

Módulo 2: Tecnología



Módulo 2: Tecnología

Introducción

La tecnología fue seleccionada como un de los temas de esta guía, ya que los jóvenes han mostrado un alto interés en este tema. Acompañados por alta tecnología en su vida cotidiana, los jóvenes sienten que necesitan saber más en la búsqueda del equilibrio y una identidad estable. Este módulo permite a los jóvenes explorar más profundamente el amplio tema de la tecnología, tratando de mantenerse imparciales en la selección de temas globales concretos conectados con la tecnología - en espera que se generen por los propios jóvenes. Sin embargo, hay un par de herramientas dentro de los módulos donde el enfoque específico se centra en algunos temas importantes, que brevemente presentaremos aquí.

Pasos para la producción de la tecnología

Teléfonos inteligentes, tabletas, reproductores de música, ordenadores, utilidades de cocina: estamos rodeados de e-cosas y casi no pensamos de dónde vienen. La etiqueta "Hecho en ..." ni siquiera comienza a contar toda la historia. Los recursos se extraen en una parte del planeta, procesados en otra, construidos en tercera, siguiendo el saber-cómo de la quinta y el diseño de la sexta, luego transportados, almacenados, vendidos, re-vendidos y así sucesivamente. Este camino está lleno de problemas globales problemáticos entre los cuales el uso de los recursos naturales, la contaminación ambiental (en la producción, el transporte, los residuos), la violación de los derechos humanos (incluido el trabajo infantil), el dinero sucio (el conocido caso de "minerales conflictivos" en Congo financiando a grupos paramilitares violentos), la asignación desigual de ganancias a lo largo de la cadena, por nombrar sólo algunos.

Acceso a la tecnología

Está muy claro que la tecnología hace la vida de las personas más fácil, pero ¿todos tienen acceso a ella? Según diferentes investigaciones, el saber - cómo tecnológico puede sacar a millones de la pobreza y proporcionar mejores condiciones de vida si está orientado más a lo social y menos a lo rentable. Esto también plantea la cuestión sobre el acceso a la tecnología como un derecho humano básico. ¿Cómo podemos asegurarnos de que todo el mundo se pueda beneficiar de la tecnología y no sólo algunos?

El uso de la tecnología

Los mismos jóvenes observan de que no utilizamos la tecnología (en particular la alta tecnología y el Internet) en todo su potencial, sino principalmente para el entretenimiento. Sin embargo, las soluciones tecnológicas pueden ser utilizadas en nuestras acciones para un mundo más justo, si tenemos la conciencia y el conocimiento para hacerlo. Algunas partes del módulo abordan específicamente esta cuestión.

El módulo consiste de 19 herramientas que facilitan el camino de los jóvenes hacia la ciudadanía global, siguiendo el enfoque de "6 pasos". Muchas de las herramientas pueden ser utilizadas para otros temas fuera de la tecnología. En un par de ocasiones el módulo ofrece el uso de soluciones tecnológicas (software libre y aplicaciones) que recomendamos que se sigan, ya que así podemos fortalecer también la capacidad de los jóvenes en el uso de la tecnología accesible para abordar temas sociales.

Objetivos del módulo

El objetivo principal del módulo es guiar a los participantes hacia un proceso de aprendizaje completo sobre el tema de la tecnología y su conexión con diversos temas globales.

Los objetivos específicos del módulo son:

- Desarrollar competencias horizontales de educación global de los jóvenes, como indicado a continuación, junto con fomentar algunas habilidades digitales;
- Profundizar la comprensión de los jóvenes en torno a los diferentes aspectos globales del tema de la tecnología;
- Equipar a los jóvenes con conocimientos, habilidades y la conciencia necesarios para actuar frente a cuestiones mundiales relacionadas con la tecnología.

Número de participantes

12-25 (idealmente)

Duración y tiempo requerido

La duración total del módulo es de 14 horas de 60 minutos (aproximadamente 18 horas escolares de 45 minutos).

El módulo debería estar hecho en al menos 9 reuniones. El desglose de tiempo que se proporciona a continuación, prevé que cada reunión tenga una duración de 1 a 2 horas. Este desglose es provisional y podría ser alterado. Hay dos herramientas que requieren el trabajo anterior y la preparación por parte de los participantes: Simulación de Líderes Globales y la investigación en línea y fuera de línea. Las tareas para estas herramientas deben darse a los participantes durante la reunión anterior.

Sugerencias para el programa de trabajo

N	Evento/ reunión	Paso	Nombre de la herramienta	Temporalización por herramienta	Temporalización por evento
1	Evento 1	Paso 1	¿Qué es ser un ciudadano global?	30 min	1 h, 45 min
		Paso 1	Rellénalo (Parte 1)	30 min	
		Paso 1	Personajes (Parte 1)	45 min	
2	Evento 2	Paso 1	En el colegio	45 min	1 h, 45 min
		Paso 2	¿Cómo nos afecta?	1 hora	
3	Evento 3	Paso 2	Pantomima	45 min	1 h, 45 min
		Paso 2	Explorar por medio del teatro	1 hora	
4	Evento 4	Paso 2	Simulación de líderes globales	1 hora	1 h
5	Evento 5	Paso 3	Ser crítico	1 hora	1 h
6	Evento 6	Paso 3	Investigación en línea y fuera de línea	45 min	1 h, 45 min
		Paso 3	Mapa mental virtual	1 hora	
7	Evento 7	Paso 4	Decisiones ascendentes	1 hora	1 h

8	Evento 8	Paso 4	Plan de nado	1 hora	2 h
		Paso 4	Si no está en video... (Parte 1)	1 hora	
9	Evento 9	Paso 5	Acción		2 h
		Paso 6	Si no está en video... (Parte 2)	10 min	
		Paso 6	Poner / Quitar	30 min	
		Paso 6	Choca esos cinco	20 min	
		Paso 6	Rellénalo (Parte 2)	30 min	
		Paso 6	Personajes (Parte 2)	30 min.	

Visión general de las herramientas y su relación con las competencias educativas globales

Marco de competencias de GlobalLab		Conciencia de sí mismo	Desarrollo personal	Mantener relaciones	Entender conexiones globales	Compromiso con la igualdad y los DD.HH.	Desafiando estereotipos	Respeto por el medio ambiente	Pensamiento crítico	Mantener la opinión independiente	Empatía	Solidaridad	Creatividad	Participación activa	Tomando acción
Herramientas del módulo															
Nombre	Pág.														
¿Qué es ser un ciudadano global?	57	X		X	X	X									
Rellénalo (Parte 1)	59	X	X												
Personajes (Parte 1)	62	X			X					X					
En el colegio	65	X		X	X										
¿Cómo nos afecta?	67		X	X	X	X			X	X					
Pantomima	69		X	X	X					X					
Explorar por medio del teatro	70		X	X	X	X	X				X	X			
Simulación de líderes globales	72		X	X	X				X	X		X			
Ser crítico	74			X					X	X					
Investigación en línea y fuera de línea	77			X					X	X					
Mapa mental virtual	78				X				X			X			
Decisiones ascendentes	80		X	X	X					X			X	X	X
Plan de nado	81			X						X			X	X	X
Si no está en video...(Parte 1)	83			X									X	X	X
Si no está en video...(Parte 2)	84	X	X												
Poner / Quitar	85	X	X												
Choca esos cinco	87	X	X												
Rellénalo (Parte 2)	89	X	X												
Personajes (Parte 2)	90	X			X					X					