

Self-SDG

Guía Metodológica para el Profesorado



Queremos comenzar agradeciéndote el compromiso de acompañar a tu alumnado durante el uso de la aplicación Self-SDG. Esperamos que sea una experiencia enriquecedora y beneficiosa para todos.

Self-SDG es una aplicación desarrollada durante dos años en el marco del programa ERASMUS+ de la Unión Europea y presentada bajo el KA220-SCH Asociaciones cooperativas en educación escolar con referencia de proyecto *Self-SDG: Aplicación móvil para la autoevaluación y mejora del nivel de compromiso con los ODS 2023-1-ES01-KA220-SCH-000156653*.

Su objetivo principal es impulsar el progreso colectivo hacia un mundo sostenible, permitiendo a los jóvenes autoevaluarse y fortalecer su compromiso con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Self-SDG explora métodos innovadores de educación y participación, empoderando a los ciudadanos para abordar activamente los desafíos sociales y ambientales.

Índice

0. Introducción	3
1. Fase 01: Preparación	4
1.1. Concreción de la fecha, duración y lugar de la práctica	4
1.2. Recopilación de autorizaciones	4
1.3. Instalación de la aplicación	4
2. Fase 02. Puesta en marcha	5
2.1. Presentación de la app al alumnado	5
2.2. Configuración de usuario y registro del alumnado	5
2.3. Descripción de los ODS y cuestionarios	5
3. Fase 03: ¿Nos retamos?	6
3.1. Medimos nuestro grado de compromiso	6
3.2. Lanzamos el reto y ¡a jugar!	9
3.3. Reflexionamos lo aprendido	11
4. Valoración de la experiencia de uso	12

0. Introducción

Los docentes pueden utilizar la aplicación **Self-SDG** independientemente de los requisitos de su asignatura, ya que ofrece una oportunidad diversa y de fácil uso para introducir a los jóvenes de manera activa e independiente en los **17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)**.

La aplicación permite a los usuarios superar desafíos en distintos niveles, lo que responde a las diversas necesidades e intereses de aprendizaje del alumnado y, por tanto, fomenta la inclusión y el apoyo individualizado.

El uso de la aplicación **Self-SDG** no solo promueve el conocimiento sobre temas de sostenibilidad, sino también habilidades importantes para el mundo digital, como la capacidad de resolución de problemas, el trabajo autónomo y la alfabetización en medios digitales.

La integración de herramientas digitales hace que las clases sean más variadas y motivadoras, lo cual resulta especialmente atractivo para los jóvenes, ya que la aplicación se adapta a sus hábitos de uso de los medios.

Los docentes pueden utilizar la aplicación en clase de diversas maneras:

- **Aprendizaje orientado a proyectos:** la aplicación puede emplearse como herramienta para el descubrimiento y la exploración autónoma de temas de sostenibilidad, permitiendo al alumnado desarrollar competencias creativas, es decir, la capacidad de contribuir activamente y de manera independiente a un futuro sostenible.
- **Uso interdisciplinar:** dado que los ODS abarcan múltiples áreas temáticas, la aplicación puede utilizarse de forma transversal para establecer conexiones entre distintos contenidos y, así, promover una comprensión holística.
- **Apoyo individualizado:** gracias a los distintos niveles de dificultad de los desafíos, el profesorado puede utilizar la aplicación de forma específica para atender al alumnado con distintos niveles de desempeño.
- **Reflexión:** los docentes no deberían asignar la aplicación simplemente como una tarea digital, sino usarla como herramienta para reflexionar sobre las experiencias del alumnado y facilitar la transferencia de conocimientos a la vida cotidiana.
- **Aprendizaje colaborativo:** la aplicación también puede utilizarse en actividades grupales o de clase para fortalecer las habilidades sociales y el trabajo en equipo.

