

educando

haceremos

societas

Corporación



Educando Hacemos Sociedad

# nosotros

Somos un equipo de talento “**STEAM + H**” (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Artes, Matemáticas y Humanidades) que **Crea**, **Co-crea** y **Recrea** soluciones y estrategias innovadoras para el Desarrollo Sostenible a partir de la impronta de nuestros clientes, convirtiéndonos en sus aliados Estratégicos.

# Visión

La Corporación Educando Hacemos Sociedad será reconocida por las soluciones y estrategias educativas innovadoras y disruptivas que contribuyen al desarrollo humano, social y sostenible en múltiples sectores y/o ámbitos a nivel local, nacional e internacional.

# misión

La Corporación Educando Hacemos Sociedad tiene como misión la creación, implementación, monitoreo, acompañamiento, investigación y evaluación de impacto de soluciones y estrategias educativas innovadoras y disruptivas para múltiples sectores y/o ámbitos.

# p olíticas y valores

- Estructuración, gestión y dirección de proyectos de desarrollo social y humano para entidades nacionales e internacionales del sector público y/o privado.
- Desarrollo de servicios asociados con la producción de instrumentos pedagógicos pertinentes y efectivos, conforme a las características y uso reflexivo de las TIC.
- Desarrollo de planes programas y proyectos conforme a su misión, visión, enfoque de servicio y proyección social.
- Participación en convocatorias del estado y sus estamentos.
- Establecimiento de alianzas y convenios con otras entidades de su misma índole y/o de intereses comunes para la participación de convocatorias y/o desarrollo de proyectos.
- Actividades de interventoría, asesoría y consultoría en los ámbitos educativo, cultural, deportivo, ambiental y social.
- La Corporación Educando Hacemos Sociedad desarrolla todas sus acciones conforme a los principios de la constitución colombiana.



# derechos morales y patrimoniales

Los **derechos morales** sobre las creaciones artísticas, técnicas y de software expuesta en este portafolio, corresponden a la Corporación Educando Hacemos Sociedad - EHS, reconocidos como el vínculo moral y espiritual, entre el autor y su obra, y tienen carácter inalienable e irrenunciable. Estos se conforman por el derecho de paternidad, no deformación, ineditud, modificación y retiro.

Los **derechos patrimoniales** sobre las creaciones artísticas, técnicas y de software expuesta en este portafolio, corresponden a cada uno de nuestros aliados estratégicos - clientes.

# Servicios



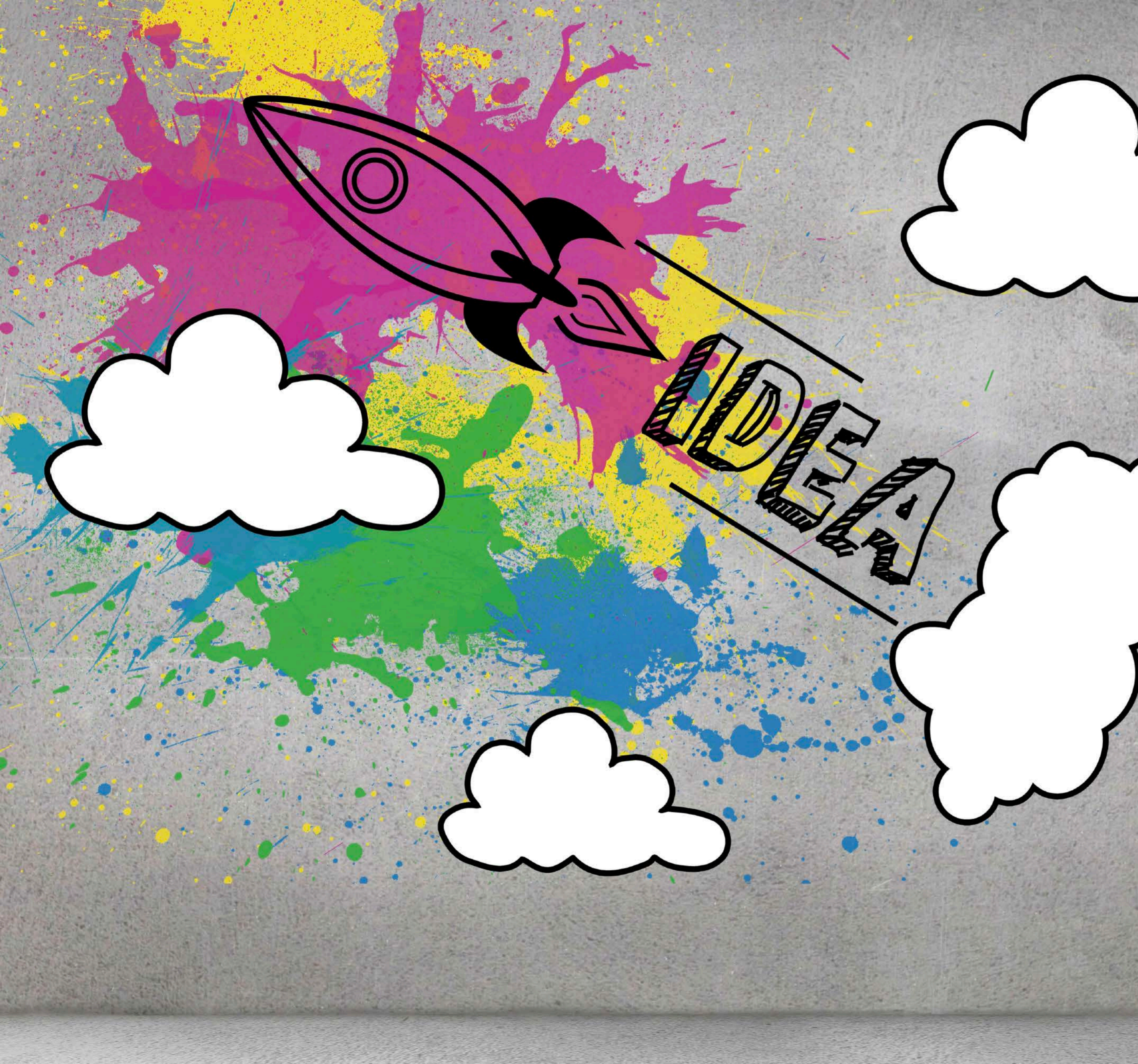
Crea



Co-crea



Re-crea



## Crea

Soluciones y producciones educativas innovadoras y disruptivas que consideran el uso reflexivo y pertinente de las TIC a partir de un enfoque de Diseño Centrado en el Usuario (D.C.U), apoyado en técnicas de la metodología para el diseño de ideas innovadoras Design Thinking.

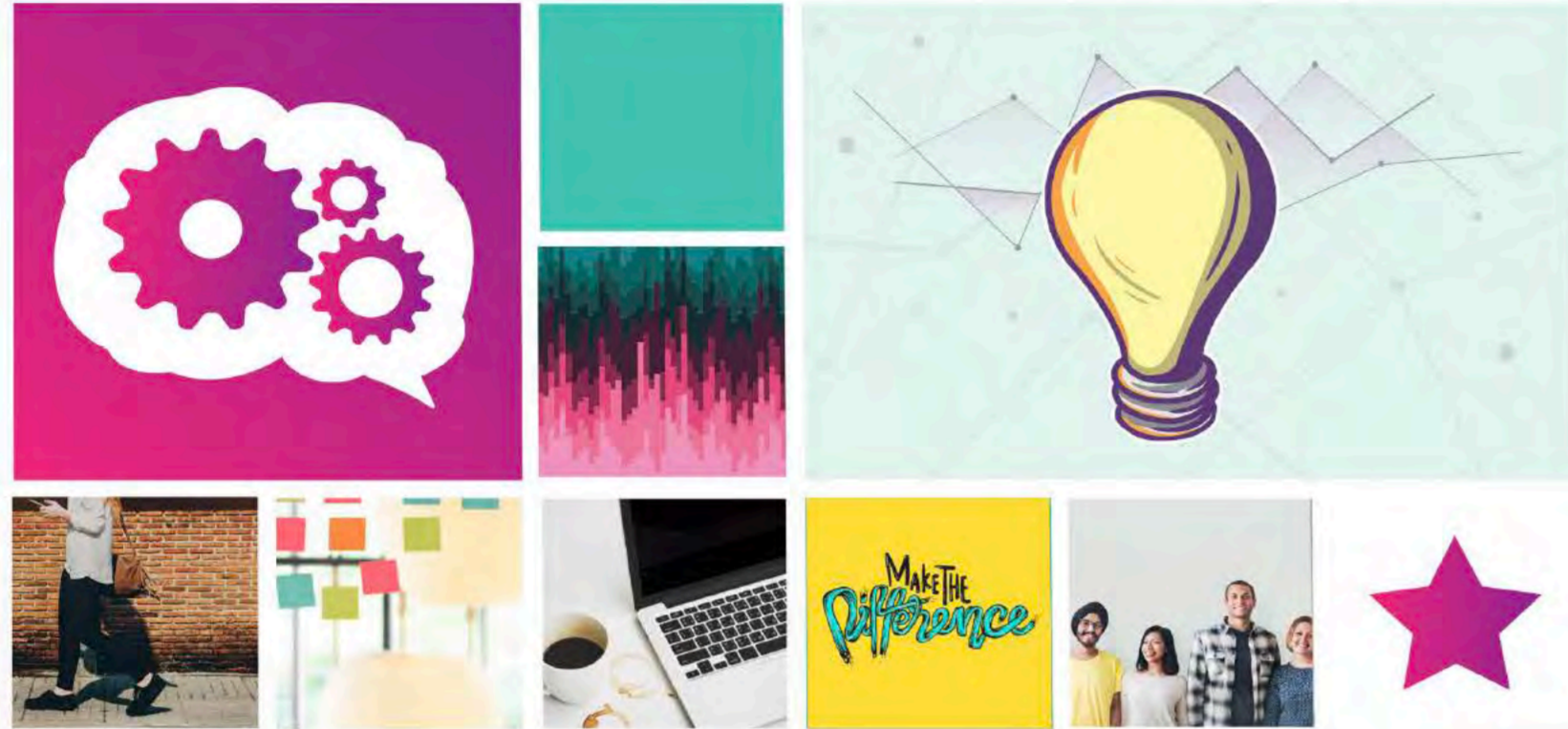


Participamos en el proceso de diseño, implementación, investigación y evaluación de impacto de soluciones y producciones educativas innovadoras y disruptivas con nuestros clientes, desde un enfoque de Diseño Centrado en el Usuario, apoyado en técnicas de la metodología para el diseño de ideas innovadoras Design Thinking.





