



SECRETARIA DE EDUCACION DE BOGOTA
COLEGIO ANTONIO VILLAVICENCIO
Institución Educativa Distrital
Proyecto CAVMUN



SIMULACIÓN INTERNA DEL MODELO DE NACIONES UNIDAS

GUÍA DE COMISIÓN

FECHA: Octubre 5 de 2023

HORA: 12:30 p. m. – 5:00 p. m.

CURSOS: 401 y 402

RESPONSABLE: Proyecto CAVMUN

- La mesa está abierta a mociones.
- Si Delegado de Colombia; está reconocido.
- Gracias Honorable Mesa. La Delegación de Colombia propone una moción para un llamado a lista.
- Si delegado de Colombia su moción está en orden; delegados que secunden la moción.
- Esta moción claramente pasa.

1. OBJETIVO.

1. 1. Socializar con las niñas y con los niños la existencia de los Modelos de Naciones Unidas, **MUN**, en las instituciones escolares como un proyecto extraescolar;

1. 2. Practicar con las niñas y con los niños algunos elementos sencillos utilizados en el lenguaje parlamentario para así conversar en los Modelos de Naciones Unidas, **MUN**;

1. 3. Comprender la moraleja¹ a ser compartida en la vida cotidiana y que se infiere desde la lectura de la fábula **El Zorro Astuto** escrita por Esopo; y,

¹ Una moraleja es una lección o enseñanza que se deduce de una fábula, de un cuento, de una historia, de un ejemplo, de una anécdota, entre otras: es una lección que apunta a la difusión de algunos valores morales.



SECRETARIA DE EDUCACION DE BOGOTA
COLEGIO ANTONIO VILLAVICENCIO
Institución Educativa Distrital
Proyecto CAVMUN



1. 4. Realizar una jornada lúdico-académica-aprendizaje en el marco de una Simulación de la Organización de las Naciones Unidas, **SIMONU**, en la institución escolar.

2. AGENDA DE TRABAJO².

La agenda de trabajo a desarrollar durante esta Simulación de la Organización de las Naciones Unidas, **SIMONU**, será la que a continuación enunciaremos:

No.	ACTIVIDAD	HORA	RESPONSABLE
1	PREPARACIÓN DE ESPACIOS	12:00 m. – 12:30 p. m.	Proyecto CAVMUN
2	RECEPCIÓN	12:30 p. m. – 12:45 p. m.	Proyecto CAVMUN
3	PRESENTACIÓN DEL MUN	12:45 p. m. – 1:00 p.m.	Presidentes de Comisión
4	PINTUCARITAS Y PLAQUETAS	1:00 p. m. – 1:30 p. m.	Presidentes de Comisión
5	JUEGO MOTIVACIÓN	1:30 p. m. – 1:45 p. m.	Presidentes de Comisión
6	ORIGAMI	1:45 p. m. – 2:15 p. m.	Presidentes de Comisión
7	JUEGO ENLACE	2:15 p. m. – 2:30:p. m.	Presidentes de Comisión
8	PLASTILINA	2:30 p. m. – 3:00 p.m.	Presidentes de Comisión
9	DESCANSO	3:00 p.m. – 3:30 p.m.	DOCENTES DE DISCIPLINA
10	CONVERSANDO CON MIMICA	3:30 p. m. – 3:45 p.m.	Presidentes de Comisión

² Cada Presidente de Comisión va ajustando la Agenda de Trabajo acorde con las condiciones de cada uno de los grupos: **no todos los grupos son iguales; unos serán fáciles y otros serán difíciles.**



SECRETARIA DE EDUCACION DE BOGOTA
COLEGIO ANTONIO VILLAVICENCIO
Institución Educativa Distrital
Proyecto CAVMUN



11	EI ZORRO ASTUTO	3:45 p. m. – 4:15 p. m.	Presidentes de Comisión
12	EVALUACIÓN	4:15 p. m. 4:45 p.m.	Presidentes de Comisión
13	RESPIRANDO	4:45 p. m. – 5:00 p. m.	Presidentes de Comisión
14	ENTREGA DE ESPACIOS	5:00 p. m. – 5:15 p. m.	Proyecto CAVMUN

