

ÚNICA AL SERVICIO DE LOS ODS

Formato para el abordaje de la Agenda 2030 y los ODS en las asignaturas

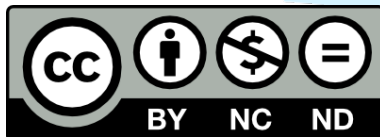
Título de la iniciativa: Tecnología consciente con el entorno

Asignatura(s): Informática Educativa

Docente(s)/ Autor: Kaithie Ramirez

Semestre: II-2023

Programa: Licenciatura en Bilingüismo con énfasis en Español e Inglés



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento - No Comercial - Sin Obra Derivada 4.0
Internacional

1. Momento en donde hará la implementación. Indique con una X.

Cortes 1 y 2	
Cortes 2 y 3	
Todos los cortes	x

2. Breve justificación/contextualización:

La Tecnología Educativa ofrece un entorno propicio para promover la comprensión y el compromiso con los ODS de manera efectiva y práctica. Al integrar los ODS en la clase de Tecnología Educativa, los estudiantes pueden:

1. **Contextualizar el Aprendizaje:** Los ODS brindan un marco global que permite contextualizar los conceptos y las habilidades tecnológicas en problemas del mundo real. Los estudiantes pueden ver cómo sus habilidades digitales pueden contribuir a la solución de desafíos globales.
2. **Fomentar la Ciudadanía Global:** La integración de los ODS promueve la conciencia de la interconexión global y la responsabilidad hacia un mundo más justo

y sostenible. Los estudiantes pueden desarrollar una perspectiva de ciudadanía global al reconocer su papel en la creación de un futuro mejor.

3. **Promover la Creatividad y la Innovación:** Los ODS desafían a los estudiantes a pensar de manera creativa e innovadora para encontrar soluciones a problemas complejos. La Tecnología Educativa brinda herramientas y oportunidades para diseñar proyectos que aborden los ODS de manera original y efectiva.
4. **Desarrollar Habilidades Transversales:** La integración de los ODS fomenta el desarrollo de habilidades clave, como el pensamiento crítico, la comunicación efectiva, la colaboración y la resolución de problemas, todas ellas esenciales para el uso responsable y efectivo de la tecnología.
5. **Inspira la Acción Concreta:** Al conectar el aprendizaje tecnológico con la contribución a los ODS, los estudiantes pueden sentir que su conocimiento y habilidades tienen un propósito significativo. Esto puede inspirar a tomar medidas concretas para abordar los desafíos globales en sus futuras carreras y comunidades.

3. **Objetivo de la iniciativa:** Fomentar desde el aula una reflexión sobre el uso responsable de la tecnología y como esto impacta nuestra huella en diferentes contextos y entornos.

4. **ODS abordados** (Seleccione con una X al menos uno):

Objetivos de Desarrollo Sostenible	SÍ
Agenda 2030 ONU completa	
Objetivo 1. Poner fin a la pobreza en todas sus formas y en todo el mundo.	
Objetivo 2. Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible.	
Objetivo 3. Garantizar una vida sana y promover el bienestar de todos a todas las edades.	
Objetivo 4. Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos.	x
Objetivo 5. Lograr la igualdad de género y empoderar a todas las mujeres y las niñas.	
Objetivo 6. Garantizar la disponibilidad y la gestión sostenible del agua y el saneamiento para todos.	
Objetivo 7. Garantizar el acceso a una energía asequible, fiable, sostenible y moderna para todos.	

Objetivo 8. Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos.	
Objetivo 9. Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación.	
Objetivo 10. Reducir la desigualdad en los países y entre ellos.	
Objetivo 11. Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.	
Objetivo 12. Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles.	
Objetivo 13. Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.	x
Objetivo 14. Conservar y utilizar sosteniblemente los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible.	
Objetivo 15. Proteger, restablecer y promover el uso sostenible de los ecosistemas terrestres, gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras y detener la pérdida de biodiversidad.	
Objetivo 16. Promover sociedades pacíficas e inclusivas para el desarrollo sostenible, facilitar el acceso a la justicia para todos y construir a todos los niveles instituciones eficaces e inclusivas que rindan cuentas.	x
Objetivo 17. Fortalecer los medios de implementación y revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible	