# IMAGINATION



## Re-crea

Creamos valor sobre procesos de diseño, producción e implementación de soluciones y producciones educativas innovadoras y disruptivas existentes de nuestros clientes, incorporando transformaciones desde un enfoque de Diseño Centrado en el Usuario (D.C.U) y apoyado en técnicas de la metodología para el diseño de ideas innovadoras Design Thinking.



# líneas de acción

centrada en nuestros stakeholders / usuarios - beneficiarios.

# Íneas de acción

centrada en nuestros stakeholders / usuarios - beneficiarios.



## Gestión, Formación y Liderazgo en Proyectos Educativos y Sociales.

Procesos de coordinación, liderazgo, gestión, formación y administración de proyectos en el campo educativo y social.



## Diseño, Implementación, rutas de apropiación y Evaluación de Escenarios Educativos y Sociales.

Diseño, implementación y evaluación de impacto de escenarios educativos desde una perspectiva de alineación curricular y sistemas de gestión del conocimiento basado en evidencias: Programas, Cursos, Diplomados, en cualquier modalidad (presencial, bimodal y/o virtual), MOOCs, objetos de aprendizaje.



## Producción pedagógica de contenidos educativos en múltiples formatos.

Producción pedagógica de contenidos educativos en múltiples formatos (Aplicaciones, Software, desarrollo web, contenidos digitales en formato de video juego y/o material educativo digital y/o análogo)



## Diseño y gestión de escenarios educativos y sociales inclusivos mediados por TIC.

Diseño, desarrollo, implementación, investigación y evaluación de soluciones inclusivas centradas en el usuario a partir de las pautas de accesibilidad al contenido en la Web (WCAG) 2.0 y gestión educativa en diversas plataformas LMS - Blackboard, Sakay, Moodle, Canvas, edx, Brightspace.

## Sistemas de información basado en evidencia para la toma de decisiones.

Desarrollamos sistemas de información articulados a las soluciones y productos desarrollados generando una arquitectura y modelo de datos pertinente a partir de la unidad de medida básica y estratégica relacionada con la misión de cada solución, con el objetivo de facilitar la toma de decisiones basada en evidencia para los diferentes actores involucrados en la gobernanza de la información.



# **a**liados estratégicos

# Proyectos y líneas de acción



Diseño, Implementación, rutas de apropiación y Evaluación de Escenarios Educativos y Sociales.

Sistemas de información basado en evidencia para la toma de decisiones.



Diseño, Implementación y Evaluación de Escenarios Educativos y Sociales.

**DESAFÍOS PARA LA INCLUSIÓN**



Diseño, Implementación, rutas de apropiación y Evaluación de Escenarios Educativos y Sociales.

Autores del modelo educativo Talentum

Producción pedagógica de contenidos educativos en múltiples formatos.

**TALENTUM**  
MODELO EDUCATIVO FLEXIBLE



Diseño, Implementación, rutas de apropiación y Evaluación de Escenarios Educativos y Sociales.

Producción pedagógica de contenidos educativos en múltiples formatos.

Sistemas de información basado en evidencia para la toma de decisiones.



Diseño y gestión de escenarios educativos y sociales inclusivas mediadas por TIC

**Aliado estratégico**



Desarrollados para:



**Impacto**  
Niños y niñas: 45.000  
Adolescentes y Jóvenes: 25.000

# Proyectos y líneas de acción



Diseño y gestión de escenarios educativos y sociales inclusivos mediados por TIC

Producción pedagógica de contenidos educativos en múltiples formatos.



Diseño y gestión de escenarios educativos y sociales inclusivos mediados por TIC

Producción pedagógica de contenidos educativos en múltiples formatos.



Diseño y gestión de escenarios educativos y sociales inclusivos mediados por TIC

Producción pedagógica de contenidos educativos en múltiples formatos.

Actividades de apoyo para la identificación de los estilos de aprendizaje e inteligencias múltiples



Diseño y gestión de escenarios educativos y sociales inclusivos mediados por TIC

Producción pedagógica de contenidos educativos en múltiples formatos.



Diseño y gestión de escenarios educativos y sociales inclusivos mediados por TIC

Sistemas de información basado en evidencia para la toma de decisiones.

Aliado estratégico

**Fundación Nuevo Horizonte**

Un nuevo amanecer para la vida

Desarrollados para:



Gobernación del Cauca



GOBERNACIÓN VALLE DEL CAUCA



Gobernación de Nariño

**Impacto**  
Niños y niñas: 58.500  
Adolescentes: 60.800

# Proyectos y líneas de acción



**EMPRENDER**  
está en vos

Diseño, Implementación, rutas de apropiación y Evaluación de Escenarios Educativos y Sociales.



Diseño, Implementación, rutas de apropiación y Evaluación de Escenarios Educativos y Sociales.



Diseño, Implementación, rutas de apropiación y Evaluación de Escenarios Educativos y Sociales.

**PEERTENEZCO**

Diseño y gestión de escenarios educativos y sociales inclusivos mediados por TIC

Sistemas de información basado en evidencia para la toma de decisiones.



**Material Didáctico para la Gestión Pedagógica**



**Material didáctico Cátedra de paz y Estándares de competencias ciudadanas**

Diseño y gestión de escenarios educativos y sociales inclusivos mediados por TIC

Producción pedagógica de contenidos educativos en múltiples formatos.

Sistemas de información basado en evidencia para la toma de decisiones.



**Sistema de Información**  
de Gestión pedagógica

Diseño y gestión de escenarios educativos y sociales inclusivos mediados por TIC

Sistemas de información basado en evidencia para la toma de decisiones.

**Aliado estratégico**

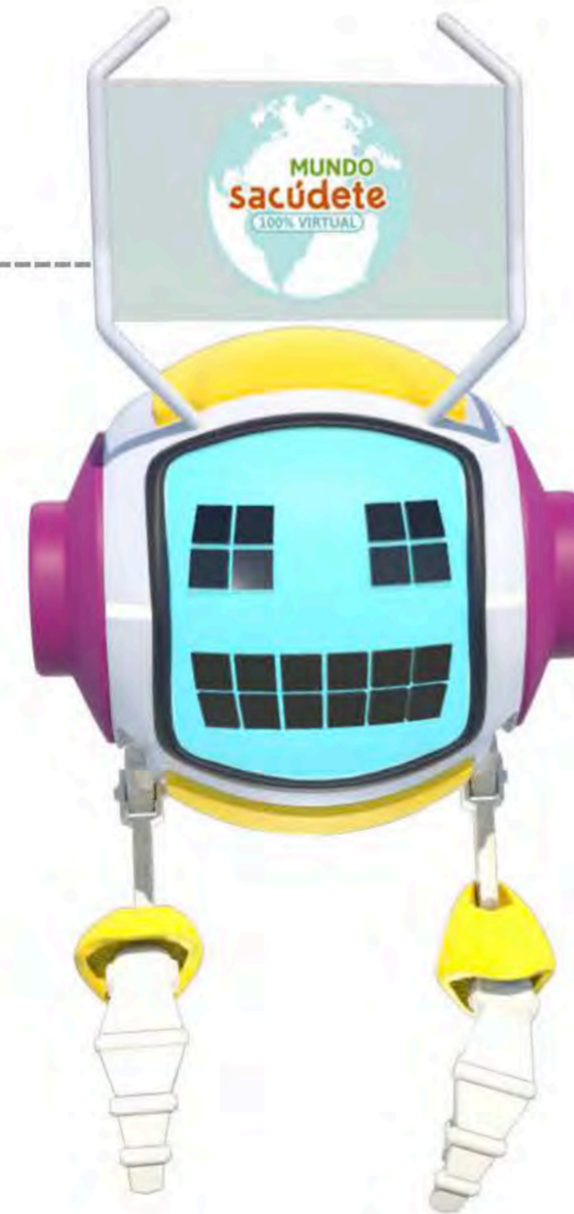


Desarrollados para:



**Impacto Adolescentes y Jóvenes: 75.600**

# Proyectos y líneas de acción



## Mundo Sacúdete

### Diseño del Modelo de Atención Virtual de la Estrategia SACÚDETE.

A partir de los fundamentos estructurales de la estrategia Sacúdete y la metodología de Diseño Centrado en el Usuario se desarrolló la plataforma MUNDO SACÚDETE, caracterizada por una metáfora de viaje en formato gamificado y la guía virtual de SHAKE.

### Implementación y Evaluación de Impacto del Modelo de Atención Virtual de la Estrategia SACÚDETE.

Acompañamiento y soporte tecnopedagógico a 5 operadores a nivel nacional para beneficiar a 25.000 adolescentes y jóvenes del modelo de atención virtual de la estrategia SACÚDETE a través de la plataforma MUNDO SACÚDETE.



# Proyectos y líneas de acción



# Proyectos y líneas de acción



# Proyectos y líneas de acción



**Diplomado Virtual** 

Gerencia estratégica de restaurantes  
"Es tiempo de reiventarnos para el cambio"



 **DIPLOMADO VIRTUAL**

Tejedores de vida, construyendo  
poz desde la reconciliación,  
la educación y la ecología.



**Diplomado Virtual**  
**Big Data** Pieza Fundamental  
en la Transformación Digital.



 **Diplomado Virtual**

Medicina Legal:  
Juntos caminando hacia la excelencia

# Proyectos y líneas de acción



Visión ADN:  
Ruta para la sostenibilidad de los ADN en Colombia

La cultura es de todos Mincultura

Pontificia Universidad JAVERIANA Cali Virtual

Valle Invencible GOBERNACIÓN VALLE DEL CAUCA

Serie educativa:  
"Efraín y María, en busca del Valle de la Transparencia."

Efraín y María, en busca del Valle de la Transparencia.

Curso  
¿Cómo determinar y declarar una situación de conflicto de intereses?

Curso  
¿Qué hacer como funcionario público frente a una situación de conflicto de intereses?

Curso  
¿Cómo ser promotor de la ética y la transparencia desde el servicio público?

# Otros servicios



## Implementación de la ruta metodológica del marco de Competencias y Estándares TIC desde la Dimensión pedagógica - Dirigido a personas, instituciones y Países- Certificado por UNESCO.

