilfarro.
 - Son totalmente nutritivas y saludables.

- Ayuden a conseguir el ODS 2.

3. Una vez que piensen en una nueva dieta más eficaz, se repasa con ellos/as la siguiente guía: <https://www.fao.org/3/CA0964EN/ca0964en.pdf>

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

LAS SILLAS DEL HAMBRE CERO

Área de participación:



Objetivos:

- Sensibilizar sobre el hambre de una manera amena y distentida.

Duración:

1 hora.

Requisitos

- Materiales: Sillas, ponentes, rotuladores, papeles.
- Personales: 1 profesoral, 1 persona formadora; 8-20 jóvenes.

Descripción:

1. Se hacen algunos dibujos de distintos tipos de fruta, varias de cada variedad (variedades como: manzanas, tropicales (mangos y plátanos), cítricos (mandarinas, naranjas, limas), etc.).
2. Cada participante debe tener una silla, y cada silla debe tener una imagen pegada. Teniendo en cuenta la fruta que sean los y las jóvenes, cada uno/a debe buscar una silla para sentarse, con el mismo dibujo. A continuación, el formador o animador dice el nombre de una fruta.
3. Los jugadores deben sentarse siempre en asientos vacíos y no pueden volver a los que acaban de dejar.
4. Una vez que el facilitador enciende la música, los y las participantes tienen que estar en constante movimiento mientras bailan. Una vez que se apaga la música, el facilitador puede elegir una o varias variedades de fruta. Las personas tienen que sentarse en la silla con la fruta que les corresponde.
5. Se retira una silla después de unas cuantas rondas en las que todos alternen las sillas. La persona que no consiga una silla en la siguiente ronda deberá sentarse.
6. En cada ronda siguiente, se retira una silla y se elimina a un/a participante. Hasta que quede una sola silla, el juego continúa.

7. Para terminar, se discuten las razones por las que no siempre hay suficiente comida para servir a todos después del juego.

Evaluación

- ✓ ¿Cuáles fueron los puntos fuertes de esta actividad?
- ✓ ¿Qué se podría mejorar?
- ✓ ¿Qué es lo que más te ha gustado?
- ✓ ¿Estarías dispuesto a repetir este ejercicio?

SIN DINERO NO HAY MIEL

Área de participación:



Objetivos:

- Aumentar la concienciación sobre el hambre en el mundo a causa de la pobreza.

Duración:

2 horas.

Requisitos:

- Materiales: acceso a Internet, folios A4, rotuladores.
- Personales: 1 profesional, 1 persona facilitadora; 8-20 jóvenes.



Descripción:

1. Se pide a los y las jóvenes que trabajen en grupos de 3 o 4 personas.
2. Deben crear una lista de la compra con los ingredientes que les permitan preparar la comida saludable de un día para una persona. Sólo dispondrán de 3 EUR, no obstante.
3. Se les explica que en algunos países en desarrollo, la gente gana menos de 3 euros al día. Se les pide que piensen si con esa cantidad de dinero es posible hacer un plan diario completo de comidas saludables: "Imagina que ahora tienen que alimentar a una familia con esa cantidad de dinero...".
4. Se les pide ahora que elaboren un plan diario completo de comidas saludables sin límite de presupuesto. ¿Cuánto dinero más necesitan ahora?

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.



ODS 3: SALUD Y BIENESTAR

Este objetivo tiene en cuenta todas las principales preocupaciones sanitarias, incluido el acceso a medicamentos y vacunas de manera segura, eficaces, de alta calidad y a precios razonables para todos, así como la salud reproductiva, materna e infantil y las enfermedades transmisibles, no transmisibles y medioambientales. Además, reclama una mejora del gasto sanitario, más investigación y desarrollo, y un refuerzo de la capacidad de gestión y reducción de los riesgos sanitarios en todos los países.

3 GOOD HEALTH
AND WELL-BEING



METAS:

3.1 Para 2030, reducir la tasa mundial de mortalidad materna a menos de 70 por cada 100.000 nacidos vivos.

3.2 Para 2030, poner fin a las muertes evitables de recién nacidos y menores de 5 años, con el objetivo de que todos los países reduzcan la mortalidad neonatal a un mínimo de 12 por cada 1.000 nacidos vivos y la mortalidad de menores de 5 años a un mínimo de 25 por cada 1.000 nacidos vivos.

3.3 Para 2030, poner fin a las epidemias del SIDA, la tuberculosis, la malaria y las enfermedades tropicales desatendidas y combatir la hepatitis, las enfermedades transmitidas por el agua y otras enfermedades transmisibles.

3.4 Para 2030, reducir en un tercio la mortalidad prematura por enfermedades no transmisibles mediante prevención y tratamiento y promover la salud mental.

3.5 Fortalecer la prevención y el tratamiento del abuso de sustancias adictivas, incluido el uso indebido de estupefacientes y el consumo nocivo de alcohol.

3.6 Para 2020, reducir a la mitad el número de muertes y lesiones causadas por accidentes de tráfico en el mundo.

3.7 Para 2030, garantizar el acceso universal a los servicios de salud sexual y reproductiva, incluidos los de planificación de la familia, información y educación, y la integración de la salud reproductiva en las estrategias y los programas nacionales.

3.8 Lograr la cobertura sanitaria universal, en particular la protección contra los riesgos financieros, el acceso a servicios de salud esenciales de calidad y el acceso a medicamentos y vacunas seguros, eficaces, asequibles y de calidad para todos.

3.9 Para 2030, reducir sustancialmente el número de muertes y enfermedades producidas por productos químicos peligrosos y la contaminación del aire, el agua y el suelo.

PODCASTS PARA LA SALUD MENTAL

Área de participación:



Objetivos:

- Fomentar la creatividad, el trabajo en equipo y la colaboración.
- Ayudar a trabajar en equipos grandes.
- Sensibilizar sobre la salud mental.

Duración:

4-8 horas.

Requisitos

- Materiales: Smart phones/ordenadores portátiles, aplicación de edición de voz, guiones y preguntas para las entrevistas.
- Personales: 1 formador/a, 1 facilitador/a; 20-24 jóvenes.

Descripción:

1. Se divide a los participantes en 2-3 grupos de 8 personas, en función de su número. Se pide a cada equipo que se reparta las responsabilidades (guionista, operador de cámara, director, entrevistador, entrevistado, etc.). A continuación, se explica la tarea de este ejercicio: Los equipos deben grabar un podcast (hasta 10 minutos) en forma de entrevista, hablando de experiencias personales sobre problemas de salud mental. También pueden invitar a un miembro de su familia, en caso de que se haya enfrentado a alguna dificultad con su salud mental, para que sean las personas entrevistadas.

2. Conseguir el equipo: micrófonos, el guion y un ordenador portátil.

3. Los equipos tendrán tiempo para escribir sus preguntas para las entrevistas. A continuación, los equipos crearán los podcasts/entrevistas basándose en el guion y en las preguntas que hayan formulado.

4. Se almacenan todos los podcasts en un área común de almacenamiento interno al final del ejercicio y escucharlos como un equipo único.

5. Ahora todas las personas participantes pueden compartir sus sentimientos sobre la importancia de la salud mental y debatir sobre las siguientes cuestiones:

- ¿Alguna vez has tenido alguna dificultad de salud mental?
- ¿Qué sentiste al escuchar las historias personales de estas personas?
- ¿Sentiste empatía por ellos/as?

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.



TENGO MÁS COSAS POSITIVAS DE LAS QUE PIENSO

Área de participación:



Objetivos:

- Construir resiliencia.
- Identificar las propias fortalezas.

Duración:

2 horas.

Requisitos:

- Materiales: Anexo B impreso en A4, rotuladores y bolígrafos.
- Personales: 1 formador, 1 facilitador; 4-8 jóvenes. Esta actividad es apropiada para todas las edades y funciona mejor cuando se realiza en pequeños grupos de 4 personas.

Descripción:

1. Se introduce el concepto de “buscar lo positivo” pidiendo a los y las jóvenes que recuerden un acontecimiento agradable del día anterior. Se explica cómo tener una mentalidad optimista o pesimista puede arraigarse en la mente, lo que puede repercutir en el estado de ánimo y los niveles de felicidad.
2. A continuación se describe cómo esta actividad ayuda a igualar cómo a veces todos/as tenemos tendencia a fijarnos más en las cosas malas que en las buenas.
3. Se distribuye la ficha (**Anexo B**) y se explica que los y las participantes escriban una palabra en cada apartado, como, por ejemplo: “Estoy rodeado de personas amables y dignas de confianza, Soy un amigo maravilloso y Puedo pedir ayuda cuando la necesito”. Para cada apartado, pueden escribir dos o tres y considerar cómo les hace sentir cada una de ellas.
4. La persona facilitadora explica al grupo algunas de sus características personales y cómo le hacen sentir. Se permite que todas las personas que quieran compartir una de las suyas lo hagan. Se pide a los jóvenes que guarden bien su ficha y que la recuerden periódicamente.
5. Es importante volver a este ejercicio más adelante para que los y las jóvenes puedan añadir más elementos a su lista de activos.

Evaluación:

La persona facilitadora revisará las plantillas realizadas y los resultados que los jóvenes completen y presenten directamente de la actividad.



RELAJACIÓN MUSCULAR PROGRESIVA PARA TODOS/AS

Área de participación: 

Objetivos:

- Ser capaz de practicar la Relajación Muscular Progresiva.
- Reducir el estrés.
- Controlar la ansiedad.

Duración:

2 horas.

Requisitos:

- Materiales: Dibujos, modelos o diagramas de músculos humanos (para ayudar a los participantes a reconocer y visualizar los distintos grupos musculares antes de una actividad).
- Personales: 1 formador, 1 facilitador; 8-12 jóvenes.

Descripción:

1. La persona facilitadora explica la idea de que relajarse es una estrategia útil para reducir el estrés. Informa a los jóvenes de que la acción que van a realizar les ayudará a relajarse contrayendo y liberando varios grupos musculares de su cuerpo. Las personas pueden sentarse o tumbarse boca arriba (dependiendo del espacio). Esta es una actividad de grupo en la que pueden participar de 8 a 12 personas.

2. Se prepare a los y las jóvenes para la participación demostrando o modelando cada etapa. Luego, dos veces por cada dirección, se leen las instrucciones y se enseña a las personas participantes de la siguiente manera:

1. Levanta las cejas y arruga la frente. Intenta tocar la línea del cabello con las cejas. Aguanta 5 segundos y relájate.
2. Frunce el ceño. Aguanta 5 segundos... y relaja.
3. Cierra los ojos lo más fuerte que pueda. Labios sellados, tira de las comisuras de los labios hacia atrás. Mantén la postura durante 5 segundos... y relájate.
4. Abre los ojos y la boca todo lo que puedas. Aguanta 5 segundos y relájate. Siente el calor y la calma en tu rostro.
5. Estira los brazos hacia delante. Cierra el puño con fuerza. Manténlo así durante 5 segundos y relájese. Siente el calor y la calma en tus manos.
6. Estira los brazos hacia los lados. Haz como si empujaras una pared invisible con las manos. Aguanta 5 segundos y relájate.
7. Dobla los codos y haz un músculo en la parte superior del brazo. Aguanta 5 segundos y relájate. Siente cómo la tensión abandona tus brazos.
8. Levanta los hombros. Intenta que tus hombros toquen tus orejas. Aguanta 5 segundos... y relájate.
9. Arquea la espalda separándola del respaldo de la silla (o del suelo). Aguanta 5

segundos... y relájate.

10. Redondea la espalda. Intenta empujarla contra el respaldo de la silla (o contra el suelo). Aguanta 5 segundos... y relájate. Siente cómo la tensión abandona tu espalda.
11. Contrae los músculos de la cadera y los glúteos. Aguanta 5 segundos... y relájate.
12. Aprieta los músculos de los muslos juntando las piernas todo lo que puedas. Aguanta 5 segundos y relaja.
13. Dobla los tobillos hacia el cuerpo todo lo que puedas. Aguanta 5 segundos ...y relaja.
14. Dobla los dedos de los pies hacia abajo todo lo que puedas. Aguanta 5 segundos y relájate. Siente cómo la tensión abandona tus piernas.
15. Contrae todos los músculos de todo el cuerpo. Aguanta diez segundos y relájate. Deja que todo tu cuerpo esté pesado y almejado. Siéntate tranquilamente (o tumbate tranquilamente) y disfruta de esta sensación de relajación durante un par de minutos.

Evaluación:

Preguntas de auto-evaluación:

- ✓ ¿Qué he aprendido con esta actividad?
- ✓ ¿Me ha ayudado a reducir/controlar mi estrés?
- ✓ ¿Volveré a utilizarla en el future?

PUNTOS FUERTES, OPORTUNIDADES, ASPIRACIONES RESULTADOS

Área de participación:



Objetivos:

- Reconocer los propios puntos fuertes.
- Aumentar el potencial personal y las aspiraciones.

Duración:

1:30 horas.

Requisitos:

- Materiales: Anexos C y D impresos en papel A4, rotuladores.
- Personales: 1 formador, 1 facilitador; 8-12 jóvenes.

Descripción:

1. Proporcionar la plantilla SOAR.
2. Se pide a los y las participantes que identifiquen sus Fortalezas actuales en términos de Habilidades y que las enumeren en viñetas en el dibujo corporal Yo Presente. A continuación, los y las participantes deben destacar las habilidades que esperan poseer y hacer lo mismo en el dibujo corporal de Mi futuro yo.

3. Una vez que todos hayan terminado, se pide que se reúnan por parejas para repasar lo que han escrito. La información debe discutirse e intercambiarse entre todos los participantes. Los y las participantes deben seleccionar a personas con las que compartan muchos rasgos e intereses en el ínterin, y hablar después de clase sobre lo que tienen que hacer para alcanzar sus objetivos.

4. El objetivo principal de este ejercicio no es ser intrusivo, sino aumentar la conciencia de los y las participantes sobre sus talentos y ayudarles a identificar a un/a compañero/a con objetivos similares para que puedan trabajar juntos/as en la elaboración de un plan de acción. Pida a los y las participantes que se unan a personas cuyos objetivos les parezcan fascinantes si no pueden localizar a nadie más con objetivos comparables. Si más de dos personas tienen las mismas aspiraciones, pueden formar un grupo con otras personas.

Evaluación:

Al final de la actividad, la persona facilitadora puede plantear preguntas de reflexión como las siguientes:

- ✓ ¿Has disfrutado la actividad?
- ✓ ¿Has aprendido algo sobre ti mismo/a?
- ✓ ¿Piensas hablar con tu compañero/a sobre tus aspiraciones después de la clase?

EVALUACIÓN DEL AUTOCUIDADO

Área de participación:  



Objetivos:

- Aprender sobre autocuidado.
- Reconocer las áreas de la propia vida que necesitan atención.
- Mantener el autocuidado.
- Sensibilizar sobre la salud social y mental

Duración:

30 minutos.

Requisitos:

- Materiales: Anexo E printer in A4 papers, markers.
- Personales: 1 trainer, 1 facilitator; 8-12 youngsters.

Descripción:

1. Primero Se entrega a los y las participantes el Cuestionario de Autocuidado (**Anexo E**).
2. Antes de que los participantes rellenen la respuesta, la persona facilitadora tiene que emplear una técnica de relajación para aumentar la comodidad de las personas:

"Ponte en una posición muy cómoda, sentado/a o tumbado/a. Asegúrate de que tienes suficiente calor, pero no demasiado, y de que no te van a interrumpir el teléfono, los timbres o las necesidades de los demás. Empieza concentrándote en un punto por encima de tu cabeza en el techo. Respira profundamente contando hasta 8, mantén la respiración contando hasta 4 y suéltala contando hasta 8. Hazlo 2 veces más.

Ahora cierra los ojos, pero mantenlos en la misma posición en la que los tenías cuando mirabas el punto del techo. Inspira contando hasta 8, mantén la respiración contando hasta 4 y espira contando hasta 8.

Ahora concéntrate en los dedos de los pies. Déjelos completamente relajados. Ahora desplace la relajación lentamente hacia arriba por las piernas, a través de los talones y las pantorrillas hasta las rodillas. Deje que la cálida sensación de relajación suba por los muslos. Sienta cómo se relaja toda la parte inferior del cuerpo. Deje que la relajación se mueva muy lentamente por las nalgas, el bajo vientre y la parte inferior de la espalda. Siente cómo sube muy lentamente por la columna vertebral y el abdomen. Siente cómo la relajación cálida fluye hacia el pecho y la parte superior de la espalda.

Deja que esta relajación fluya desde los hombros, baje por los brazos, pase por los codos y las muñecas y salga por las manos y los dedos. Ahora deja que la relajación suba lentamente por la garganta, por el cuello, dejando que todo se suavice y relaje. Deja que suba hasta la cara. Llena la relajación, llena la mandíbula, los músculos de las mejillas y alrededor de los ojos. Deje que suba hasta la frente. Ahora deja que todo el cuero cabelludo se relaje y se sienta cálido y confortable. Su cuerpo está ahora completamente relajado con la cálida sensación de relajación llenando cada músculo y célula de su cuerpo.

3. Se pide a los participantes que rellenen el cuestionario, en unos 20 minutos.

Evaluación:

Esta fase es crucial. Puedes hacer preguntas reflexivas como:

- ✓ ¿Sientes que has aprendido algo sobre ti mismo/a?
- ✓ ¿Vas a hacer algo al respecto?
- ✓ ¿Te has sentido motivado/a?



ODS 4: EDUCACIÓN DE CALIDAD

El ODS 4 pretende garantizar una educación de calidad inclusiva y equitativa y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todas las personas.

4 QUALITY
EDUCATION



METAS:

4.1 Para 2030, velar por que todas las niñas y todos los niños terminen una enseñanza primaria y secundaria gratuita, equitativa y de calidad que dé resultados de aprendizaje pertinentes y eficaces.

4.2 De aquí a 2030, asegurar que todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria.

4.3 De aquí a 2030, asegurar el acceso igualitario de todos los hombres y las mujeres a una formación técnica, profesional y superior de calidad, incluida la enseñanza universitaria.

4.4 De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento.

4.5 De aquí a 2030, eliminar las disparidades de género en la educación y asegurar el acceso igualitario a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional para las personas vulnerables, incluidas las personas con discapacidad, los pueblos indígenas y los niños en situaciones de vulnerabilidad.

4.6 De aquí a 2030, asegurar que toda las personas jóvenes y una proporción considerable de las adultas estén alfabetizadas y tengan nociones elementales de aritmética.

4.7 De aquí a 2030, asegurar que el alumnado adquiera 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 promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural.

4.A. Construir y adecuar instalaciones educativas que tengan en cuenta las necesidades de los niños y las personas con discapacidad y las diferencias de género, y que ofrezcan entornos de aprendizaje seguros, no violentos, inclusivos y eficaces para todos.

4.B Para 2020, ampliar sustancialmente a escala mundial el número de becas disponibles para los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, los pequeños Estados insulares en desarrollo y los países africanos, para la matriculación en la enseñanza superior, en los países desarrollados y otros países en desarrollo.

4.C Para 2030, aumentar sustancialmente la oferta de profesores cualificados, incluso mediante la cooperación internacional para la formación del profesorado en los países en desarrollo.

DISEÑA UN POSTER DE CAMPAÑA

Área de participación:



Objetivos:

- Sensibilizar sobre la importancia de una educación de calidad.

Duración:

30 minutos.

Requisitos:

- Materiales: materiales de escritura y dibujo.
- Personales: 1 animador, 50 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Los y las participantes se dividen en grupos de 5 personas y se les pide que creen un cartel que compartirán durante una reunión social a la que asistirán. El cartel debe destacar:

- ¿Qué significa educación de calidad?
- ¿Quién debe beneficiarse de una educación de calidad?
- Formas de contribuir a la consecución de una educación de calidad.

2. Se concede a cada grupo 1-2 minutos para compartir sus carteles y lo que han aprendido con el resto de la audiencia.

Evaluación

- ✓ ¿Cuál es tu impresión de esta actividad?
- ✓ ¿La actividad le brinda la oportunidad de reflexionar sobre lo que considera una educación de calidad?

COINCIDE CON EL OBJETIVO

Área de participación:



Objetivos

- Familiarizar a los participantes con las metas y acciones que pueden lograr el ODS 4.

Duración:

15 minutos.

Requisitos:

- Materiales: imágenes impresas en A4 o un proyector y un ordenador, WiFi.

- Personales: 1 persona facilitadora, 50 jóvenes como máximo.

Descripción:

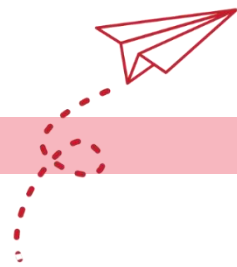
1. Los participantes se dividen en dos grupos y se les presentan las metas del ODS 4.
2. La persona facilitadora comparte una imagen relacionada con una de las metas del ODS 4 y pide a cada grupo que presente un representante.
3. Cada representante dice la meta que está relacionado con la imagen mostrada o el escenario descrito por la imagen compartida y explica brevemente por qué piensa así.
4. El juego termina cuando se han cubierto todas las metas del ODS 4.

Evaluación:

- ✓ ¿Crees que esta actividad te lleva a conocer las metas del ODS 4?

HAZ VOLAR TUS PROPIAS IDEAS

Área de participación:



Objetivos:

- Compartir ideas sobre la mejor manera de realizar actividades de voluntariado.
- Promover el voluntariado en la comunidad como contribución a la consecución de los ODS.

Duración:

30 minutos.

Requisitos:

- Materiales: aviones de papel, rotuladores, material de escritura.
- Personales: 4 facilitadores/as; 50 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Los y las participantes reciben aviones de papel.
2. Empezando por la primera meta, se pide a los participantes que escriban en su avión una idea o iniciativa para el que les gustaría ofrecerse voluntarios en la implementación de la primera meta de los ODS 4.
3. Se anuncia a los y las participantes: "Estamos a punto de lanzar estos aviones. Cuando cojas un avión, lee lo que pone en él y añade algo. Intenta pensar de forma diferente y añade una idea creativa o inusual. Después, ¡vuelve a lanzar el avión!".
4. La persona facilitadora cuenta hasta tres ¡y lanza los aviones!
4. Después de varios "lanzamientos", se pide a cada participante que recupere un avión.

5. A su vez, se selecciona al azar a un/a participante para que lea en voz alta lo que está escrito en cada avión.

6. Se crea una lista de posibles proyectos en los que puedan trabajar los y las participantes.

Evaluación

- ✓ ¿Crees que esta actividad da la oportunidad a la juventud de mostrar una perspectiva multidimensional sobre los ODS 4?