1. Fase 01: Preparación

1.1. Concreción de la fecha, duración y lugar de la práctica

En primer lugar, se debe fijar una fecha y un lugar específicos para utilizar la aplicación con el alumnado. La práctica tiene una duración de dos horas. En caso de que solo se pueda hacer una sesión de una hora, se podría continuar en una segunda sesión, aunque hay que tener en cuenta que la aplicación no guarda los datos entre una sesión y otra. El grupo objetivo es de estudiantes de entre 11 y 16 años, aunque el alumnado de cualquier edad también puede disfrutar de la experiencia.

1.2. Recopilación de autorizaciones

Los tutores legales del alumnado menor de edad deben conocer los detalles de la práctica, por esta razón, deben estar informados de la realización de la misma.

1.3. Instalación de la aplicación

Tanto el profesorado como el alumnado pueden descargar la aplicación móvil Self-SDG de *Google Play* o *App Store*. Una vez instalada y al abrir la aplicación móvil Self-SDG, se podrán ver las tres páginas introductorias que describen brevemente los objetivos de la aplicación y ofrecen una visión general de sus funciones. Mediante el selector de idiomas, puedes elegir el idioma preferido desde el principio. Puedes consultar el [Manual de Usuario](#) para más información.



2. Fase 02. Puesta en marcha

2.1. Presentación de la app al alumnado

Se recomienda presentar la información de manera clara y comprensible, permitiendo que el alumnado formule preguntas en caso de necesitar aclaraciones. El uso de apoyos visuales u otros recursos, como la página web de la aplicación (<https://selfsdg.eu/>) o imágenes del [Manual de Usuario](#), puede contribuir a una mejor comprensión del procedimiento del juego.

2.2. Configuración de usuario y registro del alumnado

Si el usuario opta por la cuenta de profesor, se le pedirá que introduzca una dirección de correo electrónico válida. Si el usuario es estudiante este paso no es necesario. Independientemente del tipo de usuario seleccionado, se puede acceder al Self-SDG sin una cuenta de usuario aunque tendrá un acceso limitado a la aplicación Self-SDG (no podrá unirse a grupos, participar en desafíos, responder a cuestionarios ni realizar un seguimiento de su progreso).

Para registrarse, el alumnado debe introducir un nombre de usuario y un apodo que deben ser diferentes. El nombre de usuario se utilizará para iniciar sesión en la aplicación, mientras que el apodo se mostrará dentro de la aplicación (perfil y grupos). A continuación, el alumnado podrá elegir un avatar para su perfil.

La página de inicio de un usuario estándar difiere de la de un usuario no autenticado, ya que proporciona detalles más específicos relacionados con la actividad del usuario en la aplicación. Se puede hacer clic en las flechas izquierda-derecha para navegar por los 17 ODS. Desde la página de inicio, el usuario puede unirse a un grupo (si es un estudiante) o crear un grupo (si es un profesor).

2.3. Descripción de los ODS y cuestionarios

Para acceder a esta sección se debe hacer clic en el ODS correspondiente en la rueda de la página de inicio. En esta pantalla se puede obtener información detallada sobre el ODS seleccionado y realizar un cuestionario de autoevaluación para determinar el nivel de compromiso con este ODS. **Solo es posible acceder a los desafíos tras haber completado la autoevaluación inicial.**

Nota: Si no se contesta el conjunto completo de las 5 preguntas, las respuestas no se guardarán y se tendrá que volver a realizar el cuestionario de autoevaluación desde el principio.

Se puede acceder al cuestionario de autoevaluación de tres maneras:

1. **Desde la página de inicio:** navegando por los 17 ODS y pulsando en el ODS que desee. Podrá leer la descripción del ODS y, a continuación, responder al cuestionario.
2. **Desde la página *Desafíos*:** haciendo clic en un ODS. Si aún no ha completado el cuestionario, se le pedirá que lo haga primero. Pulsando el botón *Ir a la página del ODS*, podrá leer la descripción proporcionada y, a continuación, acceder al cuestionario.

