

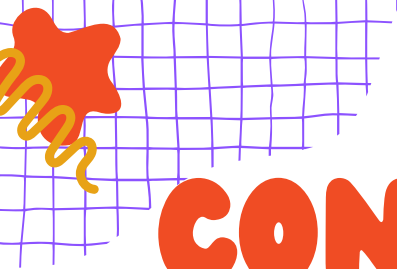


MANUAL DE EDUCACIÓN NO FORMAL

Actividades para la capacitación digital
y la integración de jóvenes migrantes

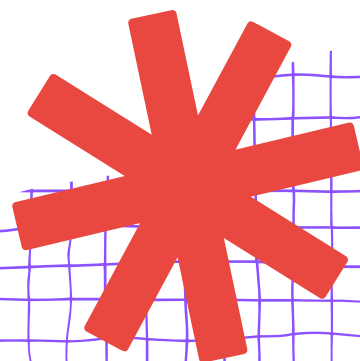
Autores: André Silva, Pedro Carvalho, Maximiliano Moreno, Cristina Peralbo, Kadirhan Önk, Jelena Zazcerinska, Anastasyia Alexeva





CONTENIDO

1.Introducción.....	3
2.Proyecto YouthConnect.....	5
3.Las necesidades que dieron forma a este manual: Investigación de YouthConnect	9
4.Traducción de necesidades a actividades desarrolladas (el papel del trabajador juvenil).....	12
5.Planes de sesión.....	13
6.Mi mapa de vida digital.....	14
a.Taller de habilidades digitales básicas.....	20
b.Conceptos básicos de Canva.....	25
c.Narración de historias: Construyendo nuestra historia juntas.....	30
d.Taller de JobQuest sobre currículums: Del currículum actual al currículum ideal	34
e.Navegando por la Administración Pública.....	40
f.Inclusión digital y seguridad en línea.....	46
g.Herramientas de IA y recomendaciones éticas para la vida cotidiana.....	53
h.Sala de escape digital: Ruta del migrante.....	59
i.Navegador de Oportunidades: Encuentra cursos, empleos y apoyo local en línea	62
j.PeddyPaper digital (ActionBound)	66
7.Conclusiones	73
8.Contactos	75





01. INTRODUCCIÓN

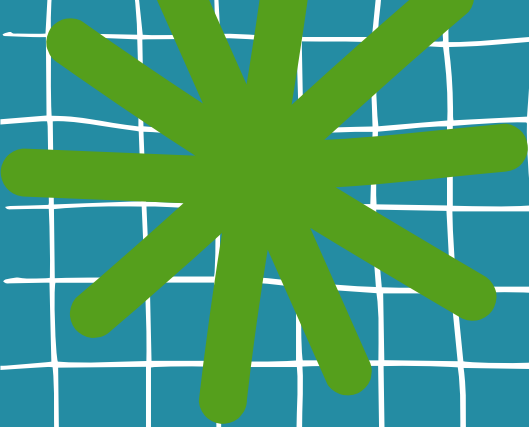
INTRODUCCIÓN

Para los jóvenes migrantes y refugiados, **la exclusión digital no puede ser un asunto secundario**. Puede afectar su acceso a la información, su comunicación, la búsqueda de nuevas oportunidades, la comprensión de sus derechos, el uso de los servicios públicos, la protección en línea y la construcción de una vida independiente en su nueva comunidad. La baja confianza digital suele estar vinculada a otras barreras: dificultades lingüísticas, acceso limitado a dispositivos o a una conexión a internet estable, falta de orientación, desconocimiento de los sistemas locales y temor a cometer errores en procesos importantes en línea. En la práctica, esto significa que la desventaja digital puede agravar la exclusión social, reducir el acceso a oportunidades de empleo y aprendizaje, e incrementar la vulnerabilidad en la vida cotidiana. YouthConnect se creó en respuesta a esta realidad, partiendo de la premisa de que la inclusión digital no se limita a la tecnología, sino que abarca también el idioma, la confianza, el acceso, la seguridad, la participación y los derechos.

Este manual se elaboró para **apoyar a trabajadores juveniles, educadores, facilitadores y organizaciones que trabajan con jóvenes migrantes y refugiados, de manera más preparada, segura y eficaz**. Su propósito no es simplemente promover el uso de herramientas digitales, sino ayudar a los educadores a utilizar la educación no formal como una metodología práctica y centrada en la persona para fortalecer la autonomía, la seguridad en línea, la integración comunitaria y el acceso a oportunidades profesionales. En este manual, las habilidades digitales se abordan como habilidades para la vida cotidiana: habilidades que pueden ayudar a un joven a crear y administrar una cuenta de correo electrónico, comprender los servicios públicos en línea, preparar un perfil Europass, buscar oportunidades, organizar información, comunicarse de manera más independiente y navegar en espacios digitales con mayor conciencia y protección.

La educación no formal constituye el núcleo metodológico de este manual. Las actividades se centran en el **aprendizaje práctico, la participación, la reflexión, el intercambio entre pares, la creatividad y la resolución de problemas**. Este enfoque es especialmente relevante al trabajar con jóvenes migrantes y refugiados, ya que el aprendizaje digital está intrínsecamente ligado a la confianza, el idioma, el acceso, la seguridad y la experiencia vivida. En lugar de ofrecer instrucciones rígidas o lecciones estandarizadas, el manual proporciona actividades flexibles que los facilitadores pueden adaptar a diferentes grupos, contextos y niveles de competencia digital. En este sentido, el manual no es solo una recopilación de actividades digitales, sino una herramienta práctica para el trabajo con jóvenes que fomenta un aprendizaje digital inclusivo, empoderador y orientado a la vida real.