ELIGE UNA COMIDA

Área de participación: 

Objetivos:

- Asegurarse de que todas las personas participan en la consecución de los ODS (por eso esta actividad consiste en sentar a la mesa a todos los miembros de la familia).

Duración:

30 minutos.



Requisitos:

- Materiales: sillas, mesas, cuencos, tazas, cubiertos, elementos de acción.
- Personales: 2 animadores/as, 10 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Las y los participantes se dividen en dos familias (una de 5 cada una). Se prepara un comedor familiar.

2. Cada comedor tiene un cuenco con las acciones que apoyan el Objetivo 4 de diferentes maneras.

3. Cada familia tiene que emplatar la comida que prefiera.

4. Cada acción representa una comida. Las acciones son: Educación temprana, Fomentar el modo no formal de educación, Asistir a actos escolares y apoyar a sus hijos positivamente, Acudir a cualquier actividad escolar, Crear un ambiente agradable, Hacer críticas constructivas, Ayudar con las tareas de casa, Prepararles para los exámenes, Recompensarles por los resultados, Realizar viajes educativos, Mantener relaciones entre padres y profesores, Supervisar el aprendizaje, Pasar tiempo con los niños, Idear formas divertidas de aprender, Dar prioridad al aprendizaje del niño, Hablar con su hijo/a, Fomentar el aprendizaje activo.

5. Al final de la actividad, se comprueban los platos de cada miembro de la familia para ver lo que consideran una comida ideal.

6. Para terminar, se pregunta al grupo: Ahora, piensen en cada elemento de su plato. ¿Cómo afectan al ODS 4?

Evaluación:

- ✓ ¿Esta actividad involucra a todas las personas de la familia?
- ✓ ¿Esta actividad es útil para agitar el deseo de contribuir a la consecución del ODS 4?

COMUNICACIÓN EN FORMA DE PAPEL

Área de participación:



Objetivos:

- Mostrar la importancia de una comunicación clara como habilidad educativa relevante para el empleo, el trabajo digno y el espíritu empresarial.

Duración:

15 minutos.

Requisitos:

- Materiales: folios A4 de colores.
- Personales: 2 facilitadores/as; 10 jóvenes como máximo.



Descripción

1. A cada participante se le entrega una hoja de papel tamaño carta o A4.
2. Tanto el facilitador como los y las participantes realizarían la actividad simultáneamente.
3. Se leen las instrucciones sobre qué hacer con el papel:
 - Cada uno sujeta su papel y cierra los ojos.
 - Dobla cada hoja de papel por la mitad.
 - Arranca la esquina superior izquierda.
 - Dóblala por la mitad una vez más y arranca la esquina superior derecha de la hoja.
 - Dóblala de nuevo por la mitad y arranca la esquina inferior izquierda de la hoja.
4. Los y las participantes abren ahora los ojos e inspeccionan lo que han ideado.
5. La persona facilitadora muestra su propio resultado y destaca la diferencia con lo que han producido los y las participantes, aunque las instrucciones sean las mismas.

Evaluación

- ✓ ¿Crees que los resultados habrían sido mejores si los participantes hubieran entablado una comunicación bidireccional y hubieran formulado preguntas?
- ✓ ¿Qué importancia crees que tiene la comunicación bidireccional en el trabajo?

ODS 5: IGUALDAD DE GÉNERO

Este objetivo pretende lograr la igualdad de género y empoderar a todas las mujeres y niñas. La igualdad de género no es sólo un derecho humano fundamental, sino una base necesaria para un mundo pacífico, próspero y sostenible. En las últimas décadas se han producido avances, pero el mundo no va por buen camino para alcanzar la igualdad de género en 2030.



METAS:

5.1 Poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y las niñas en todo el mundo.

5.2 Eliminar todas las formas de violencia contra todas las mujeres y las niñas en los ámbitos público y privado, incluidas la trata y la explotación sexual y otros tipos de explotación.

5.3 Eliminar todas las prácticas nocivas, como el matrimonio infantil, precoz y forzado y la mutilación genital femenina.

5.4 Reconocer y valorar los cuidados y el trabajo doméstico no remunerados mediante servicios públicos, infraestructuras y políticas de protección social, y promoviendo la responsabilidad compartida en el hogar y la familia, según proceda en cada país.

5.5 Asegurar la participación plena y efectiva de las mujeres y la igualdad de oportunidades de liderazgo a todos los niveles decisorios en la vida política, económica y pública.

5.6 Asegurar el acceso universal a la salud sexual y reproductiva y los derechos reproductivos según lo acordado de conformidad con el Programa de Acción de la Conferencia Internacional sobre la Población y el Desarrollo, la Plataforma de Acción de Beijing y los documentos finales de sus conferencias de examen.

5.A Emprender reformas que otorguen a las mujeres igualdad de derechos a los recursos económicos, así como acceso a la propiedad y al control de la tierra y otros tipos de bienes, los servicios financieros, la herencia y los recursos naturales, de conformidad con las leyes nacionales.

5.B Mejorar el uso de la tecnología instrumental, en particular la tecnología de la información y las comunicaciones, para promover el empoderamiento de las mujeres.

5.C Aprobar y fortalecer políticas acertadas y leyes aplicables para promover la igualdad de género y el empoderamiento de todas las mujeres y las niñas a todos los niveles.

USA TU VOZ POR LA IGUALDAD DE GÉNERO

Área de participación:



Objetivos:

- Sensibilizar sobre todas las formas de violencia contra las mujeres y las niñas.
- Empoderar a las mujeres para que cuenten sus historias.

Duración:

2 meses en total. 1 curso de un mes sobre narración de historias (“storytelling”) y un mes sobre campañas en las redes sociales.

Requisitos:

- Materiales: aula, ordenadores portátiles y proyectores, material de oficina.
- Personales: 3 facilitadores/as; 10 jóvenes como máximo.

Descripción:

“Usa tu voz” es una campaña que da la oportunidad a mujeres jóvenes que han sufrido algún tipo de violencia de compartir sus historias. Está concebida como una campaña con dos partes.

1. En primer lugar, se organizará un taller sobre narración de historias (“storytelling”). En este taller las mujeres descubrirán qué es contar historias y qué habilidades son necesarias para la mejor manera de contar una historia con el objetivo de empoderar a otras mujeres jóvenes y concienciar sobre la violencia de género. Para que el taller pueda llevarse a cabo es necesario contratar a expertos en campos como el activismo/feminismo, la salud mental y el periodismo/literatura. Todos ellos tendrán funciones de mentores y prestarán distintos tipos de apoyo.

2. Las jóvenes que estén dispuestas a unirse a este proyecto y hablar públicamente de su experiencia tendrán la oportunidad de inscribirse a través de una convocatoria pública en las redes sociales. El objetivo de la segunda parte de la campaña es promover las historias que se crearon en el taller anterior. Para ello es importante contactar con diferentes organizaciones que se ocupan de la cuestión de la igualdad de género y conectar con ellas para utilizar sus canales de comunicación. Se puede contactar con activistas y personas influyentes que tengan un número significativo de seguidores en las redes sociales, de modo que se pueda aumentar la visibilidad de la campaña.

Evaluación

- ✓ ¿Te has sentido empoderada después de participar en la actividad?
- ✓ ¿Qué ha cambiado a nivel personal tras realizar la actividad? ¿Y a nivel social?



EL HOGAR EN LA CALLE

Área de participación:



Objetivos:

- Sensibilizar sobre el trabajo no remunerado y los estereotipos de género.

Duración:

45 minutos.

Requisitos:

- Materiales: Decorado (escenografía), vestuario, aprobación del uso de un espacio público.
- Personales: 1 director/a, 1 facilitador/a; 15 jóvenes como máximo.

Descripción:

La actividad es un flash-mob en el que las personas participantes son jóvenes voluntarias que se presentarán a través de un formulario público para este evento. Un flash mob es un grupo de personas que se reúnen repentinamente en un lugar público, actúan durante un breve espacio de tiempo y luego se dispersan rápidamente, a menudo con fines de entretenimiento, sátira y expresión artística. El acto se celebrará en el centro de la ciudad, donde es probable que se encuentre la mayor parte de la población.

1. Al principio parecería un grupo de jóvenes que pasean despreocupadamente por la ciudad.
2. De la nada habrá un montaje que represente un apartamento medio de ciudad. Lo montarán artistas locales. Deberían mostrar cómo vive una pareja media en una época tradicional.
3. Habría tres parejas diferentes (marido y mujer) que cambiarían y actuarían en diferentes escenas: 1. pareja- el marido está esperando su almuerzo después del trabajo, hecho por su mujer, que también tiene un trabajo a tiempo completo. 2. pareja- el marido no cuida de su hijo- el niño está llorando. La mujer cuida del niño lo mejor que puede mientras el marido mira el teléfono. 3. 3. El marido se niega a hacer las tareas domésticas porque piensa que ese es un trabajo de mujeres.
4. Cada escena dura unos 10 minutos y su objetivo es motivar e inspirar a la población local para que reflexione sobre la discriminación en las tareas domésticas y la crianza.

Evaluación

- ✓ ¿Cómo te has sentido representando las escenas?
- ✓ ¿Crees que este tipo de acciones pueden aumentar la concienciación de la gente sobre el tema?

LA BRECHA SALARIAL

Área de participación:



Objetivos:

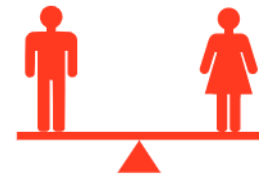
- Confrontar a los y las participantes con la realidad del mercado laboral y la distribución desigual de los recursos económicos.

Duración:

90 minutos.

Requisitos:

- Materiales: Pegatinas con el importe del salario.
- Personales: 1 facilitador/a, 15 jóvenes como máximo.



Descripción:

La actividad se concibe como un taller que se desarrolla en un centro de formación o universidad.

1. Se asigna a los y las participantes la tarea de imaginar que son trabajadores y que tienen que hacer algún trabajo para su empleador (líder) (ejemplos de trabajo: hacer un avión de papel, traer café, enviar un correo electrónico, etc.). No deben preocuparse, todos cobrarán.
2. Se distribuyen pegatinas en las que se marca a los trabajadores por sexo, edad y nivel de ingresos (pegatinas tales que las mujeres cobren menos).
3. Una vez terminadas las tareas, se pide a los participantes que se pongan en fila para recibir el salario. Paga a cada persona según su edad y sexo, tal y como figura en la lista de pagos de los trabajadores. Se debe contar el dinero en voz alta para que todos lo oigan y sepan cuánto reciben los demás.
4. Si los participantes empiezan a hacer preguntas o a quejarse, se explican brevemente las "razones", basadas en estereotipos de género.
5. Después del pago de los salarios se plantean las siguientes preguntas para debatir:

“¿Cómo te sentías cuando recibías menos (o más) dinero que los demás, aunque todos hicieran exactamente el mismo trabajo? ¿Por qué unos recibían más (o menos) que otros? ¿Por qué? ¿Cómo te sentías cuando recibías más que los demás? ¿Cómo te sentías cuando recibías menos que los demás? ¿Se da esta forma de discriminación en los lugares de trabajo de tu país? ¿Puede justificarse un salario diferente cuando se paga a un hombre o a una mujer? ¿Por qué? ¿Por qué no? ¿Cuándo? ¿Y si un hombre hace un trabajo mejor que una mujer? ¿Es razón suficiente para pagar menos a una mujer? Si un hombre está mejor cualificado que una mujer, ¿debería cobrar más? ¿Crees que hay trabajos que sólo deberían hacer los hombres? ¿Por qué? ¿Por qué no? En caso afirmativo, ¿qué trabajos? ¿Crees que hay trabajos que sólo deberían hacer las mujeres? ¿Por qué? ¿Por qué no? En caso afirmativo, ¿qué trabajos? ¿Crees

que la práctica de la discriminación positiva puede estar justificada para cambiar las actitudes sociales?”

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.



ESCENAS DE LA VIDA REAL

Área de participación:



Objetivos:

- Sensibilizar sobre la discriminación hacia la mujer a través de una obra de teatro.

Duración:

20 minutos.

Requisitos:

- Materiales: Un escenario, una silla.
- Personales: 1 facilitador/a; 10 jóvenes como máximo.

Descripción:

La actividad consiste en crear breves escenas sobre experiencias de la vida real. El montaje sería muy sencillo y todo se presentaría a través de monólogos. Los y las participantes pueden ser actores 7/o actrices aficionadas. Las historias pueden narrarse en primera o tercera persona. Se trata de representar los peligros que corren las mujeres en la sociedad actual. Las historias pueden provenir de la vida de las participantes o de las noticias. Sería una buena idea contar con profesionales expertos en el campo de la dirección teatral.

1. El o la profesional habla con las personas participantes antes de elaborar el guión. Recogen todas sus experiencias e ideas. Además, analizan historias de las noticias que también pudieran utilizarse.
2. El guión es creado por el grupo en conjunto.
3. Se realizan diferentes ensayos para preparar las escenas.
4. Después, se espera que el grupo sea estable y las as personas participantes representen las escenas en escuelas o teatros de aficionados de la ciudad. Para ello es fundamental cooperar con las direcciones de esas instituciones.

Evaluación

- ✓ Evaluación general.

TALLER SOBRE SALUD SEXUAL PARA FAMILIAS

Área de participación:



Objetivos:

- Sensibilizar sobre la importancia de que las familias hablen de salud reproductiva con sus hijos e hijas.

Duración:

8 horas.

Requisitos:

- Materiales: Sede, material de oficina, proyector, ordenador portátil.
- Personales: 4 facilitadores/as (2 profesionales y dos jóvenes educadores/as); 20 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Esta actividad está concebida como un taller de un día dedicado a la salud sexual y reproductiva de las personas jóvenes. A menudo, padres y madres evitan hablar de este tema con sus hijos e hijas porque no conocen una buena manera de abordarlo. Por eso es importante que sepan por qué es importante la salud sexual y reproductiva, por qué no deben evitar este tema, qué tipos de protección existen, cuál es el porcentaje de embarazos no deseados y las situaciones frecuentes en las que se producen. Tendrán la oportunidad de aprender de profesionales, como una enfermera.

2. La siguiente parte del taller correrá a cargo de jóvenes que son educadores entre iguales sobre este tema. Como tienen experiencia en hablar con sus iguales, podrían indicar la forma más accesible de hablar de este tema y los errores que han observado que cometen las familias.

3. A continuación, se lleva a cabo una parte del taller en la que una persona simula ser una persona joven y la otra es un miembro de la familia que habla sobre la salud reproductiva.

4. Además, el segundo tema será la higiene menstrual y la pobreza. Las familias aprenderán a hablar de la menstruación, a preparar a las niñas para su primera menstruación y a conocer algunos productos menstruales innovadores, como las copas menstruales.

5. Al final, las familias podrán contar sus dudas, hacer preguntas y compartir experiencias si las tienen.

Evaluación:

- ✓ ¿Consideras que tienes más conocimientos sobre salud reproductiva que antes de participar en la actividad?

ODS 6: AGUA LIMPIA Y SANEAMIENTO

Este objetivo pretende garantizar la disponibilidad y la gestión sostenible del agua y el saneamiento para todas las personas. Miles de millones de personas carecerán de acceso a estos servicios básicos en 2030 a menos que se cuadrupliquen los progresos.

6 CLEAN WATER
AND SANITATION



METAS:

6.1 De aquí a 2030, lograr el acceso universal y equitativo al agua potable a un precio asequible para todas las personas.

6.2 De aquí a 2030, lograr el acceso a servicios de saneamiento e higiene adecuados y equitativos para todos y poner fin a la defecación al aire libre, prestando especial atención a las necesidades de las mujeres y las niñas y las personas en situaciones de vulnerabilidad.

6.3 De aquí a 2030, mejorar la calidad del agua reduciendo la contaminación, eliminando el vertimiento y minimizando la emisión de productos químicos y materiales peligrosos, reduciendo a la mitad el porcentaje de aguas residuales sin tratar y aumentando considerablemente el reciclado y la reutilización sin riesgos a nivel mundial.

6.4 De aquí a 2030, aumentar considerablemente el uso eficiente de los recursos hídricos en todos los sectores y asegurar la sostenibilidad de la extracción y el abastecimiento de agua dulce para hacer frente a la escasez de agua y reducir considerablemente el número de personas que sufren falta de agua.

6.5 De aquí a 2030, implementar la gestión integrada de los recursos hídricos a todos los niveles, incluso mediante la cooperación transfronteriza, según proceda.

6.6 De aquí a 2020, proteger y restablecer los ecosistemas relacionados con el agua, incluidos los bosques, las montañas, los humedales, los ríos, los acuíferos y los lagos.

6.a De aquí a 2030, ampliar la cooperación internacional y el apoyo prestado a los países en desarrollo para la creación de capacidad en actividades y programas relativos al agua y el saneamiento, como los de captación de agua, desalinización, uso eficiente de los recursos hídricos, tratamiento de aguas residuales, reciclado y tecnologías de reutilización.

6.b Apoyar y fortalecer la participación de las comunidades locales en la mejora de la gestión del agua y el saneamiento.

AGUA SUCIA

Área de participación:



Objetivos:

- Conocer los conceptos de saneamiento e higiene.
- Hacer un experimento sobre purificación de agua.

Duración

45 minutos.

Requisitos

- Materiales: agua con tierra, dos recipientes transparentes.
- Personales: 1 facilitador/a, 20 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Se comienza explicando el ODS 6, centrándose en los conceptos de saneamiento e higiene y su importancia para la salud humana.
2. A continuación, se explica a las personas participantes que van a realizar un experimento para potabilizar agua sucia. Para ello, se dividirán en grupos de 3 a 5 personas. Se explican las instrucciones a los grupos.
3. Instrucciones: Lo primero que harán será poner un recipiente vacío, taponarlo con un trapo y sujetarlo con una goma elástica. Vertemos la mezcla de agua y tierra que tenemos en un vaso. Veremos cómo poco a poco va filtrando el agua e impidiendo el paso de restos orgánicos grandes como piedras, hojas o tierra. Tendremos que esperar un poco, hasta que los posos que han quedado se asienten en el fondo del vaso y el agua de la parte superior quede más limpia. Ahora cogemos un filtro de café y volvemos a hacer el mismo procedimiento. A continuación, añadimos cloro, el cloro matará las bacterias del agua para que no pasen a nuestra agua.
4. Al final, la persona facilitadora informará al grupo de la posibilidad de organizar esta actividad con niños y niñas, para que los participantes tengan la oportunidad de ser educadores/formadores de sus iguales.

LITROS DE AGUA

Área de participación:



Objetivos:

- Sensibilizar sobre el uso eficiente del agua.



Duración:

30 minutos.

Requisitos:

- Materiales: pizarra, cartulina, lápiz, hoja de papel, bolígrafo, rotuladores, cinta adhesiva, cinta adhesiva.
- Personales: 1 facilitador/a, 5-10 jóvenes.

Descripción:

1. Se prepara una cartulina donde se escriben diferentes actividades cotidianas del hogar que requieren agua.
2. Cada participante coloca una tarjeta con los litros de agua que cree que se utilizan para cada actividad.
3. Después, todas las personas participantes pueden dar su opinión y ponerse de acuerdo para cambiar las tarjetas, si es necesario.
4. Se corrige la asignación de litros a cada tarea y los y las participantes la comentarán, compartiendo sus ideas para reducir la cantidad de agua. Las personas facilitadoras deben animar a las participantes a que cuenten la información y los consejos para ahorrar agua a sus familias, con el fin de introducir cambios.

AGUA, ORO AZUL

Área de participación:



Objetivos:

- Sensibilizar sobre la importancia del agua como recurso vital.

Duración:

35 minutos.

Requisitos:

- Materiales: proyector/pantalla, altavoces, pizarra.
- Personales: 1 facilitador/a, 30 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Se comienza la actividad diciendo que van a trabajar sobre lo que llaman "oro azul". Preguntará: ¿sabéis de qué estamos hablando? ¿Y por qué creemos que el agua se llama oro azul?
2. Se visiona el siguiente video: [La historia del agua embotellada](#) (8:07 minutos).

3. Tras la proyección, tendrá lugar un debate a partir de las siguientes preguntas: ¿De qué nos habla el cortometraje? ¿Qué te ha llamado la atención? ¿Qué conflictos en relación con el agua detectan? ¿Qué soluciones proponen? ¿Qué podemos hacer para contribuir al buen uso de este recurso vital?

4. La facilitadora toma nota de las ideas clave que le ayudarán a hacer una breve conclusión sobre la importancia de hacer un uso responsable del agua y lo que se puede hacer al respecto.

Referencia:

Grupo de Formación e Investigación "Tejiendo Redes". URL: <http://prodiversaods.eu/project/ods-6-asegurar-la-disponibilidad-y-la-gestion-sostenible-del-agua-y-el-saneamiento-para-todas-las-personas>



CUANDO EL AGUA NO SALE DEL GRIFO

Área de participación: 

Objetivos:

- Sensibilizar a la juventud sobre la cuestión del acceso universal y equitativo al agua y su gestión en el mundo.
- Conocer, utilizar y reflexionar sobre conceptos como el estrés hídrico, la contaminación, la distribución desigual de los recursos hídricos y el agua dulce renovable alternativa.

Duración:

1:30 horas.

Requisitos:

- Materiales: papeles, material de escritura.
- Personales: 1-2 facilitadores/as, 30 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. En primer lugar, el grupo realizará una lluvia de ideas sobre las causas que, en su opinión, provocan que la Tierra tenga sed a pesar de disponer de tanta agua. Estas ideas se recogerán en un rotafolio o en la pizarra.

2. A continuación, el grupo se divide en grupos de 4 personas como máximo.

3. Cada grupo debe seleccionar una de las causas (enfermedades) que surgieron en el debate inicial (estrés hídrico, distribución injusta de los recursos hídricos, contaminación, sequía...) y después se organizan para buscar y comparar los datos relativos a los diferentes síntomas de la enfermedad de la Tierra sobre la que el grupo ha decidido trabajar (porcentajes, gráficos, etc.). Con todos los datos extraídos, tienen que responder a las siguientes preguntas:

- ¿Existe alguna diferencia entre las distintas partes del mundo con respecto a esta enfermedad?
- ¿Existe una relación entre el número de habitantes y el consumo de agua?
- ¿Podría ser el agua el motor del cambio para el mundo?

