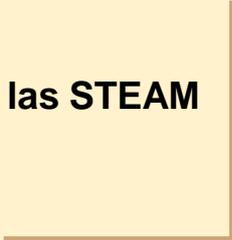




# STEAM para qué? STEAM para quién?

**Hacia una educación crítica y para la justicia global desde las STEAM**



Quique Vergara Gasulla  
@quiquevergara

Go to [www.menti.com](http://www.menti.com) and use the code 26 64 87

¿Que aspectos valorarías para definir  
una tecnología como justa?

# Technology justice

"Un mundo en el que todos tienen acceso a tecnologías que son esenciales para la vida, y la innovación tecnológica se centra en resolver los grandes desafíos que el mundo enfrenta hoy en día:

Poner fin a las desigualdades y proporcionar un futuro sostenible para todos ".

**PRACTICAL ACTION**  
Technology challenging poverty



Todas las personas pueden acceder a la tecnología que necesitan para su bienestar sin comprometer el medio ambiente ni dañar a otras personas.

La investigación tecnológica y los esfuerzos de innovación se centran en satisfacer las necesidades básicas de la humanidad, aumentar el bienestar y proteger el planeta.

La tecnología se utiliza de una manera que no daña a otros, a las generaciones futuras ni al planeta.

**Technology name:**

**Need or want?** *(need scores highest)*

**Access:** Affordable to people who need to use it *(low cost scores highest)*  
Skills and knowledge needed to use it *(technologies that give opportunity for learning new skills and knowledge score higher)*

**Quality of life:** Life better or worse for its users? *(better scores highest)*  
Life better or worse for people living elsewhere in the world? *(better scores highest)*

**Environmental impact:** Now  Future   
*(no harm scores highest)*

**Overall Technology Justice rating**

¿Necesidad?

Acceso.

Calidad de vida

Impacto ambiental.

# STEAM para que? Para quien?



Para reproducir el modelo productivo y de relaciones actual?  
Para transformar y mejorar las condiciones de vida y acercarnos a la Justicia Global?

**FOMENTAMOS STEAM  
EN LAS ESCUELAS**

# Educación para el desarrollo (EPD)



UNICEF 2001, Proceso que “fomenta el desarrollo, en niñas y jóvenes, de actitudes y valores como la solidaridad de ámbito mundial, la paz, la tolerancia, la justicia social y la conciencia respecto a cuestiones ambientales y que dota de conocimientos y aptitudes que permiten promover estos valores y generar cambios, a nivel personal como en la comunidad donde vive a escala local y global”.

# Educación para la justicia global

- Proceso
- Diferentes dimensiones
- Aprendizajes significativos
- Metodologías participativas
- Valores (solidaridad, justicia, equidad, ...)
- Reflexión sobre las alternativas (transformación).

ENFOQUE POR COMPETENCIAS STEAM	PUNTOS EN COMÚN	EDUCACIÓN CRÍTICA Y TRANSFORMADORA
FINALIDAD EDUCATIVA	<b>Educa a las personas para ser autónomas, críticas y activas</b>	FINALIDAD EDUCATIVA
RELACIÓN EDUCATIVA	<b>Se tiende a la horizontalidad (diálogo y obertura)</b>	RELACIÓN EDUCATIVA
APRENDIZAJE	<b>Se promueve un aprendizaje profundo (comprensión y transformación del mundo)</b>	APRENDIZAJE
EVALUACIÓN	<b>La evaluación es el motor del aprendizaje</b>	EVALUACIÓN

FUENTE: Competències per transformar el món.

EJES TEMÁTICOS

## Contenidos de aprendizaje de la EPD en el ámbito escolar

G

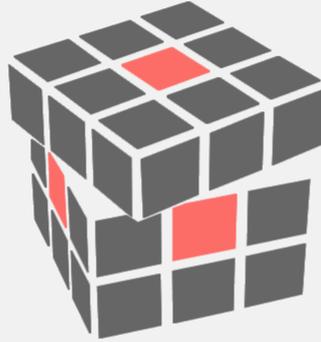
GÉNERO

P

CULTURA DE PAZ

D

DERECHOS HUMANOS, CIUDADANÍA Y GOBERNANZA



E

SOSTENIBILIDAD ECONÓMICA Y SOCIAL

M

MEDIO AMBIENTE

I

INTERCULTURALIDAD

*Selecciona un eje temático para ver todas las orientaciones pedagógicas relacionadas*