El manual consta de **11 actividades de educación no formal** diseñadas para ser prácticas y adaptables. Estas actividades combinan el aprendizaje digital con la reflexión, el apoyo entre pares, la creatividad, la resolución de problemas y tareas del mundo real. Abordan áreas como el desarrollo de habilidades digitales personales, el uso de herramientas digitales básicas, la creación de contenido digital, la elaboración de currículos y perfiles de empleabilidad, la gestión de trámites en la administración pública, la seguridad en línea, el uso crítico de la IA y la expresión de historias personales a través de métodos digitales. **Cada actividad incluye objetivos específicos, metodologías, una descripción general, instrucciones paso a paso para su facilitación, listas y enlaces a recursos, duración y notas sobre inclusión y accesibilidad.**



02. PROYECTO YOUTHCONNECT



PROYECTO YOUTHCONNECT

YouthConnect es una iniciativa de colaboración a pequeña escala en el ámbito de la juventud, cofinanciada por Erasmus+ (2024-1-PT02-KA210-YOU-000252927), creada para fortalecer la inclusión de jóvenes migrantes y refugiados mediante el desarrollo de competencias digitales y para mejorar la capacidad de los trabajadores juveniles y educadores que los apoyan. En esencia, el proyecto respondió a una realidad simple pero urgente: en las sociedades actuales, la participación digital forma parte de la participación cotidiana. El acceso a la información, la comunicación con las instituciones y la búsqueda de empleo dependen cada vez más de la confianza y la competencia digital. Para muchos jóvenes migrantes y refugiados, estas exigencias se suman a los desafíos de adaptarse a un nuevo idioma, un nuevo sistema y un nuevo entorno social. YouthConnect se diseñó para responder a esta intersección de forma práctica, utilizando el trabajo juvenil y la educación no formal para convertir el aprendizaje digital en algo accesible, relevante y directamente conectado con la vida real.



Município de Fundão



Estrellas del Sur



CEIR
Letonia

El proyecto reunió a un consorcio de **Portugal, España y Letonia**, combinando tres perspectivas complementarias. En **Fundão, Portugal, el Ayuntamiento de Fundão** aportó su sólida experiencia local en trabajo con jóvenes, inclusión de migrantes y cooperación con servicios públicos y agentes comunitarios. En **Córdoba, España, Estrellas del Sur** aportó su experiencia en educación no formal y desarrollo de competencias digitales con jóvenes, incluyendo aquellos que enfrentan barreras para la participación. En **Riga, Letonia, CEIR** contribuyó con su trayectoria en investigación educativa, innovación y trabajo con jóvenes con menos oportunidades, incluyendo migrantes y refugiados. Esta complementariedad es una de las principales fortalezas de YouthConnect. El proyecto no se concibió únicamente como una iniciativa de formación, sino como un proceso compartido de aprendizaje y desarrollo que buscaba conectar la práctica local, la metodología educativa y la reflexión basada en la investigación. En ese sentido, YouthConnect trascendió la lógica restrictiva de un proyecto Erasmus+ y se posicionó como un modelo de cooperación intersectorial que puede inspirar futuros trabajos en este campo.





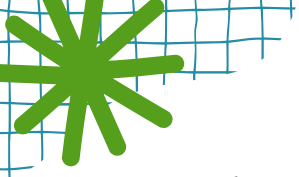
YouthConnect se concibió como un proyecto de doble función. Por un lado, busca apoyar a **jóvenes migrantes y refugiados** en la adquisición de competencias digitales esenciales para su autonomía, seguridad en línea, empleabilidad e integración en las comunidades locales. Por otro lado, busca dotar a **trabajadores juveniles, educadores e instituciones que trabajan con migrantes y refugiados** de mejores herramientas, métodos y confianza para responder a estas necesidades. En torno a este núcleo, el proyecto también involucra a **jóvenes locales, autoridades públicas, escuelas, instituciones de apoyo a migrantes, partes interesadas y actores comunitarios**, reconociendo que la inclusión no se produce mediante acciones aisladas. Se produce cuando los sistemas de apoyo, los espacios de aprendizaje y las comunidades son capaces de responder de manera más eficaz e inclusiva. Por lo tanto, YouthConnect entiende la integración no solo como una cuestión de adaptación por parte de los migrantes y refugiados, sino también como una cuestión de preparación por parte de los entornos que los reciben.

Una característica distintiva de YouthConnect fue su fuerte apuesta por la **educación no formal** como núcleo pedagógico del proyecto, considerándola no como una metodología accesorio, sino como la vía principal para desarrollar experiencias de aprendizaje, participación y cambio. A lo largo de YouthConnect, las competencias digitales se abordaron mediante métodos activos, participativos y centrados en las personas, que invitaban a los jóvenes a explorar, crear, reflexionar, practicar y colaborar. Esto incluye el trabajo en habilidades digitales básicas, seguridad digital, acceso a oportunidades, expresión digital creativa y el uso de herramientas innovadoras de forma dinámica y accesible. El proyecto también abre un espacio para el uso de enfoques digitales contemporáneos, incluyendo la concienciación sobre IA y herramientas digitales innovadoras, siempre de una manera comprensible, práctica y relevante para la vida cotidiana de los participantes. De esta forma, YouthConnect concibe el aprendizaje digital no como una mera transferencia técnica de información, sino como un proceso de empoderamiento construido a través de la interacción, la confianza y la participación significativa.



Equipo del proyecto
YouthConnect durante la
reunión de lanzamiento en
Letonia (QMB e IT)





Otra fortaleza importante de YouthConnect es que fue diseñado no solo para implementar actividades, sino también para generar **valor educativo reutilizable y adaptable**. El proyecto incluyó una actividad de investigación para comprender mejor las necesidades de los jóvenes migrantes y refugiados, así como de los profesionales que trabajan con ellos, pero no se limitó a eso. Ese conocimiento se tradujo en respuestas educativas, herramientas digitales de educación no formal, procesos de capacitación, talleres, métodos creativos y recursos de acceso abierto que pueden seguir utilizándose más allá del proyecto.

