



SINOPSIS DE LA SECUENCIA



En esta secuencia los alumnos y alumnas podrán reflexionar, analizar problemáticas y pensar soluciones en relación al acceso desigual al conocimiento, los bienes culturales y la tecnología. Asimismo revisarán los derechos y deberes en relación al consumo y podrán discriminar el consumo del consumismo. Se propondrá a los/las estudiantes una serie de actividades para comprender la importancia del acceso equitativo a la tecnología y los bienes de conocimiento, y a pensar posibles estrategias que permitan ampliar el acceso a personas que no necesariamente lo tienen garantizado. Por otra parte, se las/las orientará a reflexionar a partir de material de la ONU acerca de la problemática de la desigualdad en relación al acceso virtual al conocimiento y las propuestas en curso para resolverlas.

COMPONENTES DE CIUDADANÍA GLOBAL ABORDADOS EN LA SECUENCIA



GRADO

7mo

ODS

ODS 1: Fin de la pobreza
ODS 10: Reducción de desigualdades

En diálogo con
ODS 4: Educación de calidad

ÁREAS CURRICULARES Y BLOQUES TEMÁTICOS

Ciencias Sociales: Industrias y Servicios

- Los seres humanos necesitan consumir diferentes bienes y servicios, para desarrollar su ciclo de vida; es responsabilidad del Estado que las necesidades básicas sean satisfechas en igualdad de condiciones.

- La problemática del consumo afecta de distintas maneras a quienes consumen en exceso, a quienes se ven privados de medios para consumir, a quienes no cuentan con criterios adecuados para tomar decisiones frente a la oferta.

En diálogo con:

Educación Tecnológica: el control de procesos

- El conocimiento científico, tecnológico y organizacional aplicado a la producción industrial genera innovaciones rápidas en las formas de producir
- En la producción industrial se articulan, desde sus diferentes localizaciones, actores sociales, materias primas, capital y tecnologías.

Educación Digital

- Internet segura y responsable
- Alfabetización digital

PROPÓSITOS DE ENSEÑANZA DE LA SECUENCIA

Esta secuencia propone una serie de actividades destinadas a:

- Indagar acerca de los desafíos y oportunidades que presenta el uso de las tecnologías digitales para el acceso al conocimiento.
- Comprender la relación que tiene el acceso digital al conocimiento con la educación de calidad y el acceso universal a la educación.
- Reflexionar acerca de la desigualdad en relación al acceso al conocimiento y la importancia de reducirla desde los espacios de formación educativos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Que los/las estudiantes sean capaces de:

- Investigar y diferenciar consumo y consumismo, derechos y deberes en el uso de las tecnologías y el acceso al conocimiento y a la información a través de medios digitales.
- Comprender el impacto que ello tiene sobre las oportunidades educativas y de desarrollo cultural de individuos y comunidades.
- Reconocer y reflexionar sobre la necesidad de generar hábitos saludables de consumo de tecnologías.
- Conocer propuestas de organismos internacionales como la ONU para resolver el problema.

DURACIÓN

Cuatro momentos con una duración aproximada a 80 minutos cada uno los cuales pueden adaptarse a las planificación docente y a las trayectorias educativas diseñadas.

EJE DE EDUCACIÓN DIGITAL

- Programación y Robótica
- Internet segura y responsable

RECURSOS DIGITALES

- Netbooks/notebook/tablet y/o PC
- Plataforma de Ciudadanía Global
- Procesador de texto (Ej: Open Office)
- Motores de búsqueda en Internet
- Participación en línea (Mentimeter)
- Creación de Murales Colaborativos (Ej. Padlet , ImageChef)
- Videos (Ej. Kizoa)
- Actividades (Ej. Cerebriti , Educaplay)
- Conferencias (Ej. Skype)
- **Opcional:** Guía para estudiantes.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

¿Qué son los ODS? (Ver secuencia Misión Global)

- Reconocer propósitos y objetivos
- Identificar las problemáticas que abordan (Industrias, servicios, consumo).

Nivel 2 de alfabetización digital:

- Producción multimedial: recuperar y producir contenidos multimediales comprendiendo las particularidades, alcances y límites de los diferentes formatos integrados.
- Integración de formatos: utilizar aplicaciones que permitan integrar más de un formato de producción.
- Búsqueda, selección y organización de información: realizar búsquedas y organizar la información obtenida para integrarla en producciones propias.

PRODUCCIÓN FINAL

Se propiciará la elaboración de un producto final a elección a fin de tomar como insumos los procesos, las acciones y los recursos que fueron parte del recorrido. El objetivo de la producción final es consolidar, comunicar y compartir los aprendizajes construidos a lo largo del proceso. Se proponen tres alternativas posibles para la producción final esta Misión (Ver Niveles):

Explorador Global:

- Se propone a los alumnos y alumnas realizar un conjunto de actividades pedagógicas (ejercicios que puedan ser resueltos por sus compañeros/as) de forma digital (Ej.Cerebriti) o analógica, tendientes a consolidar lo aprendido en la secuencia y a debatir acerca de la problemática trabajada y las reflexiones de los/las estudiantes. Puede compartirse con otros/as estudiantes y miembros de la comunidad familiar y escolar.