La relevancia de esta propuesta trasciende el uso instrumental de las TIC, centrándose en la práctica docente como el proceso central, desde un abordaje de niveles de apropiación. En este sentido la ruta metodológica que plantea el estándar se apoya en un software que permite la identificación y reconocimiento de las necesidades de formación docente en los diferentes contextos educativos, para la estructuración de planes de formación, acompañamiento y evaluación acordes a las necesidades a partir de los niveles de apropiación TIC, que garanticen el desarrollo de competencias TIC desde la dimensión pedagógica.

# Otros servicios



**Gestión en procesos de consultoría con entidades público y privadas para el diseño, implementación y evaluación de impacto de la estrategia de Intercambio cultural a través de prácticas tele-colaborativas de Inmersión Dual, durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de una Lengua Extranjera.**

# Otros servicios

## Consultoría Instituciones Educativas y/o Organizaciones

- Diseño, Implementación, Monitoreo y Seguimiento de Escuelas Corporativas.
- Diseño, Implementación y Evaluación de la calidad de escenarios educativos virtuales (Quality Matters) (Pregrado – Posgrado- Educación Continua).
- Acompañamiento en el diseño, implementación y evaluación de acciones y soluciones asociadas al proceso de educación inclusiva en educación superior a partir de la participación de la comunidad educativa en la ruta metodológica que plantea el Índice de Inclusión para la Educación Superior (INES).
- Infraestructura Tecnológica para Escenarios Educativos Virtuales (Montaje, Configuración y/o personalización LMS).





# nuevo servicio

## SMART - DUA SPACE

Creación, Co-Creación y Re- Creación de espacios educativos donde el mobiliario y su distribución favorecen el bienestar físico, emocional y el desarrollo de las habilidades del siglo XXI en coherencia con las necesidades del ciclo vital, la educación inclusiva y las apuestas pedagógicas y didácticas de las instituciones.

Diseño y producción industrial  
en alianza con







**p**royectos destacados

# Proyectos destacados

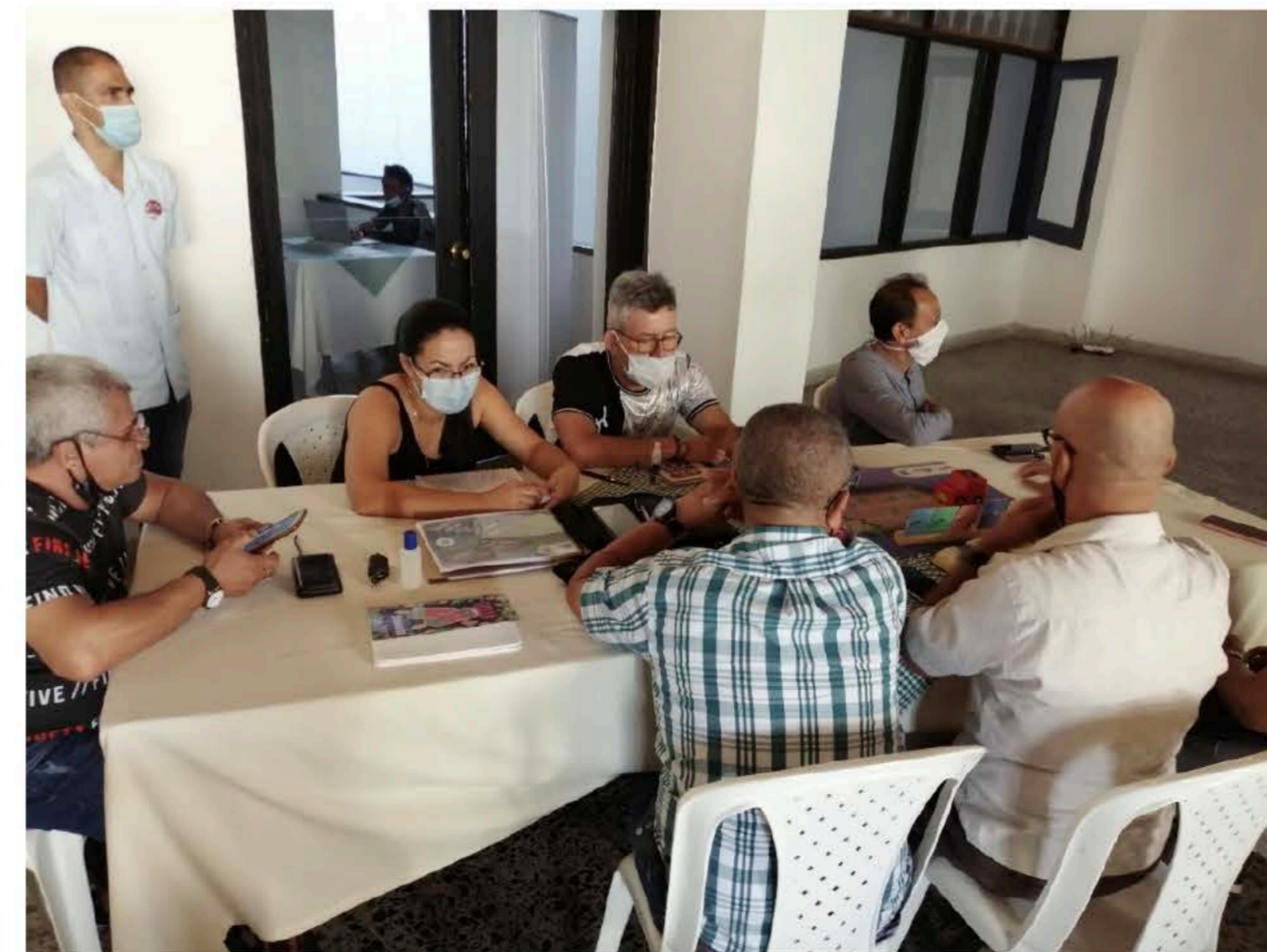
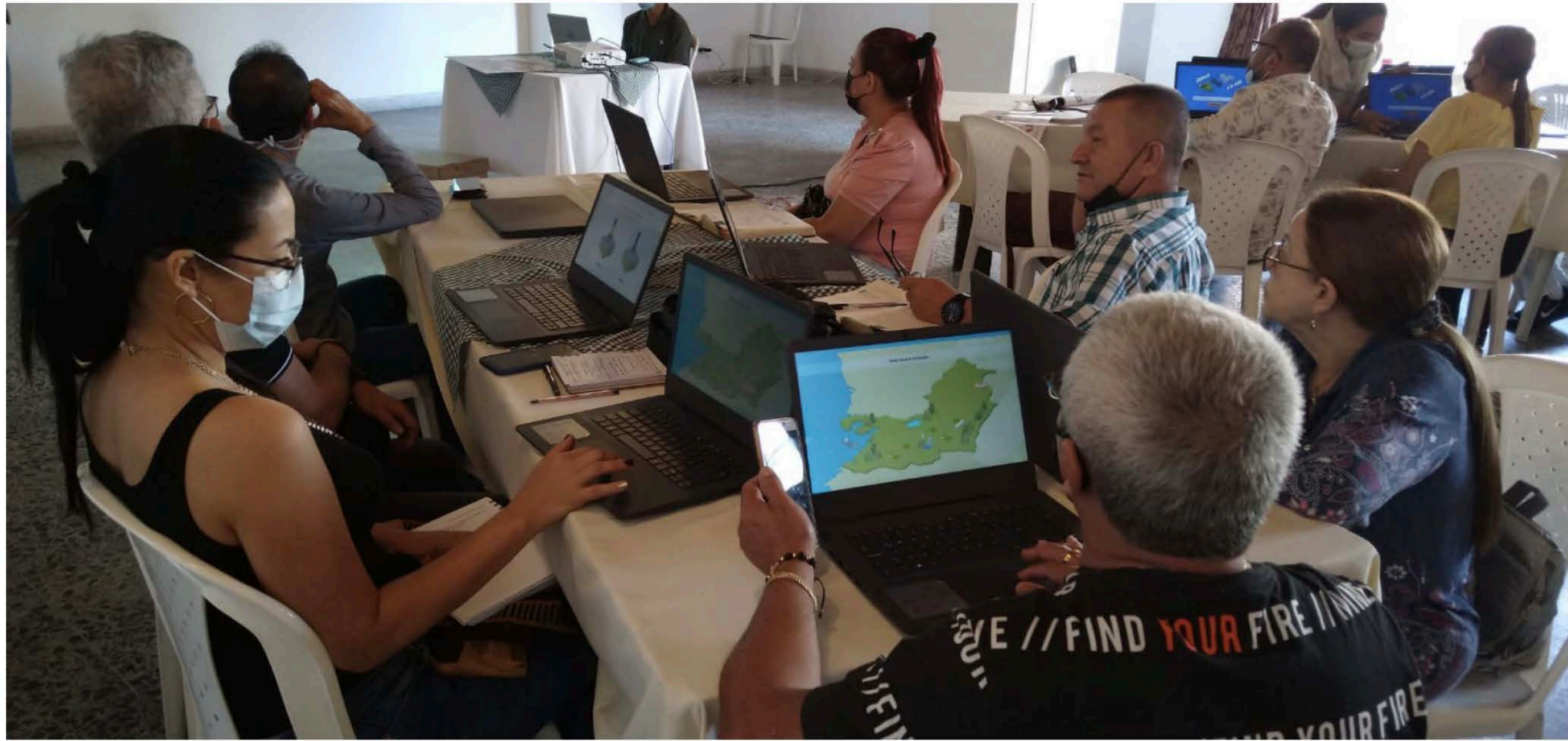


Es una serie Educativa Transmedia de la Secretaria de Educación Departamental del Valle del Cauca que busca promover la Educación para la Movilidad Segura en las instituciones educativas basado en las Competencias propuestas para la Movilidad Segura del Documento No.7 desarrollado por el Ministerio de Educación – “Saber Moverse: Orientaciones pedagógicas para la movilidad segura un enfoque de Educación vial”. La serie transmedia, inicio en el 2019 con los grados 6° y 7° y en el 2021 se agregaron los grados 8° y 9°.