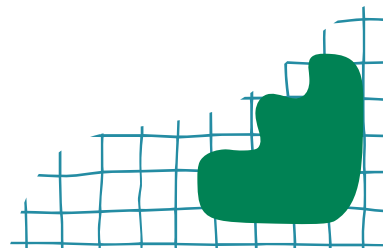


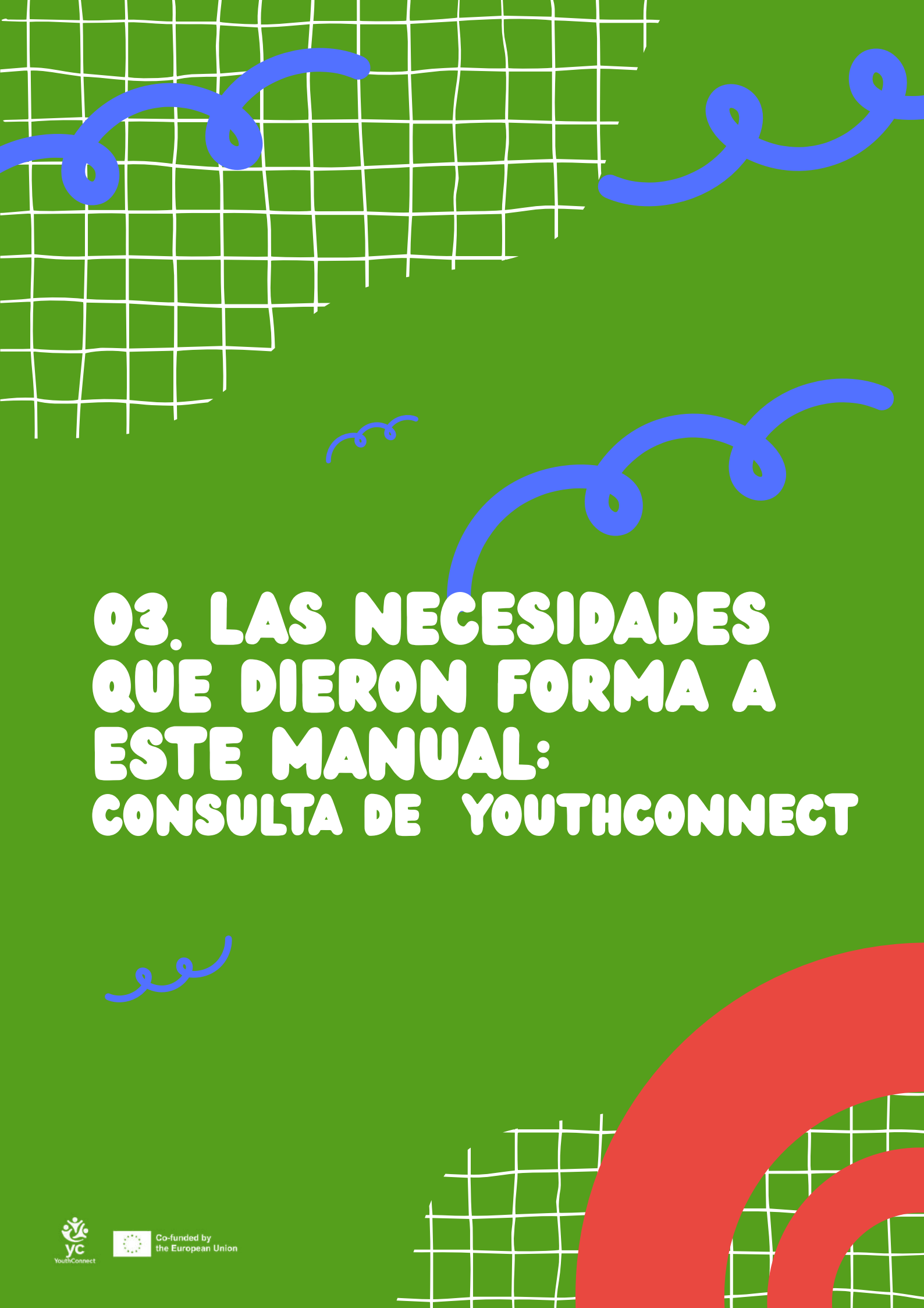
Curso de formación
YouthConnect en Córdoba

Mediante este enfoque, YouthConnect pretendía contribuir a cinco cambios concretos.

- En primer lugar, buscaba fortalecer la autonomía digital de los jóvenes migrantes y refugiados en áreas que afectan a la vida cotidiana, la seguridad y las oportunidades.
- En segundo lugar, su objetivo era mejorar la capacidad de los trabajadores juveniles y educadores para apoyar a estos jóvenes mediante métodos de trabajo juvenil digitales prácticos y eficaces.
- En tercer lugar, trabajó para crear espacios de aprendizaje más inclusivos donde los jóvenes locales y los jóvenes migrantes pudieran reunirse, crear y aprender juntos.
- En cuarto lugar, contribuyó al desarrollo de prácticas de educación no formal más innovadoras y adaptables, incluido el uso de herramientas y metodologías digitales creativas.
- En quinto lugar, reforzó la cooperación entre organizaciones, actores públicos y partes interesadas de la comunidad para que la inclusión digital se aborde no como un tema aislado de taller, sino como parte de un proceso más amplio de integración social y profesional.

Esto es lo que le dio a YouthConnect su relevancia social y su valor como modelo de buenas prácticas: conecta a las personas, la metodología y el propósito de una manera que se basa en el trabajo con jóvenes y que puede utilizarse más allá del propio proyecto.