Ciudadano Global:

- Se propone a los/las estudiantes que produzcan un video (Ej. Kizoa) en el que presenten la problemática del acceso desigual a la tecnología y su relación con la educación de calidad. Asimismo se los/las instará a cerrar el video con reflexiones personales y grupales sobre el tema que puedan ser compartidas con miembros de la comunidad escolar y sus compañeros/as.

Embajador Global:

- Se propone a los alumnos y alumnas sostener un debate a través de conferencias en el que puedan simular el intercambio de embajadores en la ONU, realizando propuestas de solución a diferentes problemáticas planteadas por diversas organizaciones, comunidades y/o países (y seleccionadas a partir de la investigación en línea) en relación con la temática de la secuencia. Podrán presentar sus propuestas en presentaciones (Ej. Canva) u otro formato.

EVALUACIÓN

Para la evaluación individual de los estudiantes se cuenta con rúbricas disponibles en la **Plataforma de Ciudadanía Global**, para que sean utilizadas una vez finalizada la secuencia. Así también, al final de cada clase se cuenta con tarjetas de salida que permiten la autoevaluación y metacognición de los/las estudiantes.

A continuación se sugieren criterios de análisis que pueden ser incorporados por el docente a la evaluación que lleve a cabo:

De proceso:

- Reflexión crítica sobre los ODS abordados (1, 4 y 10) y comprensión de su vínculo con los contenidos desarrollados.
- Progresiva incorporación de las habilidades de Ciudadanía Global propuestas en la secuencia (Comunicación y colaboración, Pensamiento crítico y Autonomía).
- Apropiación de las herramientas digitales utilizadas.
- Dinámicas de trabajo individual y colaborativo.
- Lectura, comprensión y análisis de fuentes en línea que difundan información relevante a la secuencia.

De producto:

- Compromiso individual y grupal con la tarea realizada.
- Pertinencia y calidad de la producción en relación con la temática abordada.

MOMENTO 1

OBJETIVOS

Que los/las estudiantes:

- Reflexionen acerca de la importancia del acceso al conocimiento, la tecnología y la educación de calidad.
- Establezcan relación el acceso al conocimiento, tecnología y educación, y la reducción de desigualdades.

SINÓPSIS

Los alumnos y alumnas son convocados para reflexionar acerca de la importancia que tiene el acceso al conocimiento, la tecnología y la educación de calidad en la vida de las personas. Asimismo, se los orientará a pensar acerca de por qué es importante garantizar dicho acceso a todas las personas si se pretende reducir desigualdades. Para ello realizarán algunas actividades a partir de videos y textos y debatirán acerca de por qué dicho acceso es indispensable en un mundo globalizado y por qué es importante garantizarlo para que además de globalizado sea más equitativo y justo.

PREGUNTAS GUÍA



¿Por qué es importante tener acceso al conocimiento, la tecnología y la educación de calidad? ¿Por qué ese acceso es una de las cosas que debe garantizarse cuando se quiere reducir las desigualdades?

RECURSOS A UTILIZAR

- Plataforma Ciudadanía Global
- Descripción de ODS - ONU
- Netbooks/Notebooks/Tablet y/o PC
- Video: presentación de la Misión y la Esfera.
- Procesador de texto (Ej: Open Office)
- Motores de búsqueda en Internet
- Muro colaborativo (Padlet)

Opcional: Guía del alumno.



INICIO

Actividad: El círculo de los puntos de vista

Se introduce la Misión mediante un mensaje en video de los personajes disponible en la Plataforma de Ciudadanía Global. También se puede compartir con los/as estudiantes el siguiente mensaje:



¡Hola Globales! Somos Huapi y Tikal. La Esfera nos ha encomendado una nueva misión. Nos contó que, aunque en los últimos años, el acceso a la educación de calidad ha mejorado en diferentes puntos del globo, la falta de acceso todavía es un problema que impacta en la vida de millones de chicos en diferentes partes del mundo. Es necesario asegurar el acceso a la Educación para todas las personas de forma de reducir desigualdades y ayudar a otros a salir de la pobreza

En este caso la Esfera nos invita a investigar acerca del acceso al conocimiento y las tecnologías, nuestros hábitos de consumo (y el consumismo), y a pensar soluciones que nos permitan colaborar para que todas las personas del mundo tengan las mismas condiciones de vida. ¿Se animan?