Evaluación:

Al final de todas las presentaciones, se pide a los participantes que repasen individualmente la siguiente rutina de pensamiento, a modo de reflexión, para sintetizar sus ideas y ser conscientes de lo que han aprendido: Antes pensaba _____ / Ahora pienso _____.

ARTE SOBRE EL AGUA

Área de participación:



Objetivos:

- Reflexionar sobre los problemas sociales causados por la falta de agua, higiene y saneamiento.
- Fomentar la creatividad.

Duración:

3 horas.

Requisitos:

- Materiales: materiales de escritura y dibujo (cartulinas, rotuladores, pinturas, etc).
- Personales: 1 facilitador/a; 20 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Se pide a las personas participantes que reflexionen individualmente sobre lo que el agua significa para ellas. Se fomenta la reflexión con las siguientes preguntas: ¿Cuáles son las primeras palabras que te vienen a la mente cuando piensas en "agua"? ¿Cómo experimentarías el "agua" con cada uno de tus sentidos?
2. A continuación, los y las participantes realizan una lluvia de ideas común sobre los problemas causados por la falta de agua, higiene y saneamiento en otras partes del mundo.
3. Se pide a los y las participantes que creen una obra artística para expresar sus sentimientos/pensamientos sobre el agua (1ª fase) y/o para concienciar sobre los problemas causados por la falta de agua, higiene y saneamiento (2ª fase). Pueden realizar cualquier tipo de obra artística (dibujo, podcast, danza, vídeo, etc.). Pueden hacerlo individualmente o en parejas o pequeños grupos.
4. Las obras se presentarán al resto, en la medida en que hayan podido terminarse.

Evaluación

- ✓ Evaluación general.

ODS 7: ENERGÍA ASEQUIBLE Y NO CONTAMINANTE

El ODS 7 pretende garantizar el acceso a una energía asequible, fiable, sostenible y moderna para todos. El acceso a la electricidad y a combustibles limpios para cocinar ha mejorado en muchas partes del mundo, pero 675 millones de personas aún no están conectadas a las redes y 2.300 millones siguen cocinando con combustibles inseguros y contaminantes. Para garantizar el acceso a la energía para todos en 2030, es necesario acelerar la electrificación, aumentar las inversiones en fuentes de energía renovables e invertir en la mejora de las redes eléctricas.

7 AFFORDABLE AND
CLEAN ENERGY



METAS:

7.1 De aquí a 2030, garantizar el acceso universal a servicios energéticos asequibles, fiables y modernos.

7.2 De aquí a 2030, aumentar considerablemente la proporción de energía renovable en el conjunto de fuentes energéticas.

7.3 De aquí a 2030, duplicar la tasa mundial de mejora de la eficiencia energética.

7.1 De aquí a 2030, aumentar la cooperación internacional para facilitar el acceso a la investigación y la tecnología relativas a la energía limpia, incluidas las fuentes renovables, la eficiencia energética y las tecnologías avanzadas y menos contaminantes de combustibles fósiles, y promover la inversión en infraestructura energética y tecnologías limpias.

7.b De aquí a 2030, ampliar la infraestructura y mejorar la tecnología para prestar servicios energéticos modernos y sostenibles para todos en los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, los pequeños Estados insulares en desarrollo y los países en desarrollo sin litoral, en consonancia con sus respectivos programas de apoyo.

RECICLA Y CREA

Área de participación: 

Objetivos:

- Dar una segunda vida a los objetos mientras se conciencia sobre el reciclaje.
- Sensibilizar sobre los residuos perjudiciales para el medio ambiente.
- Implicar a las familias en las actividades de sus hijos e hijas.



Duración:

1:30 – 2 horas. Una semana para las tareas en casa.

Requisitos:

- Materiales: Tijeras, pegamento en barra, papel, rotuladores, botellas de plástico, lápices y gomas de borrar, cualquier objeto o material reciclado que puedan encontrar en casa.
- Personales: 1-2 facilitadores/as, 10-20 jóvenes y sus familias.

Descripción:

1. Para introducir la actividad, se explica brevemente la situación mundial de la basura y los residuos y el daño que causan al medio ambiente. Se hace hincapié en la importancia de las 4 R para disminuir el impacto del consumo: Reducir, Reutilizar, Reciclar y Recuperar.
2. A continuación, se presentan una serie de ejemplos de diferentes proyectos para crear objetos y hacer manualidades con materiales reciclados, que los y las participantes deben realizar en casa con sus familias. Por ejemplo: Un ciempiés con un contenedor de huevos o jarrones hechos con botellas.
3. Los y las participantes dispondrán de una semana para trabajar en el proyecto en casa con sus familias y reunir los materiales. Una semana después, en una fecha fijada, traerán sus creaciones y las presentarán a los demás. Podrán desarrollar libremente su imaginación presentando sus propias ideas.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

FORMACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN SOBRE ENERGÍAS RENOVABLES Y ASEQUIBLES

Área de participación: 

Objetivos:

- Promover el conocimiento de las energías renovables y la transición energética.

Duración:

1 hora.

Requisitos:

- Materiales: acceso a Internet.
- Personales: 2 facilitadores/as; 20-30 jóvenes.



Descripción:

1. Una persona joven voluntaria (previamente formada por un/a profesional en los temas a tratar) impartirá un taller sobre eficiencia energética y sostenibilidad a alumnado de primaria y secundaria, concretamente de entornos vulnerables.
2. El alumnado se familiarizará con las distintas formas de producción de energía (por ejemplo, combustibles fósiles, energía eólica, energía solar) y sus tecnologías asociadas, y con las razones por las que las distintas formas de producción de energía se utilizan mejor en distintas geografías y contextos. También aprenderán a controlar su propio consumo de energía, incluso en el aula, dotándose así de las herramientas adecuadas para adaptar sus hábitos y comportamientos cotidianos a modelos de vida sostenibles
3. La persona facilitadora también mostrará las mejores prácticas de iniciativas de energías renovables en su contexto local y animará a los participantes a compartir las que conozcan.
5. Para terminar, se dan 20 minutos a los y las participantes para que busquen buenas prácticas y las presenten a los demás.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

¿QUÉ HARÍAS TÚ?

Área de participación:



Objetivos

- Hacer que los y las participantes reflexionen sobre diferentes situaciones que pueden darse en la vida real en relación con las energías renovables.
- Llegar a una solución menos perjudicial para las partes implicadas, en relación a los dilemas medioambientales.

Duración:

15 minutos.

Requisitos:

- Materiales: papeles.
- Personales: 1-2 facilitadores/as; 10-20 jóvenes.

Descripción:

Esta actividad está pensada para ser utilizada como breve dinamizador entre otras actividades como una conferencia, un taller, etc.

1. Previamente al desarrollo de la actividad, se escriben diferentes dilemas relacionados con el consumo de energía en trozos de papel y se reparte uno a cada persona.
2. A continuación, se pide a los y las jóvenes que empiecen a caminar al azar por la sala. Cuando el facilitador diga "alto", los y las participantes tendrán que buscar una pareja. Por turnos, cada miembro de la pareja tendrá que plantear la situación a la otra persona para llegar a la mejor solución.
3. Las parejas de participantes dispondrán de 1 minuto cada una para proponer y resolver cada dilema. Una vez que terminen, intercambiarán los papeles entre ellas.
4. Después de unos 2/3 minutos, se pide a los y las participantes que recorran de nuevo la sala y el objetivo es que se enfrenten a las diferentes situaciones, sin repetirse.

Algunos ejemplos de dilemas:

- Estás pensando en comprarte un coche nuevo, tienes varias opciones en mente, pero no te decides. La primera es un coche de combustión que cuesta 5.000 euros y contamina, pero es más barato de mantener. La segunda opción es un coche eléctrico de 30.000€ que no contamina, pero es más caro de mantener, ¿cuál de los dos comprarías?
- Hay una nueva política en tu ciudad: la gente no puede entrar en el centro de la ciudad con los coches más contaminantes, a menos que paguen 20 euros. ¿Es justo? ¿Es ético?

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

APRENDIENDO SOBRE EL ODS 7

Área de participación:



Objetivos

- Aprender sobre el ODS 7 y sus metas.
- Aprender cómo se puede contribuir a la consecución del ODS 7.

Duración

1 – 1:30 horas.

Requisitos

- Materiales: ninguno.
- Personales: 1-2 facilitadores; 20 jóvenes como máximo.



Descripción:

1. Una persona facilitadora impartirá un taller sobre el ODS 7. El objetivo principal de este taller es que la juventud conozca el Objetivo de Desarrollo Sostenible 7: sus metas a corto, medio y largo plazo y lo que pueden hacer para contribuir a la consecución de este objetivo.
2. Tras la explicación teórica, se introducen de forma sencilla las políticas energéticas sostenibles a nivel internacional, europeo, nacional y/o regional, también en comparación con las de otras naciones con el objetivo de aportar mejoras institucionales; destacando los resultados positivos o negativos de dichas políticas. Se hace especial hincapié en los siguientes dilemas: uso de la energía nuclear, consecuencias de la instalación de molinos de viento y paneles solares, etc.
3. A continuación tiene lugar un debate en el que los y las participantes también pueden generar propuestas o mejoras a las políticas de sostenibilidad energética.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

EL RETO DE LA CAJA

Área de participación:



Objetivos:

- Fortalecer el conocimiento del ODS 7 de una forma divertida.
- Hacer ejercicio físico y mental.

Duración:

20 minutos.

Requisitos:

- Materiales: cajas, notas post-it de dos colores diferentes, bolígrafos, una bolsa y objetos para una carrera de obstáculos (sillas, mesas, cuerdas, etc.).
- Personales: 1-2 facilitadores, 10-20 jóvenes.

Descripción:

1. Los y las participantes forman dos equipos, de entre 5 y 10 personas cada uno.
2. Las facilitadoras habrán preparado previamente entre 10 y 20 hojas de papel con preguntas de verdadero/falso sobre datos relacionados con ODS 7 (**Anexo F**). Cada pregunta tiene un número. Además, se habrán preparado papeles rojos y verdes con el número de cada pregunta, para ambos equipos. Es decir: dos papeles rojos y dos verdes con el número "1" escrito; dos papeles rojos y dos verdes con el número "2", y así sucesivamente.



3. Se colocan dos cajas justo enfrente, en el lado opuesto al que se colocarán los dos equipos, de modo que cada caja corresponda a cada equipo. Se crea así una carrera de obstáculos entre las cajas y los participantes. Los participantes harán la carrera de obstáculos de uno en uno.

4. La persona facilitadora se levanta y lee las preguntas, empezando por la primera. Cada equipo tendrá que responder, de la siguiente manera: si creen que la pregunta es cierta, cogerán el papel verde correspondiente a la pregunta; cogerán el papel rojo si creen que la respuesta es negativa.

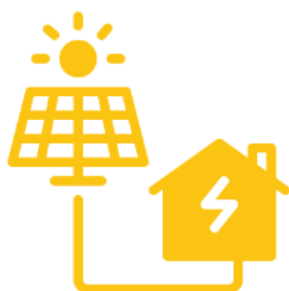
5. Cuando se indique, la primera persona de cada equipo hará la Carrera de obstáculos sujetando el papel (la respuesta). Cuando llegue a la caja, meterá el papel dentro.

6. Cada participante volverá a donde está su equipo pasando de nuevo por los obstáculos para dar el relevo a su siguiente compañero que repetirá el mismo proceso. Se dirá la pregunta siguiente cuando la primera persona vuelva a su equipo.

7. Una vez que uno de los dos equipos haya terminado la carrera, se cuentan los aciertos y errores de cada equipo, aunque el otro equipo no haya clasificado todos sus papeles. Gana el equipo con más aciertos.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.



ODS 8: TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO

El ODS 8 consiste en promover el crecimiento económico inclusivo y sostenible, el empleo y el trabajo decente y la mejora en los estándares de vida para todas las personas.

8 DECENT WORK AND ECONOMIC GROWTH



METAS:

8.1 Mantener el crecimiento económico per capita de conformidad con las circunstancias nacionales y, en particular, un crecimiento del producto interno bruto de al menos el 7% anual en los países menos adelantados.

8.2 Lograr niveles más elevados de productividad económica mediante la diversificación, la modernización tecnológica y la innovación, entre otras cosas centrándose en los sectores con gran valor añadido y un uso intensivo de la mano de obra.

8.3 Promover políticas orientadas al desarrollo que apoyen las actividades productivas, la creación de puestos de trabajo decentes, el emprendimiento, la creatividad y la innovación, y fomentar la formalización y el crecimiento de las microempresas y las pequeñas y medianas empresas, incluso mediante el acceso a servicios financieros.

8.4 Mejorar progresivamente, de aquí a 2030, la producción y el consumo eficientes de los recursos mundiales y procurar desvincular el crecimiento económico de la degradación del medio ambiente, conforme al Marco Decenal de Programas sobre Modalidades de Consumo y Producción Sostenibles, empezando por los países desarrollados.

8.5 De aquí a 2030, lograr el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todas las mujeres y los hombres, incluidos los jóvenes y las personas con discapacidad, así como la igualdad de remuneración por trabajo de igual valor.

8.6 De aquí a 2020, reducir considerablemente la proporción de jóvenes que no están empleados y no cursan estudios ni reciben capacitación.

8.7 Adoptar medidas inmediatas y eficaces para erradicar el trabajo forzoso, poner fin a las formas de esclavitud y la trata de personas y asegurar la prohibición y eliminación de las peores formas de trabajo infantil, incluidos el reclutamiento y la utilización de niños soldados, y, de aquí a 2025, poner fin al trabajo infantil en todas sus formas.

8.8 Proteger los derechos laborales y promover un entorno de trabajo seguro y sin riesgos para todos los trabajadores, incluidos los trabajadores migrantes, en particular las mujeres migrantes y las personas con empleos precarios.

8.9 De aquí a 2030, elaborar y poner en práctica políticas encaminadas a promover un turismo sostenible que cree puestos de trabajo y promueva la cultura y los productos locales.

8.10 Fortalecer la capacidad de las instituciones financieras nacionales para fomentar y ampliar el acceso general a los servicios bancarios, financieros y de seguros.

LUCHA POR UN TRABAJO DIGNO

Área de participación:



Objetivos:

- Promover la importancia del trabajo decente.

Duración:

30 minutos.



Requisitos:

- Materiales: papeles con condiciones laborales escritas.
- Personales: 2 facilitadores/as, 10 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Los y las participantes se dividen en varios equipos, de 2 a 4 personas.
2. La actividad consiste en un torneo del juego "piedra, papel o tijera". Consiste en una lucha basada en conseguir el mayor número de victorias. En cada victoria del grupo consigue una condición de trabajo decente, donde las condiciones de trabajo son, entre otras:
 - Jornada laboral de 40 horas semanales.
 - Derecho a vacaciones.
 - Salario mínimo interprofesional.
 - Contrato de trabajo.
3. Se explica que los grupos ganadores tendrán condiciones de trabajo justas, en comparación con los demás.
4. Después del juego, cada grupo hará una rápida investigación y explicará a los demás cuáles son los derechos laborales conseguidos y cuándo se consiguieron.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

DERECHOS GANADOS

Área de participación:



Objetivos:

- Conocer la historia de los derechos sociales y laborales en las sociedades europeas.
- Reflexionar sobre las condiciones de trabajo en la familia.

Duración:

2 sesiones de 2 horas cada una.

Requisitos:

- Materiales: ninguno.
- Personales: 1 facilitador/a; 25 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. En la primera sesión, se imparte un taller sobre la historia de los derechos humanos y laborales, centrándose en los movimientos sociales y los cambios laborales en Europa y en su propio país a lo largo de los siglos.
2. A continuación se pide a los y las participantes que pregunten a sus progenitores y abuelos (si es posible) sobre sus trabajos y sus condiciones laborales, centrándose en los cambios que ha experimentado cada tipo de trabajo a lo largo de los años, especialmente en lo relacionado con los derechos laborales y las condiciones de trabajo. Dispondrán de una semana para esta tarea.
3. Durante la segunda sesión, se pide que compartan sus historias familiares, realizando alizará una reflexión común. Se hace hincapié en la importancia de ser conscientes de los derechos sociales y laborales y de seguir luchando por la mejora de las condiciones de trabajo.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

EMPRENDIMIENTO CON RESPONSABILIDAD

Área de participación: 

Objetivos:

- Fomentar la iniciativa empresarial y compartir los principios de la Economía Social y Solidaria.

Duración:

2 -3 horas.

Requisitos:

- Materiales: cartulinas grandes, rotuladores de colores, pizarra, tiza.
- Personales: 1-2 facilitadores; 30 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Se explica a las personas participantes que se van a convertir en emprendedoras que quieren generar un negocio que sea responsable tanto con las personas como con el medio ambiente. Para ello, se introducen los principios de la Economía Social y Solidaria (ESS): Equidad; Trabajo;

Cooperación; "Sin ánimo de lucro"; sostenibilidad ambiental y compromiso con el medio ambiente.

2. Los y las participantes se dividen en grupos de 5 o 6 personas y cada grupo recibirá la lista de principios de la ESS. Cada grupo deberá:

- Definir la compañía y diseñar un logo.
- Definir el producto o servicio ofrecido.
- Explicar cómo se aplican los principios de la ESS a la empresa: cómo se aplican los principios de Equidad, Trabajo, Cooperación, "Sin ánimo de lucro", sostenibilidad medioambiental y compromiso con el medio ambiente.
- Preparar en un rotafolio o en una cartulina grande el material de apoyo para la presentación.
- Seleccionar un/a portavoz de cada grupo para hacer la presentación.

3. Tras el tiempo de trabajo, cada grupo hace una presentación de las diferentes empresas y de los productos y servicios desde la perspectiva de la ESS. Cada portavoz dispondrá de 3 minutos para su presentación. Después de cada presentación, el resto de participantes podrá hacer preguntas y aportaciones.

4. Tras las presentaciones, se cierra la sesión profundizando un poco más en qué es la ESS y las oportunidades que ofrece frente al capitalismo neoliberal imperante.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

CREA Y DESARROLLA

Área de participación:



Objetivos:

- Conocer y desarrollar propuestas para lograr el pleno empleo productivo de las personas en riesgo de exclusión.

Duración:

30 minutos.

Requisitos:

- Materiales: materiales de escritura.
- Personales: 1-2 facilitadores/as; 10 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Se introduce la sesión explicando el concepto de "exclusión social" y la importancia del trabajo decente para lograr la inclusión de los diferentes grupos de la sociedad.

2. Se organizará una mesa redonda para debatir las propuestas para desarrollar dicha inclusión. El objetivo es llegar a una conclusión en forma de "Documento con 10 recomendaciones" donde los y las participantes puedan aportar ideas para alcanzar la inclusión a través del trabajo decente.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

MERCADILLO DE SEGUNDA MANO

Área de participación:



Objetivos:

- Experimentar otras fórmulas de relación económica que contribuyan, por un lado, al aprovechamiento de nuestros recursos en épocas de escasez y, por otro, a la sostenibilidad del planeta, apostando por alargar la vida de los objetos de consumo.

Duración:

3 meses.

Requisitos:

- Materiales: objetos de Segunda mano, materiales para realizar los carteles/pósters.
- Personales: 1-2 facilitadores.

Descripción:

1. Se forma un grupo de personas voluntarias para organizar un mercadillo de segunda mano en un centro educativo y abierto al barrio, donde además del intercambio se puede implementar el uso de una moneda social propia.
2. Para ello, se trabaja con el grupo voluntario una propuesta para presentar a diferentes actores del centro educativo (alumnado, profesorado, directiva, etc).
3. Se trata de que en el plazo de dos meses vayan recogiendo material para el mercadillo a través de donaciones de las familias y del propio alumnado.
4. Al final del tercer mes se realiza el mercadillo.
5. Después de la actividad se puede valorar con las personas participantes la experiencia vivida, conectándola con los contenidos del ODS 8.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.



ODS 9: INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA

9 INDUSTRY, INNOVATION AND INFRASTRUCTURE



Este objetivo pretende construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación. La industrialización inclusiva y sostenible, junto con la innovación y las infraestructuras, puede desencadenar las fuerzas económicas dinámicas y competitivas que generan empleo e ingresos. Estas desempeñan un papel clave en la introducción y promoción de nuevas tecnologías, facilitando el comercio internacional y permitiendo la eficiencia de los recursos.

METAS:

9.1 Desarrollar infraestructuras fiables, sostenibles, resilientes y de calidad, incluidas infraestructuras regionales y transfronterizas, para apoyar el desarrollo económico y el bienestar humano, haciendo especial hincapié en el acceso asequible y equitativo.

9.2 Promover una industrialización inclusiva y sostenible y, de aquí a 2030, aumentar significativamente la contribución de la industria al empleo y al producto interno bruto, de acuerdo con las circunstancias nacionales, y duplicar esa contribución en los países menos adelantados.

9.3 Aumentar el acceso de las pequeñas industrias y otras empresas, particularmente en los países en desarrollo, a los servicios financieros, incluidos créditos asequibles, y su integración en las cadenas de valor y los mercados.

9.4 De aquí a 2030, modernizar la infraestructura y reconvertir las industrias para que sean sostenibles, utilizando los recursos con mayor eficacia y promoviendo la adopción de tecnologías y procesos industriales limpios y ambientalmente racionales, y logrando que todos los países tomen medidas de acuerdo con sus capacidades respectivas.

9.5 Aumentar la investigación científica y mejorar la capacidad tecnológica de los sectores industriales de todos los países, en particular los países en desarrollo, entre otras cosas fomentando la innovación y aumentando considerablemente, de aquí a 2030, el número de personas que trabajan en investigación y desarrollo por millón de habitantes y los gastos de los sectores público y privado en investigación y desarrollo.

9.a Facilitar el desarrollo de infraestructuras sostenibles y resilientes en los países en desarrollo mediante un mayor apoyo financiero, tecnológico y técnico a los países africanos, los países menos adelantados, los países en desarrollo sin litoral y los pequeños Estados insulares en desarrollo.

9.b Apoyar el desarrollo de tecnologías, la investigación y la innovación nacionales en los países en desarrollo, incluso garantizando un entorno normativo propicio a la diversificación industrial y la adición de valor a los productos básicos, entre otras cosas.

9.c Aumentar significativamente el acceso a la tecnología de la información y las comunicaciones y esforzarse por proporcionar acceso universal y asequible a Internet en los países menos adelantados de aquí a 2020.

DE JÓVENES A JÓVENES: TALLER SOBRE EL ODS 9

Área de participación: 

Objetivos:

- Conocer el ODS 9 y sus metas a corto, medio y largo plazo.
- Aprender qué puede hacer la juventud para contribuir a la consecución del ODS 9.