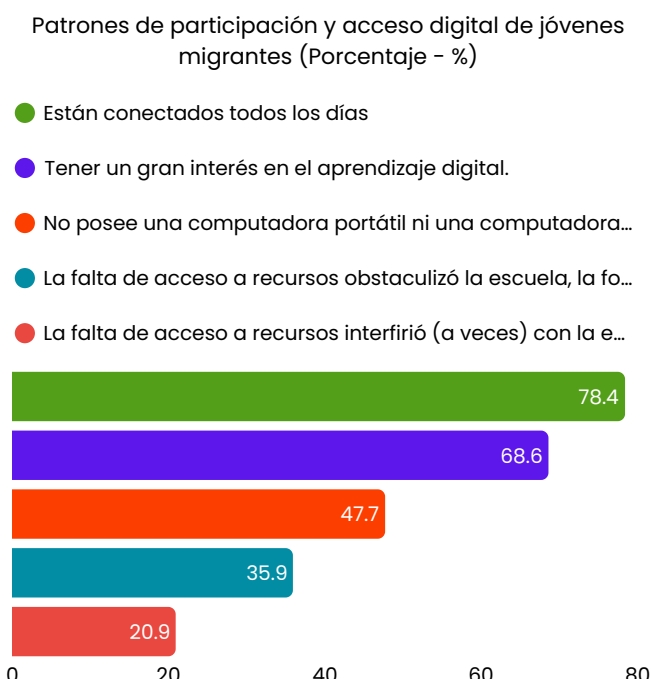
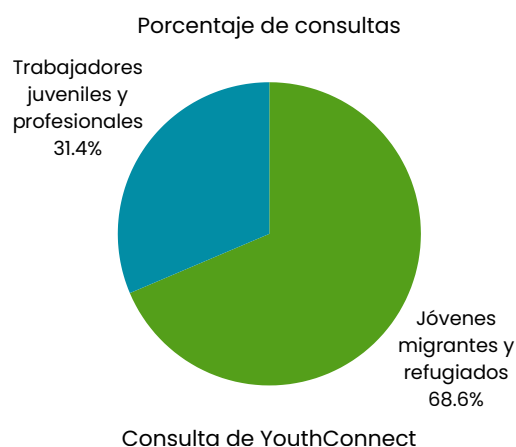


03. LAS NECESIDADES QUE DIERON FORMA A ESTE MANUAL: CONSULTA DE YOUTHCONNECT

LAS NECESIDADES QUE DIERON FORMA A ESTE MANUAL: INVESTIGACIÓN DE YOUTHCONNECT

El manual de YouthConnect se elaboró a partir de las realidades identificadas a través de la investigación del proyecto, y no solo de suposiciones. En Fundão, Córdoba y Riga, la investigación recabó **223 respuestas válidas**, incluyendo **153 jóvenes migrantes y refugiados** y **70 trabajadores juveniles/profesionales de instituciones que trabajan con migrantes y refugiados (IWMR)**.

Los resultados mostraron un patrón claro: el principal problema no era la falta de interés en el aprendizaje digital, sino la desigualdad en las condiciones para participar en él. La mayoría de los jóvenes migrantes ya estaban conectados a internet a diario (**78,4 %**) y muchos mostraron un gran interés en el aprendizaje digital (**68,6 %**), pero casi la mitad no tenía ordenador portátil o de sobremesa (**47,7 %**), y más de la mitad ya habían tenido problemas para completar tareas en línea para la escuela, la formación o el trabajo debido a problemas de acceso o técnicos (**35,9 % sí y 20,9 % a veces**). Esto confirmó que la exclusión digital en este contexto es profundamente estructural: estar «conectado» no significa necesariamente poder participar de forma eficaz, segura o independiente.



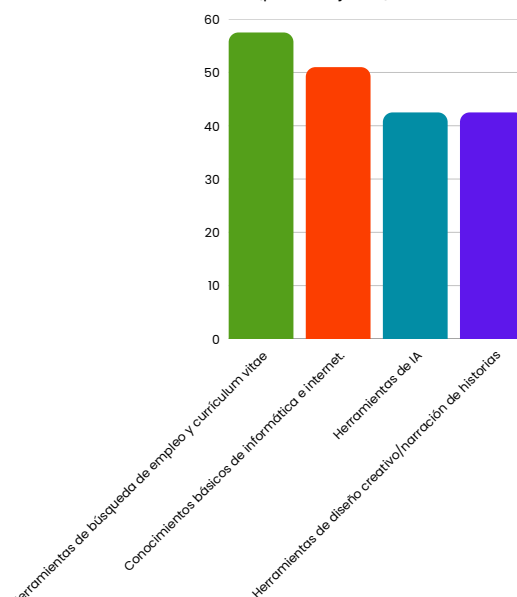
La investigación también puso de manifiesto las principales barreras. Entre los jóvenes migrantes y refugiados, las barreras más importantes fueron **el coste económico (42,5 %)**, **el desconocimiento de dónde aprender (37,9 %)** y **la necesidad de un mentor o apoyo humano (32,7 %)**, seguidas de la **falta de dispositivos (28,1 %)** y **las barreras lingüísticas (24,2 %)**. Los profesionales confirmaron el mismo patrón que los jóvenes con los que trabajan: las limitaciones más comunes que identificaron fueron **el acceso irregular de los jóvenes a dispositivos o internet (50,0 %)**, **los recursos limitados en los servicios (45,7 %)** y **las barreras lingüísticas y de traducción (40,0 %)**. En conjunto, estos resultados demostraron que las necesidades que motivaron este manual no se limitaban a la enseñanza de herramientas digitales, sino que buscaban reducir los obstáculos prácticos, facilitar el acceso al aprendizaje y diseñar actividades que no dependieran de condiciones ideales que muchos participantes simplemente no poseen.

Cuando la encuesta analizó qué era lo que los jóvenes migrantes y refugiados más deseaban aprender, tres prioridades destacaron claramente: **búsqueda de empleo y herramientas para la elaboración de currículums (57,5%), habilidades informáticas básicas e internet (51,0%),** y una tercera área que va más allá de las necesidades básicas de supervivencia: **herramientas de IA y herramientas de diseño creativo/narración (ambas con un 42,5%).** Esto fue importante, porque demostró que los participantes no solo solicitaban apoyo para ponerse al día, sino también herramientas que les ayudaran a expresarse, desarrollar confianza e interactuar con el mundo digital de forma más orientada al futuro. Al mismo tiempo, la encuesta identificó una menor confianza en la **privacidad y la protección de datos personales (35,7% de baja confianza),** lo que convirtió la seguridad en línea en otra necesidad esencial.