Video introductorio: Presentación de la Misión por los personajes de la Banda Global (2)

Luego de la presentación de la Misión se propone la realización de una estrategia de pensamiento que se denomina “el círculo de los puntos de vista”. Se los orientará a realizarla considerando como eje alguna de las siguientes preguntas:

**¿Por qué la educación de calidad es un derecho?
¿Qué relación tiene la educación de calidad con el acceso al conocimiento?**

Luego de realizado el intercambio puede proponerse a los/las estudiantes que compartan sus reflexiones en un muro colaborativo analógico o digital (Padlet).

Sugerencia al docente

En el caso de que se considere pertinente puede verse, antes de realizar la actividad, este pequeño video que recuerda, visualmente, la importancia de entender que existen diferentes puntos de vista, y colabora con la posibilidad de que se le recomiende a los/las estudiantes, que recuerden la importancia de respetar aquellos puntos de vista que son diferentes al propio.
Puntos de vista

Sugerencia al docente

En caso de que se considere necesario se pueden compartir con los alumnos videos de los ODS involucrados en la secuencia (1, 4, y 10)

La estrategia de pensamiento “el círculo de los puntos de vista” consiste en:

1. Proponer una de las preguntas sobre las que se quiera/pueda reflexionar
 2. Utilizar los siguientes disparadores para que los alumnos y las alumnas tomen nota de su pensar
 3. Pienso que... describe el tópico desde tu punto de vista.
 4. Una pregunta que tengo desde este punto de vista es... haz la pregunta desde tu punto de vista
 5. Algo que me gustaría explorar desde este punto de vista es... expresa lo que quieres
- Puede utilizarse un organizador similar al siguiente (adjuntar documento) para dar andamiaje al trabajo de los/las estudiantes.

DESARROLLO

Se le propone a la clase reunirse en grupos y leer un texto sobre igualdad digital, para relacionar el derecho a la educación de calidad con el derecho de acceso al mundo y la información digital

Se les propondrá realizar una infografía (Canva) con las ideas principales recogidas de los textos y los datos que consideran importantes de consignar en relación con las metas de los ODS vinculados a la secuencia.

Conceptos claves

Metas del ODS 1
Metas del ODS 4
Metas del ODS 10

Para la actividad de desarrollo es posible también utilizar la introducción de este artículo de UNICEF: "Niños en un mundo digital"

Sugerencias para docentes

Para facilitar la tarea y la búsqueda de información es posible otorgar una guía de preguntas que oriente a los/las estudiantes a lo largo de la actividad.

Leer, antes de la actividad, los ODS involucrados para que puedan ser integrados por los alumnos y las alumnas a la actividad.

La estrategia de pensamiento ¿Qué te hace decir eso? se orienta a que los alumnos y las alumnas sean capaces de fundamentar una opinión o respuesta frente a una pregunta. Permite hacer explícita una justificación y hacer visible qué se pensó al momento de construirla.

¿Qué es?

Una **tarjeta de salida** es una estrategia de evaluación formativa que le permite al docente recolectar información acerca de lo que sus alumnos y alumnas registraron, comprendieron, pensaron, después de un intercambio. Permite también que los/las estudiantes expresen sus dudas, reflexiones y preguntas acerca de la temática.

CIERRE

ACTIVIDAD: ¿Qué te hace decir eso?

Se propone a los alumnos y las alumnas explicar qué piensan a partir de leer algunas de las siguientes frases y por qué:

- Las tecnologías digitales brindan oportunidades de aprendizaje y educación a los niños, especialmente en regiones remotas y durante las crisis humanitarias.
- Las tecnologías digitales también permiten a los niños acceder a información sobre asuntos que afectan a sus comunidades y pueden ayudarles a resolverlos.
- Alrededor del 29% de los jóvenes de todo el mundo, unos 346 millones de personas, no están conectados en línea.

Fuente UNICEF

Para concluir este momento, se sugiere como **tarjeta de salida**, que los/las estudiantes registren con sus propias palabras la respuesta a la pregunta:

¿Qué relación existe entre las tecnologías digitales y el acceso al conocimiento? ¿Por qué el acceso a las tecnologías digitales está relacionado en nuestros días con la educación de calidad?

MOMENTO 2

OBJETIVOS

Que las/los estudiantes:

- Comprendan la diferencia entre consumo y consumismo y derechos y deberes en el uso de la tecnología.
- Diferencien hábitos saludables de no saludables en el uso de tecnologías.

PREGUNTAS GUÍA



¿Qué es el consumo y en qué se diferencia del consumismo? ¿A qué llamamos hábitos de consumo saludable en el uso de tecnologías digitales?

DESCRIPCIÓN

Los alumnos y las alumnas trabajarán sobre los conceptos de “consumo” y “consumismo” y lo relacionarán con el uso de tecnologías digitales. Asimismo elaborarán un póster de hábitos saludables de consumo que les permita plasmar las conclusiones a las que llegan luego de procesar información referida a la temática.