3. COMISIONES.

Las Comisiones de la Simulación del Modelo de Naciones Unidas, **SIMONU**, orientadas, canalizadas y unificadas desde la Secretaria General del evento, estarán conformadas por dos (2) presidentes y un número de aproximadamente quince (15) personas entre niñas y niños: en total cuatro (4) comisiones de trabajo:

SECRETARIA GENERAL | GOMEZ ZARTA KAREN NATALIA

GRUPO	COMISIÓN	TEMA DE INTERES	RESPONSABLES
AZUL	UNICEF	Niños, niñas y adolescentes	ORTIZ GALLEGO JUAN ALEJANDRO y ORTIZ PAYARES NATALIA
VERDE	PNUMA	Cambio climático	BONILLA PAIBA NATALIA y RODRÍGUEZ PAIBA ANGELICA LIZETH
AMARILLO	PMA	Alimentación.	ESCORCIA SILVA SHAMELL JULIETA y RODRÍGUEZ GARCÍA KAREN DANIELA
BLANCO	OMS	Salud	ORTIZ PAYARES VALERIA y RODRÍGUEZ GARCIA NICOLE ALEJANDRA

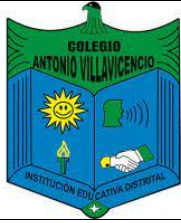


SECRETARIA DE EDUCACION DE BOGOTA
COLEGIO ANTONIO VILLAVICENCIO
 Institución Educativa Distrital
 Proyecto CAVMUN




Asesores Pedagógicos: Luz Adriana Guayacán Velasco y José Lorenzo Zúñiga Goyeneche.

ORGANISMO	SIMBOLO	QUÉ ES
<p>UNICEF</p>		<p>Sede en Nueva York (Estados Unidos de América).</p> <p>El <u>Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia</u> (UNICEF) trabaja en 190 países y territorios para salvar las vidas de los niños, para defender sus derechos y ayudarles a desarrollar su máximo potencial, desde la primera infancia hasta la adolescencia.</p>
<p>PNUMA</p>		<p>Sede en Nairobi (Kenya).</p> <p>El <u>Programa de Naciones Unidas para el Medio Ambiente</u> (PNUMA) fundado en 1972, es la voz del medio ambiente. El PNUMA actúa a modo de catalizador, abogado y facilitador del uso racional del medio ambiente mundial y su desarrollo sostenible.</p>
<p>OMS</p>		<p>Sede en Ginebra (Suiza).</p> <p>La <u>Organización Mundial de la Salud</u> es la autoridad directiva y coordinadora en asuntos de sanidad internacional en el sistema de las Naciones Unidas. El objetivo de la OMS es alcanzar el grado más alto posible de salud para todos. La salud, tal como se define en la Constitución de la OMS, "es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades".</p>



SECRETARIA DE EDUCACION DE BOGOTA
COLEGIO ANTONIO VILLAVICENCIO
Institución Educativa Distrital
Proyecto CAVMUN



<p>PMA</p>		<p>Sede en Roma (Italia).</p> <p>EL Programa Mundial de Alimentos pretende erradicar el hambre y la malnutrición. Es la agencia humanitaria más grande del mundo. Cada año, alimenta a casi 100 millones de personas en unos 88 países a través de distribuciones de comida o efectivo y más. El Programa Mundial de Alimentos recibió el Premio Nobel de la Paz en 2020.</p>
-------------------	---	--

4. NOTA COMPLEMENTARIA.

ACTIVIDAD DEL JUEGO DEL ZORRO ASTUTO



Se elige un jugador para que represente el papel de zorro. Éste tiene que alejarse bastante lejos de los demás, y colocarse de espaldas sobre una pared con una cola -puede ser un pedazo de tela o un pedazo de talego de plástico o un pañuelo o una bayetilla o un material similar-.

Cuando se inicia el juego al conteo de amarillo, azul y rojo, los otros jugadores se acercan sigilosamente al zorro por detrás e intentan tocarle la cola antes que éste se dé la vuelta para atraparlos diciendo en voz alta



SECRETARIA DE EDUCACION DE BOGOTA
COLEGIO ANTONIO VILLAVICENCIO
Institución Educativa Distrital
Proyecto CAVMUN



la palabra '**congelados**'. Si alguno de los jugadores atrapados se mueve por descongelarse por la razón que sea; pierde y queda automáticamente fuera del juego. El zorro astuto se mueve nuevamente poniéndose de espaldas, y da inicio a un nuevo conteo de amarillo, azul y rojo para que el juego continúe y se prolongue.

