

1 FIN DE LA POBREZA



HUGO GIL
SÁNCHEZ/GUILLEM
MORENO MARÍN

ODS 1

INTRODUCCIÓN AL ODS 1 (01)
RESUMEN DEL ODS 1 (02)
IMPACTO EN EL SISTEMA
PRODUCTIVO (03)
CASOS REALES DE EMPRESAS
TECNOLÓGICAS (04)
IDEAS PROPIAS PARA APLICAR
TECNOLOGÍA (05)
VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA
INFORMÁTICA (06)
CONCLUSIÓN Y REFLEXIÓN FINAL
(07)



INTRODUCCIÓN AL ODS 1

**ODS 1: ES LA FIN DE LA
POBREZA**



**Una de cada diez
personas en el
mundo es
extremadamente
pobre.**



RESUMEN DEL ODS 1

EL OBJETIVO DE DESARROLLO SOSTENIBLE 1 BUSCA ERRADICAR LA POBREZA EN TODAS SUS FORMAS Y EN TODO EL MUNDO PARA EL AÑO 2030.

ESTE OBJETIVO SE ENFOCA EN GARANTIZAR QUE TODAS LAS PERSONAS TENGAN ACCESO A RECURSOS BÁSICOS COMO ALIMENTACIÓN, VIVIENDA, SERVICIOS SOCIALES Y PROTECCIÓN FREnte A RIESGOS ECONÓMICOS.

ADEMÁS, PROMUEVE LA INCLUSIÓN SOCIAL Y ECONÓMICA PARA QUE NADIE QUEDE ATRÁS, ESPECIALMENTE LOS GRUPOS MÁS VULNERABLES.

LA REDUCCIÓN DE LA POBREZA ES FUNDAMENTAL PARA CONSTRUIR SOCIEDADES JUSTAS Y SOSTENIBLES



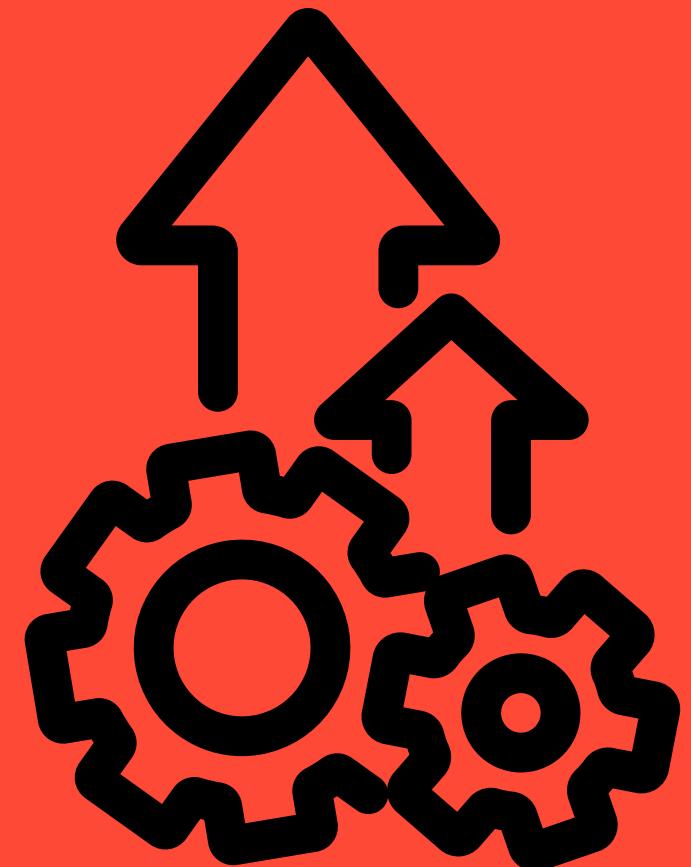
IMPACTO EN EL SISTEMA PRODUCTIVO

El ODS 1 afecta directamente la forma en que las empresas producen bienes y servicios, ya que promueve la generación

de empleo digno y salarios justos. Las empresas pueden contribuir a erradicar la pobreza ofreciendo oportunidades

laborales inclusivas, especialmente para personas en situación de vulnerabilidad. Además, un sistema productivo sostenible debe garantizar acceso igualitario a tecnologías y