RECURSOS A UTILIZAR

- Netbooks/Notebooks/Tablet y/o PC
- Motores de búsqueda en internet
- Procesador de texto (Ej. Open Office)
- Herramientas para compartir en línea (Ej. Mentimeter)
- Elaboración de un póster (Ej. Canva)



INICIO

ACTIVIDAD: Ajustando conceptos

A modo de introducción se presenta un video (ver opciones en recursos) a partir del cuál podrán definir qué es consumo

Una vez que hayan visto el video se les pedirá a los alumnos y las alumnas que escriban con sus propias palabras qué entienden por consumo. Se puede, en caso de trabajar con conectividad, realizar la actividad en plataformas de participación en línea como Mentimeter.

Luego de definir qué es consumo, se les pregunta qué consideran que es consumismo y se les pide que lo escriban también

Una vez definido consumismo por parte de los/las estudiantes es posible otorgar la definición y plantear que cada uno de ellos/as registre semejanzas y diferencias entre su respuesta y la definición provista



RECURSOS

-Qué es la producción y el consumo de bienes

-Definición de consumo

Sugerencias para docentes

Es posible otorgar la definición de la RAE sobre consumismo para no abrir al debate sino orientar la actividad hacia su desarrollo

DESARROLLO

ACTIVIDAD: ¿Qué, cómo, quién?

Luego de la actividad introductoria, se les pide a los/las estudiantes que se dividan en grupos para trabajar sobre derechos y deberes de los consumidores y hábitos de consumo de información.

A partir de textos aportados por el/la docente, los/las estudiantes deberán realizar un resumen que les permita diseñar un póster de hábitos de consumo saludable orientado hacia el consumo de información en línea.

Al final de la actividad se puede invitarlos/las a compartir los pósters y postearlos en un muro colaborativo al que puedan acceder al momento de elaborar el producto final (Ej. Padlet).

Sugerencias para docentes

Se sugiere otorgar a los alumnos una guía de trabajo que los oriente en relación a qué información priorizar al momento de armar el póster.



RECURSOS

fuelle Gobierno CABA

Prioridades digitales: aprovechar lo bueno y limitar el daño (capítulo 5 del documento)

Efectos nocivos del consumo digital en niños y adolescentes

Google y UNICEF revelan cuáles son las preocupaciones de adolescentes, familias y docentes sobre el uso de la tecnología

CIERRE

Estrategia de Pensamiento; "veo, pienso, me pregunto"

Se sugiere a los alumnos y las alumnas que luego de mirar una infografía de UNICEF, con datos sobre nuestro país, piensen cómo hubieran respondido ellos a las preguntas planteadas.

Luego de la realización de la estrategia de pensamiento, se invitará a los/las estudiantes a responder una **tarjeta de salida** con una frase a completar con el fin de hacer metacognición sobre lo trabajado.

Sugerencias para docentes

La estrategia de pensamiento "veo, pienso, me pregunto" se utiliza para favorecer la metacognición acerca de un aprendizaje reciente a partir de poner atención sobre una imagen. El/la docente propone una imagen relacionada con la temática en curso y les pide a los/las estudiantes que:

- 1) registren de manera descriptiva qué ven
- 2) expliquen qué piensan a partir de lo que ven en relación con el tema involucrado en la actividad
- 3) se hagan una pregunta a partir de lo visto y pensado que invite a una posterior indagación

Es posible utilizar la imagen de la infografía publicada por UNICEF en nuestro país.

En la tarjeta de salida pueden utilizarse frases como

El consumo es...

El consumismo es...

Algunos hábitos de consumo saludable en el consumo de información en línea son...



Conceptos importantes

La RAE define al consumo como acción de consumir y define consumir como destruir, extinguir, utilizar comestibles u otros bienes para satisfacer necesidades o deseos.

Y define al consumismo como la tendencia inmoderada a adquirir, gastar o consumir bienes, no siempre necesarios.

RAE



MOMENTO 3

OBJETIVOS

Que las/los estudiantes:

- Comprendan la relación que existe entre la educación de calidad, el acceso a las tecnologías y la reducción de desigualdades.
- Conozcan algunas propuestas de organismos internacionales como la ONU para reducir desigualdades en relación al acceso a las tecnologías digitales en entornos educativos.

SINOPSIS

Los alumnos y alumnas trabajarán en grupos para profundizar sobre la relación que existe entre el acceso a la información en línea y la educación de calidad e investigarán acerca de acciones que algunos organismos internacionales como la ONU, llevan adelante para disminuir las desigualdades en términos de acceso a la información digital en entornos educativos.

PREGUNTAS GUÍA

¿Cuál es la relación entre educación de calidad y acceso a la digitalidad? ¿Qué acciones han tomado organismos internacionales para reducir las desigualdades en el marco del acceso a la información digital en contextos educativos?

