


ALUMNO – CIUDADANO - ODS
Gestión de Proyectos Sostenibles



Abril 2021

Esta experiencia va más allá de un análisis detallado y crítico de los ODS en la universidad, ya que lleva 10 años evolucionando desde el momento en que tan solo eran los 8 Objetivos del Milenio y la experiencia continúa hasta los actuales ODS. Experiencia desde las carreras de Arquitectura, Diseño Gráfico y Publicidad en la cátedra GPU  Gestión de Política Urbana, de la Universidad de Belgrano, Argentina. Cada año surgen alrededor de 10 proyectos sostenibles de responsabilidad social universitaria por parte de los alumnos, que llegan a poner en práctica tanto dentro de la universidad como fuera de ella, en tiempos de presencialidad e incluso durante el 2020 en virtualidad. La experiencia nos demuestra la tangible viabilidad de poder poner en práctica proyectos innovadores con base en ODS, nacidos de alumnos, guiados por los profesores de la cátedra, capaces de lograr una transversalidad de disciplinas involucrando diferentes actores de la sociedad (ONG's, instituciones, organismos del estado, empresas, incluso otras universidades, etc.).

Se llega a la fibra dormida de responsabilidad social de los alumnos, promoviendo su sentido de alumnos-ciudadanos del mundo involucrados y por sobre todo entusiasmadamente pro-activos. La experiencia constituye una innovadora revalorización de la RSU Responsabilidad Social Universitaria y puesta en valor de la 3er misión de la universidad o función sustantiva de Extensión Universitaria.

Es por ello que desde la Cátedra de GPU 


creemos que la consolidación a través de transferencia de buenas prácticas y proyectos, coopección, cooperación y el diálogo en pos de generar REDES es viable y sobre todo indispensable en el contexto mundial actual.


Tenemos para este año un plan de cooperación.





Soy Paula D'Orsi, Arquitecta, Mst. en City Management y Mst. en Preservación de Patrimonio, actualmente doctoranda en Educación Universitaria- y como titular de la Cátedra, les voy a contar **CÓMO SE PUEDE con "TODOS" hacer "TODO" x los ODS en la UNIVERSIDAD.**

CONTEXTUALIZACION

La experiencia que narro se lleva a cabo desde la Cátedra de Gestión de Política Urbana  GPU, que se dicta en las carreras de Arquitectura, Diseño Gráfico y Publicidad de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Belgrano, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

Si bien el nombre de la Cátedra es Gestión de Política Urbana  GPU, su denominación hace referencia a lo urbano como marco de referencia de los proyectos por ser desarrollados principalmente en las ciudades (aunque no es excluyente).

GPU  convoca a alumnos de las tres carreras desde una multidisciplinariedad y transversalidad base que potencia sinergia para la construcción de conocimientos. Cada año se pone en práctica un programa flexible, permitiéndonos modificar orden de clases y el surgimiento de nuevas, acorde a avances y necesidades del grupo y sus proyectos. Contamos con un contrato pedagógico profesores-alumnos bidireccional, enmarcando acciones para proyectos sostenibles. Acciones que en los tiempos de presencialidad pre 2020 se llevaban a la práctica dentro de la universidad y en la ciudad. Desde el año 2000 ya trabajamos asincrónicamente a través de herramientas colaborativas digitales (drive, mail, classroom, Instagram, etc.) sumando así más tiempo de guía a los alumnos. Durante el año 2020 y el corriente 2021 en virtualidad, dichas acciones se llevaron a cabo en forma sincrónica digitales colaborativa como Moodle, sin abandonar las anteriores. En Argentina las universidades se encuentran en modelo virtual desde Marzo 2020 hasta el momento, sin conocer fecha de regreso a presencialidad (aunque de todas formas en la Cátedra de  GPU utilizaremos un modelo BLEND para maximizar dinámicas ganadas).

OBJETIVO, HABILIDADES, METODOLOGIA Y MAS...

El Programa de la Cátedra, que se desarrolla netamente con metodologías PBL Problem Based Learning y similares, es presentado el primer día de clase por un alumno de año anterior, el foco a trabajar surge a partir de inquietudes y percepciones acerca de problemáticas locales QUE los alumnos identifican, en sus medios donde viven, estudian y/o trabajan. A través de guía, coaching y disparadores los alumnos salen en busca de aquello que los intriga, preocupa o inquieta y que tienen algún interés en poder generar su aporte, desde su rol de alumnos. Es en este momento en que

invitamos a la clase a una Organización Internacional, sede en Argentina, avocada a difundir los ODS entre jóvenes, para que den a conocer ODS, desde una propuesta de gamification. Nos sigue sorprendiendo que el 90% de los alumnos, NO tengan conocimientos previos acerca de ODS.

Así los alumnos comienzan a GESTIONAR proyectos sobre problemáticas variadas, y los identifican con los ODS. Determinan el de mayor incidencia directa para luego construir "la pirámide de influencias a ODS", en estas gráficas cada grupo visualiza su toma de conciencia sistémica y universal comprendiendo sus potenciales aportes y responsabilidad en y para la sociedad.