Duración:

1 – 1:30 horas.

Requisitos:

- Materiales: proyector o pantalla, ordenador.
- Personal: 1-2 facilitadores/as; 20 jóvenes.

Descripción:

1. Se imparte una sesión de formación sobre el ODS 9. Estos son los temas posibles:

- La sostenibilidad de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), incluidas las cadenas de suministro, la eliminación de residuos y el reciclaje.
- La relación entre unas infraestructuras de calidad y la consecución de objetivos sociales, económicos y políticos.
- La necesidad de infraestructuras básicas como carreteras, tecnologías de la información y la comunicación, saneamiento, energía eléctrica y agua.
- Innovación e industrialización inclusivas y sostenibles.
- Desarrollo de infraestructuras sostenibles y resilientes.
- Electricidad sostenible: redes nacionales, tarifas de alimentación, ampliación de las fuentes renovables sostenibles, conflictos.
- Mercado de trabajo sostenible, oportunidades e inversiones.
- La sostenibilidad de Internet: desde grupos de chat ecológicos hasta la huella ecológica de los servidores de los motores de búsqueda.
- La sostenibilidad de las infraestructuras de transporte.

2. Posteriormente, los y las participantes responderán a preguntas sobre los temas utilizando la herramienta Kahoot, previamente preparada por la persona facilitadora.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.



INFRAESTRUCTURAS URBANAS SOSTENIBLES

Área de participación:



Objetivos:

- Aprender sobre las ciudades sostenibles y las infraestructuras urbanas sostenibles.
- Reflexionar sobre cuál creen que es el mejor modelo de ciudad sostenible y cómo creen que serían estas ciudades en el futuro.

Duración:

2 horas.

Requisitos:

- Materiales: papel, bolígrafos, ordenadores/tabletas con acceso a Internet.
- Personales: 1-2 facilitadores; 10-20 jóvenes participantes.

Descripción:

1. Primero se imparte una breve charla (sobre 15 minutos) sobre el concepto de “infraestructuras urbanas sostenibles” con ejemplos reales. Se hace hincapié en los aspectos de la sostenibilidad (económica y financiera, institucional, social y medioambiental).
2. Después de la charla, se divide a los y las participantes en 5 grupos de entre 2 y 4 participantes cada uno (no importa si uno de los grupos tiene un participante extra).
3. Se presentan los diferentes ámbitos en los que trabajarán los grupos: mejora de las redes de transporte público, iniciativas y programas para una mejor distribución y gestión de la demanda energética, edificios de alta eficiencia y otros aspectos del desarrollo que permitan la construcción ecológica y el hábitat sostenible con un paisajismo eficiente desde el punto de vista energético; zonas de espacios verdes protegidos y corredores de vida silvestre, desarrollo de bajo impacto para proteger los recursos hídricos. También se proporcionan ejemplos y fuentes relacionadas con su ciudad para que puedan investigar y disponer de ejemplos reales.
4. Los grupos trabajan en sus diferentes áreas y elaboran una presentación en alguna aplicación/programa (Power Point, Canva o similar) para mostrarla después a los demás grupos. Pueden investigar en Internet para tener más ideas y aprender sobre su área.
5. Los grupos presentan sus propuestas a los demás (deberá durar entre 10 y 15 minutos) y recibirán comentarios de los demás una vez finalizada la presentación.
6. Después de que todos los grupos hagan sus presentaciones, se explica que los participantes habrán creado un conjunto de infraestructuras ¡que formarán parte de su futura ciudad!

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

CREA TUS PROPIOS ELECTRODOMÉSTICOS SOSTENIBLES

Área de participación: 

Objetivos:

- Aumentar la colaboración de las familias en la creación de un hogar sostenible.
- Crear un modelo de electrodoméstico sostenible con objetos reciclados.

Duración:

2 – 3 horas.

Requisitos:

- Materiales: Papel, bolígrafos, materiales reciclados, ordenadores.
- Personales: 1-2 facilitadores/as; grupos de hasta 10 personas.

Descripción:

1. Se imparte una charla sobre qué es la idea de un hogar sostenible y un electrodoméstico sostenible.
2. Los y las jóvenes participantes y sus familias se dividen en equipos tras recibir la charla para crear y debatir sus ideas antes de crearlas realmente. Tienen que crear y diseñar un electrodoméstico sostenible. Ejemplo: una lavadora que funcione con la energía cinética proporcionada por una bicicleta que el propietario montará para lavar su ropa hace las veces de lavadora (sólo se da el ejemplo si, pasado un tiempo, alguien pide ayuda para la actividad).
3. Tienen que reflejar sus ideas en un dibujo esquemático/boceto y desarrollar un poco la idea.
4. Una vez que todas las personas hayan terminado sus proyectos, los presentarán a las demás participantes.
5. Al final, cada persona votará por la que considere la mejor idea.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.



JÓVENES CONTRA LA BRECHA TECNOLÓGICA

Área de participación: 

Objetivos:

- Aumentar la conciencia sobre la brecha digital y tecnológica en la sociedad.
- Ayudar a las personas mayores o en riesgo de exclusión que no tienen conocimientos o acceso a las nuevas tecnologías (ordenadores, teléfonos móviles, etc.) sobre cómo utilizarlas.

Duración:

2 horas por día, 2 veces a la semana, durante un periodo.

Requisitos:

- Materiales: aula/sala, ordenadores, smartphone, acceso a Internet.
- Personales: 2 facilitadores/as; 5-10 jóvenes.



Descripción:

El objetivo de este taller es que las personas jóvenes (entre 5 y 15 voluntarias) puedan reunirse en lugares públicos (como bibliotecas o institutos) con ordenadores y acceso a Internet para encontrarse con personas de los colectivos más vulnerables en este sentido y así poder enseñarles a desenvolverse mejor con las nuevas tecnologías. Lo ideal es que haya una persona voluntaria por cada participante, para que esta actividad sea más personalizada.

Las personas pueden enseñar el uso general de un ordenador y sus aplicaciones básicas (Word, Excel, Google, etc.) o ayudarles a realizar diversos trámites, en función de sus necesidades. También es importante enseñarles a identificar estafas por Internet. Cada sesión puede centrarse en diferentes áreas, según lo estimen oportuno los voluntarios.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

LA ESCALERA DE LA INNOVACIÓN

Área de participación:



Objetivos:

- Adquirir conocimientos generales sobre el ODS 9: innovación, industria e infraestructuras.
- Promover el trabajo en grupo y la participación.

Duración:

30-45 minutos.

Requisitos:

- Materiales: cinta adhesiva o tiza
- Personales: 1-2 facilitadores/as; 20 jóvenes como máximo.

Descripción:

Esta actividad consiste en un concurso con un total de 20 preguntas.

1. Antes de comenzar el juego, se crean dos columnas paralelas en el suelo (separadas), que tendrán 10 líneas cada una, hechas con cinta adhesiva o tiza. Se llamarán "Las escaleras de la innovación".

2. Se divide a los y las participantes en dos grupos, que se sitúan detrás de cada una de las "Escaleras de la innovación".
3. A continuación, se lanzan diferentes preguntas sobre el ODS 9 (ejemplos en **Anexo G**).
4. Para responder a las preguntas, el equipo que levante primero la mano tras formular la pregunta es el primero en contestar. Si acierta, pasa a la siguiente fila. Si falla y está en la primera ronda el equipo se queda en su sitio y el turno de contestar pasa al otro equipo, pero si se equivocan en su respuesta cuando ya han avanzado en la "escalera", tienen que volver atrás y de nuevo, contesta el equipo contrario.
5. Gana el equipo que llegue a la última línea. En caso de que ya se hayan formulado todas las preguntas y ninguno de los equipos haya llegado al final, el ganador es el equipo que esté más cerca de la décima línea. Si ambos equipos están empatados al final (es decir, ambos equipos están en la misma línea en sus respectivas "escaleras"), se hace una ronda relámpago de preguntas cortas y gana el primer equipo que acierte.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.



ODS 10: REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES

Reducir las desigualdades y garantizar que nadie se quede atrás es esencial para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible. La desigualdad dentro de los países y entre ellos es un motivo persistente de preocupación.



METAS:

10.1 De aquí a 2030, lograr progresivamente y mantener el crecimiento de los ingresos del 40% más pobre de la población a una tasa superior a la media nacional.

10.2 De aquí a 2030, potenciar y promover la inclusión social, económica y política de todas las personas, independientemente de su edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o situación económica u otra condición.

10.3 Garantizar la igualdad de oportunidades y reducir la desigualdad de resultados, incluso eliminando las leyes, políticas y prácticas discriminatorias y promoviendo legislaciones, políticas y medidas adecuadas a ese respecto.

10.4 Adoptar políticas, especialmente fiscales, salariales y de protección social, y lograr progresivamente una mayor igualdad.

10.5 Mejorar la reglamentación y vigilancia de las instituciones y los mercados financieros mundiales y fortalecer la aplicación de esos reglamentos.

10.6 Asegurar una mayor representación e intervención de los países en desarrollo en las decisiones adoptadas por las instituciones económicas y financieras internacionales para aumentar la eficacia, fiabilidad, rendición de cuentas y legitimidad de esas instituciones.

10.7 Facilitar la migración y la movilidad ordenadas, seguras, regulares y responsables de las personas, incluso mediante la aplicación de políticas migratorias planificadas y bien gestionadas.

10.a Aplicar el principio del trato especial y diferenciado para los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, de conformidad con los acuerdos de la Organización Mundial del Comercio.

10.b Fomentar la asistencia oficial para el desarrollo y las corrientes financieras, incluida la inversión extranjera directa, para los Estados con mayores necesidades, en particular los países menos adelantados, los países africanos, los pequeños Estados insulares en desarrollo y los países en desarrollo sin litoral, en consonancia con sus planes y programas nacionales.

10.c De aquí a 2030, reducir a menos del 3% los costos de transacción de las remesas de los migrantes y eliminar los corredores de remesas con un costo superior al 5%.

EL FIN DEL MUNDO

Área de participación:



Objetivos:

- Tomar conciencia de la importancia de acabar con las desigualdades existentes.

Duración:

1 hora.

Requisitos:

- Materiales: ninguno.
- Personales: 2 facilitadores/as; 10 jóvenes como máximo.



Descripción:

1. El juego consiste en una carrera de relevos. Se explica como un "juego de supervivencia". Hay total libertad para diseñar el circuito.
2. Se divide a las y los participantes en 2 grupos.
3. Algunos grupos tienen ventajas sobre otros, representando a diferentes países. Por ejemplo, algunos grupos tienen que correr a una pierna, otros tienen un jugador menos, otros son penalizados por el *árbitro* durante las carreras, mientras que un grupo puede correr con todos sus jugadores y sin ninguna desventaja. Se pueden cambiar las condiciones por sorpresa, cuando las rondas estén en curso, para que las participantes no lo sepan de antemano.
4. Después de que todas las participantes hayan realizado el circuito, se dicen los resultados.
5. Para terminar, se abre un debate para reflexionar sobre las ventajas y desventajas que unos grupos tenían sobre otros. Se anima a pensar en este juego como una metáfora de la sociedad, y a decir de qué desigualdades son conscientes, por qué se producen y cómo podrían resolverse.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

LA CARRERA DE LAS DESIGUALDADES

Área de participación:



Objetivos:

- Analizar diferentes rasgos de identidad colectiva y la carga social que conllevan, teniendo en cuenta que pueden darse en circunstancias múltiples y simultáneas (género, nacionalidad, religión...).

Duración:

40 minutos.

Requisitos:

- Materiales: pizarra y tizas.
- Personales: 1 facilitador/a, 20-30 jóvenes participantes (número par necesario).

Descripción:

1. En primer lugar se explica que se va a trabajar sobre las identidades y desigualdades.
2. Los y las participantes se ponen de pie y empiezan a caminar por el aula. Cuando se dice "Parejas", cada persona empieza a hablar con la de al lado sobre aspectos de su vida (nacionalidad, qué le gusta hacer, deporte y equipo favorito...). Al decir "Cambio", las parejas se separan y cada miembro tiene que escribir en un papel los elementos que le identifican en relación con la otra persona, ya sea por afinidad o por oposición (por ejemplo, si la otra persona es un hombre y nosotros somos una mujer, escribimos en el papel MUJER). Este procedimiento se repite tres veces.
3. Se pide al grupo que ponga en común los rasgos de identidad anotados por cada persona y se anotan en la pizarra. Se completa la lista si se considera que faltan rasgos importantes (nacionalidad, religión, sexo, etc.), haciendo hincapié en que cada persona tiene diferentes rasgos de identidad que se manifiestan en función de la persona con la que se relaciona (por afinidad u oposición...).
4. Se pide a los y las participantes que se levanten y formen una fila en la que todas estén a la misma altura. Lo intentarán, pero pronto se verá que no hay espacio suficiente. Se comenta entonces que en nuestra sociedad existen múltiples desigualdades y discriminaciones en función del género, orientación sexual, religión, ideología, nacionalidad, etc., con las que las personas se identifican o los demás nos identifican. Y para ejemplificar estas desigualdades, y dado que no hay espacio en la línea de salida para que todos salgan a la vez, se utilizan los rasgos que se han identificado para reordenar la línea de salida.



5. Se selecciona el primer rasgo de la lista, por ejemplo, el sexo. Si en la sociedad en la que vivimos se sienten privilegiados por identificarse como mujer u hombre, las personas dan un paso adelante. Si, por el contrario, se sienten discriminados por identificarse como ese género, dan un paso atrás. Una vez que se haya hecho balance, se pregunta por qué han dado un paso adelante o atrás y se recogen las ideas en la pizarra.

6. Se leen dos o tres rasgos de identidad más (etnia, edad, religión, etc.), especificando que el punto de salida es siempre el último lugar en el que se encuentren (es decir, no se vuelve a la casilla de salida...).

7. Se pregunta al grupo qué ha ocurrido y por qué ha cambiado la línea de salida. Se comenta con los y las participantes lo que han vivido y cómo se han sentido.

8. Se cierra la dinámica reflexionando sobre si una persona puede tener múltiples rasgos de identidad y si cada rasgo de identidad puede ser una fuente de desigualdad. Para evaluar el grado de vulnerabilidad de una persona, es necesario tener en cuenta cómo se entrecruzan las distintas formas de desigualdad en una misma persona.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

Referencia:

Grupo de Formación e Investigación Social Tejiendo Redes. URL: <http://prodiversaods.eu/project/ods-10-reducir-la-desigualdad-entre-y-dentro-de-los-paises>

FOTOVOZ

Área de participación:



Objetivos:

- Tomar conciencia de la importancia de acabar con las desigualdades existentes.

Duración:

2 horas.

Requisitos:

- Materiales: Ordenador, proyector, vídeo, altavoces.
- Personales: 1-2 facilitadores/as; 10 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Se anima a los y las participantes a definir el término "desigualdad" y a realizar una lluvia de ideas sobre las diferentes formas de desigualdad que podemos encontrar hoy en día en nuestras sociedades (sexismo, racismo, desigualdad económica, etc.).
2. Se divide a los y las participantes en grupos de 2-3 personas. Cada grupo tiene que una desigualdad y buscar en Internet vídeos/documentales cortos que muestren el problema social elegido (desigualdad en base a razones concretas, por ej.: racismo, machismo, etc).
3. Ven los materiales y cada grupo se encarga de dinamizar un breve debate sobre el contenido (5 minutos).
4. Después, los y las participantes deben comprometerse a repetir la misma actividad con sus familias, transmitiendo así la información adquirida en el taller.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

JUGANDO CON DESVENTAJA

Área de participación:



Objetivos:

- Promover el voluntariado para concienciar sobre la desigualdad.
- Valorar la diversidad cultural como un recurso enriquecedor en el aula.

Duración:

1 hora.

Requisitos:

- Materiales: dados.
- Personales: 1 facilitador/a (para organizar el grupo voluntario); 10 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Previamente se ha organizado un grupo de personas voluntarias para llevar a cabo esta actividad en las escuelas, con niños y niñas de 8 a 12 años. Así, en esta actividad, las personas jóvenes participantes actuarán como facilitadoras del siguiente juego.

2. Se organiza al alumnado por parejas.

3. El juego consiste en una batalla de dados por parejas, una persona tiene dos dados rojos y la otra sólo un dado blanco. Si tienen dos dados les llamamos REICH (ricos en alemán). Y si sólo tienen un dado les llamamos ARM (pobre en alemán). El significado de los nombres se explicará al final del juego.

3. El juego consiste en tener la puntuación más alta en diez rondas, es decir, el que tenga la puntuación total más alta hasta la décima ronda será el ganador.

4. Lógicamente, la persona que tiene dos dados tiene muchas más posibilidades de ganar que la que sólo tiene uno. Esa es la clave: explicarles que no todas las personas tienen los mismos medios y oportunidades.

5. La persona que sólo tenga un dado tiene dos reglas adicionales. Si su dado coincide con uno del adversario, su dado se anula y sólo puede sumar con un dado. Lo mismo ocurre si saca el mismo número que la otra persona: aunque tenga dos dados, sólo puede contar el dado que no esté repetido.

6. Después de 10 rondas, se les pregunta por el resultado y se evalúa cuántos han ganado de los que tienen dos dados y cuántos de los que sólo tienen uno. Ahí se puede ver que siempre o casi siempre ganan los que más recursos tienen, a veces pueden ganar los que menos tienen, aunque tienen que esforzarse mucho más o simplemente será cuestión de suerte como los dados.

7. Se celebra un debate sobre los resultados y los y las participantes buscarán soluciones aportando ejemplos de la vida real.

Evaluación:

- ✓ ¿Qué crees que significan los nombres de los grupos REICH y ARM?
- ✓ ¿Conoces ahora el significado de la desigualdad? ¿Podrías explicárselo a tus amigos/as?

¿UN PLANETA IMAGINARIO O UN MUNDO JUSTO?

Área de participación:



Objetivos:

- Sensibilizar sobre la importancia de la igualdad de oportunidades y el derecho a una vida digna para todas las personas.

Duración:

3 horas.

Requisitos:

- Materiales: materiales de escritura.
- Personales: 1-2 facilitadores/as; 24 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Se explica al grupo que van a reflexionar sobre la injusta distribución de la riqueza en el mundo. Se lanzan las preguntas: "si el planeta Tierra se redujera por un momento a la habitación en la que estamos: ¿Cuántos habitantes estarían en extrema pobreza? ¿Cuántos estarían en paro? ¿Cuántos serían analfabetos? Los participantes compartirán sus ideas.

2. El grupo debe reflexionar sobre las oportunidades y escribir, individualmente: esa primera oportunidad que alguien nos dio y lo cambió todo. Se explica que muchas personas han tenido la suerte de contar con esa oportunidad a lo largo de su vida, mientras que otras, por diversos motivos, no han podido acceder a ella: "¿Creéis que es cuestión de suerte, depende de factores externos, depende de la persona?". Se realiza un debate.

3. A continuación, los y las participantes se dividen en grupos de 4. Se les pide que investiguen sobre los indicadores que miden la riqueza de un país y, en concreto, las situaciones de pobreza, desempleo y analfabetismo, y elaboren gráficos sencillos. Después, cada grupo debe proponer 4-5 medidas para reducir las desigualdades a nivel internacional.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.



ODS 11: CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES

El ODS 11 tiene como objetivo hacer que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles. Las ciudades crecen rápido; por lo tanto, su creciente población exige más recursos para sobrevivir. Por otro lado, los recursos son limitados, por lo que adaptar el desarrollo urbano a un uso sostenible y responsable juega un papel crucial en la configuración del futuro de las ciudades.



METAS:

11.1 Viviendas seguras y asequibles: para 2030, garantizar el acceso de todos a viviendas y servicios básicos adecuados, seguros y asequibles y mejorar los barrios marginales.

11.2 Sistemas de transporte asequibles y sostenibles: para 2030, proporcionar acceso a sistemas de transporte seguros, asequibles, accesibles y sostenibles para todos, mejorando la seguridad vial, en particular ampliando el transporte público, con especial atención a las necesidades de las personas en situaciones vulnerables, mujeres, niños, personas con discapacidad y personas mayores.

11.3 Urbanización inclusiva y sostenible: Para 2030, mejorar la urbanización inclusiva y sostenible y la capacidad para la planificación y gestión participativa, integrada y sostenible de los asentamientos humanos en todos los países.

11.4 Proteger el patrimonio cultural y natural del mundo: Intensificar los esfuerzos para proteger y salvaguardar el patrimonio cultural y natural del mundo.

11.5 Reducir los efectos adversos de los desastres naturales: para 2030, reducir significativamente el número de muertes y el número de personas afectadas y disminuir sustancialmente las pérdidas económicas directas en relación con el producto interno bruto global causadas por desastres, incluidos los desastres relacionados con el agua, con un enfoque en la protección de los pobres y las personas en situaciones vulnerables.

11.6 Reducir los impactos ambientales de las ciudades: para 2030, reducir el impacto ambiental adverso per cápita de las ciudades, incluso prestando especial atención a la calidad del aire y la gestión de desechos municipales y de otro tipo.

11.7 Brindar acceso a espacios verdes y públicos seguros e inclusivos: para 2030, brindar acceso universal a espacios verdes y públicos seguros, inclusivos y accesibles, en particular para mujeres y niños, personas mayores y personas con discapacidad.

11.a Fuerte planificación del desarrollo nacional y regional: Apoyar los vínculos económicos, sociales y ambientales positivos entre las áreas urbanas, periurbanas y rurales mediante el fortalecimiento de la planificación del desarrollo nacional y regional.

11.b Implementar políticas de inclusión, eficiencia de recursos y reducción del riesgo de desastres.

GIRAR EL PEDAL HACIA EL MURAL

Área de participación:



Objetivos:

- Sensibilizar a las familias sobre estilos de vida saludables a través de la bicicleta y mejorar el conocimiento del patrimonio cultural local.

Duración:

1 día (8 horas).

Requisitos:

- Materiales: Bicicletas (propias o alquiladas), equipo seguro (por ejemplo, cascos)
- Personales: 2 facilitadores/as (guía turístico/a y un/a artista/historiador); 50 participantes como máximo.

Descripción:

Esta actividad invita a familias enteras a pasar un día juntos, recorriendo su ciudad en bicicleta en el Día Internacional de la Familia (15 de mayo) o Día Mundial de la Bicicleta (3 de junio).