**Sistemas de información basado en evidencia para la toma de decisiones.**

**Diseño, Implementación y Evaluación de Escenarios Educativos y Sociales.**





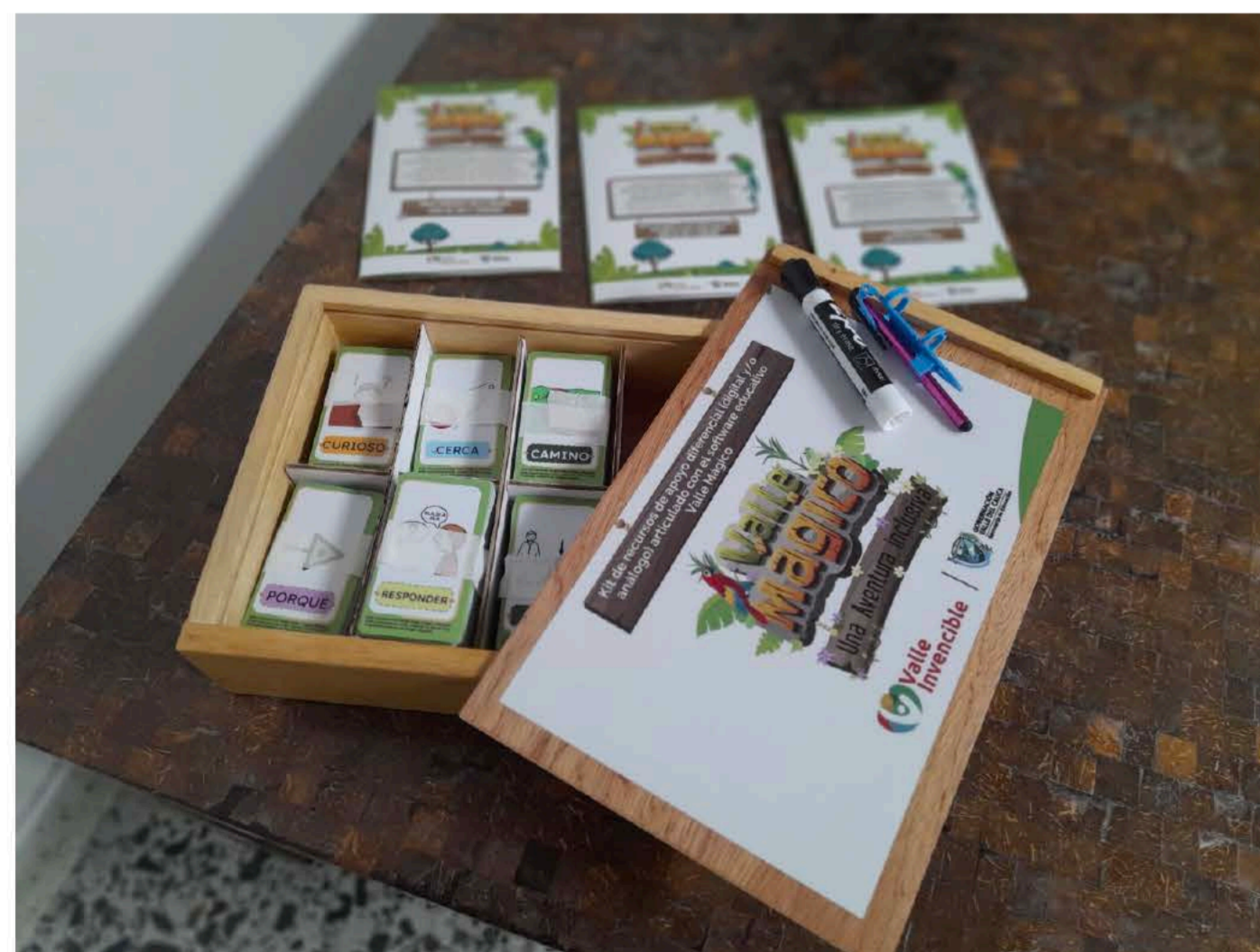
# Proyectos destacados



Valle Mágico: una aventura inclusiva, es una solución educativa innovadora de la Secretaría de Educación Departamental del Valle del Cauca, que apoya y promueve prácticas educativas inclusivas en las Instituciones Educativas del Departamento del Valle del Cauca.

**Sistemas de información basado en evidencia para la toma de decisiones.**

**Contenidos educativos en múltiples formatos.**



# Proyectos destacados



City Know Pro – es una solución educativa innovadora de la Secretaría de Educación y Cultura del Cauca, que apoya y promueve prácticas educativas inclusivas en las Instituciones Educativas del Departamento.

Diseño y gestión de escenarios educativos y sociales inclusivas mediados por TIC

Producción pedagógica de contenidos educativos en múltiples formatos.



## Introducción

Esta cartilla tiene por objetivo facilitar a los docentes una guía pedagógica a través de la cual puedan abordar las inteligencias múltiples (Gardner, 2002) y los estilos cognitivos de aprendizaje (Kolb, 1984) entre sus estudiantes durante el uso del videojuego *City Know Pro*.

Este documento expone un conjunto de actividades basadas en tres competencias transversales:



Lectura crítica



Comunicación Escrita



Razonamiento Cuantitativo

Las actividades propuestas están dirigidas para grados de educación básica y se han clasificado por ciclos de la siguiente manera:

- I) Transición y primero
- II) segundo y tercero.
- III) Cuarto y quinto.
- IV) Sexto y séptimo.
- V) Octavo y noveno.

En cada uno de estos ciclos se han diseñado tres actividades las cuales proponen al estudiante retos a nivel físico, cognitivo, artístico, creativo y de seguimiento de instrucciones. Tras realizar estos retos el estudiante con la ayuda del docente debe registrar sus resultados por medio de una aplicación que permitirá acceder a los códigos QR (del inglés Quick Response code, "código de respuesta rápida") correspondientes al ciclo en el cual se encuentre. Este procedimiento se explicará en el apartado "Instrucciones".

3

El ambiente en el que se desarrollan las actividades es el *Parque Nacional Natural Puracé y la cultura indígena caucana*, este espacio ha sido elegido con el fin de fomentar el sentido de apropiación cultural en los estudiantes. Fomentando así el aprendizaje significativo y en contexto.

Es de sumo valor que el docente comprenda que esta cartilla es un complemento de los minijuegos de la localidad Puracé de la herramienta digital *City Know Pro* 2019 y que, para obtener un perfil de inteligencias múltiples y estilos de aprendizaje integral, el estudiante debe realizar los minijuegos digitales y las actividades análogas propuestas en esta cartilla.

El docente debe invitar a sus estudiantes a realizar las actividades propuestas en esta cartilla, proponiéndolas a modo de retos. Estos retos pueden ser aceptados o rechazados por los estudiantes. El estudiante decidirá de igual manera si los resultados de logro de la actividad propuesta se registran o no, esta información será de suma importancia para el resultado final.

Como el objetivo de estos ejercicios consiste en identificar las potencialidades del estudiante, es necesario trabajar desde la motivación y el interés de cada estudiante; de esta manera la decisión de no realizar determinado reto dependerá del estudiante, la tarea del docente será registrar esta información, así como también, el no logro de algunos retos; ambos elementos serán un insumo valioso para el diseño de informes de evaluación de inteligencias múltiples y estilos de aprendizaje integral.

Es importante también, que el docente conozca que las actividades expuestas podrán ser realizadas por el estudiante de manera autónoma o podrán ser implementadas como una actividad grupal en el salón de clase.

Por otra parte, en el capítulo de orientaciones para la accesibilidad, el docente encontrará sugerencias para acompañar estudiantes con discapacidad e identificar situaciones en las cuales sea necesario implementar ajustes razonables para fomentar la participación de los estudiantes con discapacidad, así como también, el logro de los objetivos pedagógicos.

¡Bienvenidos a los retos que trae el Puracé para ustedes!

\*Las actividades análogas se refieren a aquellas que el docente desarrolla sin emplear una herramienta digital. Por ejemplo, proyector de emparejamiento en el aula o extracéle.

4

## Instrucciones

*City Know Pro* te da la bienvenida a un contenido lleno de aventuras y aprendizaje que te ayudará a nutrir tus conocimientos. En la estructura de esta cartilla encontrarás un icono como el siguiente:

Para hacer uso del contenido que se brinda dentro del QR, se requerirá ingresar a la aplicación web por medio del siguiente enlace: [www.cityknowpro.com/inteligencias](http://www.cityknowpro.com/inteligencias), desde tu smartphone. En estos códigos QR podrás acceder a las actividades interactivas que se encuentran al final de cada ciclo, y al contenido digital que se presenta en cada una.

**Nota:** El acceso a través de la aplicación de las actividades de valoración que se encuentran en los QR permitirá almacenar los resultados en el Sistema Integral de Información de la solución educativa *City Know Pro*.



**Instrucciones lápiz interactivo:**

De la misma manera los contenidos complementarios para la identificación de estilos de aprendizaje e inteligencias múltiples *City Know Pro*, ofrece la posibilidad de hacer uso de un lápiz interactivo que lee el texto y pone voz a los distintos elementos que aparecen en esta cartilla. Solo debes situarte en la parte inferior de la página de la cartilla y este leerá el contenido para que puedas explorar y divertirte. Este dispositivo se convierte en un recurso de apoyo para el docente, de tal manera que el estudiante pueda escuchar de manera independiente la instrucción relacionada con cada una de las actividades.