RECURSOS A UTILIZAR

- Netbooks/Notebooks/Tablet y/o PC
- Motores de búsqueda en internet
- Procesador de texto (Ej. Open Office)



INICIO



A modo de revisión se sugiere retomar el texto de la Misión, los ODS involucrados y hacer una pequeña reseña del curso de trabajo en la secuencia: aprender y reflexionar sobre los ODS 1, 4 y 10 y la relación entre la educación de calidad, acceso digital y reducción de desigualdades, a las/los estudiantes a descubrirlo en la plataforma de **Ciudadanía Global**:

“Han superado 2 etapas y es momento de enfrentar un gran desafío: indagar acerca de la relación entre la educación de calidad, el acceso a la información digital y la reducción de desigualdades para otorgar a chicos y chicas que viven en contextos vulnerables, el acceso al mundo digital en entornos educativos.”

ACTIVIDAD: ¿Qué es la brecha digital?

Se propone a los/las estudiantes abordar el concepto de brecha digital a partir de leer: el resumen del capítulo de un informe de UNICEF con el que trabajarán en el desarrollo, y una de las metas del ODS 1:

“Este capítulo examina los datos sobre quién se está quedando atrás y qué significa estar desconectado en un mundo digital. Los números de primera línea son sorprendentes: en África, 3 de cada 5 jóvenes (de 15 a 24 años) están fuera de línea; en Europa, la proporción es solo 1 de cada 25. Pero las brechas digitales son más profundas que la conectividad por sí sola. En un mundo donde el 56% de los sitios web están en inglés, muchos niños no encuentran un contenido que puedan entender o que sea pertinente para sus vidas. Muchos también carecen de las aptitudes necesarias, así como del acceso a dispositivos como computadoras portátiles, que les permitirían aprovechar al máximo las oportunidades en línea. Si estas brechas digitales no se resuelven, las divisiones socioeconómicas existentes se harán más profundas”. Fuente UNICEF

ODS 1, meta 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.” Fuente ONU.*

A partir de la lectura se le propondrá a los/las estudiantes que expliquen con sus palabras qué creen que significa la expresión brecha digital. Es posible utilizar una plataforma de participación en línea para registrar las respuestas si fuera posible (Ej. Mentimeter).

Sugerencias para docentes

La intención en la apertura de la actividad es simplemente orientar el foco de atención hacia la participación social y política de las mujeres y a la reflexión acerca de la igualdad de género y las metas del ODS 5

Sugerencias para docentes

Se sugiere activar, antes de la realización de la actividad, conocimientos previos en relación a todos los ODS involucrados en la secuencia, para favorecer la integración de información a lo largo del trabajo.

Sugerencias para docentes

Se sugiere hacer explícito, al momento de trabajar, que compartir información con el resto de los grupos es, en sí mismo, un hábito relacionado con el consumo productivo de información y colabora con la comprensión de por qué, compartir recursos en línea, puede ser provechoso para todos.

Se pueden otorgar textos para trabajar u orientar a los alumnos a hacer una búsqueda en la web con palabras claves. En este último caso se sugiere trabajar primero en una lluvia de ideas, cuáles pueden ser palabras claves que permitan realizar una búsqueda funcional e información

DESARROLLO

ACTIVIDAD: Achicando brechas digitales

Se propone a los/las estudiantes reunirse en grupos para trabajar con información que puede otorgar el docente (ver sección recursos) y que ellos/as mismos/as pueden buscar en la web.

Trabajarán para buscar información sobre qué es la brecha digital, cómo impacta sobre sectores vulnerables en todas partes del mundo y qué proyectos o propuestas de solución otorgan algunos organismos internacionales para garantizar, al combatir la brecha digital, el acceso a la información y la educación de calidad.

A partir de los resultados de la indagación deberán generar un resumen con los aportes más significativos de las fuentes consultadas con el objetivo de contar con información relevante al momento de trabajar en la elaboración del producto final.

Hacia el final de la actividad, cada grupo podrá compartir con el resto de la clase sus resúmenes y sería interesante que pudieran compartirlos en línea en una carpeta que garantice el acceso de todos los/las estudiantes, al trabajo de los otros grupos.

CIERRE

Como cierre de este momento se invita a las/los estudiantes a registrar en la **Tarjeta de Salida** tres datos obtenidos a lo largo de la lectura realizada en clase

Pueden presentarse frases guía en la tarjeta como:

La brecha digital es...

Existe relación entre la brecha digital y el ODS 1 (fin de la pobreza) porque...

Existe relación entre el acceso a la información digital y el ODS 4 (educación de calidad) porque...

IMPORTANTE

Al momento de trabajar en la tarjeta de salida puede orientarse a los/las estudiantes a revisar los datos documentados en los documentos

Es importante, antes de realizar la tarjeta de salida, que se retomen los objetivos generales de la secuencia con el fin de orientar a los/las estudiantes a focalizar sobre aquello que es más relevante a la secuencia en curso.