Varias familias forman un grupo que visita puntos culturales/murales-grafiti por la ciudad, dirigido por un guía turístico y/o un experto (artista). La idea del ciclismo conjunto es poner la atención sobre la disminución de la contaminación del aire a través de medios de transporte ecológicos (como bicicletas) para todos, independientemente de su edad y sexo. Además, la actividad también pone la atención sobre el patrimonio cultural de la comunidad local, lo que involucra a las familias para conocer mejor la historia de su ciudad, que a menudo olvidan y no tienen tiempo de visitar cuando usan su automóvil.

La actividad podría tener una cuota de inscripción para los participantes, que se utilizaría exclusivamente con fines humanitarios. Se espera que, al finalizar dicha actividad, los participantes mejoren su estado de ánimo debido a la actividad física, se conozcan mejor, se presenten a otras familias (haciendo amigos y contribuyendo a la sociedad) por lo que todo el evento tendrá un efecto positivo sobre la salud mental y la interacción social.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

LA JUVENTUD TAMBIÉN MANDA

Área de participación:



Objetivos:

- Empoderar a los y las jóvenes para que participen en la política de juventud con el fin de iniciar un diálogo con sus partes interesadas locales mediante la identificación de un

problema local y el debate de soluciones conjuntas.

Duración:

3 meses.

Requisitos:

- Materiales: Sala, papelería, proyector con pantalla, computadora.
- Personales: 2 facilitadores/as (una persona experta en políticas de juventud y una activista/mentora para la realización de la idea); 20 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. 10-15 jóvenes en ciertas ciudades que serán capacitados a través de talleres interactivos. Los talleres serían dirigidos por expertos en el campo de la política de juventud y, a través de los talleres, los jóvenes aprenderán cómo pueden implementar la política de juventud en su comunidad local (por ejemplo: qué son las iniciativas, peticiones, acciones públicas, protestas, etc.).

2. Después de los talleres, cada grupo debe identificar un problema en su entorno local, relacionado con temas urbanos, y determinar cuáles son las necesidades de su ciudad (protección de parques, plantación de árboles, etc.), ponerse en contacto con sus actores locales y organizar una reunión para discutir el problema/asunto y las posibles soluciones.

Evaluación

- ✓ Evaluación general.

BELLEZA INCITADA POR EL VOLUNTARIADO

Área de participación:



Objetivos:

- Involucrar a las personas jóvenes en acciones sencillas que contribuyan a embellecer y preservar su ciudad.

Duración:

Un día completo o medio día.

Requisitos:

- Material: guantes, bolsas, productos químicos ecológicos de limpieza, pintura ecológica, mascarillas, pinceles, plántulas de árboles, palas.
- Personal: el número de facilitadores/as depende del grupo (por ejemplo, un representante de una institución/organización/otro puede estar presente si es necesario)

Descripción:

Esta actividad implica un grupo de personas voluntarias o ciudadanía activa, interesada en realizar acciones simples como pintar los bancos del parque, plantar nuevos árboles, instalar más contenedores de basura en la ciudad o limpiar un espacio público. El grupo estaría dirigido por una ONG/líder(es) juvenil(es) local(es) que prepararía(n) y compraría(n) todos los materiales necesarios para la acción e invitaría a otros a unirse a ellos. Podrían extender la invitación a las autoridades locales e instituciones tales como oficinas locales para la juventud, consejos de jóvenes, empresas de servicios públicos, asociaciones de jóvenes, escuelas.

¡MEJORA TU CIUDAD!

Área de participación:



Objetivos:

- Comprender la importancia del ODS 11 y el concepto de ciudades sostenibles a través del juego.

Duración:

Ilimitada.

Requisitos:

- Materiales: Internet y equipos informáticos.
- Personales: 2-3 expertos/as en IT (desarrolladores de software).



Descripción:

1. Sería un juego similar a Los Sims, con Sims "ecoconscientes". Cada participante tendría su propio avatar en línea, cuyo objetivo principal es vivir una vida sostenible en esta ciudad virtual. Con pequeñas notas apareciendo en la pantalla de vez en cuando, el juego le enseñaría al avatar lo que podía hacer para disminuir su huella de carbono y salvar el medio ambiente. Por ejemplo, si el avatar quisiera ir al centro de la ciudad, el juego le preguntaría si le gustaría tomar una bicicleta, patinete eléctrico, automóvil o metro/tren, y mostraría cuántas emisiones de CO2 tiene cada medio de transporte. Otro ejemplo del juego que enseña a los usuarios/participantes sería que el avatar tiraría la basura, y el sistema mostraría un pequeño cuestionario sobre reciclaje y clasificación de residuos a través del cual el usuario/participante aprendería por qué clasificamos papel, plástico, cristal y aluminio.

2. Al realizar cada 'acción verde', el usuario acumula 'puntos verdes' y compara con otros participantes (pero no compite porque sus puntos se acumulan juntos para presentar el grado de sostenibilidad de su ciudad). El objetivo del juego es ser una ciudad 100% ecológica con energía 100% renovable, gestión de residuos limpia, al menos el 50% de espacios verdes alrededor del territorio de la ciudad, etc.

UN DÍA EN LA VIDA DE...

Área de participación:



Objetivos:

- Comprender cómo las necesidades específicas de los diferentes grupos sociales impactan en el diseño de la ciudad y la planificación urbana.

Duración:

90 minutos.

Requisitos:

- Materiales: rotafolios, papeles, marcadores, bolígrafos, folletos impresos, revistas viejas, crayones.
- Personales: 1 facilitador(a); 15 jóvenes máx.

Descripción:

1. Se dividen a los participantes en grupos para que provengan del mismo barrio/ciudad/región/país o similar.

2. Se les pide que dibujen/creen un mapa de una ciudad que sea similar a las ciudades o lugares donde viven actualmente (20 min).

3. Ahora se distribuye a cada grupo el folleto impreso (Anexo H): es decir, un personaje que se mudó recientemente a su ciudad/lugar (Alicia, Chao Fah & Artit y Aminata & Julius). Como grupo, usarán su mapa y las historias de los personajes para llevar a su personaje por su ciudad. Las preguntas guía son:

- ¿Cuáles son las necesidades de tu personaje?
- ¿De qué manera tu ciudad es (in)accesible para ellos?
- Según lo que has aprendido hasta ahora, ¿qué se necesitaría en términos de planificación urbana y accesibilidad para mejorar su situación actual?

El tiempo para este ejercicio es de 30 min. Mientras hacen el ejercicio, el facilitador introduce badenes de vez en cuando (eventos que cambian el día de su personaje), y le pide al grupo que revise lo que se necesitaría agregar a la ciudad.

Badenes (se entrega a cada grupo individualmente):

- Alicia: Una vez a la semana, Alicia tiene que ir al centro médico y hacer fisioterapia. Una vez al mes, los domingos, Alicia y su familia van a visitar a sus abuelos que viven en el pueblo de al lado y toman transporte interurbano.
- Chao Fah y Artit: Hoy Chao Fah se resfrió mucho y no siente que pueda ir a trabajar. A Chao Fah y Artit les encanta la música y se enteraron de un muy buen concierto gratuito en el museo principal.
- Aminata y Julius: la silla de ruedas de Julius se rompe. A Aminata le ofrecen un trabajo como camarera dos veces por semana.

Evaluación:

Una vez finalizado el ejercicio, organiza una breve sesión informativa (20 minutos) con las siguientes preguntas orientativas:

- ✓ ¿Cómo fue esta experiencia para ti? ¿Qué aprendiste?
- ✓ ¿Qué hizo que a tu personaje le resultara difícil pasar el día?
- ✓ ¿Qué ya existía que los ayudó a pasar su día?
- ✓ ¿Qué nuevas realizaciones o entendimientos tienes después de esta actividad?
- ✓ ¿Estás pensando en algo nuevo que no habías considerado antes?



ODS 12: PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES

Este objetivo se centra en patrones sostenibles de consumo y producción. El ODS 12 hace hincapié en la eficiencia energética y de los recursos, la infraestructura sostenible, el acceso a los servicios básicos, la creación de empleos verdes y bien remunerados y la elevación del nivel de vida para todos.



METAS:

12.1 Implementar el Marco de Programas de 10 Años sobre Patrones de Consumo y Producción Sostenibles, todos los países tomando acción, con los países desarrollados a la cabeza, teniendo en cuenta el desarrollo y las capacidades de los países en desarrollo.

12.2 Para 2030, lograr la gestión sostenible y el uso eficiente de los recursos naturales.

12.3 Para 2030, reducir a la mitad el desperdicio mundial de alimentos per cápita a nivel minorista y de consumo y reducir las pérdidas de alimentos a lo largo de las cadenas de producción y suministro, incluidas las pérdidas posteriores a la cosecha.

12.4 Para 2020, lograr la gestión medioambientalmente racional de los productos químicos y todos los desechos a lo largo de su ciclo de vida, de conformidad con los marcos internacionales acordados, y reducir significativamente su liberación al aire, el agua y el suelo a fin de minimizar sus efectos adversos en la salud humana y el medio ambiente.

12.5 Para 2030, reducir sustancialmente la generación de residuos a través de la prevención, reducción, reciclaje y reutilización.

12.6 Alentar a las empresas, especialmente a las grandes y transnacionales, a adoptar prácticas sostenibles y a integrar información sobre sostenibilidad en su ciclo de elaboración de informes.

12.7 Promover prácticas de compras públicas que sean sostenibles, de acuerdo con las políticas y prioridades nacionales.

12.8 Para 2030, garantizar que las personas de todo el mundo tengan la información y la conciencia pertinentes para el desarrollo sostenible y estilos de vida en armonía con la naturaleza.

12.a Apoyar a los países en desarrollo para fortalecer su capacidad científica y tecnológica para avanzar hacia patrones de consumo y producción más sostenibles.

12.b Desarrollar e implementar herramientas para monitorear los impactos del desarrollo sostenible para un turismo sostenible que cree empleos y promueva la cultura y los productos locales.

12.c Racionalizar los subsidios ineficientes a los combustibles fósiles que alientan el consumo derrochador.

CORRE - RECICLA - CORRE DE NUEVO



Área de participación:



Objetivos:

- Aumentar la conciencia ambiental.
- Promover el reciclaje.

Duración:

4-8 horas.

Requisitos:

- Material: ordenador, proyector, video, altavoces.
- Personal: 1-2 facilitadores/as; 10 participantes como máximo.

Descripción:

1. Primero hay que preparar el espacio: se colocan las seis cajas de cartón que representan un contenedor de reciclaje una al lado de la otra. Los contenedores son: Reciclaje orgánico, Aluminio, Vidrio, Papel, Plástico, Otros reciclables. Luego se colocan las cinco cajas a 1 metro de distancia frente a los contenedores.

2. El grupo grande se divide en 4 grupos de 5 personas y forma una línea recta. Frente a cada línea, a cierta distancia se coloca una canasta correspondiente a cada equipo. Cada canasta contiene 10 cartas. Cada tarjeta representará un material cotidiano. Los materiales son: botella de perfume de vidrio, botella de agua de plástico, cartón de un rollo de papel higiénico, jarrón de vidrio con flores, batería, camiseta, cáscaras de plátano, hamburguesa, papel de cocina, rama de árbol, hoja, filtros de café, teclado, lámpara, medicina, toalla facial, tarro de mermelada de cristal, copa de vino de cristal, lupa, salero de cristal, papel A4, caja de zapatos, tetrabrik de leche, caja de cereales, periódico, diario.

3. El facilitador explica que cada equipo debe correr a través de la canasta frente a su equipo y desplegar una hoja de papel que tiene escrito un material reciclable. Luego, el participante decide en qué contenedor (caja de cartón) debe colocar su material y lo tira.

4. El participante vuelve corriendo al grupo y toca la mano del siguiente participante en la fila para comenzar.

5. Después de que todos los equipos hayan terminado con las cartas de su canasta, la primera etapa del juego ha terminado.

6. El entrenador saca todas las tarjetas de los contenedores. Luego, el grupo grande decide si los materiales realmente pertenecen a los contenedores de los que provienen o los colocan de nuevo en el contenedor real al que pertenecen, si se había colocado en otro lugar.

La distribución correcta es:

- Reciclaje orgánico: Cáscara de plátano, Hamburguesa, papel de cocina, Rama, Hoja,

Filtros de café.

- Aluminio: lata de Coca Cola, papel de aluminio transparente, llave, lata de salsa de tomate, lata de atún.
- Vidrio: florero de vidrio, botella de perfume de vidrio, tarro de mermelada de vidrio, copa de vino de vidrio, lupa, salero de cristal.
- Papel: Cartón de un rollo de papel higiénico, Papel A4, Caja de zapatos, Caja de leche, Caja de cereales, Periódico, Libro, Papel de regalo.
- Plástico: Botella de agua de plástico, Botella de champú, Botella de detergente, Caja de yogur de plástico, Plástico para café, Bolsa de plástico, Caja de CD de plástico.
- Otros reciclables: Batería, Camiseta, Teclado, Lámpara, Medicina, Toalla facial, Zapato.

7. En esta etapa final, el facilitador brinda una presentación educativa sobre el reciclaje y cómo funciona, como parte del proceso de capacitación de este ejercicio.

Evaluación:

Finalmente, los y las participantes se colocan en un círculo y se hacen algunas preguntas para evaluar el impacto que tuvo el ejercicio. Por ejemplo:

- ✓ ¿De qué crees que trató esta actividad?
- ✓ ¿Sabías cómo reciclar todos estos materiales? ¿Qué tipo de reciclaje descubriste hoy por primera vez?
- ✓ ¿Reciclas a menudo? ¿Crees que convertir el reciclaje en un juego podría animarte a reciclar más a menudo?

ECO-FASHION SHOW

Área de participación:



Objetivos:

- Conocer las mejores prácticas de reciclaje.
- Conocer la relación entre moda, creatividad y reutilización.

Duración:

2 horas.

Requisitos:

- Material: Varias prendas usadas que no se necesitan, incluidos vaqueros, camisas, faldas, pantalones de chándal, pantalones cortos, sudaderas con capucha, etc.; Varias telas y tejidos de diferentes colores, 10 tijeras, 5 pegamentos, consumibles de costura ligeros.
- Personal: 1-2 facilitadores/as; 12-16 participantes.

Descripción:

1. Se divide al grupo en 4 grupos de 3-4 personas. Los tres primeros grupos tendrán el papel de diseñador y modelo de moda ecológica, mientras que el último grupo será el Jurado.

2. En 3 notas adhesivas escribe los conceptos existentes: “cena”, “limpiar una playa”, y “bromear”.
3. Los tres grupos de eco-moda tienen que elegir al azar una nota adhesiva que refleje el concepto que tienen que seguir.
4. Se proporciona a los grupos de eco-moda la Caja de Reciclaje y darles 1 hora para diseñar su línea única de ropa ecológica que represente su concepto.
5. Se pide a los grupos que muestren su diseño, crucen la pasarela y expongan una frase ecológica al Jurado.
6. El Jurado evaluará y otorgará la máxima puntuación al grupo en función de su creatividad, la relevancia de la ropa reciclada con el concepto y el poder de la cita ecológica

Evaluación

- ✓ ¿Qué cambiarías de esta actividad?
- ✓ ¿Qué aprendiste de esta actividad?
- ✓ ¿Es el *upcycling* un proceso abierto y fácil para todos?
- ✓ ¿Recomendarías el *upcycling* a otros?

UPCYCLING INTERMEDIO

Área de participación:



Objetivos:

- Permitir a los y las participantes desarrollar una variedad de habilidades implícitas, como la creatividad, el enfoque, la paciencia, la determinación, las habilidades motoras finas, la precisión, la coordinación ojo-mano y otras habilidades cognitivas, al tiempo que saca a la luz las implicaciones ambientales del reciclaje.

Duración:

1-2 horas.

Requisitos:

- Materiales: Cuatro palos cilíndricos de 40 centímetros de largo, ocho perchas de madera, clavos y un martillo.
- Personal: 1-2 facilitadores/as; 8-20 participantes.

Descripción:

Se pueden encontrar las instrucciones para hacer un "estante para platos" con subproductos a continuación. Este ejercicio es una ilustración perfecta de cómo puede progresar el *upcycling* y que cuanto más trabajo pongas, mayor será la recompensa. Se pueden imprimir las instrucciones y dárselas a los jóvenes para que puedan trabajar en equipo o solos. Se da a los

jóvenes un tiempo para sí mismos cuando terminen cada trabajo y se les anima a compartir sus sentimientos.

1. Para quitar cada gancho metálico de una percha, se desatornillan.
2. 5 ganchos deben estar separados 10 cm en línea recta.
3. Se conectan usando uno de los palos de madera. Se coloca el palo en las ranuras de las perchas haciendo uso de ellas. El palo debe sujetarse a cada percha con un clavo.
4. Se repite en el lado opuesto de la percha.
5. Para darle más estabilidad a tu escurreplatos, se coloca otro palo entre las perchas por su parte interior. Se sujeta con clavos.
6. Del otro lado, se repite el procedimiento.
7. Ahora se pueden agregar el resto de las perchas. Se coloca una detrás de la primera percha, la otra detrás de la última y la tercera en el medio después de voltearlas (junto a la tercera). También se pueden sujetar con clavos. El uso de estas perchas le dará más estabilidad y la capacidad de colocar tazas o vasos.

Evaluación

- ✓ ¿Qué cambiarías de esta actividad?
- ✓ ¿Qué aprendiste de esta actividad?
- ✓ ¿Estás dispuesto a reciclar artículos por tu cuenta? ¿Te sientes capaz de hacerlo?

UPCYCLING AVANZADO

Área de participación:



Objetivos:

- Permitir que los y las participantes desarrollen una variedad de habilidades implícitas, como la creatividad, el enfoque, la paciencia, la determinación, las habilidades motoras finas, la precisión, la coordinación mano-ojo y otras habilidades cognitivas, a través de la creación avanzada de un subproducto mientras se saca a la luz las implicaciones ambientales del *upcycling*.

Duración:

6-8 horas.

Requisitos:

- Materiales: Cámaras de aire de bicicleta, un cutter, velcro, hilo y una máquina de coser.
- Personales: 1-2 facilitadores/as; 8-20 participantes.

Descripción:

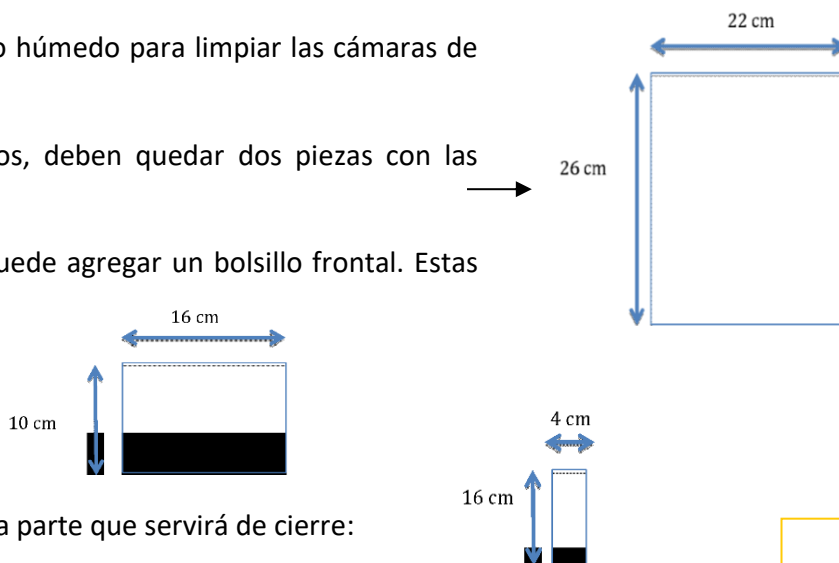
Las instrucciones para hacer un "Caja de mesa" con subproductos se pueden encontrar a continuación. Este ejercicio es una ilustración perfecta de cómo puede progresar el upcycling y que cuanto más trabajo se ponga, mayor será la recompensa. Los facilitadores pueden imprimir las instrucciones y dárselas a los jóvenes para que puedan trabajar en equipo o solos. Se da a los jóvenes un tiempo para sí mismos cuando terminen cada trabajo y se les anima a compartir sus sentimientos.

1. Dado que los tamaños típicos de las cámaras de aire son de 19 cm x 14 cm, y la carcasa que está construyendo es de 26 cm x 22 cm, se deberá combinar más de una cámara de aire.

2. Se utiliza un paño húmedo para limpiar las cámaras de aire.

3. Al coser los tubos, deben quedar dos piezas con las siguientes medidas:

4. Si se desea, se puede agregar un bolsillo frontal. Estas son las medidas:

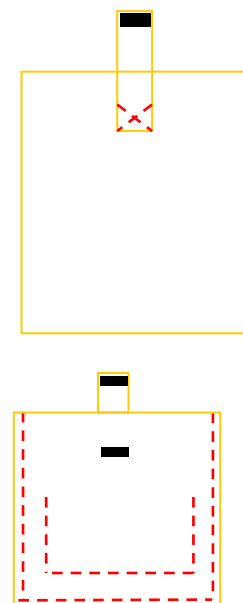


5. Se crea una cuarta parte que servirá de cierre:

6. En el último componente, se cose una pieza de velcro. Después de eso, se cose la pieza pequeña a la parte superior de una de las secciones más grandes. →

7. Se cose la segunda pieza de velcro en la pieza grande que aún no se ha usado. Se debe coser en el medio, a 8 centímetros del borde superior.

8. Se cose el componente que forma el bolsillo a la pieza más grande con velcro (el que se acaba de hacer). Luego, las dos partes grandes deben coserse para completar su estuche.



Evaluación

- ✓ ¿Qué cambiarías de esta actividad?
- ✓ ¿Qué aprendiste de esta actividad?
- ✓ ¿Estás dispuesto/a a compartir tus conocimientos con tus amigos/compañeros? ¿Les ayudarías a upcycle su propia ropa? ¿Por qué?

EMPREDIMIENTO SOCIAL

Área de participación: 

Objetivos:

- Elaborar el Plan de Acción de Emprendimiento Social.

Duración:

1 hora.

Requisitos:

- Materiales: ordenador, proyector, video, altavoces.
- Personales: 1-2 facilitadores/as; 10 jóvenes participantes como máximo.

Descripción:

1. Los y las participantes verán este video sobre Emprendimiento Social <https://www.youtube.com/watch?v=aTo0qtdVMpM>.
2. Por grupos, crearán su propia idea de emprendimiento social que promueva el consumo responsable dedicando 30 minutos a llenar la plantilla del Anexo I.
3. Sin un Análisis DAFO, un Plan de Acción adecuado no es realmente un plan. El análisis DAFO es un enfoque de planificación estratégica para identificar fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas en relación con la planificación del proyecto. Pueden llenar la plantilla del Anexo J.
4. Cada grupo discutirá su idea con el resto de los alumnos y formadores.