Fuente: ONU, 2015, p. 16

de los ODS

5. Competencias transversales para la sostenibilidad abordadas (marco UNESCO, 2017) (Seleccione con una X al menos una):

Competencias transversales para la sostenibilidad	SÍ
Competencia de pensamiento crítico: referida a aquellas habilidades que nos permiten analizar y evaluar la consistencia de los razonamientos y cuestionar así normas, prácticas y opiniones además de adoptar una postura en materia de sostenibilidad.	x

Competencia de pensamiento sistémico: entendida como aquellas habilidades que permiten analizar los sistemas complejos, identificar los elementos que los componen, reconocer y comprender las relaciones entre sus partes y hacer frente a la incertidumbre.	
Competencia de anticipación: referente a las habilidades que nos llevan a comprender y evaluar los escenarios posibles, probables y deseables, así como las consecuencias, riesgos y cambios de las acciones y poner en práctica el principio de precaución.	
Competencia normativa: la cual alude a aquellas habilidades que permiten comprender las normas y valores que guían nuestras acciones, así como negociar los valores, principios y metas de sostenibilidad en un contexto caracterizado por el conflicto de intereses, los conocimientos insuficientes y las múltiples contradicciones.	
Competencia estratégica: referente a las habilidades que permiten llevar a cabo acciones de innovación orientadas a fomentar la sostenibilidad en distintos niveles.	
Competencia de colaboración: entendida como las habilidades que nos facultan para comprender y respetar las necesidades, puntos de vista y actuaciones de otros, aprender de los demás y sensibilizarse con ellos para facilitar la resolución de conflictos de manera participativa.	x
Competencia de autoconciencia: la cual alude a la habilidad para reflexionar sobre los diversos roles que desempeñamos a nivel local y global, monitorear las propias acciones y hacer frente a los propios sentimientos y deseos.	
Competencia integrada de resolución de problemas: entendida como la habilidad para idear soluciones diversas que fomenten el desarrollo sostenible e integren las competencias transversales para la sostenibilidad.	x

Fuente: UNESCO 2017

7. Objetivos Específicos de Aprendizaje – OEA- (niveles cognitivo, socioemocional y conductual) (UNESCO, 2017, pp. 12-44) abordados para los ODS escogidos.

Objetivo: Promover la conciencia sobre la importancia de utilizar la tecnología educativa de manera ética y responsable, alineada con el ODS 16 (Paz, Justicia e Instituciones Sólidas).

Objetivo: Fomentar la creatividad y la colaboración al diseñar un recurso educativo digital que promueva la comprensión y acción en relación con el ODS 13 (Acción por el Clima).

Objetivo: Fomentar la investigación y la reflexión sobre el acceso igualitario a la educación, relacionado con el ODS 4 (Educación de Calidad).

8. Estrategia didáctica para la iniciativa:

1. Sesiones Introdutorias sobre los ODS

- Presentación de los ODS y la Agenda 2030, destacando su relevancia global y local.
- Discusión sobre cómo los ODS se alinean con la misión y visión de la educación.

2. Investigación de ODS y Tecnología Educativa

- Investigación sobre cómo la tecnología educativa puede contribuir a abordar el ODS asignado.
- Presentaciones y debates grupales para compartir hallazgos y ejemplos con la clase.

3. Diseño de Proyectos Sostenibles

- Los proyectos pueden incluir el uso de herramientas tecnológicas, como presentaciones interactivas, videos educativos o plataformas en línea.
- Los estudiantes deberán considerar cómo su proyecto promueve la conciencia y la acción en relación con los ODS y cómo podría ser implementado en un entorno educativo real.

4. Reflexión y Acción

- Los estudiantes reflexionarán sobre su propio aprendizaje y su comprensión de cómo la tecnología educativa puede contribuir a los ODS.
- Fomentar la idea de que los estudiantes pueden ser agentes de cambio al utilizar la tecnología de manera responsable y sostenible.

Programa:

Tema de la Clase: Uso Responsable de la Tecnología Educativa y Alfabetización Digital

Actividad 1: Campaña de Concientización sobre el Uso Ético de la Tecnología (Momento: Semanas 4-5)

Objetivo: Promover la conciencia sobre la importancia de utilizar la tecnología educativa de manera ética y responsable, alineada con el ODS 16 (Paz, Justicia e Instituciones Sólidas).