CENTRE UNESCO DE CATALUNYA  
**UNESCOCAT**

Organització de les Nacions  
Unides per a l'Educació,  
la Ciència i la Cultura



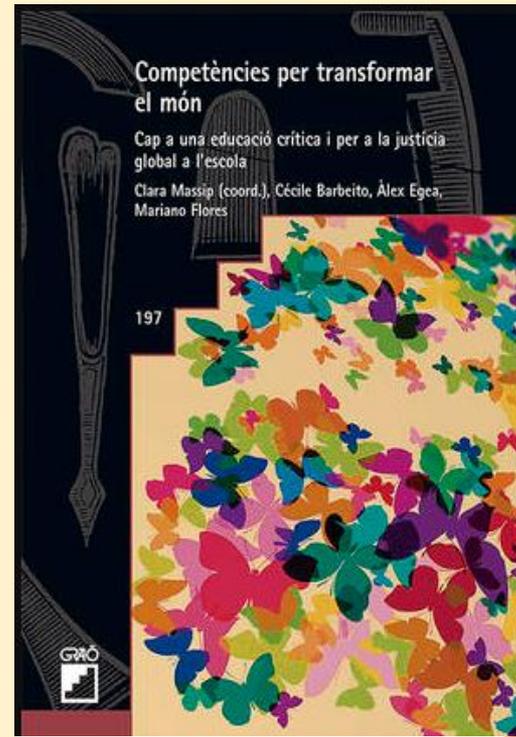
Objectiu de  
Desenvolupament  
Sostenible

Educació per als

Objectius de

Desenvolupament Sostenible

Objectius d'aprenentatge

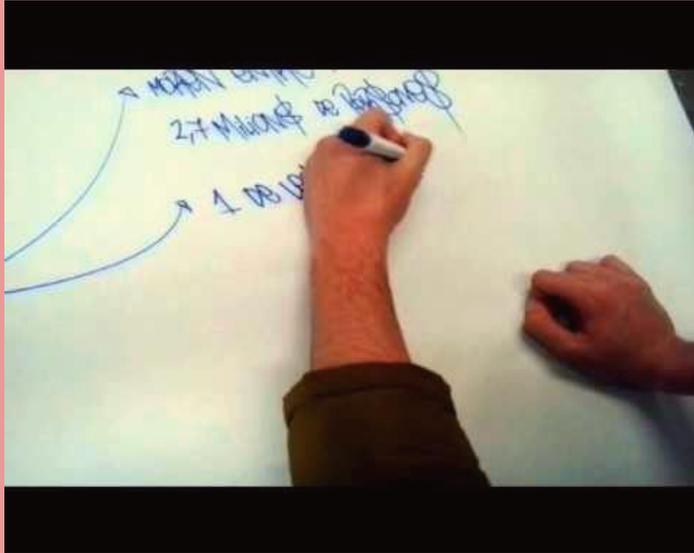


**PRACTICAL ACTION**

Technology challenging poverty



# Vacunas



# #aixòtétela

Creu un lloc WIX

## Això té tela

Una Webquest per conèixer millor el negoci de la roba i actuar de manera més conscient. Adequada a segon cicle de Secundària i Batxillerat

INTRODUCCIÓ    PROCÉS    Més pàgines

### La roba, què hi ha darrera ...

ACTIVITATS    AVALUACIÓ    CONCLUSIONS

La roba ens acompanya des de que naixem i cada dia. És un dels primers objectes sobre el qual fem prenem decisions del consum quan som joves. La portem a sobre i ens ajuda a configurar la nostra identitat.

Quantes vegades pensem en qui l'ha fet? en quines condicions laborals? Produïx residus? Quin impacte ambiental hi ha darrera la producció de roba?

PRIMERA EDICIÓ  
Finalista  
PREMIS WEBQUESTCAT

Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GRATIS >>

<http://everga89.wix.com/wqaixotetela>

# #conflictminerals.

You have gone full screen. [Exit full screen \(F11\)](#)

## TU DIVERSIÓN ES TU DECISIÓN

by ThinkTwice

category: **Technology**

**“5,000,000 de muertos en el Congo por la extracción del Coltan. Small changes can make big differences #thinktwice**

<http://thndr.it/TTDH09>”



ThinkTwice

EMBED  
<>

REGISTRADOS

**120 of 500**

24% de apoyo

ALCANCE SOCIAL

**52,106**

Personas

TIEMPO RESTANTE

**Completo**

Finaliza jun 06, 4:00 PM CEST

# MATERIALS BÀSICS D'UN MÒBIL

MAGDA BOTER  
MARIA CANO

THE CHEMISTRY IN MY PHONE

91  
**Pa**  
Plastic

Funció: carcassa, el 54% del mòbil.



## LLEGENDA



Material contaminant:  
Contamina en el seu procés d'extracció i el de reciclatge.



Obtenció de la República del Congo:  
País en guerra molt explotat.



Material tòxic:  
Per els humans o pel media ambient.



Mineral de Sang:  
Mineral obtingut en una zona en guerra.



Explotació civil:  
Injustícia en el salari i horaris d'un treballador.



No es que exista un mundo desarrollado y un mundo subdesarrollado.

Tenemos un solo mundo mal desarrollado.

Pere Casaldàliga

# muchas gracias

Quique Vergara Gasulla



@quiquevergara

[quiquevergara@hotmail.com](mailto:quiquevergara@hotmail.com)