3. Desde la página Perfil: pinchando en el botón *Ver estado de los ODS*, en la sección *No iniciado*, seleccionando uno de los ODS. Los siguientes pasos son idénticos a los descritos anteriormente.

Una vez **completado un desafío**, se podrá marcar como *Hecho* en la aplicación Self-SDG para registrar su progreso y ganar nuevos puntos. Una vez finalizados todos los desafíos propuestos para un ODS específico, el reto se marcará en la página *Desafíos* con un check verde.

3. Fase 03: ¿Nos retamos?

3.1. Medimos nuestro grado de compromiso

Para medir el grado de compromiso del alumnado con el ODS que vaya a trabajarse, el profesorado podrá utilizar el inicio de la unidad didáctica, concretamente, la sesión dedicada a evaluación de conocimientos previos para la realización del cuestionario de autoevaluación del ODS seleccionado.

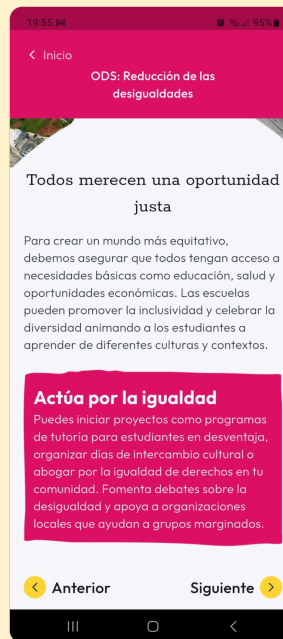
Veamos un ejemplo:

En la Unidad Didáctica X de 3º de ESO A de la materia Lengua castellana y Literatura (sustitúyase por cualquier materia del currículum), se va a trabajar el *ODS 10, Reducción de las desigualdades*.

El profesorado comenzará la primera sesión de la misma partiendo de un vídeo, una noticia, una canción para contextualizar el tema, y a continuación, tras el debate inicial, propondrá la realización del cuestionario de autoevaluación para medir el grado de compromiso del alumnado con la desigualdad social (ODS 10). Para ello, se les pedirá que accedan a la pantalla inicial de la aplicación y seleccionen el ODS 10 de la rueda.



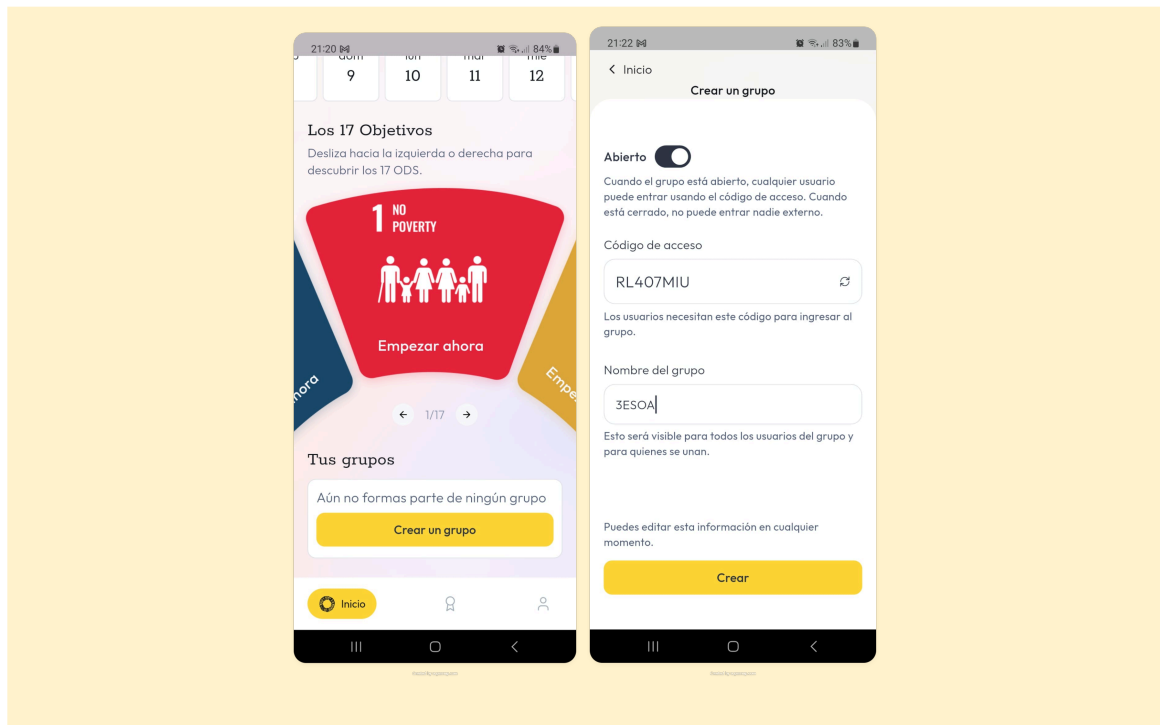
A continuación, se deben leer las 3 pantallas de inicio de este ODS para poder acceder al cuestionario.