5

# Proyectos destacados

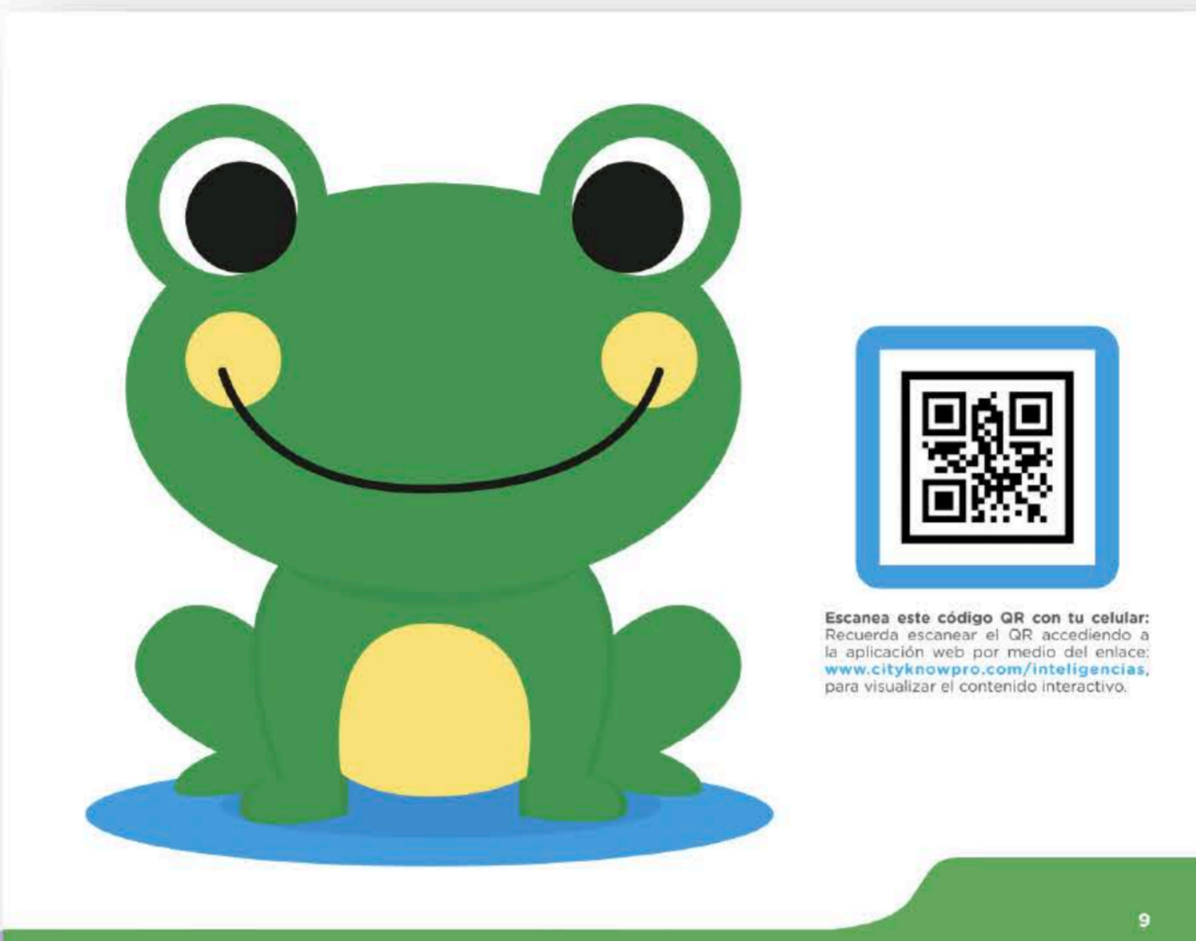


### Actividad 1

¿Podrías dibujar y colorear esta ranita?

- 1. Busca una hoja en blanco.
- 2. Con lápiz dibuja a la ranita.
- 3. Utiliza los mismos colores para que te quede igual.

8



### Actividad 2

Escanea este código QR con tu celular. Recuerda escanear el QR accediendo a la aplicación web por medio del enlace: [www.cityknowpro.com/inteligencias](http://www.cityknowpro.com/inteligencias), para visualizar el contenido interactivo.

9

### Actividad 1

#### Orientaciones para docentes

**Discapacidad Cognitiva**

Para la realización de esta actividad, el docente deberá apoyar al estudiante con una instrucción clara y concisa de lo que debe de realizar, las veces que sea necesario.

**Discapacidad Motora**

El docente deberá apoyar al estudiante y si su compromiso motriz es muy severo, usted puede buscar estrategias para que el estudiante realice su dibujo con elementos que él pueda manipular por ejemplo el dibujo en una hoja con puntos guía y el estudiante debe terminar esta silueta con granos de arroz, lentejas etc... Por otra parte, para colorear puede usar vinilos.

10

**Discapacidad Visual**

Las líneas del entorno de la rana deben estar en alto relieve y resaltadas con colores tales como rojo o negro, para ello se puede utilizar colbón, escarcha, plastilina, marcadores o la rodalina. Para que el niño pueda llevar a cabo la actividad el docente le deslizará un dedo por el entorno resaltado, mientras lo hace le indicará: estas son las patitas, este el torso, esta la cabeza; a continuación, le entregará el color o la crayola y le dejará empezar a colorear.

**Discapacidad Auditiva**

El docente deberá señalar el dibujo de la rana y la hoja en blanco, indicándole al estudiante que debe dibujarla ahí, en cuando al coloreado, tendrá que facilitarle al estudiante los colores de la rana y ponerle la guía de referencia para que la colorea de la misma manera.

11

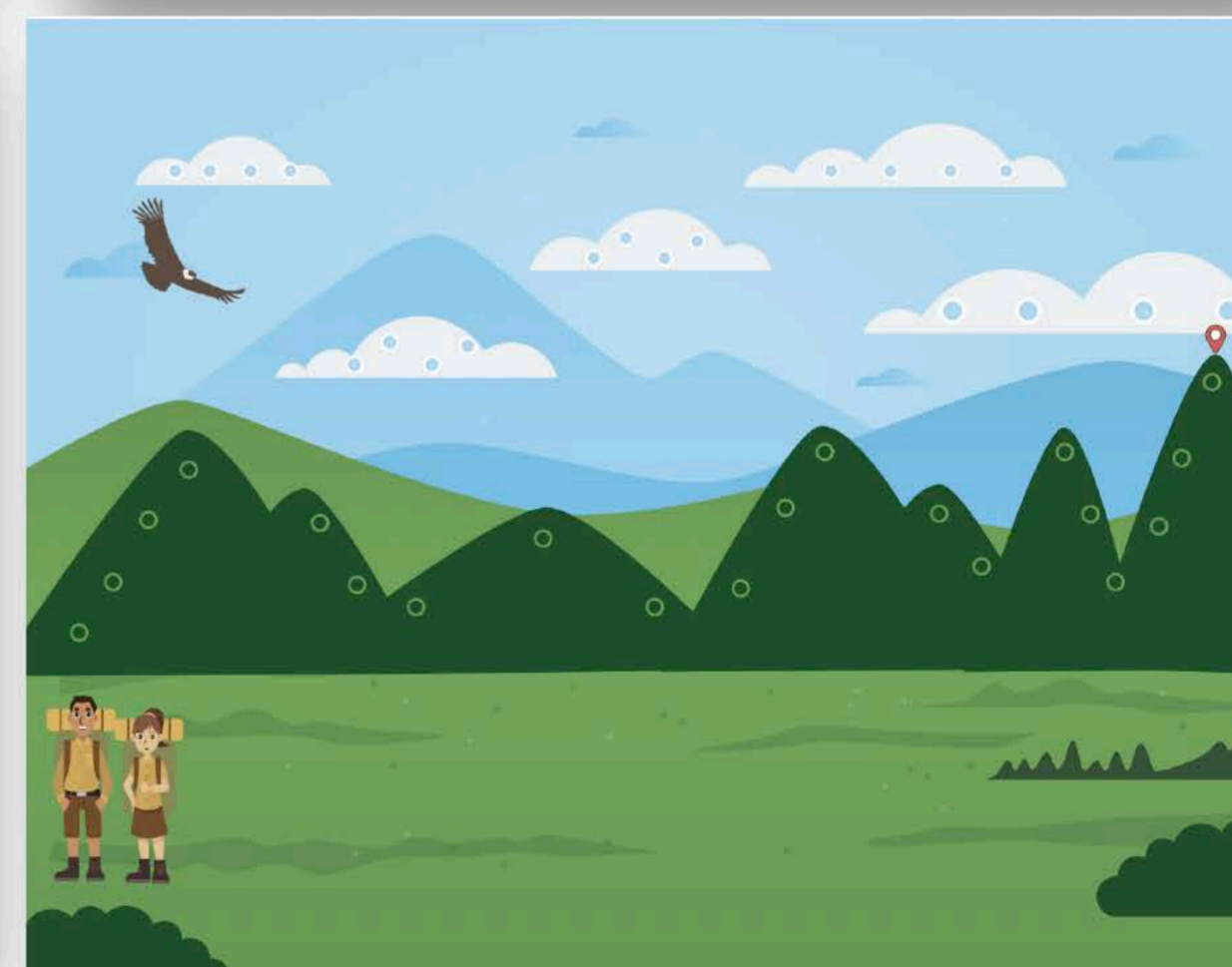


### Actividad 2

Consigue una piedrita del suelo y ve contando los círculos en las montañas para saber cuánto recorrieron los viajeros, cuenta también cuántos círculos de las nubes recorrió el cóndor.