Posteriormente comienza el **camino sinusoide** del proceso personal en grupos de gestión, donde indagan, investigan, relevan, buscan referentes nacionales e internacionales y accionan buscando capitalizar esfuerzos de otras prácticas. Inician aquí las relaciones con otros actores sociales, otras facultades y disciplinas, otros profesores, universidades –nacionales e internacionales-, ONG’s, empresas, comunas, intendencias o alcaldías, familiares, sus escuelas, etc. (apelan a su red natural de contactos y la hacen crecer). Es el momento en el que comienza el despertar y darse cuenta del privilegio de ser alumno universitario y de SU rol en la sociedad SIN aún ser profesionales, los hacemos posicionar en la pirámide de Maslow sorprendiéndose con el escaso porcentaje del 7% de población mundial universitaria. Se empoderan y desde esa posición los guiamos con herramientas de participación ciudadana, resiliencia, mecanismos de gestión y de participación, manejo de información (de gobierno abierto), y otras, incentivándolos a auto gestionarse. Todas las clases son diferentes desde flipped class, gamification, teatralizaciones, role play, etc.



Por otro lado y cumpliendo con los requisitos académicos llevamos a cabo a manera de examen parcial, lo que nosotros llamamos VERIFICA PERSONAL de habilidades y conocimientos (término tomado de la educación italiana), las preguntas son redactadas por los mismos alumnos con anterioridad y el día de la VERIFICA los sorprendemos con un role play profesor-alumno.

Son momentos que siguen rememorando nos han dicho pasados los años. En la didáctica virtual del año 2020 realizamos un modelo similar random de asignación del proyecto de otro compañero.

Regresando a los proyectos, tras realizar la prueba piloto constatando la sostenibilidad del proyecto, se lo lleva a la realidad, contando ya con mecanismos de monitoreo para poder ser heredados a alumnos del año siguiente de la Cátedra de GPU. Cada proyecto es difundido desde sus gestiones y a su vez en espacios como la Feria Anual de Productos Académicos de la UB o la RADIO de la Universidad.




Finalmente los alumnos corolan la cursada de la Cátedra organizando, un seminario en épocas de presencialidad y un WEBINAR en el año 2020 (invitación 3d <https://mtvrs.io/PastAlertUrutu>).

Convocan a TODOS los actores parte de sus proyectos, la comunidad educativa, escuelas de sus infancias, familias, etc. a fin de concientizar.



De esta forma se difunden los ODS más

allá de la comunidad educativa. Los medios de manifestar y exponer los proyectos son absolutamente heterodoxos y libres, cada proyecto cuenta con **INSTAGRAM** ([@gpu_proyectos_ods_ub](https://www.instagram.com/gpu_proyectos_ods_ub)) y son de carácter particular. Proponemos intercambiar estas prácticas para crecer con los alumnos-ciudadanos desde la Cátedra de Gestión  GPU.



PROYECTOS y más PROYECTOS

virtuales

- REINSENCION EN ESCUELA DE 10 NIÑOS con CHIPS MOVISTAR
- Distanciamiento social Reinsención social
- OPCIONES DE ALIMENTOS SALUDABLES – CELIAQUIA – LACTOSA
- CONCIENTIZACIÓN ESTERILIZACION DE MASCOTAS
- UN ABRAZO TRANScendental
- CONCIENTIZACIÓN UTILIZACION DE AGUA
- MUJERES CON DERECHO – AUTOEMPREDIMIENTOS (VIOLENCIA DE GÉNERO)
- RECICLAJE DE PAPEL Y REUTILIZACION
- COMPOSTERA EN BARRIO PRIVADO
- RECICLAJE EN CASA (BARRIO PRIVADO)

presenciales

- EFICIENCIA ENERGETICA
- ESPACIO VERDE O SECTORES PARA ESPARCIMIENTO ENTRE CLASES
- RECOLECCION COLILLAS CIGARRILLOS (SEGUNDA ETAPA DE PROYECTO 2018 REUTILIZACION)
- RE-PILAS (RECOLECCION DE PILAS)
- MUEBLES ECOLOGICOS (POR EJEMPLO PARA UBICAR LAS TABLET COMPUTADORAS ETC BAJO LAS PANTALLAS EN CADA AULA)
- 1er REVISTA DIGITAL DE LOS ALUMNOS DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA DE TODAS LAS CARRERAS BADA.ARQ (INSTAGRAM)
- CUADERNOS DE LA UNIVERSIDAD
- DONACION SANGRE FUNDACION GARRAHAN

OBJETIVOS

- Comprender y aplicar procesos de gestión de proyectos participativos, de responsabilidad social, conociendo la agenda local y mundial.
- Difundan ODS, y conceptos como huella ecológica, impacto acciones humanas, revalorización del patrimonio tangible e intangible, etc.

Habilidades

- Manejo, selección de información.
- Salir de zona de confort.
- Gestionar instancias de proyecto de responsabilidad social,
- Identificar y aliar actores locales públicos y privados.
- Fortalecer trabajo en equipo coordinadamente.
- Comunicar fuera del ámbito universitario, a distintos actores.
- Toma de conciencia del rol en la sociedad como alumnos-ciudadanos.