Una vez que todo el alumnado haya realizado el cuestionario, el profesorado valorará, atendiendo a la diversidad de las respuestas, el punto de compromiso social en el que se encuentra el grupo en el ODS indicado y propondrá el reto al que toda la clase se enfrentará.

Es el momento de crear el grupo de la clase, para lo cual solo se debe hacer clic en el botón *Crear un grupo* en la parte inferior de la página de inicio o hacer clic en el icono + situado en la esquina superior derecha. A continuación, seguir estos sencillos pasos:

- Rellenar el campo con el nombre del grupo.
- Se generará automáticamente un código de acceso. Si la secuencia de letras/números forma una palabra inapropiada, se puede volver a generar un nuevo código de acceso haciendo clic en el icono *Actualizar*.
- Hacer clic en *Crear* para guardar su grupo. Tenga en cuenta que puede editar el nombre del grupo en cualquier momento.
- Copiar el código de acceso que se muestra después de finalizar la creación del grupo y compartirlo con el alumnado.



3.2. Lanzamos el reto y ¡a jugar!

Partiendo del nivel de compromiso del grupo clase, el profesorado habrá seleccionado de entre los desafíos que propone la aplicación, aquel que mejor se adapte a la situación de partida del grupo.



Se continuará lanzando el reto *Explora una nueva cultura.*



Se organizarán grupos de 3–4 alumnos y alumnas a los que se les entrega **una tarjeta con el nombre de una cultura y una batería de preguntas sobre desigualdad**. Sirvan como ejemplo las siguientes culturas:

- Sami (Escandinavia)
- Quechua (Andes)
- Rumanía/gitanos europeos
- Bereberes (Marruecos - Argelia)
- Mapuche (Chile - Argentina)
- Minorías indígenas amazónicas

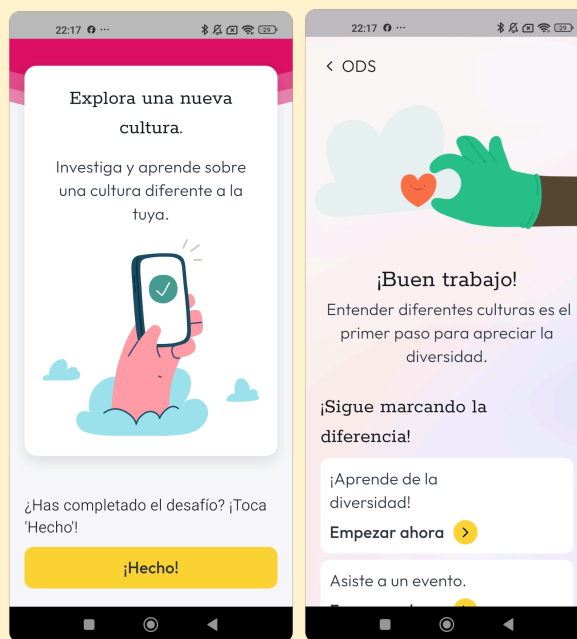
Se proponen algunas **preguntas guías** que pueden servir de ejemplo:

- ¿Qué tipo de desigualdad afecta especialmente a este pueblo?
- ¿Cómo influye el idioma, la educación o la pobreza en esa desigualdad?
- ¿Qué prejuicios o estereotipos sufre esta cultura?
- ¿Cómo afecta el cambio climático o la globalización a su forma de vida?