Pasos del Condor  
Pasos de los viajeros

12



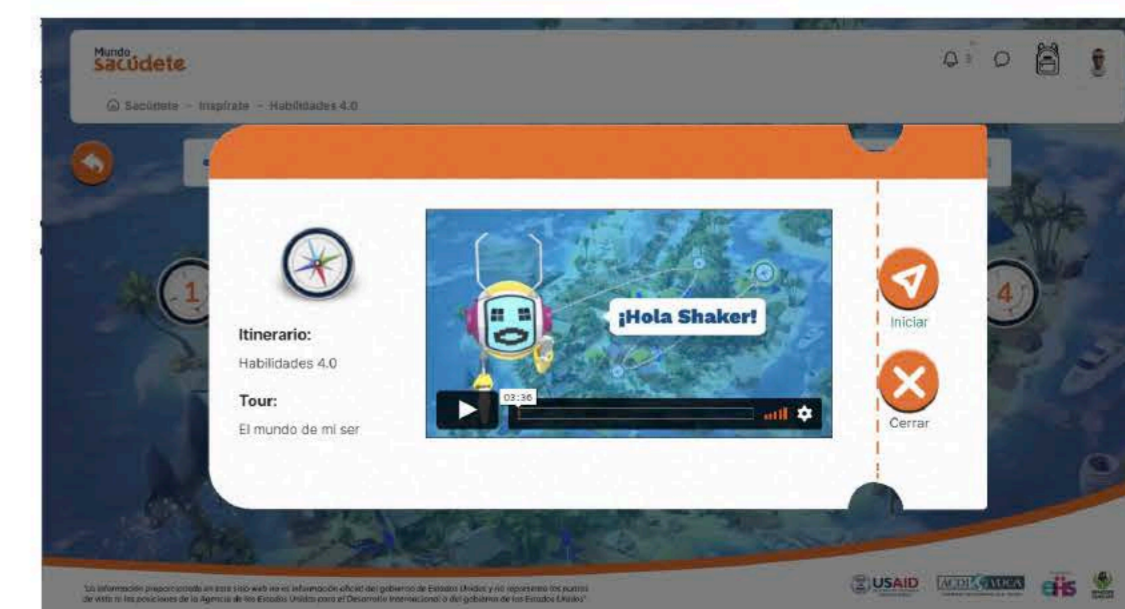
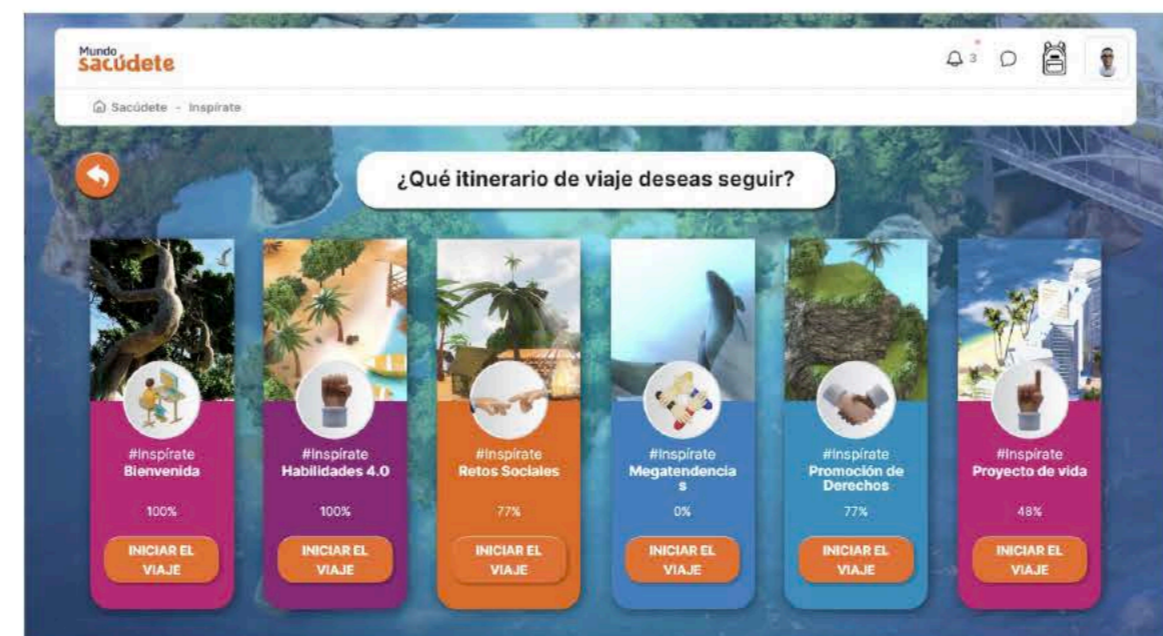
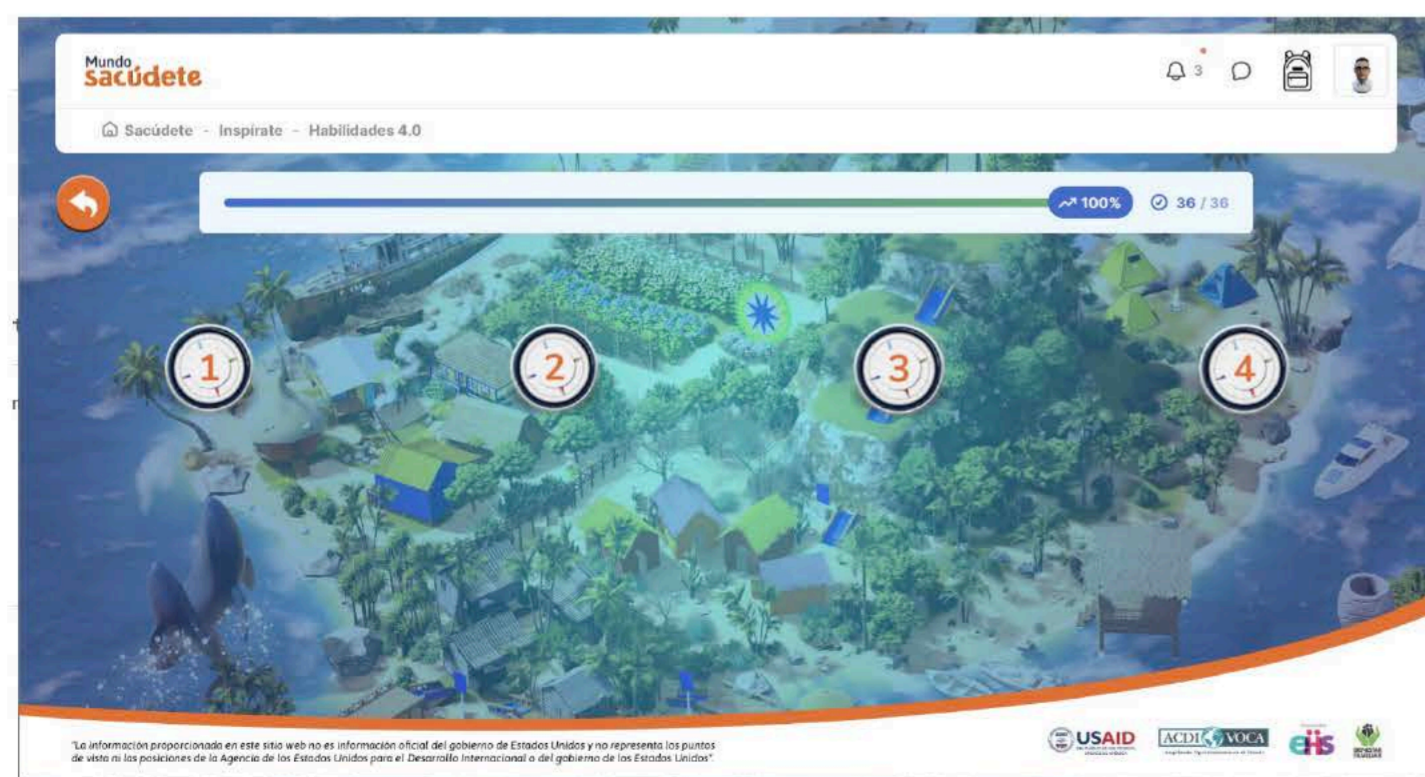
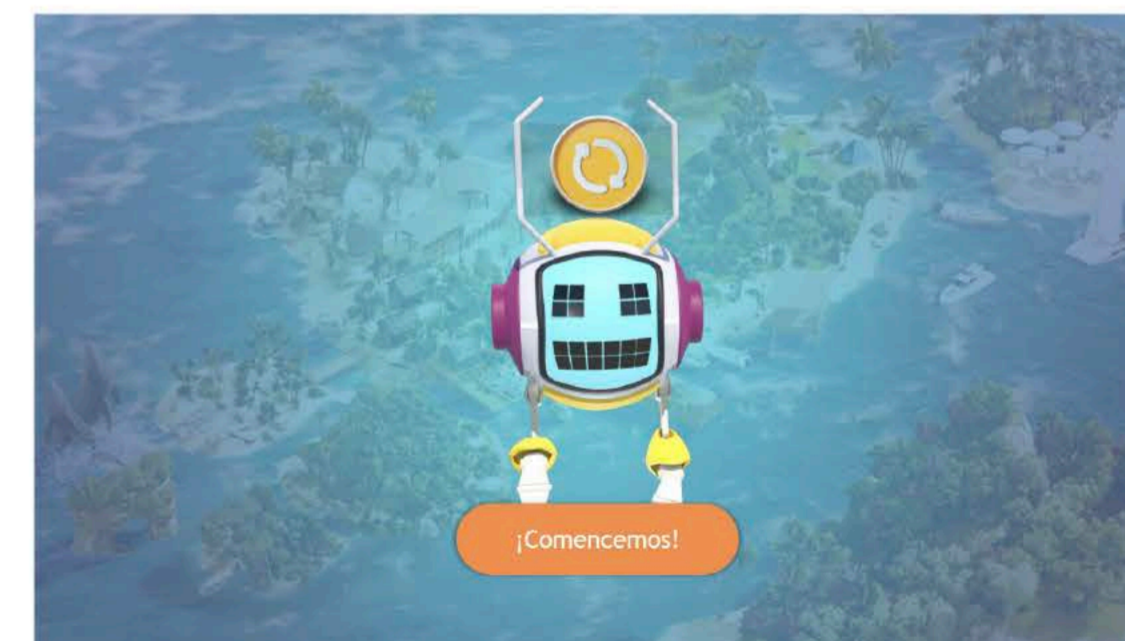
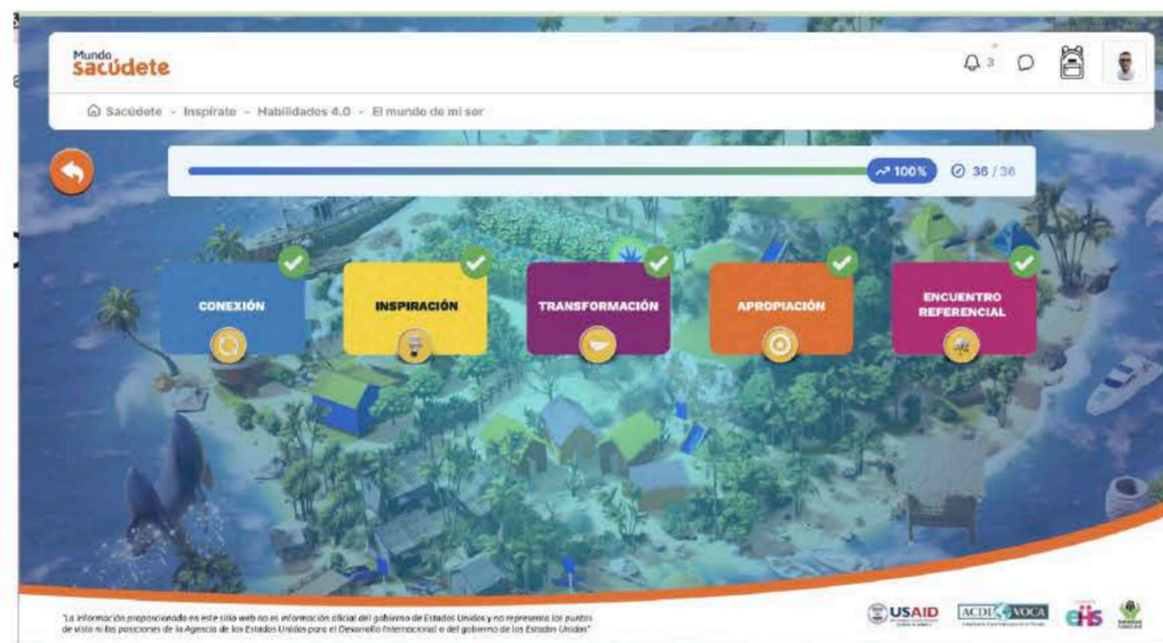
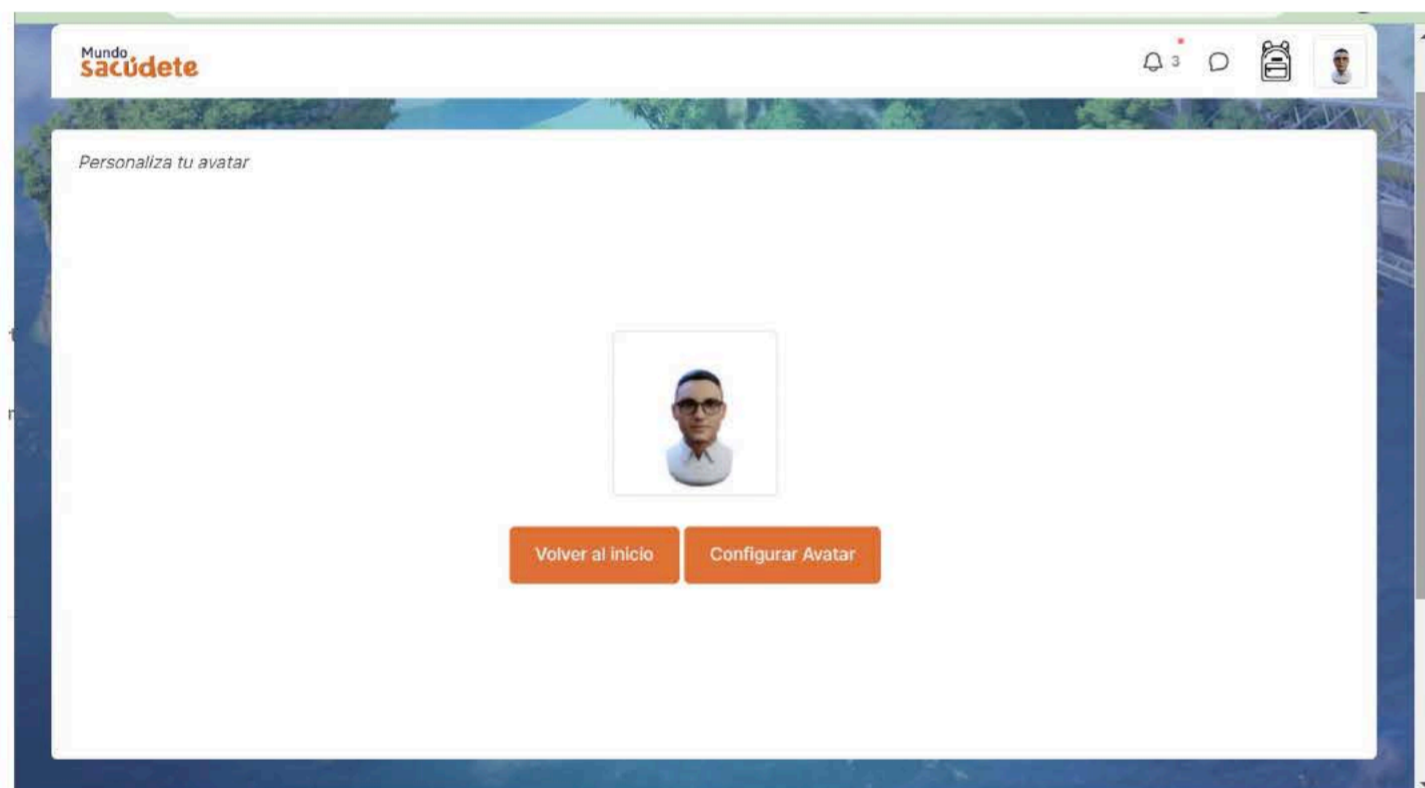
# Proyectos destacados