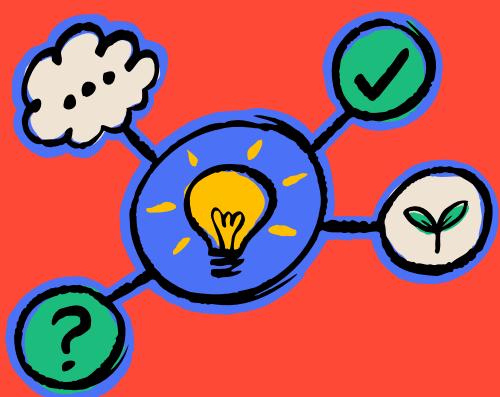
recursos que permitan mejorar la calidad de vida y la productividad. Esto implica modificar procesos para integrar a trabajadores excluidos y fomentar modelos de negocio socialmente responsables.



CASOS REALES DE EMPRESAS TECNOLÓGICAS

Google: Con su iniciativa 'Grow with Google', la empresa ofrece capacitaciones y recursos gratuitos para que personas de bajos ingresos puedan adquirir habilidades digitales, mejorando sus oportunidades laborales.

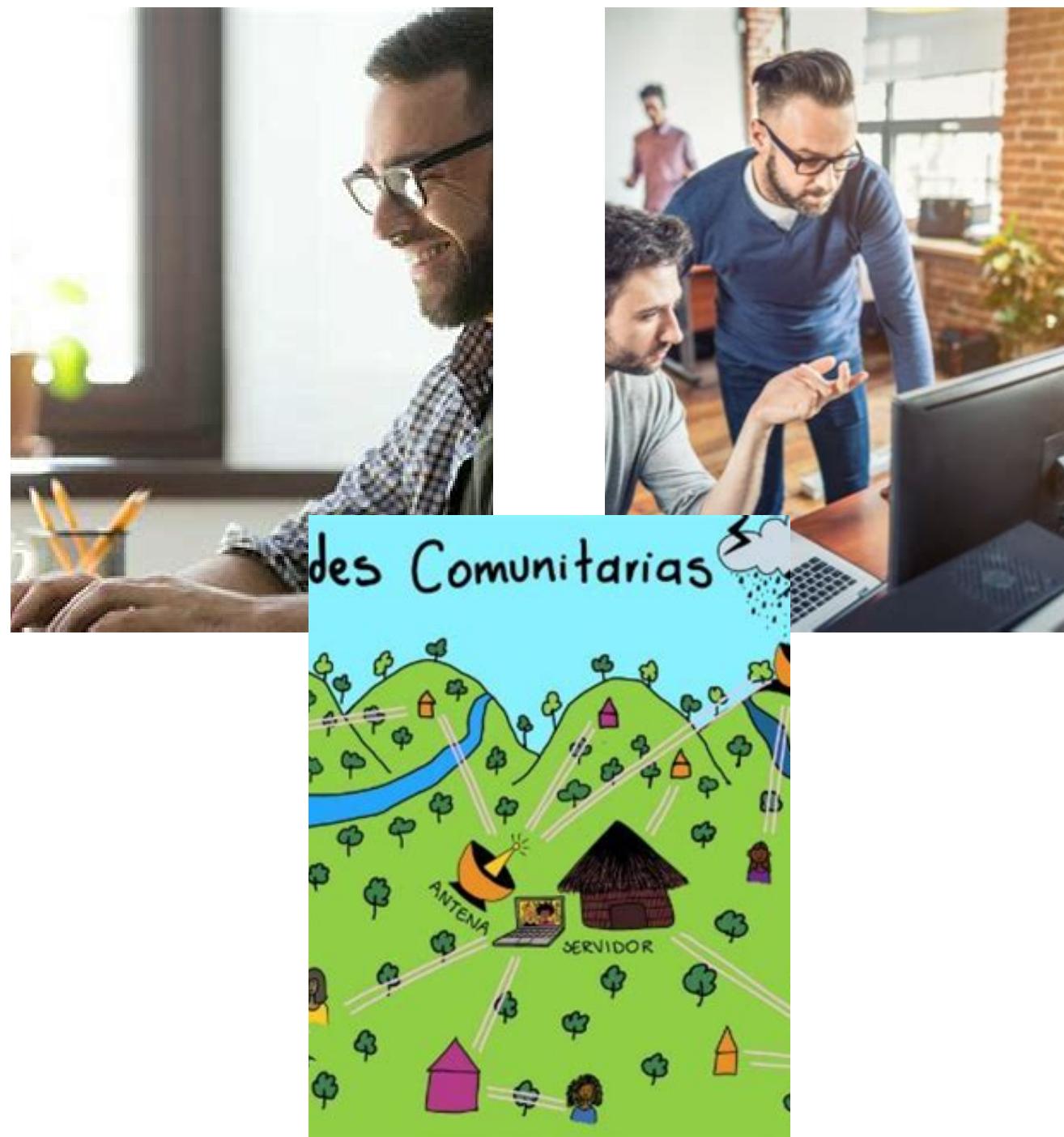
Microsoft: A través del programa 'Tech for Social Impact', Microsoft apoya a organizaciones y comunidades vulnerables facilitándoles tecnología, formación y acceso a herramientas digitales que fomentan la inclusión económica.