RECURSOS

La brecha digital. Oportunidades perdidas. Capítulo 2 del documento de UNICEF.
Brecha digital: causas y soluciones. Fuente ONU.
El nexa entre las TIC y la pobreza.
Influencia de las tecnologías digitales

MOMENTO 4

OBJETIVOS

Que las/los estudiantes:

- Conozcan el uso de herramientas para actividades pedagógicas en línea, producir videos y presentaciones
- Integren información recopilada a lo largo de la secuencia
- Relacionen la información recopilada con los ODS involucrados
- Elaboren el producto final que será la síntesis de lo aprendido.

PREGUNTAS GUÍA



¿Cómo le contamos a otros el trabajo que realizamos durante estas clases? ¿Qué herramientas tenemos para expresar lo que aprendimos? ¿Qué roles debemos asumir para trabajar en conjunto? ¿Qué ideas fundamentales son las que queremos comunicar?

DESCRIPCIÓN

La elaboración de un producto final es una parte fundamental de toda secuencia didáctica (Misión). En esta instancia los/las estudiantes trabajarán en la elaboración del producto final orientados y guiados por su docente. Trabajarán con el fin de documentar y comunicar lo aprendido en relación al consumo de conocimiento, bienes culturales y tecnología y lo llamado brecha digital como expresión de desigualdades en relación a estas temáticas. Trabajarán para integrar, en el producto final, los conceptos trabajados a lo largo de la secuencia así como también propuestas para resolver la desigualdad en relación a ello.



RECURSOS A UTILIZAR

- Netbooks/Notebooks/Tablet y/o PC
- Material de clases anteriores
- Presentaciones (Canva)
- Actividades Pedagógicas (Cerebrity)
- Video (Kizoa)



INICIO

En este último momento se confeccionará el producto final que los/las estudiantes utilizarán para comunicar sus aprendizajes y reflexiones ocurridas a lo largo de la secuencia. A modo de introducción de esta última instancia, se comenta a las/los estudiantes que esta es la última etapa de esta Misión, y se recupera el mensaje inicial que recibieron de la Esfera al comenzar:



“La Esfera nos invita a investigar acerca del acceso al conocimiento y las tecnologías, nuestros hábitos de consumo (y el consumismo) y a pensar soluciones que nos permitan colaborar para que todas las personas del mundo tengan las mismas condiciones de vida.”

Luego de compartir este mensaje, el docente dispone de tres opciones de cierre:

1. Nivel Explorador

Los/las estudiantes realizarán un conjunto de actividades pedagógicas (ejercicios que puedan ser resueltos por sus compañeros/as) tendientes a consolidar lo aprendido en la secuencia y a debatir acerca de la problemática trabajada y las reflexiones de los/las estudiantes. Puede realizarse de manera digital o analógica y compartirse con otros/as estudiantes y miembros de la comunidad familiar y escolar.

Luego se les solicita organizar los materiales disponibles acordar los roles para trabajar. Es importante que a la hora de armar el póster integren la información acumulada a lo largo de la secuencia.

2. Nivel Ciudadano

Se propone a los alumnos y las alumnas realizar una un video en el que presenten la problemática del acceso desigual a la tecnología y su relación con la educación de calidad. Asimismo se los/las instará a cerrar el video con reflexiones personales y grupales sobre el tema que puedan ser compartidas con miembros de la comunidad escolar y sus compañeros/as.

Para la elaboración de la producción se podrán aprovechar varios elementos:

- Infografía elaborada en el momento 1
- Póster elaborado en el segundo momento
- Resumen trabajado en el 3 momento
- Recursos disponibles en internet y ofrecidos por la aplicación

3. Nivel Embajador

Los/las estudiantes sostendrán un debate a través de conferencias en el que puedan simular el intercambio de embajadores de la ONU, realizando propuestas de solución a diferentes problemáticas planteadas por diferentes organizaciones, comunidades y/o países en relación a la temática de la secuencia. Podrán presentar sus propuestas a través de presentaciones.

Para su planificación y construcción pueden aprovechar información obtenida en:

- Infografía, póster y resumen trabajados a lo largo de la secuencia
- Recursos provistos por la aplicación
- PDF sobre Acceso a la tecnología: la nueva desigualdad desde niños
- Recursos obtenidos de Internet

Sugerencias para docentes

Cualquiera sea el formato de producción final, se proponen ideas generales para iniciar el trabajo

Se sugiere la primera opción solo en caso de no disponer de conectividad.

Se recomienda retomar el texto de la invitación a la Misión para que sirva como filtro de la información al momento de seleccionarla para elaborar el producto final. Que integren en el producto final las metas de los ODS, con los datos históricos recuperados a partir de la indagación, con la historia de la propia escuela.