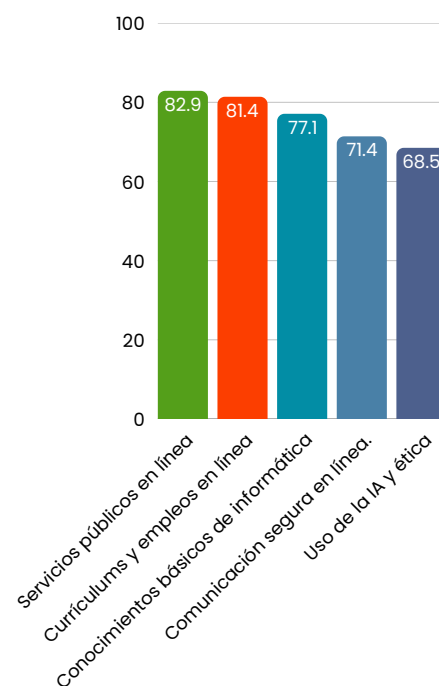
Por parte de los trabajadores y profesionales juveniles, las prioridades más importantes fueron **el apoyo a los jóvenes con servicios públicos y sociales en línea (82,9 %), la elaboración de currículos y perfiles laborales en línea (81,4 %)** y **las habilidades informáticas y de internet básicas (77,1 %),** junto con una alta demanda de **comunicación en línea segura y respetuosa (71,4 %)** y **el uso y la ética relacionados con la IA (68,5 %).** Estos hallazgos dieron al manual una dirección muy clara: debía conectar la empleabilidad, la autonomía, el acceso a los servicios, la seguridad digital y la participación digital creativa en una ruta de aprendizaje coherente.

Por ello, el manual se elaboró en torno a actividades prácticas de educación no formal que responden directamente a estas necesidades. Sus objetivos, metodologías y métodos de facilitación se basaron en la evidencia obtenida en la investigación: una preferencia **por los talleres presenciales (35,3 %)** y **el aprendizaje semipresencial (22,2 %)** frente a **los formatos exclusivamente en línea (19,0 %),** la importancia del apoyo de mentores y la necesidad de un aprendizaje que funcione en condiciones reales. Por ello, el manual prioriza las tareas paso a paso, los propósitos claros y aplicables al mundo real, la guía visual, la repetición, los procesos grupales seguros y los espacios de apoyo, en lugar de asumir una alta confianza desde el principio. También por ello, las actividades incluyen adaptaciones para la participación por teléfono, puntos de partida digitales mixtos, facilitación sensible al idioma, prácticas que respetan la privacidad y medidas de apoyo inclusivas que hacen que la participación sea más realista para los jóvenes migrantes y refugiados que se enfrentan a barreras estructurales. En resumen, la investigación no solo sirvió de base para el manual, sino que determinó su contenido, sus opciones pedagógicas y su compromiso con un trabajo de inclusión digital accesible, relevante y basado en la evidencia.

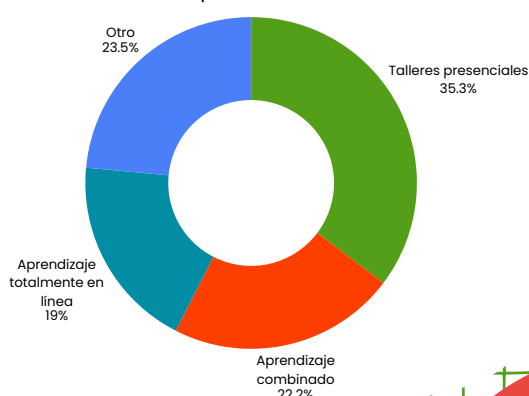
Prioridades de aprendizaje digital según los jóvenes migrantes encuestados (porcentaje - %)



Prioridades de aprendizaje digital según los trabajadores juveniles encuestados (porcentaje - %)



Formatos de aprendizaje preferidos



TRADUCCIÓN DE NECESIDADES A ACTIVIDADES DESARROLLADAS (EL PAPEL DEL TRABAJADOR JUVENIL)

Las necesidades identificadas en la investigación de YouthConnect se tradujeron en actividades con una lógica pedagógica clara. La necesidad de identificar puntos de partida desiguales en cuanto a confianza, acceso y motivación dio lugar a **My Digital Life Map**, que ayuda a los participantes a identificar qué herramientas ya conocen, qué quieren aprender y qué primeros pasos son realistas para ellos. La fuerte demanda de aprendizaje enfocado en la empleabilidad (especialmente en torno a los currículos, la búsqueda de empleo y las tareas digitales prácticas) se tradujo en el taller **JobQuest CV Workshop: From Current CV to Dream CV**, donde los participantes trabajan en la mejora de su currículum, el vocabulario laboral, los siguientes pasos realistas y el uso seguro de la IA para tareas relacionadas con el trabajo.

La necesidad identificada de seguridad, privacidad y navegación crítica en línea dio forma a la sesión de seguridad digital, centrada en **el Recorrido por el Privilegio Digital**, la **Regla de los 3 Clics** y la reflexión práctica sobre estafas, desinformación y ofertas en línea inseguras. Al mismo tiempo, el interés por un aprendizaje creativo y orientado al futuro inspiró **las Herramientas de IA y la Guía Ética para la Vida Cotidiana**, así como el trabajo de narración digital del manual, que responden al interés de los jóvenes migrantes en la IA, la expresión y la comunicación, manteniendo la seguridad, el consentimiento y el uso crítico como pilares fundamentales. De esta manera, las actividades no se limitan a «cubrir temas», sino que transforman las barreras y prioridades identificadas en experiencias de aprendizaje estructuradas con objetivos claros, metodologías relevantes y aplicación práctica.

En este proceso, el trabajador juvenil desempeña un papel central como facilitador del aprendizaje inclusivo. El valor de estas actividades no depende únicamente de su diseño, sino también de cómo se facilitan: con la capacidad de adaptar el ritmo, reducir las barreras, crear un entorno seguro y conectar cada tarea con la vida real de los participantes. En YouthConnect, el trabajador juvenil es quien ayuda a transformar una actividad en un proceso de aprendizaje significativo, dando cabida a diferentes puntos de partida, fomentando la participación sin prejuicios y asegurando que el aprendizaje digital siga siendo práctico, accesible y relevante. Esto es especialmente importante en un manual centrado en la educación no formal, donde la metodología, la confianza y el estilo de facilitación forman parte del aprendizaje mismo. Por ello, este manual debe leerse no solo como un conjunto de actividades, sino como una herramienta para una práctica de trabajo juvenil eficaz.