Evaluación:

- ✓ ¿Cuáles son mis pensamientos ahora después de la finalización de este Plan de Acción?
- ✓ ¿Ha sido fácil?
- ✓ ¿Es mi idea efectiva y relevante para las necesidades sociales que existen?
- ✓ ¿Cómo voy a plantear el consumo responsable a través de mi idea?



ODS 13: ACCIÓN POR EL CLIMA

13 CLIMATE ACTION



Este objetivo busca tomar acciones urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos. El mundo está al borde de una catástrofe climática y las acciones y planes actuales para abordar la crisis son insuficientes. Sin una acción transformadora que comience ahora y dentro de esta década para reducir las emisiones de gases de efecto invernadero de manera profunda y rápida en todos los sectores, el objetivo de 1,5 °C estará en riesgo y, con él, las vidas de más de 3 000 millones de personas.

METAS:

13.1 Fortalecer la resiliencia y la capacidad de adaptación a los peligros relacionados con el clima y los desastres naturales en todos los países.

13.2 Integrar las medidas de cambio climático en las políticas, estrategias y planes nacionales.

13.3 Mejorar la educación, la sensibilización y la capacidad humana e institucional en materia de mitigación, adaptación, reducción de impactos y alerta temprana frente al cambio climático.

13.a Implementar el compromiso asumido por los países desarrollados que son parte de la Convención Marco de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático con el objetivo de movilizar conjuntamente \$ 100 mil millones anuales para 2020 de todas las fuentes para abordar las necesidades de los países en desarrollo en el contexto de acciones de mitigación significativas y transparencia en la implementación y poner en pleno funcionamiento el Fondo Verde para el Clima a través de su capitalización lo antes posible.

13.b Promover mecanismos para aumentar la capacidad de planificación y gestión eficaces relacionadas con el cambio climático en los países menos adelantados y los pequeños Estados insulares en desarrollo, incluso centrándose en las mujeres, los jóvenes y las comunidades locales y marginadas.

EMPEZANDO POR MÍ

Área de participación: 

Objetivos:

- Sensibilizar sobre el impacto de las acciones individuales en el medio ambiente.
- Mejorar las acciones diarias individuales para el cuidado del medio ambiente.
- Sensibilizar sobre la importancia del movimiento de acción climática.

Duración:

1 semana (2 horas el primer día y el último día; 1 hora en la mitad de la semana).

Requisitos

- Materiales: Hojas de papel, bolígrafos, cuestionarios, planes semanales, impresora, proyector y pantalla.
- Personales: 1-2 facilitadores/as; 10-20 jóvenes participantes.

Descripción:

Esta actividad tiene como objetivo aumentar la conciencia ambiental a través de la autoeducación y el empoderamiento con el fin de promover la autonomía de las personas participantes (jóvenes y sus familias).

La actividad consiste en la adopción o mejora progresiva de acciones diarias encaminadas al cuidado del medio ambiente y la lucha contra el cambio climático a partir de un plan semanal a cumplimentar por los participantes.

1. El primer día se dedicará 1 hora del taller a la importancia del cambio de hábitos como aporte de cada persona al cuidado del medio ambiente ya las acciones diarias que mayor impacto tienen en la protección del medio ambiente; durante la 2ª hora, cada participante podrá establecer un plan semanal en base a lo aprendido en la 1ª hora. Luego ellos mismos tienen que transmitir a sus familias lo aprendido en el taller de la forma que consideren más adecuada y establecer juntos el cambio de hábitos que quieren provocar en el hogar.

2. A mitad de semana se hará un seguimiento virtual (1 hora) del progreso de los participantes.

3. El último día se compartirán los resultados obtenidos por los participantes y las dificultades que hayan encontrado durante la realización de la actividad.

* Ejemplos de acciones cotidianas que se podrían realizar: recogida selectiva de residuos, ahorro de agua (cerrar el grifo), uso de botellas de aluminio en lugar de plástico, uso del transporte público, reducción del uso de plástico en todos los aspectos, etc.



Evaluación:

La evaluación constará de 2 cuestionarios al inicio y al final de la actividad con preguntas como: Qué sabía, Cómo lo aprendí, Qué sé ahora, que miden cualitativamente el progreso de los participantes; de esta manera también podrán desarrollar una autoevaluación de su progreso individual tanto a nivel de conocimientos como de comportamiento.

¡CORRE, CORRE, CORRE!

Área de participación:



Objetivos:

- Aumentar el conocimiento sobre el ODS 13.
- Promover la actividad física.

Duración:

20-30 minutos.

Requisitos:

- Materiales: Pañuelo o similar, hojas de papel, bolígrafo o lápices, acceso a Internet.
- Personales: 1-2 facilitadores/as; 2 equipos compuestos por un mínimo de 4 personas.

Descripción:

1. Se explica la importancia del ODS 13: “El cambio climático es uno de los grandes retos ambientales que debemos afrontar, sin más dilación, en las próximas décadas. Cada vez estamos más familiarizados con este concepto y sus implicaciones. Este juego, este “test”, tiene como objetivo desafiarte a descubrir cuánto sabes sobre el ODS 13. ¡Seguro que se descubrirán cosas nuevas!

2. Se crearán dos equipos con el mismo número de jóvenes en cada equipo, y se organizarán dando un número a cada jugador, por ejemplo del 1 al 5. Si el número de participantes es desigual, el equipo con menos jugadores puede tener un joven con dos números.

3. El espacio se divide en dos partes y los equipos se alinean en los lados opuestos. Se traza una línea a la altura del “llamador”, que se sitúa en un extremo con el brazo extendido y el pañuelo en la mano. Los jóvenes se colocan en dos filas a la misma distancia del pañuelo.

4. El “llamador” (que será la persona facilitadora) dice un número al azar. Los dos jugadores con ese número corren hacia el centro en un esfuerzo por ser los primeros en apoderarse del pañuelo. El primero en agarrar el pañuelo y volver a su fila deberá responder una pregunta relacionada con el ODS “Acción por el Clima” (Anexo X). La persona de cada equipo cuyo número corresponda debe correr hacia el centro y, sin cruzar la línea, recoger el pañuelo y volver a la línea de salida con su grupo. Si el jugador del otro equipo es el primero en llegar, la persona deberá perseguirlo para tratar de alcanzarlo antes de que regrese a la línea de salida. Si ella o él le pilla, gana y vuelve al grupo.



5. Cuando la persona regrese al equipo con el pañuelo, el facilitador hará una pregunta para TODO EL EQUIPO. Si contestan correctamente, tendrán 2 puntos. Si falla, el otro equipo tiene la oportunidad de responder, porque el objetivo es conocer las respuestas, pero este equipo solo obtendrá 1 punto. Si responde correctamente, su equipo sumará 1 punto, si no, el otro jugador tendrá la oportunidad de responder la misma pregunta. Si responde correctamente, su equipo sumará 1 punto, si no, ambos equipos sumarán 0 puntos.

6. La persona facilitadora llamará aleatoriamente al siguiente número, repitiendo la mecánica.

TALLER SOBRE ODS 13: CAMBIO CLIMÁTICO Y DESASTRES NATURALES

Área de participación: 

Objetivos:

- Conocer el Objetivo de Desarrollo Sostenible 13, sus objetivos a corto, mediano y largo plazo y lo que pueden hacer para contribuir al logro de este objetivo.
- Sensibilizar sobre las consecuencias del cambio climático.
- Sensibilizar sobre la necesidad de luchar contra el cambio climático.

Duración:

1:30 - 2 horas.

Requisitos:

- Materiales: ordenador, proyector.
- Personales: 1-2 facilitadores/as, además del experto; 20 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Una persona experta (puede ser académico/a o activista local, por ejemplo) impartirá una sesión de formación sobre los siguientes temas:

- Abordaje de los riesgos climáticos.
- Consecuencias del cambio climático.
- Cooperación: ningún país puede triunfar solo.
- Transición verde: las inversiones deben acelerar la descarbonización de todos los aspectos de nuestra economía.
- Empleos verdes y crecimiento sostenible e inclusivo.
- Economía verde: hacer que las sociedades y las personas sean más resilientes a través de una transición que sea justa para todos y que no deje a nadie atrás.
- Invertir en soluciones sostenibles: los subsidios a los combustibles fósiles deben desaparecer y los contaminadores deben pagar por su contaminación.

2. Después de la explicación teórica, los participantes realizarán una investigación sobre los desastres naturales que han caracterizado los últimos 5 años. Se realizará en grupos heterogéneos de 3-5 personas que deberán centrarse en la descripción, causas y

consecuencias de la catástrofe ambiental que han decidido investigar. Al final de la investigación, cada grupo deberá preparar una presentación en Power Point sobre el desastre natural elegido, que luego presentará a los demás participantes.

3. Al final de todas las presentaciones, habrá una discusión sobre cómo identificar, reducir o eliminar los riesgos ambientales a través de la acción colectiva y nuevas políticas y empleos.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

¡CORRE Y LIMPIA!

Área de participación:



Objetivos:

- Ser consciente de la cantidad de residuos que produce el ser humano.
- Actuar para luchar contra la contaminación y el cambio climático.

Duración:

1 hora.

Requisitos:

- Materiales: papel, bolígrafos, bolsas.
- Personales: 1 facilitador/a; 16-20 jóvenes.

Descripción:

1. La persona facilitadora reúne a los y las participantes para formar 4 grupos de 3 personas que dividirán los residuos reciclables en plástico, papel/cartón y otros. Cada grupo tendrá sus propios residuos.
2. Cada equipo tomará una hoja de papel en la que escribirá el tipo de residuo a reciclar.
3. Cuando los equipos estén listos, serán llevados a un área donde podrán recoger los desechos y clasificar cada equipo en la bolsa correspondiente.
4. Después de haber recogido los residuos, el profesional les hablará de las diferentes problemáticas de cada material (cuáles son más perjudiciales para el planeta, el proceso de reciclaje, materiales alternativos que se podrían utilizar en su lugar, etc.).



JUEGO DE ROL

Área de participación:



Objetivos:

- Ser conscientes de los efectos del cambio climático para las sociedades humanas
- Reconocer la necesidad de acuerdos, planes y programas internacionales contra el cambio climático.

Duración:

2-3 horas.

Requisitos:

- Materiales: Hojas de papel o cuadernos, lápiz o bolígrafo.
- Personal: 2-3 facilitadores/as; 20-25 jóvenes.

Descripción:

La actividad consiste en el desarrollo de un juego de rol, recreando un encuentro internacional sobre cambio climático. El simulacro debe contar con un experto en encuentros internacionales (el encargado de dirigir la actividad) para controlar neutralmente los tiempos e intervenciones, animar y motivar a hablar, reconducir el tema, ayudar a dejar clara la posición de cada participante (a favor o en contra), reforzar los argumentos expuestos por los participantes en la reunión, etc. Las personas que intervendrán son:

1. Dos representantes de empresas productoras de energía eléctrica, empresas que producen electricidad.
2. Dos personas en representación de grupos ecologistas.
3. Dos científicos/as ambientales.
4. Dos personas que representan a los países ricos.
5. Dos personas en representación de los países en desarrollo.
6. Dos personas que representan a los países pobres.
7. Dos personas en representación de las empresas petroleras.
8. Dos personas en representación de las empresas productoras de gas.
9. Dos personas en representación de empresas de energías renovables y sostenibles.

Una vez asignados los roles, cada representante dispondrá del tiempo necesario para preparar la intervención, en referencia al cambio climático y la posición a favor o en contra a la hora de tomar medidas para controlarlo. Una vez transcurrido el tiempo de preparación, dará comienzo el encuentro internacional. El encargado de dirigir la actividad presentará a los representantes y las intervenciones, generando un debate sobre el tema y acuerdos sobre cambio climático. La actividad finalizará con la lectura de los acuerdos alcanzados en la reunión.

ODS 14: VIDA SUBMARINA

Este objetivo tiene la finalidad de conservar y utilizar de manera sostenible los océanos, los mares y los recursos marinos. Los océanos y mares saludables son esenciales para la existencia humana y la vida en la Tierra. Proporcionan alimentos, energía y agua y absorben alrededor de una cuarta parte de las emisiones anuales de dióxido de carbono (CO₂) del mundo.



METAS:

14.1 Para 2025, prevenir y reducir significativamente la contaminación marina de todo tipo, en particular la proveniente de actividades realizadas en tierra, incluidos los desechos marinos y la contaminación por nutrientes.

14.2 Para 2020, gestionar y proteger de manera sostenible los ecosistemas marinos y costeros para evitar impactos adversos significativos, incluso fortaleciendo su resiliencia, y tomar medidas para su restauración a fin de lograr océanos saludables y productivos.

14.3 Minimizar y abordar los impactos de la acidificación de los océanos, incluso mediante una mayor cooperación científica en todos los niveles.

14.4 Para 2020, regular de manera efectiva la captura y poner fin a la sobrepesca, la pesca ilegal, no declarada y no reglamentada y las prácticas pesqueras destructivas e implementar planes de gestión basados en la ciencia, a fin de restaurar las poblaciones de peces en el menor tiempo posible, al menos a niveles que puedan producir el máximo rendimiento sostenible determinado por sus características biológicas.

14.5 Para 2020, conservar al menos el 10 % de las áreas costeras y marinas, de conformidad con las leyes nacionales e internacionales y basadas en la mejor información científica disponible.

14.6 Para 2020, prohibir ciertas formas de subsidios a la pesca que contribuyen a la sobrecapacidad y la sobrepesca, eliminar los subsidios que contribuyen a la pesca ilegal, no declarada y no reglamentada y abstenerse de introducir nuevos subsidios de este tipo, reconociendo que un trato especial y diferenciado adecuado y efectivo para los países en desarrollo y menos adelantados los países deben ser una parte integral de la negociación de los subsidios a la pesca de la Organización Mundial del Comercio.

14.7 Para 2030, aumentar los beneficios económicos para los pequeños Estados insulares en desarrollo y los países menos adelantados derivados del uso sostenible de los recursos marinos, incluso mediante la gestión sostenible de la pesca, la acuicultura y el turismo.

14.a Aumentar el conocimiento científico, desarrollar la capacidad de investigación.

14.b Brindar acceso a los pescadores artesanales en pequeña escala a los recursos.

APRENDIENDO A CUIDAR LOS MARES

Área de participación:



Objetivos:

- Promover la conservación y sostenibilidad de los mares y océanos entre el estudiantado.

Duración:

1h.

Requisitos:

- Materiales: Bolígrafos, rotafolios, rotuladores de colores, pizarra y rotuladores o tizas, ordenadores y acceso a internet, proyector, altavoces y pantalla.
- Personales: 1-2 facilitadores/as; 30 participantes como máximo.

Descripción:

1. En 4 grupos de trabajo, los y las participantes prepararán una presentación sobre el ODS 14 para estudiantes de secundaria. Así que tienen que explicarlo de una manera sencilla. A cada grupo se le asignará una de las siguientes preguntas:

- ¿Qué son los ODS?
- ¿Por qué es importante proteger los mares y océanos?
- ¿Qué está perjudicando la conservación de océanos y mares?
- ¿Qué podemos hacer para protegerlos?

2. Para ello, consultarán información sobre el ODS 14 en internet.

3. Además, pueden buscar materiales para proyectar durante la explicación (videos, imágenes, etc.) y crear un powerpoint o prezi o un mural de papel para presentarlo. También dispondrán de la pizarra para la presentación.

4. La presentación se realizará en el orden indicado de las preguntas. Durante las presentaciones, el resto de participantes harán el papel de alumnos de primaria y expondrán las dudas que puedan tener.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

INNOVACIÓN PLÁSTICA PARA SALVAR LOS MARES

Área de participación:



Objetivos:

- Reflexionar sobre cómo la contaminación de plástico afecta a mares y océanos.
- Crear nuevas formas de reciclar y reutilizar los materiales plásticos.



Duración:

1:30 h.

Requisitos:

- Materiales: material de oficina, ordenadores, material de pintura y dibujo, proyector y material plástico.
- Personales: 1-2 facilitadores/as; 12 participantes como máximo.

Descripción:

1. Se explica, mostrando datos, la contaminación del mar causada por los plásticos, así como los 7 tipos diferentes de plástico, mostrando ejemplos previamente recogidos.
2. Los y las participantes se dividen en dos grupos de 6 personas cada uno. Cada grupo, con la ayuda del facilitador y con los materiales disponibles, debe proponer una nueva forma de reciclar o reutilizar algún material plástico.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

SOBREPESCA

Área de participación:



Objetivos:

- Sensibilizar sobre el peligro de la sobrepesca de una manera divertida.



Duración:

30 minutos.

Requisitos:

- Materiales: espacio; pegatinas de colores rojo, verde, amarillo y azul; pelota.
- Personales: 1 facilitador/a; 20 participantes como máximo.

Descripción:

1. La actividad consiste en un juego en el que habrá dos grupos (mismo número de miembros): uno de pescadores/mujeres y otro de peces, formado por tipos de peces en peligro de extinción debido a la sobrepesca. Dentro del "grupo de los peces" los participantes se dividirán en 4 tipos diferentes, que se identificarán con una pegatina.

- Roja - atunes.
- Verde - rapas.
- Amarilla - bacalaos.
- Azul - tiburones

2. El juego sigue las reglas del "balón prisionero", un deporte de equipo en el que los jugadores de dos equipos intentan lanzar pelotas y golpear a los contrarios evitando ser golpeados ellos mismos. El objetivo del juego es eliminar al equipo contrario golpeándole con una pelota o atrapando uno de sus lanzamientos. Los principales elementos del juego son los siguientes

- **Eliminación:** Si un jugador es golpeado por una pelota lanzada y ésta le toca, queda eliminado. Si un jugador atrapa una pelota lanzada, el lanzador queda fuera y uno de los jugadores del equipo que la atrapa puede volver a entrar en el juego.
- **Límites:** Los jugadores deben permanecer dentro de su propia mitad del área de juego. No pueden sobrepasar la línea central. En este caso, el espacio se dividirá en "zona del puerto" (donde se encuentra el equipo de pescadores/mujeres) y el mar (espacio para el equipo de los peces).
- **Lanzamiento:** Los jugadores pueden lanzar el balón a los adversarios desde su lado de la pista. Los lanzamientos deben hacerse por debajo del brazo y no con demasiada fuerza.
- **Esquivar:** Los jugadores pueden moverse para esquivar las pelotas que les llegan. También pueden utilizar las pelotas que sujetan para bloquear los lanzamientos.
- **Ganar:** Gana el equipo que elimine a todos los jugadores del equipo contrario. Si se establece un límite de tiempo, gana el equipo que tenga más jugadores al final.

3. Tras el juego, la persona facilitadora explicará la situación de la sobrepesca y sus efectos sobre las especies de peces. También preguntará a los y las participantes qué se puede hacer para evitar esta situación y proteger los mares.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

SALVANDO LAS COSTAS

Área de participación:



Objetivos:

- Sensibilizar sobre el buen uso de las zonas costeras, la flora, la fauna y los hábitats marinos.

Duración:

30 minutos.

Requisitos:

- Materiales: fichas para anotar las preguntas.
- Personales: 1-2 facilitadores/as; 12 participantes como máximo.

Descripción:

1. Los y las participantes se dividen en 4 grupos.

2. La actividad consiste en hacer una pregunta por turno a cada grupo. Las preguntas serán definiciones relacionadas con la costa y el mar. Las preguntas tendrán varias definiciones pero solo una será verdadera. Los equipos tendrán 5 segundos para responder.

3. Si el grupo responde correctamente, obtendrá 1 punto; si el equipo responde mal, esa misma pregunta pasa al siguiente grupo. El ganador será el que obtenga la mayor puntuación.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

HAY MUCHO BAJO EL AGUA

Área de participación:  

Objetivos:

- Aprender a buscar información científica sobre la naturaleza y los problemas ambientales.
- Reflexionar con los miembros de la familia sobre el estado del medio acuático.

Duración:

2 -3 horas.

Requisitos:

- Materiales: fichas para anotar las preguntas.
- Personales: 1 facilitador/a, 30 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Previo a la actividad, la persona facilitadora habrá elaborado una lista de océanos, ríos y lagos que se pueden encontrar en el planeta tierra.

2. Se divide a los y las participantes en grupos de 3 integrantes. Cada grupo elegirá un océano, río y lago de la lista.

4. Deben buscar información científica sobre las especies animales que viven en estos ecosistemas y los problemas ambientales que ocurren en estos lugares en la actualidad. El facilitador enfatizará la idea de que deben ser estudios o artículos científicos y puede ayudar a los participantes a distinguir una fuente de información de otras.

5. Después de eso, cada grupo hará una breve presentación (5 minutos) sobre los principales hallazgos.

6. Para finalizar la actividad, el facilitador pedirá a los participantes que lleven esta información a su entorno familiar durante la próxima semana, y que reflexionen sobre el tema, aportando los conocimientos adquiridos.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.



ODS 15: VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES

El ODS 15 tiene como objetivo proteger, restaurar y promover el uso sostenible de los ecosistemas terrestres, gestionar los bosques de forma sostenible, combatir la desertificación y detener y revertir la degradación de la tierra y detener la pérdida de biodiversidad.



METAS:

15.1 Para 2020, garantizar la conservación, restauración y uso sostenible de los ecosistemas de agua dulce terrestres y continentales y sus servicios, en particular los bosques, los humedales, las montañas y las tierras secas, de conformidad con las obligaciones en virtud de los acuerdos internacionales.

15.2 Para 2020, promover la implementación de la gestión sostenible de todos los tipos de bosques, detener la deforestación, restaurar los bosques degradados y aumentar sustancialmente la forestación y la reforestación a nivel mundial.

15.3 Para 2030, luchar contra la desertificación, rehabilitar las tierras y los suelos degradados, incluidas las tierras afectadas por la desertificación, la sequía y las inundaciones, y procurar lograr un mundo con una degradación neutra del suelo

15.4 Para 2030, velar por la conservación de los ecosistemas montañosos, incluida su diversidad biológica, a fin de mejorar su capacidad de proporcionar beneficios esenciales para el desarrollo sostenible

15.5 Adoptar medidas urgentes y significativas para reducir la degradación de los hábitats naturales, detener la pérdida de la diversidad biológica y, para 2020, proteger las especies amenazadas y evitar su extinción.

15.6 Promover la participación justa y equitativa en los beneficios que se deriven de la utilización de los recursos genéticos y promover el acceso adecuado a esos recursos, como se ha convenido internacionalmente.