04



IDEAS PROPIAS PARA APLICAR TECNOLOGÍA



PROPONEMOS TRES IDEAS PARA CONTRIBUIR AL ODS 1 USANDO TECNOLOGÍA:

- Plataformas de microtrabajo digital: Crear aplicaciones que conecten a personas vulnerables con trabajos sencillos y remunerados en línea para generar ingresos inmediatos.
- Programas de formación online personalizados: Usar inteligencia artificial para adaptar cursos y guiar a los usuarios según sus necesidades y capacidades, mejorando su empleabilidad.
- Redes inalámbricas comunitarias gratuitas: Desplegar conexiones wifi en zonas marginadas para permitir el acceso a educación, empleo y servicios digitales esenciales.

06

VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA INFORMÁTICA



VENTAJAS:

- Permite llegar a comunidades remotas o desfavorecidas.
- Reduce costos en educación y acceso a servicios.
- Facilita la inclusión social y económica mediante el acceso a información y recursos.



DESVENTAJAS:

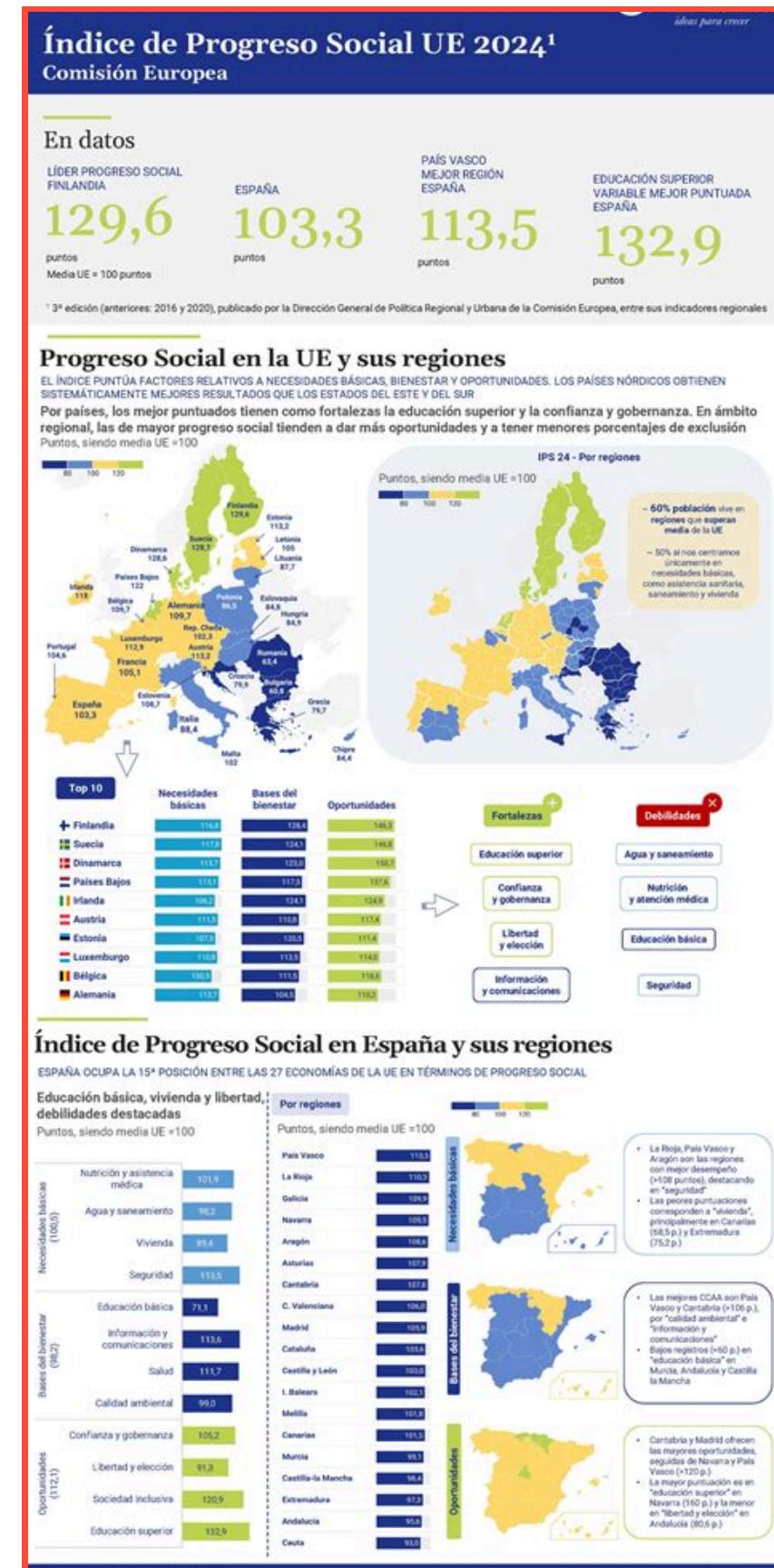
- Existe una brecha digital importante que limita el acceso a tecnología en muchas regiones.
- Se requiere alfabetización digital básica para aprovechar estas tecnologías.
- El uso exclusivo de tecnología puede excluir a personas sin acceso o habilidades digitales, aumentando desigualdades si no se acompaña de apoyos adecuados.



07

CONCLUSIÓN Y REFLEXIÓN FINAL

LA TECNOLOGÍA ES UNA HERRAMIENTA CLAVE PARA AVANZAR HACIA EL FIN DE LA POBREZA, AL FACILITAR EL ACCESO A OPORTUNIDADES, FORMACIÓN Y EMPLEO. SIN EMBARGO, SU APLICACIÓN DEBE SER INCLUSIVA Y ACOMPAÑARSE DE POLÍTICAS QUE REDUZCAN LA BRECHA DIGITAL Y APOYEN A LOS MÁS VULNERABLES. LAS EMPRESAS Y LA SOCIEDAD TIENEN LA RESPONSABILIDAD DE USAR LA INFORMÁTICA PARA CONSTRUIR SISTEMAS PRODUCTIVOS SOSTENIBLES QUE NO DEJEN A NADIE ATRÁS.



ODS 1: FIN DE LA POBREZA

GRACIAS

HUGO GIL SÁNCHEZ

GUILLEM MORENO MARÍN