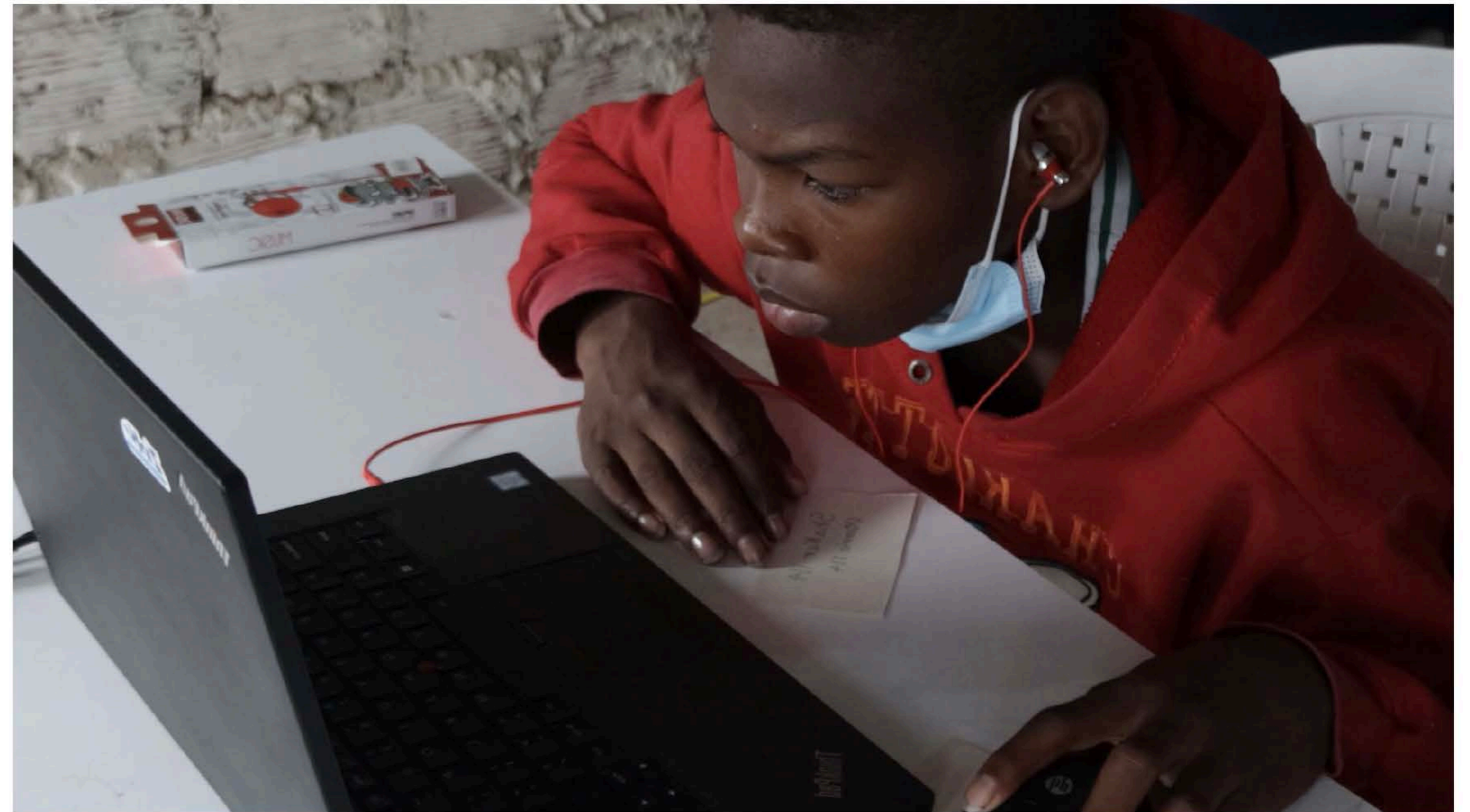
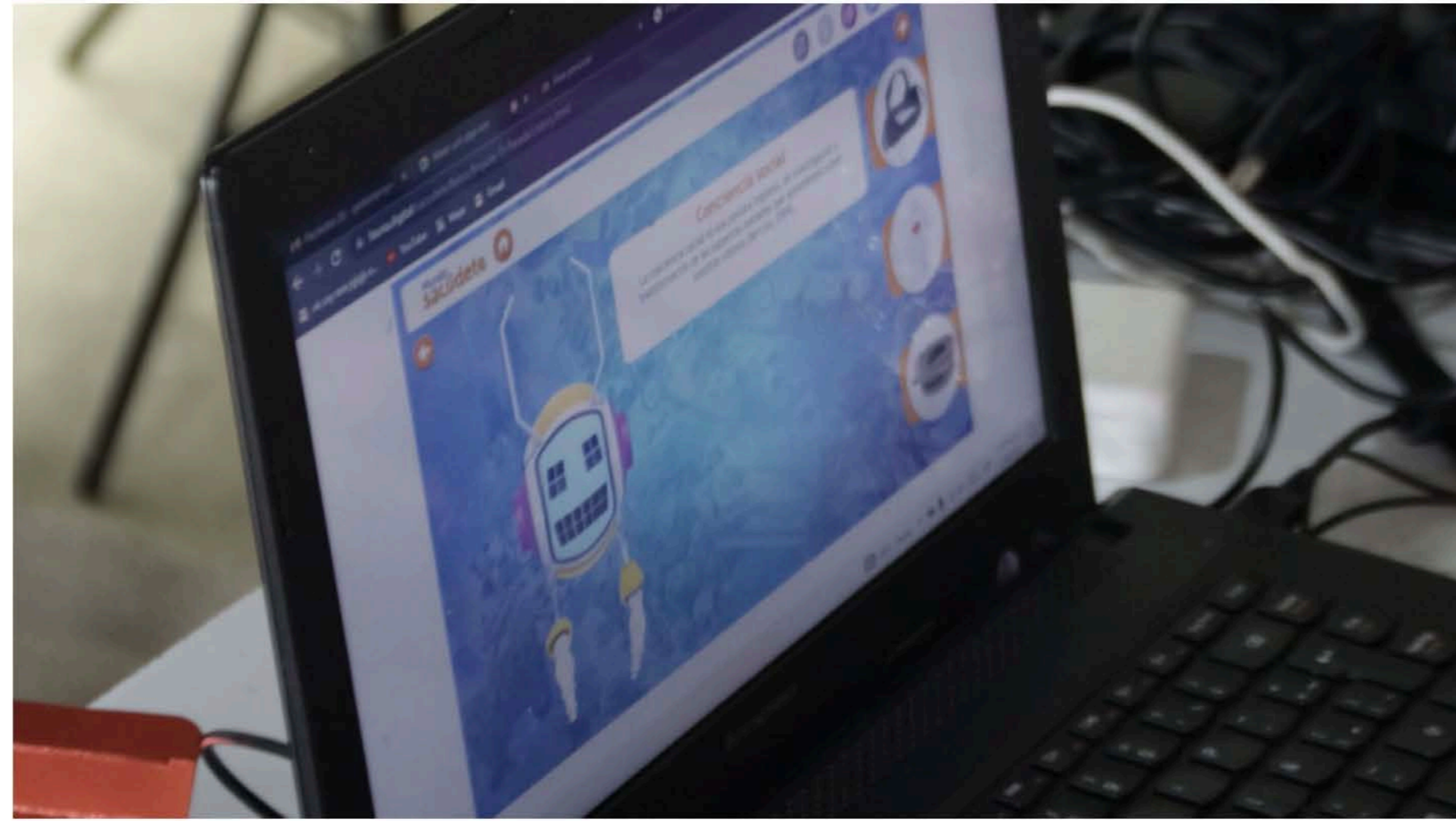
## Mundo Sacúdete