15.7 Adoptar medidas urgentes para poner fin a la caza furtiva y el tráfico de especies protegidas de flora y fauna y abordar la demanda y la oferta ilegales de productos silvestres.

15.8 Para 2020, adoptar medidas para prevenir la introducción de especies exóticas invasoras y reducir de forma significativa sus efectos en los ecosistemas terrestres y acuáticos y controlar o erradicar las especies prioritarias.

15.9 Para 2020, integrar los valores de los ecosistemas y la diversidad biológica en la planificación nacional y local, los procesos de desarrollo, las estrategias de reducción de la pobreza y la contabilidad.



TREPANDO LOS ÁRBOLES

Área de participación:



Objetivos:

- Reconocer cómo los árboles ayudan a las personas de tu comunidad y de todo el mundo a mantener su estilo de vida.
- Comprender cómo los bosques son esenciales para la existencia de ecosistemas completos que contienen una gran variedad de plantas y animales.

Duración:

1 hora.

Requisitos:

- Materiales: papel A4, rotuladores y acceso a la red.
- Personales: 1 facilitador/a; 8-20 jóvenes participantes.

Descripción:

Trepar a un árbol no es solo una actividad divertida para cortar algunas frutas frescas, sino que es una habilidad crucial necesaria para diversas formas de empleo o de vida.

1. Se divide el grupo en grupos más pequeños.
2. Los grupos deben discutir y hacer una investigación en línea sobre cuáles son 3 trabajos de escalada o medios de vida. También deben preparar respuestas a las siguientes preguntas:
 - a) ¿Por qué trepar árboles es crucial para algunas personas para su línea de trabajo?
 - b) ¿Cómo trepan a los árboles? ¿Usan algún equipo especial? Si es así, ¿qué?
 - c) ¿Qué seguridad emplean? ¿Respetan las normas ambientales?
3. Se pide a los grupos que se presenten los resultados unos a otros.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

HAZ TU PROPIO DOCUMENTAL

Área de participación:



Objetivos:

- Sensibilizar sobre los principales problemas ambientales.
- Fomentar la creatividad, el trabajo en equipo y la colaboración.





Duración:

4-8 horas.

Requisitos:

- Materiales: Cámaras/Smartphones, aplicación de edición de video, guiones.
- Personales: 1-2 facilitadores/as; 20-24 jóvenes.

Descripción:

No hay mejor medio para influir en los corazones y las mentes de las personas que un documental en una sociedad donde predominan los medios visuales y las redes sociales son el principal medio de comunicación. Hay varias formas de apoyar las películas documentales y las innumerables historias esenciales que esperan ser contadas. ¡Las películas pueden cambiar el mundo!

1. Se divide el equipo en 2-3 grupos de 8 personas, dependiendo de su número. Se pide a cada equipo que divida las responsabilidades (guionista, actores, camarógrafo, director, etc.). Luego, se explica la tarea de este ejercicio: Los equipos deben filmar un documental corto sobre un animal o planta viva que admiren en su área de residencia. El documental debe combinar alguna "teoría detrás", por ejemplo, el nombre de la especie, su desarrollo, imágenes de la misma, etc. que se pueden encontrar a través de artículos en Internet, así como algunos elementos experienciales sobre por qué eligieron este animal/planta. El documental no debe durar más de 5 minutos.
2. Adquirir el equipo: una buena cámara, micrófonos, el guión y una computadora portátil.
3. Los equipos tendrán tiempo para escribir sus guiones. Luego, los equipos crearán películas basadas en el guión, tomando prestado el equipo según sea necesario.
4. Se proyectan todas las películas terminadas al final del ejercicio, otorgando premios a las mejores selecciones.

DEBATE BIOARGUMENTATIVO

Área de participación:



Objetivos:

- Comprender cómo los bosques respaldan las innovaciones médicas.
- Comprender el concepto de bioprospección, sus beneficios y desafíos.
- Presentar ideas en un debate argumentativo enriquecedor.

Duración:

1 hora.

Requisitos:

- Materiales: papel A4, rotuladores, acceso a la red.

- Personales: 1-2 facilitadores/as; 8-20 jóvenes.

Descripción:

La biodiversidad en los bosques contiene componentes con valor inestimable para productos farmacológicos y medicinales. Las empresas farmacéuticas y las instalaciones de investigación están tratando de encontrar nuevos compuestos naturales y comercializarlos (bioprospección).

1. Se divide a los participantes en 2 grupos.
2. Los argumentos a favor de la bioprospección deben ser elaborados, por un lado, mientras que los contrarios deben ser presentados por el otro. Se permiten 30 minutos para la preparación.
3. Se organiza un debate. Se permiten 5 minutos por grupo para presentar sus argumentos y 10 minutos para la discusión interactiva final.

DEGRADACIÓN FORESTAL

Área de participación:



Objetivos:

- Descubrir los elementos que ponen en peligro los árboles de nuestro planeta.
- Reconocer los grandes efectos que tendrá la pérdida de árboles en el mundo.

Duración:

2 horas.

Requisitos

- Materiales: papel A4, rotuladores de colores, cartón y acceso a la red
- Personales: 1-2 facilitadores/as; 8-12 jóvenes.

Descripción

Cuando las personas talan o talan bosques para hacer madera o para usar el área donde antes estaban los árboles para la agricultura, el pastoreo, la extracción (de minerales, petróleo o gas) o el desarrollo como resultado del crecimiento de la población y la migración, esto se conoce como deforestación.

1. Se dividen los grupos en grupos más pequeños.
2. Cada equipo debe elegir un país. Se les pide que analicen la cobertura forestal actual del país y la cantidad de bosque que se ha perdido en los últimos 50 años. ¿Por qué ocurrió eso? ¿Qué impacto tuvo esta pérdida de bosques en la forma de vivir allí?
3. Cada grupo debe preparar un cartel interactivo que represente la deforestación del país elegido a lo largo de décadas.



ELIMINAR LA BASURA DE LOS BOSQUES

Área de participación: 

Objetivos:

- Participar en iniciativas vecinales para proteger y salvar los bosques.
- Trabajar en comunidades colaborativas y participar en actividades de voluntariado.

Duración:

6 horas.

Requisitos:

- Materiales: bolsas de basura, guantes, palas, rastrillos, carretillas.
- Personales: 1-2 facilitadores/as; 8-50 jóvenes.

Descripción:

1. Se hace un plan detallado sobre cuándo ocurrirá el evento, quién participará, cómo se dividirán los grupos y quién dirigirá cada grupo.
2. Se hace una lista de sus necesidades de suministros y se intenta pensar con los alumnos en formas en que se pueden obtener (buscando donaciones, verificando si alguien del grupo puede alquilar/contribuir con el equipo).
3. Se va a un bosque del vecindario y se busca basura y otros desechos. Se debe retirar la basura y limpiar el lugar.
4. ¡Se organiza una fiesta posterior a la limpieza!

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

Referencia:

United Nations (2022). Protect, restore and promote sustainable use of terrestrial ecosystems, sustainably manage forests, combat desertification, and halt and reverse land degradation and halt biodiversity loss. *Department of Economic and Social Affairs*. Retrieved from <https://sdgs.un.org/goals/goal15>

YUNGA (2013). Forests Challenge Badge. Retrieved from <https://www.fao.org/3/i3479e/i3479e.pdf>



ODS 16: PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS

El desarrollo sostenible sigue estando gravemente amenazado por los conflictos, la inestabilidad, las instituciones inadecuadas y el acceso restringido a la justicia. El ODS 16 tiene como objetivo promover sociedades pacíficas e inclusivas, proporcionar acceso a la justicia para todos y construir instituciones eficaces, responsables e inclusivas en todos los niveles.



METAS:

16.1 Reducir significativamente todas las formas de violencia y las correspondientes tasas de mortalidad en todo el mundo.

16.2 Poner fin al maltrato, la explotación, la trata y todas las formas de violencia y tortura contra los niños.

16.3 Promover el estado de derecho en los planos nacional e internacional y garantizar la igualdad de acceso a la justicia para todos.

16.4 De aquí a 2030, reducir significativamente las corrientes financieras y de armas ilícitas, fortalecer la recuperación y devolución de los activos robados y luchar contra todas las formas de delincuencia organizada.

16.5 Reducir considerablemente la corrupción y el soborno en todas sus formas.

16.6 Crear a todos los niveles instituciones eficaces y transparentes que rindan cuentas.

16.7 Garantizar la adopción en todos los niveles de decisiones inclusivas, participativas y representativas que respondan a las necesidades.

16.8 Ampliar y fortalecer la participación de los países en desarrollo en las instituciones de gobernanza mundial.

16.9 De aquí a 2030, proporcionar acceso a una identidad jurídica para todos, en particular mediante el registro de nacimientos.

16.10 Garantizar el acceso público a la información y proteger las libertades fundamentales, de conformidad con las leyes nacionales y los acuerdos internacionales.

16.a Fortalecer las instituciones nacionales pertinentes, incluso mediante la cooperación internacional, para crear a todos los niveles, particularmente en los países en desarrollo, la capacidad de prevenir la violencia y combatir el terrorismo y la delincuencia.

16. b Promover y aplicar leyes y políticas no discriminatorias en favor del desarrollo sostenible.

¿QUÉ ES LA PAZ?

Área de participación:



Objetivos:

- Estimular la conversación y el debate en torno al ODS 16.
- Provocar que los y las participantes reflexionen y discutan lo que realmente significa la paz.

Duración:

30 minutos.

Requisitos:

- Materiales: Rotafolio/pizarra, materiales de escritura, notas adhesivas, cronómetro.
- Personales: 2-3 facilitadores/as; 50 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Los participantes se dividen en grupos para responder las siguientes preguntas por su cuenta y escribir algunas palabras clave e ideas de la discusión grupal en la pizarra o en un rotafolio.

Preguntas:

- ¿Cómo describirías la “Paz”?
 - ¿Puede la paz significar diferentes cosas para diferentes personas? ¿Por qué podría ser esto?
 - ¿Sentimos paz dentro o fuera de nosotros? ¿Tal vez ambos?
2. Después, cada grupo presenta sus palabras clave y un resumen a todo el grupo. Los participantes compartirán sus ideas y los facilitadores los animarán a debatir.
3. Como conclusión común, se pide a los participantes que elijan las definiciones de paz que consideren más precisas o con las que más se identifiquen:
- “Ausencia de problemas o preocupaciones”.
 - “Un sentimiento de calma mental o emocional”.
 - “Un tiempo en el que no hay guerra o una guerra que ha terminado”

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.



PROMOVER LA PAZ Y LA JUSTICIA CON LAS PALABRAS

Área de participación:



Objetivos:

- Crear conciencia sobre temas importantes del discurso cuando se trata del tema de la paz,

la justicia y las instituciones sólidas.

Duración:

30 minutos.

Requisitos:

- Materiales: tarjetas flash hechas de papeles de cartón, materiales de escritura.
- Personales: 2 facilitadores/as; 50 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Se divide a los y las participantes en grupos de 5 personas cada uno.
2. Cada grupo elige una palabra de una tarjeta didáctica proporcionada en la mesa (**Anexo K**) y verifica la palabra en ella, luego trata de explicar su comprensión de ella en relación con el ODS 16.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.



EXAMINAR LA INJUSTICIA SOCIAL

Área de participación:



Objetivos:

- Tener una conversación sincera sobre los actores clave de la justicia social entre los miembros de un grupo.
- Hacer que los participantes comiencen a pensar críticamente sobre la justicia social.
- Entender la complejidad de este tema.

Duración:

30 minutos.

Requisitos:

- Materiales: Hoja de trabajo, bolígrafos.
- Personales: 2 facilitadores/as; 50 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Se da una breve información sobre el concepto de justicia social y sus múltiples formas.
2. Los y las participantes se dividen en grupos iguales. A cada grupo se le entrega una hoja de trabajo (**Anexo L**).
3. Se explica cómo se debe completar la hoja de trabajo. El grupo tiene que describir en su hoja de trabajo a través de lluvia de ideas, reflexión y discusión, una injusticia social particular y

describir a las víctimas, perpetradores, espectadores, facilitadores que se benefician de la injusticia.

4. Al final de la actividad cada grupo presenta el contenido o resultado de su hoja de trabajo.

5. Para terminar, se hace un resumen de la sesión alentando a los y las participantes a actuar contra la injusticia.

Evaluación

- ✓ Evaluación general.

COMPARA Y CONTRASTA: SOBORNO Y EXTORSIÓN

Área de participación:



Objetivos:

- Comparar y contrastar conceptos relacionados con la corrupción.
- Comprender los mensajes importantes relacionados con la corrupción y la extorsión.

Duración:

30 minutos.

Requisitos:

- Materiales: material de escritura.
- Personales: 2 facilitadores/as (dependiendo del nº de participantes); 50 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Los y las participantes se dividen en grupos de 5 miembros. Tienen que comparar y contrastar el soborno y la extorsión utilizando el siguiente escenario para analizarlo:
 - Doctor A y Doctor B. El Doctor A solicita un soborno a cambio de un horario de cita específico. Cuando un paciente necesita atención urgente, el Doctor B exige un soborno. Si el paciente no recibe atención rápida, corre el riesgo de morir.
 - Preguntas: ¿Quién está involucrado en el soborno? ¿Quién está involucrado en soborno activo y quién está involucrado en soborno pasivo? ¿Cuáles son las similitudes y diferencias clave entre el soborno y la extorsión en el escenario anterior? ¿Quiénes son las víctimas públicas en los casos de soborno y corrupción? ¿Qué consecuencias provocan estas situaciones sobre la democracia y la paz? (El soborno activo se define como pagar, ofrecer o prometer pagar un soborno. El soborno pasivo se define como recibir o aceptar un soborno).

Evaluación

- ✓ Evaluación general.

PREVENCIÓN DE LA CORRUPCIÓN

Área de participación: 

Objetivos:

- Desarrollar acciones positivas para prevenir la corrupción dando igualdad de acceso a empleos y capacitación.
- Identificar los dilemas éticos a los que se enfrenta en el día a día y fomentar acciones positivas.

Duración:

30 minutos.

Requisitos

- Materiales: material de escritura.
- Personal: 2 facilitadores/as (dependiendo del nº de participantes); 50 jóvenes como máximo.

Descripción

1. En la sesión informativa, el facilitador identifica algunos dilemas éticos, como estacionarse en un área prohibida y robar los servicios de televisión por cable, atribuirse el mérito del trabajo de otros, ofrecer a un cliente un producto peor para beneficio propio, utilizar el conocimiento interno para beneficio propio.
2. Los y las participantes se dividen en grupos o parejas.
3. Se pide a los y las participantes que identifiquen por escrito los desafíos éticos que pueden haber enfrentado en sus hogares, escuelas y comunidades como resultado de estar en una posición de desempleo o falta de recursos económicos.
4. A continuación, se realizará un debate centrado en los diferentes dilemas, cómo estas situaciones afectan a todos los sectores de la sociedad (ciudadanos, instituciones, etc.) y qué cambios se deben realizar en la sociedad para luchar contra la pobreza, la desigualdad y la corrupción.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.



ODS 17: ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS

El ODS 17 exige una alianza mundial para el desarrollo sostenible. El objetivo destaca la importancia de la estabilidad macroeconómica mundial y la necesidad de movilizar recursos financieros para los países en desarrollo de fuentes internacionales, así como mediante el fortalecimiento de las capacidades nacionales para la recaudación de ingresos.

system under the WTO

17 PARTNERSHIPS
FOR THE GOALS



METAS:

17.1 Movilizar recursos para mejorar la recaudación de ingresos fiscales

17.2 Los países desarrollados cumplirán plenamente sus compromisos de asistencia oficial para el desarrollo, incluido el compromiso de muchos países desarrollados de alcanzar el objetivo del 0,7 % de la AOD/INB para los países en desarrollo.

17.3 Movilizar recursos financieros adicionales para los países en desarrollo de múltiples fuentes.

17.4 Ayudar a los países en desarrollo a lograr la sostenibilidad de la deuda a largo plazo

17.5 Adoptar e implementar regímenes de promoción de inversiones para los países menos desarrollados.

17.6 Mejorar la cooperación regional e internacional Norte-Sur, Sur-Sur y triangular en el intercambio de conocimientos y la cooperación para el acceso a la ciencia, la tecnología y la innovación.

17.7 Promover tecnologías sostenibles en los países en desarrollo.

17.8 Fortalecer la capacidad en ciencia, tecnología e innovación de los países menos desarrollados.

17.9 Capacidad mejorada para los ODS en los países en desarrollo.

17.10 Promover un sistema de comercio universal bajo la OMC

17.11 Incrementar las exportaciones de los países en desarrollo.

17.12 Eliminar las barreras comerciales para los países menos desarrollados.

17.13 Mejorar la estabilidad macroeconómica mundial.

17.14 Mejorar la coherencia de las políticas para el desarrollo sostenible.

17.15 Respetar el liderazgo nacional para implementar políticas para los objetivos de desarrollo sostenible.

FAMILIAS POR LOS ODS

Área de participación:



Objetivos:

- Promover un intercambio multicultural de familias de regiones desarrolladas a regiones menos desarrolladas.
- Compartir buenas prácticas y experiencias para alcanzar los ODS.

Duración:

10-14 días.

Requisitos:

- Materiales: local con espacio, materiales para talleres y grupos focales.
- Personales: 1 facilitador/a por cada grupo de familias que sean del mismo país; 10-15 participantes.

Descripción:

La idea es crear una oportunidad para que las personas y sus familias intercambien ideas y se den consejos sobre ciertos temas (por ejemplo, ecología, educación, agenda 2030). Además, habría una agenda creada para ellos con actividades extracurriculares para que se vinculen entre sí.

1. En la actividad participarán familias que provengan de diferentes países.
2. Se organizarían varios grupos focales y talleres dedicados a cada uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
3. Cada grupo intentaría considerar qué actividades ayudarían al lugar en el que se encuentran a ser más sostenible para la vida. Se tendrían en cuenta las necesidades de los jóvenes, así como las necesidades de los padres y de las personas mayores.
4. Cada familia presentará sus ideas al mismo tiempo que cuentan algo sobre su cultura y país. También animarán a los demás a visitar sus países, si es posible.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

TECNOLOGÍA SIN FRONTERAS

Área de participación:



Objetivos:

- Ampliar la alfabetización digital en áreas menos desarrolladas.



Duración:

1 mes.

Requisitos:

- Materiales: 20 – 25 ordenadores portátiles.
- Personales: 20 jóvenes profesionales del sector IT; 60 jóvenes como máximo.

Descripción:

Personas jóvenes capacitadas se inscriben para ir a partes desfavorecidas económicamente del planeta y enseñar a las personas locales alfabetización digital básica. A través del programa y la oportunidad de difundir el conocimiento y la importancia de la digitalización y por qué es importante, los jóvenes expertos en tecnología podrían postularse para trabajar como profesores de alfabetización digital básica a través del programa de voluntariado. Enseñarían a jóvenes de áreas subdesarrolladas cómo usar una computadora, cómo usar un teléfono, cómo usar programas de comunicación para comunicarse con el mundo y cómo usar nuevas tecnologías para mejorar sus vidas.

Para empezar, se crearían campamentos de IT en una ciudad en varios lugares al lado de escuelas primarias y secundarias, y los jóvenes podrían acceder a programas que se crearían específicamente para ellos en cualquier momento. Al finalizar, cada uno de ellos recibiría un certificado de capacitación exitosa mediante el cual podrían acreditar que han adquirido las habilidades para utilizar tecnologías o determinados programas.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

LA JUVENTUD ES PARTE DE LAS SOLUCIONES SOSTENIBLES

Área de participación:



Objetivos:

- Incrementar la participación de los jóvenes en los procesos de toma de decisiones.

Duración:

3 días.

Requisitos:

- Materiales: Pizarra blanca, papeles, material de taller, portátiles.
- Personales: 4 facilitadores/as; 40 jóvenes como máximo.

Descripción:

1. Esta actividad se implementaría como un taller de tres días entre representantes del sector juvenil de países en desarrollo y subdesarrollados con representantes de la toma de decisiones

junto con el equipo regional de la ONU en esa región u ONG relacionadas con estos temas. La idea es hacer una declaración de la juventud para alcanzar los objetivos del desarrollo sostenible.

2. A través del taller participarían jóvenes del sector juvenil de áreas afines a las metas del desarrollo sostenible.

3. La declaración se dividiría en áreas como la protección del medio ambiente, el logro de la unidad social, el empoderamiento económico de la juventud y la cooperación interestatal para lograr objetivos.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

LA PRÁCTICA LO HACE COMPETENTE

Área de participación: 

Objetivos:

- Aumentar la competencia de los y las jóvenes de las regiones menos desarrolladas.

Duración:

6 meses.

Requisitos:

- Materiales: ninguno.
- Personales: 1 facilitador/a que ayudará a encontrar las oportunidades de intercambio; 10 jóvenes como máximo.

Descripción:

Programa de intercambios y prácticas remuneradas a nivel transfronterizo. Los jóvenes de las regiones subdesarrolladas tendrán la oportunidad de probarse a sí mismos en los sistemas desarrollados. La idea es que 10 jóvenes realicen prácticas en los campos que solicitan y sean más competentes en el mercado laboral después de eso.

Uno de los aspectos del intercambio sería un debate con el sector juvenil sobre cómo mejorar las políticas públicas para mejorar el sistema de empleabilidad juvenil.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

SER O NO SER SOSTENIBLE - ESA ES LA CUESTIÓN

Área de participación:



Objetivos:

- Aprender sobre relaciones interculturales e internacionales con el objetivo de establecer alianzas duraderas.

Duración:

90 minutos.

Requisitos:

- Materiales: Folletos, mesas, sillas, papel, bolígrafos.
- Personales: 1 facilitador/a; 20 jóvenes como máximo.

Descripción:

Esta actividad llama a la juventud a asumir un papel específico en una simulación de cooperación internacional y formulación de políticas. Cada participante/grupo de participantes representa a un país/entidad que asiste a un evento internacional donde se debe acordar una política muy importante.

1. Todas las personas participantes reciben un folleto general que explica las reglas y el contexto del juego, así como un folleto específico relacionado con su papel en el juego, todos ellos preparados con antelación. Cada uno de ellos tiene sus propios valores y creencias, así como sus intereses (**Anexo M**).
2. Una vez que tengan sus roles, comenzarán un debate para intercambiar argumentos a favor y en contra de dicha política desde la postura de cada país/entidad, construir coaliciones y hablar de cooperación y apoyo, y ver si un acuerdo internacional sobre la política dada es posible al final.