Los grupos buscan información en sus móviles o tabletas y preparan una pequeña presentación para exponer ante el grupo las conclusiones a las que ha llegado:

- Cultura investigada
- Desigualdad identificada
- Acción propuesta
- Relación con el ODS 10

Una vez oídas todas las exposiciones, se les pide a los grupos que marquen *Hecho en su aplicación*.



3.3. Reflexionamos lo aprendido

El objetivo de este debate es favorecer la reflexión crítica del alumnado sobre los retos vinculados a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y promover una mayor implicación personal y colectiva en su cumplimiento.

Posible guión para el debate tras la utilización de la aplicación Self-SDG:

1. Introducción al debate

- ¿Qué os ha parecido la experiencia de utilizar la aplicación?
- ¿Qué habéis aprendido sobre los ODS a través del juego?
- ¿Hubo algo que os sorprendiera o que no conocierais antes?

2. Conexión con la realidad cotidiana

- ¿Creéis que los ODS están presentes en vuestro día a día o en vuestro entorno cercano (escuela, barrio, familia)?
- ¿Qué ejemplos concretos podríais identificar en los que se esté contribuyendo o no al cumplimiento de alguno de los ODS?
- ¿Qué papel pensáis que tienen las personas jóvenes en la consecución de estos objetivos?

3. Análisis de los retos del juego

- ¿Qué tipo de retos os resultaron más interesantes o motivadores?
- ¿Hubo alguno que os pareciera especialmente difícil o poco realista?
- ¿Qué mejoraríais del contenido o la dinámica del juego para hacerlo más útil o cercano a vuestra realidad?

4. Compromiso y acción

- Después de la experiencia, ¿os sentís más conscientes de la importancia de los ODS?
- ¿Qué acciones concretas podríais llevar a cabo, individual o colectivamente, para contribuir a alguno de ellos?
- Si tuvierais que elegir un ODS prioritario para vuestro centro o comunidad, ¿cuál sería y por qué?

5. Cierre y reflexión final

- ¿Cómo podría nuestro centro educativo apoyar mejor la implicación del alumnado con los ODS?
- ¿Qué os gustaría que cambiara en vuestro entorno para avanzar hacia un futuro más sostenible?

Como cierre y reflexión final se puede reflexionar en torno a estas preguntas:

- ¿Qué acción pequeña puede hacer un joven para ayudar a reducir ese tipo de desigualdad?
- ¿Qué acciones realistas pueden reducir desigualdades desde nuestro entorno?
- ¿Cómo cambia nuestra percepción cuando conocemos la realidad de otras culturas?

Es el momento de **animarlos a seguir trabajando** en torno a este tema mostrándoles todos los **desafíos de la aplicación** a los que pueden enfrentarse.



4. Valoración de la experiencia de uso

Agradeceríamos que nos hicieras llegar comentarios, observaciones o sugerencias adicionales sobre la práctica de la app Self-SDG a través del formulario cuyo enlace se muestra a continuación. Tu opinión es fundamental para ayudarnos a mejorar la aplicación y su implementación en el aula.

[Enlace al formulario de valoración](#)

Descargo de responsabilidad:

El proyecto «SelfSDG» 2023-1-ES01-KA220-SCH-000156653 está cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea. El contenido de esta publicación es responsabilidad exclusiva del consorcio de entidades creado para el desarrollo de este proyecto; ni la Comisión Europea ni el Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE) se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información aquí contenida.