Se invita a las/los estudiantes a organizar el espacio de trabajo teniendo en cuenta:

- el tipo de producto
- sus características
- los ODS vinculados
- las reflexiones realizadas en momentos previos de la secuencia
- los roles que cada uno desempeñará en el trabajo en equipo
- la información de la infografía, el póster y el resumen elaborados a lo largo de la secuencia

DESARROLLO

Actividad: ¡A cerrar brechas digitales!

Según el proceso de producción que se elija, se le propone a las/los estudiantes:

Para la realización de las actividades

- Organizar la información disponible
- Hacer un diseño inicial
- Recopilar información esencial de la secuencia que se convertirá en material de las actividades
- Vincularlo de manera explícita con el/los ODS involucrados
- Documentar sus propias reflexiones (pueden retomarse las escritas en las tarjetas de salida)

Para la elaboración del video:

- Hacer un borrador inicial
- Redactar una lista de noticias, datos, e información a comunicar
- Buscar imágenes que acompañen la información
- Hacer una lista de reflexiones personales y grupales que puedan integrarse al producto
- Vincularlo de manera explícita con el/los ODS involucrados

Para el debate (y las presentaciones que lo acompañan):

- Recuperar de la información acumulada a lo largo de la secuencia aquella que es útil para su producción
- Seleccionar una problemática para presentar
- Buscar imágenes y otros recursos que acompañen las presentaciones
- Hacer una lista de reflexiones personales y grupales que puedan integrarse al producto
- Vincularlo de manera explícita con el/los ODS involucrados

Sugerencia para docentes

Dar feedback a través de preguntas que faciliten que los alumnos/as aprendan a resolver los problemas que se les presenten

Guiar las interacciones entre los estudiantes para minimizar la aparición de conflictos o colaborar con su solución



IMPORTANTE

Recordar que para utilizar estas aplicaciones debe generar una cuenta. que requiere registro. Si lo desea, puede crear varias cuentas para distribuir entre los grupos de trabajo o crear una cuenta de aula. De esa manera se evita que los/las estudiantes tengan que suministrar datos personales para el registro.

También se pueden utilizar aplicaciones de diseño offline instaladas en los dispositivos digitales que tengan disponibles los/las estudiantes para realizar la actividad.

Es aconsejable dedicar unos minutos a presentar y conversar sobre las aplicaciones con el fin de asegurar que los/las estudiantes están en condiciones de utilizarlas para la elaboración del producto final.

Se recomienda sugerir retomar los resúmenes, mapas conceptuales y presentaciones construidos a lo largo de la secuencia como fuente de información e inspiración.



Conceptos claves

- ODS 1 Fin de la pobreza
- ODS 4 Educación de Calidad
- ODS 10 Reducción de desigualdades

Las Licencias GPL GNU (21) para contenidos de libre distribución son formas de copyleft para ser usadas en un manual, libro de texto u otro documento que asegure que todo el mundo tiene la libertad de copiarlo y redistribuirlo, con o sin modificaciones, de modo comercial o no comercial. concepto

Ver:

- ¿Cómo buscar recursos que se puedan usar, compartir o modificar con Google (22)?
- ¿Cómo buscar imágenes que se puedan usar, compartir o modificar en Google (23)?
- ¿Cómo buscar contenidos con licencias Creative Commons utilizando Google (24)?

CIERRE

Se invita a las/los estudiantes compartir con el resto de la clase el producto elaborado.

• Actividades (nivel explorador):

En caso de no contar con conectividad se propone a las chicas y chicos presentar sus productos a la clase y compartir reflexiones y opiniones

• Video (nivel ciudadano):

Se propone armar una muestra digital en la plataforma de Ciudadanía Global y compartirla en las plataformas escolares y con las familias.

• Debate (nivel embajador):

Se les propone a las/los estudiantes realizar el debate compartiendo las presentaciones y discutiendo sobre su contenido.

Sugerencia para docentes

Se recomienda organizar la presentación de cada equipo y orientar a los/las estudiantes otorgando pasos para presentar el producto final.



IMPORTANTE

Puntualizar la necesidad de hacer explícita la relación entre el mensaje y los ODS involucrados y documentarla en la Bitácora de Misión.

Para concluir esta Misión y luego de realizar devoluciones sobre los trabajos se puede invitar a las/los estudiantes a descubrir el mensaje final de la Banda Global en la plataforma o en la guía del alumno.



“¡Felicitaciones, han terminado la Misión y ya pueden recibir su título de *Embajadores y embajadoras de la Esfera*!” Los invitamos a acompañarnos en futuras Misiones para contribuir con un mundo más justo, equitativo y sustentable sustentable.

Weblografía

1 - Plataforma de Ciudadanía Global.

Link al recurso: <http://www.ciudadaniaglobal.bue.edu.ar/>

2 - Galería de imágenes.