En caso que un jugador logre cogerle la cola al zorro, éste de inmediato pierde y el jugador que le cogió la cola se convierte en el nuevo zorro y el juego continúa.

5. PREGUNTA A CONTESTAR, ACROSTICO A RESOLVER.

Desde el trabajo de su comisión, ¿escriba una palabra clave para la moraleja que nos deja la Fábula del Zorro Astuto escrita por Esopo?

Con esta palabra, escriba un acróstico³ donde se contemplen muchas de las acciones positivas que se desarrollan en la institución educativa:



Bogotá, D. C.
Septiembre 23 de 2023

³Pasatiempo que consiste en hallar, a partir de unas definiciones o indicaciones, las palabras que, colocadas en columna, forman con sus iniciales una palabra o frase.



SECRETARIA DE EDUCACION DE BOGOTA
COLEGIO ANTONIO VILLAVICENCIO
Institución Educativa Distrital
Proyecto CAVMUN



EL ZORRO ASTUTO

Esopo⁴



En el medio del bosque, un gran trozo de carne se encontraba en el camino. Un perro y un gato lo vieron al mismo tiempo, y corrieron de inmediato tras él.



- "Yo lo vi primero, ¡así que esta carne es mía!"; dijo el perro -**guau, guau, guau**-.

- "De ninguna manera, yo llegue primero, ¡así que la carne es mía!", dijo el gato -**miau, miau, miau**-.

⁴ Esopo fue un escritor griego que vivió por el siglo VI a. c., y se consagró como uno de los representantes de uno de los géneros más antiguos de la literatura universal como lo es la fábula. Las Fábulas de Esopo, son un tipo de relato breve en donde los protagonistas son animales humanizados.



SECRETARIA DE EDUCACION DE BOGOTA
COLEGIO ANTONIO VILLAVICENCIO
Institución Educativa Distrital
Proyecto CAVMUN



Perro y gato comenzaron a pelear con juegos de palabras para saber quién tenía la razón, y a quien de los dos pertenecía el succulento trozo de carne.

- "Es mío el trozo de carne", decía el perro; "es mío el trozo de carne" decía el gato": ninguno daba su brazo a torcer, los dos eran dueños del pedazo de carne porque lo había visto primero o había llegado primero. ¿Quién tenía la razón?

Una zorra que se encontraba pasando por ahí, se ofreció ayudarles para solucionar el problema.



- "¡Dejen, dejen; chicos!, lo que tienen que hacer es partir la carne por la mitad; y todo resuelto".

A lo que la zorra tomando el trozo comenzó a partir la carne en dos partes iguales con sus afilados colmillos.

- "Oh, oh"; dijo la zorra. "Este, está más grande; hay que igualarlo de inmediato".

La zorra pretendió pensar y calcular por un momento como igualar los pedazos. Entonces, tomo un pedazo del bocado más grande para equilibrarlos.

- "Oh, oh"; la zorra tomo un bocado que era demasiado grande, y ahora el trozo más grande era más pequeño que el otro.

- "Ahora este trozo es más grande; "oh, oh", este es más grande otra vez. Uhm, uhm".



SECRETARIA DE EDUCACION DE BOGOTA
COLEGIO ANTONIO VILLAVICENCIO
Institución Educativa Distrital
Proyecto CAVMUN



La zorra continuó tomando bocados de cada trozo de carne pretendiendo que los estaba igualando. Después de todos los bocados consumidos la zorra terminó comiéndose toda, pero toda toda la carne.

- "Lo siento mucho; parece que me he comido toda la carne. Les pido una gran disculpa; oh, oh, quede como llena; **será mejor que me vaya ahora**".

Y la zorra siguió su camino a través del bosque, dejando al perro y al gato mirando un chispero; nada del trozo de carne para ninguno de los dos: ambos con hambre mucha hambre.

- "Si lo hubiéramos compartido, hubiéramos comido algo de carne. En cambio, todo lo que hicimos fue alimentar a la zorra", lloraban en su lamento el perro y el gato⁵.



Bogotá, D. C.
Septiembre 23 de 2023

⁵ En: EL ZORRO ASTUTO. Fábulas de Esopo. Pinkfong Cuentos Infantiles. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=M_FOF3jsZVs el 22 de septiembre de 2023.