Modelo de Atención Virtual de la estrategia Sacúdete del ICBF, modelado en una plataforma virtual de aprendizaje (Moodle) caracterizada por una metáfora de viaje en formato de videojuego, con la guía virtual de SHAKE, resultado de un proceso de diseño y producción Centrado en el Usuario.

Diseño del Modelo de Atención Virtual de la Estrategia SACÚDETE.

Implementación y Evaluación de Impacto del Modelo de Atención Virtual de la Estrategia SACÚDETE.







# Proyectos destacados



Material didáctico Cátedra de paz y Estándares de competencias ciudadanas

Material didáctico digital y análogo de la Secretaría de Educación Departamental del Valle del Cauca, para la promoción de Cátedra de Paz y los Estándares de competencias ciudadanas en las insituciones educativas del departamento.

Contenidos educativos en múltiples formatos digital y análogo.

Sistemas de información basado en evidencia para la toma de decisiones.



# Propuesta de valor

Nuestra Misión y Visión pretende aportar a la consecución de las metas de 12 de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible establecidos por la ONU en la Agenda2030.

## **OBJETIVOS** DE DESARROLLO SOSTENIBLE



## Objetivos de Desarrollo Sostenible establecidos por la ONU en la Agenda2030

### ODS 1 Aportar a

1.a Garantizar una movilización importante de recursos procedentes de diversas fuentes, incluso mediante la mejora de la cooperación para el desarrollo, a fin de proporcionar medios suficientes y previsibles para los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, para poner en práctica programas y políticas encaminados a poner fin a la pobreza en todas sus dimensiones.

### ODS 3 Aportar a

3.4 Para 2030, reducir en un tercio la mortalidad prematura por enfermedades no transmisibles mediante la prevención y el tratamiento y promover la salud mental y el bienestar

3.5 Fortalecer la prevención y el tratamiento del abuso de sustancias adictivas, incluido el uso indebido de estupefacientes y el consumo nocivo de alcohol

3.6 Para 2020, reducir a la mitad el número de muertes y lesiones causadas por accidentes de tráfico en el mundo

### ODS 4 Aportar a

4.1 De aquí a 2030, asegurar que todas las niñas y todos los niños terminen la enseñanza primaria y secundaria, que ha de ser gratuita, equitativa y de calidad y producir resultados de aprendizaje pertinentes y efectivos

4.2 De aquí a 2030, asegurar que todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria

4.3 De aquí a 2030, asegurar el acceso igualitario de todos los hombres y las mujeres a una formación técnica, profesional y superior de calidad, incluida la enseñanza universitaria

4.4 De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento

4.5 De aquí a 2030, eliminar las disparidades de género en la educación y asegurar el acceso igualitario a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional para las personas vulnerables, incluidas las personas con discapacidad, los pueblos indígenas y los niños en situaciones de vulnerabilidad

4.6 De aquí a 2030, asegurar que todos los jóvenes y una proporción considerable de los adultos, tanto hombres como mujeres, estén alfabetizados y tengan nociones elementales de aritmética

4.7 De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible

4.a Construir y adecuar instalaciones educativas que tengan en cuenta las necesidades de los niños y las personas con discapacidad y las diferencias de género, y que ofrezcan entornos de aprendizaje seguros, no violentos, inclusivos y eficaces para todos

4.b De aquí a 2020, aumentar considerablemente a nivel mundial el número de becas disponibles para los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, los pequeños Estados insulares en desarrollo y los países africanos, a fin de que sus

estudiantes puedan matricularse en programas de enseñanza superior, incluidos programas de formación profesional y programas técnicos, científicos, de ingeniería y de tecnología de la información y las comunicaciones, de países desarrollados y otros países en desarrollo.

4.c De aquí a 2030, aumentar considerablemente la oferta de docentes calificados, incluso mediante la cooperación internacional para la formación de docentes en los países en desarrollo, especialmente los países menos adelantados y los pequeños Estados insulares en desarrollo

### ODS 5 Aportar a

5.1 Poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y las niñas en todo el mundo

5.2 Eliminar todas las formas de violencia contra todas las mujeres y las niñas en los ámbitos público y privado, incluidas la trata y la explotación sexual y otros tipos de explotación

5.3 Eliminar todas las prácticas nocivas, como el matrimonio infantil, precoz y forzado y la mutilación genital femenina

5.4 Reconocer y valorar los cuidados y el trabajo doméstico no remunerados mediante servicios públicos, infraestructuras y políticas de protección social, y promoviendo la responsabilidad compartida en el hogar y la familia, según proceda en cada país

5.5 Asegurar la participación plena y efectiva de las mujeres y la igualdad de oportunidades de liderazgo a todos los niveles decisorios en la vida política, económica y pública

5.b Mejorar el uso de la tecnología instrumental, en particular la tecnología de la información y las comunicaciones, para promover el empoderamiento de las mujeres

### ODS 6 Aportar a

6.b Apoyar y fortalecer la participación de las comunidades locales en la mejora de la gestión del agua y el saneamiento

### ODS 8 Aportar a

8.3 Promover políticas orientadas al desarrollo que apoyen las actividades productivas, la creación de puestos de trabajo decentes, el emprendimiento, la creatividad y la innovación, y fomentar la formalización y el crecimiento de las microempresas y las pequeñas y medianas empresas, incluso mediante el acceso a servicios financieros

8.5 De aquí a 2030, lograr el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todas las mujeres y los hombres, incluidos los jóvenes y las personas con discapacidad, así como la igualdad de remuneración por trabajo de igual valor

8.6 De aquí a 2020, reducir considerablemente la proporción de jóvenes que no están empleados y no cursan estudios ni reciben capacitación

8.7 Adoptar medidas inmediatas y eficaces para erradicar el trabajo forzoso, poner fin a las formas contemporáneas de esclavitud y la trata de personas y asegurar la prohibición y eliminación de las peores formas de trabajo infantil, incluidos el reclutamiento y la utilización de niños soldados, y, de aquí a 2025, poner fin al trabajo infantil en todas sus formas

8.8 Proteger los derechos laborales y promover un entorno de trabajo seguro y sin riesgos para todos los trabajadores, incluidos los trabajadores migrantes, en particular

las mujeres migrantes y las personas con empleos precarios

8.9 De aquí a 2030, elaborar y poner en práctica políticas encaminadas a promover un turismo sostenible que cree puestos de trabajo y promueva la cultura y los productos locales

### ODS 9 Aportar a

9.2 Promover una industrialización inclusiva y sostenible y, de aquí a 2030, aumentar significativamente la contribución de la industria al empleo y al producto interno bruto, de acuerdo con las circunstancias nacionales, y duplicar esa contribución en los países menos adelantados

9.b Apoyar el desarrollo de tecnologías, la investigación y la innovación nacionales en los países en desarrollo, incluso garantizando un entorno normativo propicio a la diversificación industrial y la adición de valor a los productos básicos, entre otras cosas

9.c Aumentar significativamente el acceso a la tecnología de la información y las comunicaciones y esforzarse por proporcionar acceso universal y asequible a Internet en los países menos adelantados de aquí a 2020

### ODS 10 Aportar a

10.2 De aquí a 2030, potenciar y promover la inclusión social, económica y política de todas las personas, independientemente de su edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o situación económica u otra condición

### ODS 11 Aportar a

11.a Apoyar los vínculos económicos, sociales y ambientales positivos entre las zonas urbanas, periurbanas y rurales fortaleciendo la planificación del desarrollo nacional y regional

### ODS 12 Aportar a

12.5 De aquí a 2030, reducir considerablemente la generación de desechos mediante actividades de prevención, reducción, reciclado y reutilización

### ODS 16 Aportar a

16.6 Crear a todos los niveles instituciones eficaces y transparentes que rindan cuentas

16.7 Garantizar la adopción en todos los niveles de decisiones inclusivas, participativas y representativas que respondan a las necesidades

### ODS 17 Aportar a

17.6 Mejorar la cooperación regional e internacional Norte-Sur, Sur-Sur y triangular en materia de ciencia, tecnología e innovación y el acceso a estas, y aumentar el intercambio de conocimientos en condiciones mutuamente convenidas, incluso mejorando la coordinación entre los mecanismos existentes, en particular a nivel de las Naciones Unidas, y mediante un mecanismo mundial de facilitación de la tecnología



# Contáctenos



[direccion@corporacionehs.org](mailto:direccion@corporacionehs.org)



+ 57 3104297533



CL 15 # 74 - 40 Cali - Valle



[www.corporacionehs.org](http://www.corporacionehs.org)



@corporacionehsorg

Corporación



Educando Hacemos Sociedad