Descripción: Los estudiantes trabajarán en grupos para diseñar una campaña de concientización en línea que aborde cuestiones éticas relacionadas con la tecnología educativa, como la privacidad en línea, la ciberseguridad y el respeto a los derechos de autor. Deberán crear contenido multimedia, como infografías, videos cortos o publicaciones en redes sociales, para transmitir mensajes clave de manera efectiva.

Resultado de Aprendizaje: Los estudiantes serán capaces de identificar y comunicar principios éticos en el uso de la tecnología educativa, relacionando sus acciones con la promoción de la justicia y la paz.

Tema de la Clase: Integración de Herramientas Tecnológicas en la Enseñanza

Actividad 2: Diseño de Recurso Digital para la Educación Sostenible (Momento: Semanas 8-9)

Objetivo: Fomentar la creatividad y la colaboración al diseñar un recurso educativo digital que promueva la comprensión y acción en relación con el ODS 13 (Acción por el Clima).

Descripción: Los estudiantes trabajarán en parejas para crear un recurso digital (como una presentación interactiva, un video educativo o un juego en línea) que aborde el cambio climático y las acciones que pueden tomar para mitigarlo. Deberán investigar, sintetizar información relevante y presentarla de manera atractiva y educativa.

Resultado de Aprendizaje: Los estudiantes demostrarán su capacidad para integrar herramientas tecnológicas en la enseñanza, creando un recurso educativo que motive a otros a tomar medidas sostenibles para abordar el cambio climático.

Tema de la Clase: Innovación y Tendencias en Tecnología Educativa

Actividad 3: Exploración de Soluciones Tecnológicas para la Educación Inclusiva (Momento: Semanas 14-15)

Objetivo: Fomentar la investigación y la reflexión sobre el acceso igualitario a la educación, relacionado con el ODS 4 (Educación de Calidad).

Descripción: Los estudiantes investigarán soluciones tecnológicas que promuevan la educación inclusiva para estudiantes con diversas habilidades y necesidades. Deberán presentar un informe que destaque las herramientas tecnológicas disponibles y cómo podrían ser implementadas en diferentes contextos educativos para garantizar una educación de calidad para todos.

Resultado de Aprendizaje: Los estudiantes desarrollarán una comprensión sólida de cómo la tecnología puede contribuir a la educación inclusiva y demostrarán la capacidad de identificar soluciones relevantes y aplicables.

Estas actividades permitirán a los estudiantes explorar, aplicar y reflexionar sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la Agenda 2030 en el contexto de la tecnología educativa, alineados con los temas centrales de la clase.

9. Participantes y roles:

Estudiantes de primer semestre

Docente

10. Recursos y materiales (incluyendo recursos pedagógicos y materiales UNESCO, UNICEF, OXFAM, World's Largest Lesson, sugeridos en la formación):

- Herramientas en línea (Microsoft 365)
- LMS Brightspace
- Canva/Genially/Piktochart
- YouTube

11. Resultados y aprendizajes esperados / impacto en los estudiantes:

Mencionados en el programa en ítems anteriores

12. Mecanismos propuestos para evaluar la iniciativa (p.e. evidencias de producción de estudiantes, grupos focales, reflexión final, etc.):

Entregas de los productos como presentaciones y documentos elaborados para cada objetivo. Se espera que los estudiantes trabajen en colaboración con otros y este ejercicio también tendrá una ponderación en la evaluación de los productos.

La evaluación se realizará mediante la rúbrica de cada actividad y proyecto. Se valorarán aspectos como la comprensión de los ODS, la aplicación efectiva de la tecnología educativa, la creatividad en el diseño de proyectos, la capacidad de análisis crítico y la contribución a la promoción de la sostenibilidad y la conciencia en la educación.

13. Bibliografía

- Institución Universitaria Colombo Americana – ÚNICA (2020). Proyecto Educativo Institucional (PEI). Disponible en: <https://www.unica.edu.co/descargas/ProyectoEducativoInstitucional%20-%20PEI.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas (ONU) (2015). Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Asamblea General, 18 de septiembre.
- UNESCO (2017). Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible: objetivos de aprendizaje, París.