Evaluación:

- ✓ Evaluación general.

ANEXOS

Anexo A (ODS2)

<p>“Para mí, la disponibilidad de alimentos no es el problema... las tiendas están llenas, pero no tengo dinero para comprar” George, Países Bajos</p>	<p>“Me muero de hambre y no puedo hacer nada al respecto. Sin trabajo, sin dinero, sin comida” Kerubo, Kenia</p>	<p>“A pesar de lo mucho que trabajo, solo puedo comprar comida para mi bebé y luego quedarme sin comer” Nadiya, Rusia</p>
<p>“Soy una señora mayor y ya no puedo trabajar. La pensión no es suficiente” Angie, España</p>	<p>“Estaba tan feliz con un terreno que teníamos disponible que podía cultivar mis propias legumbres, pero de repente una empresa se apoderó del terreno para construir una fábrica” Yating, Taiwán</p>	<p>“Mi única propiedad era mi granja, pero ahora está quemada. Mis plantas, mis animales de granja, mi tierra... todo está quemado” Nikolas, Grecia</p>
<p>“A mi esposo le pagan muy poco en la fábrica en la que trabaja y yo estoy luchando para alimentar a mis 2 hijos” María, Perú</p>	<p>“Dejé todo atrás, no tengo nada sobre mí...” Kristina, Ucrania</p>	<p>“3 semanas ahora estoy tratando de encontrar un nuevo trabajo y nada. No queda mucha comida y no creo que pueda afrontarlo” Ana, Brasil</p>

Anexo B (ODS 3)

¿CUÁNTOS ASPECTOS POSITIVOS PUEDE PENSAR?

Rellena los huecos con tantos aspectos positivos como puedas pensar.

EX. “Soy valiente, amable, cariñosa...”

SOY

.....

.....

.....

TENGO

.....

.....

.....

PUEDO

.....

.....

.....

Anexo C (ODS 3)

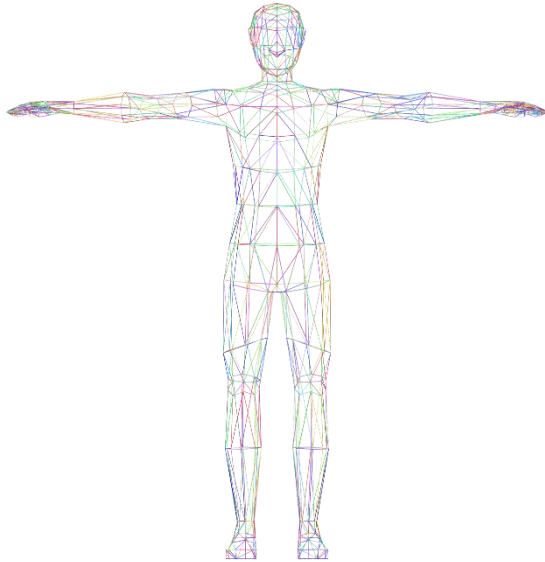
Plantilla FOAR

<p>Fortalezas</p> <p><i>¿Cuáles son sus puntos fuertes? ¿En qué eres bueno?</i></p>	<p>Oportunidades</p> <p><i>¿Qué oportunidades tienes para potenciar tus fortalezas?</i></p>
<p>Aspiraciones</p> <p><i>¿Cuáles son tus aspiraciones? ¿Qué quieres hacer en el futuro?</i></p>	<p>Resultados</p> <p><i>¿Qué resultados te dirán que has logrado sus aspiraciones?</i></p>

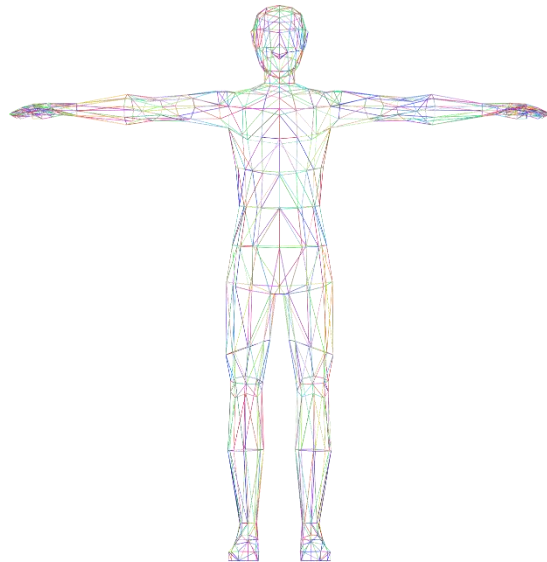
Anexo D (ODS 3)

Bocetos del cuerpo

Yo presente



Yo futuro



Anexo E (ODS 3)

¿Cómo te sientes estos últimos días?	
¿Estás durmiendo lo suficiente?	
¿Estás comiendo bien?	
¿Estás cuidando tu salud?	
¿Haces ejercicio?	
¿Cuándo fue la última vez que visitó a algún médico?	
Si no te sientes bien, ¿a quién informas?	
¿Tienes actividades en tu día que te hacen sentir mejor?	
¿Qué es lo que le gusta hacer?	
¿Cuándo fue la última vez que saliste con un amigo?	
¿Cuándo fue la última vez que le dijiste a alguien que amas que realmente lo amabas?	

Anexo F (ODS 7)

1. En 2018, 789 millones de personas vivían sin electricidad (T)
2. Entre 2000 y 2018, el número de personas con acceso a la electricidad aumentó del 78% al 90% (T)
3. La energía representa el 88% de las emisiones de gases de efecto invernadero (F) = 73%
4. En 2022, el 40% de la electricidad producida en la Unión Europea procederá de fuentes renovables (T)
5. Las fuentes de energía renovables distintas de la biomasa (hidroeléctrica, eólica y solar) no emiten directamente gases de efecto invernadero (T)
6. Menos del 20 % de toda la energía de EE.UU. procede de fuentes de energía renovables (F= Falso. De hecho, sólo es el 12-14%).
7. Un aerogenerador puede generar energía suficiente para 300 hogares. (T)
8. La energía eólica es una fuente de energía más eficiente que la solar (F).
9. En algunos países, las energías renovables son más baratas que los combustibles fósiles (T).
10. La energía geotérmica es la que se encuentra en el interior de la Tierra (T).
11. En 2017, la cuota del consumo total de energía final procedente de renovables en todo el mundo fue del 17,3% (T).
12. Durante 2022, el gas generó el 40% de la electricidad en Europa (F) = 20%, un gran descenso en comparación con años anteriores.

Anexo G (ODS 9)

1. ¿Qué porcentaje de la población mundial no tiene acceso a la red de banda ancha?

- A 25%
- B 38%
- C 16%**

2. ¿Qué NO se considera infraestructura?

- A. Puentes
- B. Hospitales
- C. Restaurantes**

3. ¿Qué se debe lograr para 2020 según la meta 9 de los ODS? Proporcionar a los países menos adelantados

- A. Proporcionar acceso asequible a Internet**
- B. Proporcionar acceso a los mercados de los países industrializados
- C. Garantizar la atención básica de la salud

4. ¿Qué idea innovadora está inspirando a más y más personas en Bangladesh?

- A. Uso de las frecuentes inundaciones para generar electricidad
- B. Compartir la energía solar y construir micro-redes descentralizadas para la electricidad
- C. Captar las lluvias monzónicas en enormes cuencas como reservorio para las estaciones secas**

Anexo H (ODS 11)

FOLLETO#1: ALICIA

Alicia es una chica joven y con una discapacidad física. Se desplaza en silla de ruedas manual. Su familia vive en vivienda pública y ella vive en la unidad de vivienda pública con sus padres y tres hermanos. Su apartamento es inaccesible, ya que viven en el segundo piso de un edificio sin ascensor. Informaron a las autoridades de vivienda sobre las necesidades de movilidad de Alicia cuando solicitaron vivienda, pero se les informó que no tenían unidades accesibles disponibles para ellos. Alicia necesita ayuda para cubrir sus necesidades básicas, como higiene y alimentación. Además, la escuela dijo que no podían aceptar a Alicia porque no tenían el presupuesto para contratar a un asistente personal que la apoyara en clase. Por lo tanto, Alicia no asiste a la escuela como sus hermanos. Un pariente lejano le regaló un ordenador y la familia tiene un plan básico de internet.

Día de Alicia

6:00-7:00 am - Su madre la despierta y con la ayuda de uno de sus hermanos la llevan al baño, la duchan y la visten. La llevan de regreso a su habitación y la sientan en la cama, mientras todos se preparan para la escuela y el trabajo.

7:00-7:30 am: el padre y los hermanos de Alicia desayunan antes de ir a la escuela y al trabajo. La madre de Alicia lava los platos; se queda en casa porque es la cuidadora principal de Alicia.

7:30-8:00 am - La madre de Alicia le da el desayuno a Alicia.

8:00-12:00 - Alicia está en su habitación usando el ordenador mientras su madre hace todas las tareas de la casa. Su madre la ayuda una vez a ir al baño.

12:00-4:00 pm - La madre de Alicia prepara y le da su almuerzo a Alicia y ven la televisión un rato. Después de eso, Alicia vuelve al ordenador y también descansa. La madre de Alicia la lleva de nuevo al baño.

4:00-5:00 pm - Los hermanos de Alicia llegan a casa y la bajan por las escaleras para que pueda estar afuera por un rato antes de que tengan que sentarse y hacer la tarea.

5:00-7:00 pm - El padre de Alicia llega a casa y pasa un rato con Alicia.

7:00-8:00 pm - Los padres y hermanos de Alicia cenan.

8:00-8:30 pm - La mamá de Alicia le trae la cena y se la da.

8:30-9:00 pm - El padre de Alicia lleva a Alicia al baño, le cepilla los dientes y la prepara para ir a la cama.

FOLLETO #2: CHAO FAH Y ARTIT

Chao Fah es un joven ciego. Vive con su hermano que trabaja como guardia nocturno y llega a casa a las 6:00 am. Chao Fah ha estado trabajando en la misma fábrica durante 5 años. Cuando hubo una vacante, convenció al jefe para que contratara a su amigo Artit, un usuario de silla de ruedas que vive a una manzana de distancia. Le dijo al jefe que ayudaría a Artit a aprender sus tareas y lo ayudaría a ponerse a trabajar, ya que viven uno al lado del otro. Artit es hijo único y vive con sus padres ancianos. Reciben una pequeña pensión y con el salario de Artit apenas pueden cubrir sus gastos. Artit no puede permitirse pagar un asistente personal, por lo que Chao Fah lo ayuda todas las mañanas. No solían tener ningún problema con su horario y siempre llegaban a tiempo, a las 9 de la mañana. Pero ahora la ruta del autobús es más larga y han tenido problemas para llegar a tiempo.

Chao Fah and Artit's day

6:00-7:00 am - Chao Fah se despierta, se prepara para el trabajo y desayuna cuando puede.

7:00-8:00 am: Chao Fah llega a la casa de Artit y lo ayuda a ducharse y vestirse. Artit tiene que llevar fruta para el desayuno.

8:00-9:00 - Chao Fah empuja la silla de ruedas de Artit y van a la parada de autobús. Suelen montar en la calle porque la acera tiene muchas barreras. Siempre tienen que pedir ayuda para subir al autobús y, a veces, el autobús está demasiado lleno y tienen que esperar al siguiente.

9:00-12:00 - Chao Fah y Artit trabajan en sus respectivas estaciones. Chao Fah tiene que llevar a Artit a la recepción.

12:00-1:00 pm: por lo general, Chao Fah y Artit se turnan para llevarse el almuerzo.

13:00-17:00 - Chao Fah y Artit trabajan en sus respectivas estaciones. A las 5 de la tarde, Chao Fah recoge a Artit y se preparan para tomar el autobús a casa.

5:00-7:00 pm - Chao Fah y Artit van a la estación de autobuses y, nuevamente, tienen que pedir ayuda para subir al autobús. Cuando llegan, Chao Fah lleva a Artit a casa y lo ayuda a cambiarse y acostarse, porque los padres de Artit no pueden hacerlo solos. La madre de Artit le traerá comida más tarde.

7:00-9:00 pm: Chao Fah se va a casa, prepara la cena y escucha audiolibros gratis. Se acuesta a las 10 de la noche.

FOLLETO #3: AMINATA Y JULIUS

Aminata se casó cuando tenía 17 años con un hombre mucho mayor que ella. Su esposo se volvió muy abusivo después de que tuvieron a Julius, su hijo, que nació con una discapacidad. Julius usa una silla de ruedas. El esposo de Aminata la culpa por la condición de Julius. Él nunca la ha dejado tener su propio dinero o estudiar; él le grita regularmente y la humilla. Han estado casados durante 10 años y Julius ahora tiene 7 años. Tiene una buena amiga y vecina que le dio el número de una línea de ayuda para casos de violencia doméstica. Le dio la dirección del centro de recursos para mujeres donde podía ir a una reunión del grupo de apoyo. Como es la única cuidadora de Julius, no ha podido acudir al centro. Sin embargo, hace un mes, su esposo abusó físicamente de ella y también golpeó a Julius en la cabeza. Amenazó con matarlos a ambos. El día siguiente, cuando su esposo estaba en el trabajo, Aminata hizo una maleta y fue al centro de recursos a pedir ayuda. Lamentablemente, le dijeron que todos los albergues estaban llenos y ninguno podía llevarla con un niño en silla de ruedas. Todo lo que podían hacer era darle algo de dinero para comida y conectarla con recursos legales. Aminata y Julius asustados y desanimados no regresaron a casa. Pudieron pagar una habitación por un tiempo, pero ahora viven en las calles.

Día de Aminata y Julius:

6:00-9:00 am - Tan pronto como sale el sol, Aminata y Julius se despiertan para que no les digan que abandonen el lugar donde duermen. Van todas las mañanas al centro de recursos y allí les dejan ducharse. El guardia la ayuda a llevar la silla de ruedas de Julius.

9:00-12:00 Aminata va al centro de trabajo para ver si hay algún trabajo que pueda hacer pero, desafortunadamente, ninguno de ellos le permite tomar a Julius y los que están

disponibles son solo de tiempo completo. Otros días Aminata va a la escuela pública a ver si aceptan a Julius, pero no le pueden coger sin dirección.

12:00 - Aminata y Julius van a comer a un comedor comunitario. Está lejos y no tienen dinero para tomar el autobús.

13:00-18:00 - Recorren diferentes lugares de la ciudad. A veces a un parque, y a veces tienen que pedir dinero.

Anexo I (ODS 12)

NECESIDADES	ACCIONES PASO A PASO	RECURSOS DISPONIBLES	RESULTADOS
¿Cuáles son las necesidades sociales y ambientales de su país? También puedes buscar en línea	¿Cuáles son las acciones paso a paso para llenar esa necesidad? ¿Cuál es el procedimiento de su país para crear esa idea?	¿Qué recursos necesitarás?	¿Cuáles serán los resultados?

Anexo J (ODS 12)

<p><u>FORTALEZAS</u></p> <p>¿Cuáles son las fortalezas de mi Emprendimiento Social? ¿Qué características le dan ventajas?</p>	<p><u>DEBILIDADES</u></p> <p>¿Cuáles son las debilidades? ¿Qué características lo hacen desventajoso?</p>
<p><u>OPORTUNIDADES</u></p> <p>¿Cuáles son las oportunidades externas que puedo aprovechar?</p>	<p><u>AMENAZAS</u></p> <p>¿Cuáles son los factores externos que podrían poner en peligro mis ideas?</p>

Anexo K (ODS 16)

Palabras	Significado
Violencia	Toda acción humana que cause daño a la vida o a la dignidad de otra persona
Calumniar/Infamar	Arruinar la reputación de otra persona mintiendo o difundiendo rumores
Acoso	Tratar a alguien de manera abusiva, ya sea verbal o físicamente, u obligar a alguien a hacer algo en contra de su voluntad mediante violencia o amenazas de violencia.
Justicia	
Impacto de los medios violentos	Aumenta la conciencia de los comportamientos violentos, los videojuegos hacen que otros tengan más ganas de ser más violentos
Espiral de violencia desarrollada por Dom Helder Camara (5 pasos)	<ol style="list-style-type: none"> 1. injusticia básica 2. Respuesta violenta 3. Contra respuesta violenta 4. Incremento de violencia 5. La violencia termina temporalmente
Defensa legítima	La enseñanza de que la violencia limitada es moralmente aceptable para defenderse a uno mismo o a su nación de un ataque
Sólo guerra	Debe ser declarada por una autoridad legal, debe haber una causa justa y la intención correcta y las armas deben usarse de una manera que proteja la vida de personas inocentes
Instituciones	
Justicia Comparativa	el bien logrado a través de la guerra debe superar con creces la pérdida de vidas resultante y la perturbación de la sociedad

Autoridad legítima	sólo las autoridades públicas debidamente constituidas pueden hacer uso de la fuerza letal o hacer la guerra
Último recurso	la fuerza solo puede usarse después de que todas las alternativas pacíficas hayan sido seriamente probadas y agotadas
Política de disuasión/MAD	si un país lanzara armas, el otro país lanzaría inmediatamente sus propias armas causando muerte y destrucción catastróficas en ambos países
Carrera de armamentos	una competencia internacional cada vez mayor para acumular cantidades cada vez mayores de armas y desarrollar armas cada vez más eficaces y destructivas para los conflictos armados
Comercio de armas	la venta de armas o armas dentro y entre países
Estrategias para la pacificación	<p>corregir la injusticia</p> <p>2. Trabajo por la Solidaridad</p> <p>3. Apoyar el desarrollo económico</p> <p>4. Promover el perdón y la reconciliación</p>
Apartheid	segregación racial

Anexo L (ODS 16)



GROUP _____ Date: _____
 NAME/No: _____

Social Injustice worksheet

What social Injustice?: _____

Choose a social injustice to examine , then break it down by examining the systems involved, the people and laws

<p>Victims</p>	<p>Enablers Who benefits from the injustice</p>
<p>Perpetrator Group of person , law/regulation that causes harass</p>	<p>Bystander Person or group who witness the injustice but do nothing</p>

Anexo M (ODS 17)

La historia (para todos los participantes)

Has sido invitado/a a una reunión mundial sobre desarrollo sostenible en la que se discute un documento de política. El documento de política prevé que todos los países deben seguir plenamente comprometidos con la implementación de los ODS asignando más recursos humanos, financieros y tecnológicos a soluciones conjuntas que aborden ODS específicos (por ejemplo, a través de proyectos conjuntos transfronterizos, regionales e internacionales). El documento de política fue propuesto por la Asamblea General de la ONU, pero aún puede ser cambiado y modificado, antes de ser adoptado oficialmente. El documento será obligatorio para todos los participantes una vez que sea adoptado. La reunión tendrá lugar en 30 minutos.

Tarjeta de rol #1 – Presidente/a de la reunión (1 persona)

Usted es el/la Presidente/a de la reunión y será su función, una vez que comience la reunión, dar la bienvenida a los participantes y recordarles las reglas del debate. Durante la reunión, debe tratar de dar a todos la oportunidad de hablar, ¡y no debe permitir que nadie hable durante demasiado tiempo! Le preocupa mucho si se adoptará el documento de política y si todos los participantes estarán de acuerdo con su contenido. Si bien debe esforzarse por tener conclusiones y acuerdos en la reunión, debe mantenerse imparcial en el debate.

Tarjeta de rol #2 - País tradicionalista (2-3 personas)

Usted representa a los tradicionalistas que se oponen firmemente al documento de política porque no ve el sentido de adoptarlo. En su opinión, no cambiará nada y no contribuirá a lograr un desarrollo sostenible en el mundo. Usted piensa que nadie debería obligar a todos los países del mundo a obedecer tal documento porque cada país es único y tiene sus propias capacidades, recursos, desafíos y obstáculos, por lo que no se puede mirar a todos los países de la misma manera. Las reglas para lograr el desarrollo sostenible deberían ser una cuestión de política nacional y toma de decisiones. Le preocupa que al adoptar tal documento, solo los países de altos ingresos y altamente desarrollados se beneficiarán, mientras que el resto verá sus economías perturbadas y destruidas.

Tarjeta de rol #3 - País populista (2-3 personas)

Usted representa a los populistas y apoya la idea general de tener este documento, siempre que no afecte la economía de su país. Usted ve muchos beneficios del desarrollo sostenible y la cooperación internacional (como el libre mercado y el intercambio de bienes y servicios en aras de la construcción de sociedades sostenibles), pero le preocupa que demasiada regulación en este documento genere una insatisfacción innecesaria entre su gente, y que requerirá que inviertas mucho más dinero en proyectos que no priorizas. También le preocupa que si el documento se adopta en su forma original, podría perder el apoyo político en su país y las elecciones se acercan pronto.

Tarjeta de rol #4 - País liberal (2-3 personas)

Usted representa a un país liberal, muy desarrollado económica y tecnológicamente, que invierte regularmente en la cooperación con empresas y ONG, así como en la comunicación con sus ciudadanos para encontrar soluciones a los problemas ambientales. Para ti, la participación de las empresas verdes y de los ciudadanos es clave para lograr una transición verde y un uso responsable de los recursos naturales. Usted cree que muchos países están privados de recursos para implementar este documento de política, pero está listo para sugerir formas de compartir recursos humanos, financieros y tecnológicos entre los participantes para que todos construyan un camino claro hacia la sostenibilidad y la prosperidad.

Tarjeta de rol #5 - Empresas privadas (2-3 personas)

Usted representa al sector privado, es decir, las empresas y negocios que obtienen ganancias vendiendo sus modernas soluciones tecnológicas que contribuyen a un mundo más verde y más justo. Se unió a esta reunión por invitación del presidente para aportar su opinión sobre el tema principal de la reunión y tal vez ofrecer sus soluciones a los países que carecen de capacidades y recursos para implementar el documento de política.

Tarjeta de roles #6 - Sociedad civil juvenil (2-3 personas)

Usted representa las voces juveniles del mundo. Usted cree en el papel de los jóvenes para lograr el desarrollo sostenible, pero cree que a los jóvenes no se les da suficiente espacio para expresar sus preocupaciones e ideas, para sugerir formas en que los países pueden cooperar e involucrar más a los jóvenes en las políticas y la toma de decisiones. Usted aboga por el comportamiento ecológico de todos los países. Cree firmemente que todos los países deberían invertir más en la implementación de los ODS. Piensas que las empresas deberían ofrecer su tecnología de forma gratuita a quienes más la necesitan. Quiere que el documento sea adoptado y sea obligatorio para todos los participantes.