04. PLANES DE SESIÓN

MI MAPA DE VIDA DIGITAL

Esta actividad ayuda a los participantes a reflexionar sobre sus hábitos digitales actuales, su confianza y sus necesidades de aprendizaje de forma sencilla y visual. Identifican las herramientas que conocen, las habilidades que desean mejorar y los pequeños pasos que pueden dar a continuación en su aprendizaje. Además, ayuda a los facilitadores a comprender el punto de partida de los participantes sin convertir la sesión en una prueba.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar la actividad, los participantes podrán:

- **Evaluar su conocimiento sobre las herramientas digitales**, clasifique los logotipos de dichas herramientas en tres categorías: "Lo uso todo el tiempo", "He oído hablar de él, pero no sé cómo usarlo" y "Nunca he oído hablar de él".
- **Identificar su nivel actual de confianza en habilidades digitales** clave clasificando las tarjetas de habilidades en cuatro categorías: "Domino esta", "Realmente no puedo hacer esta", "Realmente quiero aprender esta" y "No sé qué es y no me interesa mucho".
- **Reflexionar sobre tu motivación personal para aprender habilidades digitales** seleccionando al menos tres motivaciones, como la escuela, el trabajo, la seguridad, el idioma y la comunicación, la independencia, la creatividad, la resolución de problemas o las oportunidades futuras.
- **Crear de dos a tres misiones de aprendizaje realistas** eligiendo las habilidades digitales que desean desbloquear y definiendo por qué son importantes, cómo las aprenderán, una primera misión de 30 a 60 minutos y cómo sabrán que las han aprendido.
- **Compartir una misión de aprendizaje con el grupo** para inspirar el aprendizaje entre pares y ayudar a los monitores juveniles a identificar necesidades de aprendizaje comunes para futuros talleres.

METODOLOGÍAS

Mapeo visual

Autoevaluación

Búsqueda de aprendizaje gamificada

Sistema de apoyo entre pares y acompañamiento

Reflexión guiada

Planificación de acciones

Compartir en grupo

Observación del facilitador y evaluación diagnóstica

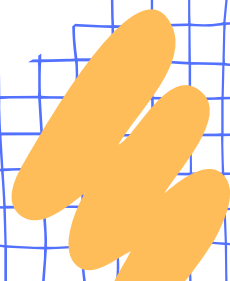
Uso de pizarra digital, con opción de adaptación imprimible o analógica.

Part 1. What Digital Tools do you know?
Digital skills shouldn't be scary, but we all need to start somewhere. Put them in the appropriate box in the map.

I DON'T KNOW

Never heard of it?

I've heard of it, but I don't know how to use it



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad ayuda a los jóvenes a reflexionar sobre su vida digital de una manera sencilla y sin presiones. No es una prueba, sino un ejercicio de mapeo visual y participativo donde los participantes identifican lo que ya saben, lo que quieren aprender y los pequeños pasos que pueden dar para mejorar.

La actividad se puede realizar utilizando la pizarra digital de Canva o con los materiales imprimibles. La versión para pizarra digital incluye cuatro partes: herramientas digitales, habilidades digitales, aventura de aprendizaje y un tablero colectivo titulado "Nuestros próximos pasos digitales". La versión imprimible incluye materiales separados para las matrices, tarjetas de habilidades digitales, hoja de motivación y tarjetas de misiones, que se pueden utilizar para su implementación sin conexión a internet o con tecnología sencilla.

1. Marco de bienvenida y seguridad

Comienza con una actividad dinámica para disipar los nervios y captar la atención de todos, ya que esta actividad es más bien instintiva y de baja intensidad. Si es necesario y dispones de tiempo suficiente con tu grupo, un descanso a mitad de la sesión o una breve actividad energizante también puede ser muy útil.

A continuación, explica el propósito de la actividad "Mapa de mi vida digital":

"Las habilidades digitales no deberían dar miedo. Todos empezamos desde cero. Hoy vamos a identificar lo que ya sabemos, lo que queremos aprender y cuáles son los primeros pasos que podemos dar."

Deja claro que:

Esto no es un examen;

No hay respuestas incorrectas;

Los participantes no necesitan compartir información privada;

Todos pueden trabajar con un compañero;

Los participantes pueden utilizar palabras sencillas, iconos o colores si les resulta difícil escribir en inglés.

Recuerda a los participantes que no compartan contraseñas, números de identificación, datos bancarios, documentos privados ni información personal sensible.

2. Demostración rápida en la pizarra blanca

Antes de comenzar la actividad, muestra a los participantes cómo usar la pizarra digital de Canva.

Demuestra únicamente las acciones esenciales:

Acercar/alejar: Ctrl + / Ctrl - en Windows o ⌘ + / ⌘ - en Mac.

Para desplazarse por el tablero: mantén pulsada la barra espaciadora y arrastra el espacio vacío, o utiliza el panel táctil o el ratón.

Para mover elementos: haz clic una vez, mantén pulsado y arrastra los logotipos o las notas adhesivas.

Copiar una nota adhesiva: selecciónala y pulsa Ctrl + D en Windows o ⌘ + D en Mac.

Editar texto: haz doble clic dentro de una nota adhesiva.

Deshacer un error: Ctrl + Z en Windows o ⌘ + Z en Mac.

Si trabajas con un grupo grande, prepara una copia de las tres matrices individuales para cada participante o pareja. Mantén **la Parte 4: Nuestros Próximos Pasos Digitales** como un espacio compartido para el grupo.

Nota para el facilitador: un número excesivo de usuarios o de matrices duplicadas puede ralentizar el tablero. Si el grupo es numeroso o la conexión a internet es inestable, utiliza parejas o la versión imprimible.