Link al recurso: <http://www.ciudadaniaglobal.com/resources/show/267>

3 - Web de la Organización de Naciones Unidas.

Link al recurso: <https://visit.un.org/sites/visit.un.org/files/Visitor%20Centre%20booklet-SP.pdf>

4 - Web Agenda 2030.

Link al recurso: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>

5 - Web Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Link al recurso: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/development-agenda/>

6 - Web Desarrollo Sostenible.

Link al recurso: <https://www.un.org/es/ga/president/65/issues/sustdev.shtml>

7 - Video “Introducción a los Objetivos de Desarrollo Sostenible”

<https://www.youtube.com/watch?v=MCKH5xk8X-g>

8 - Póster ODS.

Link al recurso: <http://www.ciudadaniaglobal.com/resources/show/268>

9 - Web de Canva.

Link al recurso: https://www.canva.com/es_419/

10 - Tutorial de Canva.

Link al recurso: <https://campusvirtualintec.buenosaires.gob.ar/course/view.php?id=1277>

11 - Mentimeter

<https://www.mentimeter.com>

12 - Web de Recursos Educativos Abiertos.

Link al recurso: <https://campusvirtualintec.buenosaires.gob.ar/course/view.php?id=130>

13 - Web de Licencias de software libre.

Link al recurso: <https://osl.ugr.es/2018/02/09/licencias-de-software-libre-licenciate-y-protege-tu-trabajo/>

14 - Tutorial sobre la búsqueda de recursos que se puedan usar, compartir o modificar con Google.

Link al recurso: <https://campusvirtualintec.buenosaires.gob.ar/course/view.php?id=411>

15 - Tutorial sobre la búsqueda de imágenes que se puedan usar, compartir o modificar en Google.

Link al recurso: <https://campusvirtualintec.buenosaires.gob.ar/course/view.php?id=436>

16 - Tutorial sobre contenidos con licencias Creative Commons utilizando Google.

Link al recurso: <https://campusvirtualintec.buenosaires.gob.ar/course/view.php?id=421>

17 - Cerebriti

<https://www.cerebriti.com/editar-juego/nuevo/>

18 - Padlet

<https://padlet.com/>

19 - ODS 1 Fin de la pobreza

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/poverty/>

20 - ODS 4 Educación de Calidad

<https://www.youtube.com/watch?v=Axrfh2cae7E>

21 - ODS 10

<https://www.youtube.com/watch?v=ojl69FKxqdE>

22 - Metas ODS 1

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/poverty/>

23 - Metas ODS 4

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>

24 - Metas ODS 10

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/inequality/>

25 - Puntos de vista

<https://www.youtube.com/watch?v=bwopmeeDc-4>

26 - Educación de buena calidad para todos

https://www.unicef.org/spanish/publications/files/quality_education_sp.pdf

27 - UNICEF derechos digital

https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/37139/1/S1420568_es.pdf

28 - Igualdad digital

https://www.unicef.org/spanish/sowc2017/index_101833.html

29 - Tecnología y desarrollo Igualdad digital

https://www.unicef.org/spanish/sowc2017/index_101833.html

30 - Niños en un mundo digital (leer introducción)

<https://www.unicef.org/media/48611/file>

31 - Igualdad digital

https://www.unicef.org/spanish/sowc2017/index_101833.html

32 - Qué es la producción y el consumo de bienes

<https://www.youtube.com/watch?v=pQReWsZnKdg>

33 - Definición de consumo

https://www.youtube.com/watch?v=rG_ef6hU0Dw

34 - RAE

<https://dle.rae.es/>

35 - Derechos de los consumidores gobierno caba

<https://www.buenosaires.gob.ar/defensaconsumidor/principales-derechos-de-los-consumidores>

36 - Prioridades digitales aprovechar lo bueno y limitar el daño (capítulo 5 del documento)

<https://www.unicef.org/media/48611/file>

37 - Efectos nocivos del consumo digital en los niños y adolescentes

<https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/Adverse-Effects-of-Television-Commercials.aspx>

38 - Google y unicef, preocupaciones sobre el uso de las tecnologías

<https://www.unicef.org/argentina/comunicados-prensa/google-y-unicef-revelan-datos-internet-segura>

39 - La brecha digital, oportunidades perdidas. Capítulo 2 documento de UNICEF.

<https://www.unicef.org/media/48611/file>

40 - Brecha digital causas y soluciones

<https://www.un.org/es/chronicle/article/el-papel-de-la-gobernanza-electronica-en-la-reduccion-de-la-brecha-digital>

41 - El nexo entre las tic y la pobreza

<https://www.un.org/es/chronicle/article/el-nexo-entre-las-tic-y-la-pobreza>

42 - Influencia de las tecnologías digitales

<https://www.un.org/es/un75/impact-digital-technologies>