3. Parte 1: ¿Qué herramientas digitales conoces?

Los participantes observan los logotipos de las herramientas digitales y los clasifican en una de tres categorías:

Lo uso todo el tiempo

He oído hablar de ello, pero no sé cómo usarlo.

Nunca había oído hablar de ello.

Anima a los participantes a añadir herramientas que sepan usar o de las que hayan oído hablar antes, buscándolas y añadiendo una imagen de su logotipo. En la versión digital, pueden subir logotipos o añadir notas adhesivas. En la versión impresa, pueden escribir herramientas adicionales directamente en la matriz.



4. Parte 2: ¿Qué habilidades digitales dominas?

Explica que conocer una herramienta y dominar una habilidad no son lo mismo. Por ejemplo, alguien puede usar Gmail pero no sentirse seguro enviando un correo electrónico formal con un archivo adjunto.

Los participantes leen las tarjetas de habilidades digitales y las clasifican en una de cuatro categorías:

Dominé este

Realmente no puedo hacer esto

Realmente quiero aprender este

No sé qué es, y no me interesa mucho.

Los participantes también pueden añadir sus propias habilidades digitales utilizando notas adhesivas o papel en blanco.

Rol de facilitador:

ayudar a los participantes a comprender habilidades difíciles mediante ejemplos;

Ofrecer apoyo en la traducción o en la explicación de términos técnicos cuando sea necesario;

Evita corregir la autoevaluación de los participantes a menos que soliciten ayuda;

Presta atención a las habilidades que con mayor frecuencia se incluyen en la frase "Realmente quiero aprender esto".

Parte 2. ¿Qué habilidades digitales dominas?

¿Es difícil trabajar al superar la primera fase? Pero ¿cómo? ¿Las herramientas y dominar una habilidad no es lo mismo?

¿Verdad? ¿Qué habilidades de las que se mencionaron en la continuación ya dominas? ¿Y cuáles te faltan por aprender?



5. Parte 3: Planificando nuestra aventura de aprendizaje

Esta es la fase de planificación de acciones. Los participantes eligen de **2 a 3 habilidades** de la parte anterior que desean "desbloquear".

Primero, pídeles que reflexionen sobre su motivación. Deben seleccionar al menos tres motivaciones, como por ejemplo: la escuela, el trabajo, la resolución de problemas, la seguridad, la creatividad, el lenguaje y la comunicación, la vida cotidiana y la independencia, y las oportunidades futuras.

Mi motivación

 Escuela	 Trabajar
 Resolución de problemas	 Seguridad
 Creatividad	 Vida cotidiana e independencia
 Lenguaje y comunicación	 Oportunidades futuras

Elige al menos 3 motivaciones para aprender una nueva habilidad. ¡Luego, marca con una casilla cada una de las motivaciones que elegiste!

Habilidad que quiero desbloquear

Desarrolla presentaciones usando Canva
Hasakhan NGO

???

Por qué esto me importa:
Me ayudará a tener un mejor rendimiento en la escuela y en el trabajo.
Al ser capaz de crear presentaciones visualmente atractivas para mis artículos y propuestas.

Cómo aprenderé:

 Tutorial/En línea

 Escuela o universidad

 Cursos/ aprendizaje electrónico

 Práctica/ Aprender haciendo

 **Mi primera misión es: en 30-60 minutos, veré un video sobre los fundamentos de una buena presentación y comenzaré con mi primera clase de Canva Design School.**

 **Sabré que lo he aprendido cuando: Puedo crear una presentación de 20 páginas en Canva que se vea atractiva sin usar una plantilla.**

Luego, para cada habilidad elegida, los participantes completan una tarjeta de misión con:

Habilidad que quiero desbloquear

Por qué esto me importa

Cómo voy a aprender

Mi primera misión es: en 30 a 60 minutos, lograré...

Sabré que lo he aprendido cuando...

Anímalos a que su primera misión sea pequeña y realista.

Ejemplos:

"En 30 a 60 minutos, le enviaré un correo electrónico con un archivo adjunto a mi amigo."

"En 30 a 60 minutos, convertiré un documento a PDF."

"En 30 a 60 minutos, crearé tres diapositivas sobre mí mismo."

"En 30 a 60 minutos, escanearé un documento con mi teléfono."

"En 30 a 60 minutos, identificaré dos señales de alerta en una oferta de trabajo."

Rol de facilitador:

ayudar a los participantes a convertir grandes objetivos en metas más pequeñas;

Pregunta: "¿De verdad puedes hacer esto en 30 a 60 minutos?"

fomentar pruebas claras de aprendizaje;

Apoyar a los participantes para que elijan métodos de aprendizaje, como tutorías, tutorías entre compañeros, en la escuela o la universidad, con trabajadores juveniles, aprendizaje guiado por IA, cursos, talleres o aprender haciendo.

6. Verificación del compañero de misión

Los participantes trabajan en parejas. Cada persona comparte una tarjeta de misión con su compañero.

El amigo pregunta:

"¿Por qué quieres aprender esto?"

"¿Tu primera misión es lo suficientemente pequeña?"

"¿Puedes hacerlo en 30 a 60 minutos?"

"¿Cómo sabrás que lo has aprendido?"

"¿Qué tipo de apoyo necesitas?"

Este paso ayuda a los participantes a mejorar su plan sin convertirlo en una presentación formal.

7. Parte 4: Nuestros próximos pasos digitales y cierre

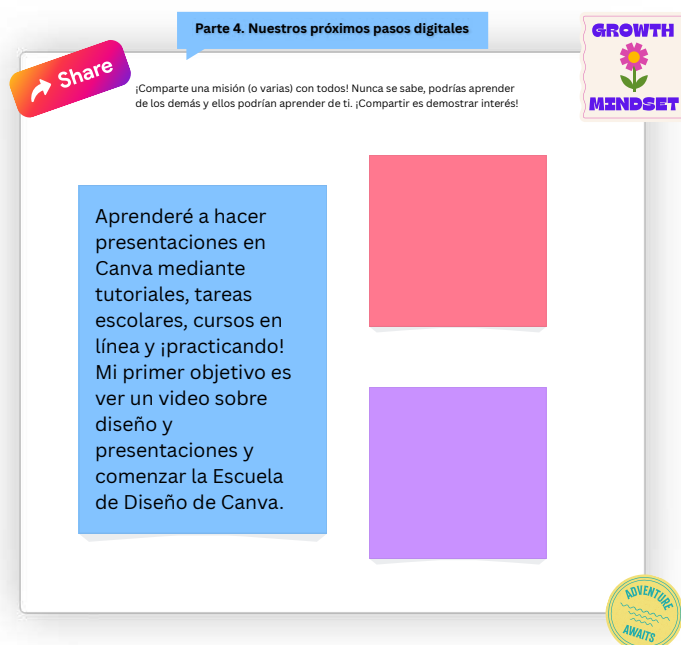
Cada participante elige una misión que desea compartir con el grupo y la añade al tablero colectivo.

Comparten:

lo que quieren desbloquear;

su primera pequeña misión;

qué apoyo necesitan.



Esto crea un mapa de aprendizaje grupal visible. Además, ayuda al trabajador juvenil a comprender las prioridades del grupo.

Preguntas finales del facilitador:

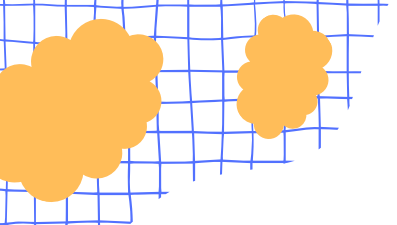
"¿Qué habilidades aparecen muchas veces?"

"¿Qué tipo de apoyo necesita más el grupo?"

"¿Qué temas deberíamos incluir en los próximos talleres?"

Finalizar reforzando:

"Este tablero no es una lista de problemas. Es un mapa de lo que este grupo quiere aprender a continuación."



RECURSOS

Versión digital

Enlace a la pizarra blanca de Canva: <https://canva.link/dexmvdm9qspy5cu>
conexión a Internet

Ordenador portátil, tableta o teléfono inteligente para cada participante o pareja.

Proyector/pantalla para demostración del facilitador

Logotipos de herramientas digitales (en pizarra blanca)

Tarjetas de habilidades digitales (en pizarra blanca)

Tarjetas de búsqueda (en la pizarra blanca)

Tablero compartido "Nuestros próximos pasos digitales" (en pizarra blanca)

Versión analógica/imprimible (<https://canva.link/vh0v1w0eze9lii5>)

Matriz impresa A3 Parte 1

Logotipos de herramientas impresos en formato A3 o tarjetas en blanco.

Matriz impresa A3 Parte 2

Tarjetas de habilidades digitales impresas en formato A3

Hoja(s) de motivación impresa(s) en formato A3

Tarjetas de búsqueda impresas en formato A3

Versión impresa en formato A3 o rotafolio de "Nuestros próximos pasos digitales".

Bolígrafos, marcadores, cinta adhesiva, pegamento o notas adhesivas

La inclusión apoya

Trabajo en parejas / sistema de compañeros

Instrucciones en lenguaje sencillo

Ejemplos visuales

Opción de responder oralmente mientras un compañero o facilitador escribe.

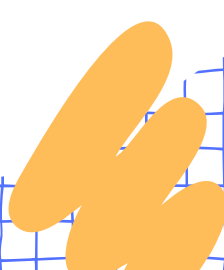
Soporte multilingüe o glosario siempre que sea posible.

Versión impresa sin conexión en caso de conexión a internet deficiente o baja confianza digital.

Duración

120 minutos

Para grupos más grandes o personas con un menor nivel de alfabetización digital, extiende la sesión a **150 minutos**.



TALLER DE HABILIDADES DIGITALES BÁSICAS

Esta actividad introduce a los participantes a las herramientas digitales básicas y a las tareas digitales cotidianas de forma práctica. Les ayuda a ganar confianza con funciones esenciales como navegar por plataformas, crear documentos sencillos, usar el correo electrónico y organizar la información. El enfoque se centra en el aprendizaje práctico en un entorno de apoyo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar la actividad, los participantes podrán:

Navegar por una interfaz basada en la nube (Google Drive) y realizar tres acciones básicas: crear, nombrar y compartir un documento.

- **Crear, formatear y descargar un documento en Google Docs** utilizando funciones básicas de edición de texto, como títulos, viñetas, negrita, colores y resaltados.
- **Utilizar el correo electrónico y Google Calendar** para una comunicación y organización digital sencillas, adjuntando un PDF a un correo electrónico, enviando un mensaje breve y guardando un evento en su calendario.

METODOLOGÍAS

Demostración digital guiada

Aprender haciendo

Trabajo en parejas

Aprendizaje colaborativo basado en tareas

Retroalimentación de los compañeros

Descubrimiento gamificado

Práctica de comunicación digital

Reflexión guiada

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación antes de la actividad

Antes de la actividad, el facilitador debe tener las direcciones de correo electrónico de los participantes para poder compartir la carpeta de Google Drive donde trabajarán.

Además, antes de que los participantes entren en la sala, el facilitador deberá preparar 6 sobres/papeles ocultos con pistas en la sala o sus alrededores; en estos papeles habrá escrito "Evento del día deportivo", "Viernes", "Desde", "09:00 AM", "hasta", "15:00 PM".

El proyector y el ordenador portátil del facilitador también deben estar listos.

Moléculas energizantes

Los participantes se mueven libremente por la sala mientras el facilitador pone música o da instrucciones sencillas de movimiento. **Cuando el facilitador dice un número**, por ejemplo, 'tres' o 'cinco', **los participantes deben formar rápidamente grupos con esa cantidad de personas**. Después de cada ronda, se puede añadir una pregunta sencilla para que el grupo responda, como 'di tu nombre', 'nombra una aplicación que uses a diario' o 'nombra una herramienta digital que quieras aprender a usar mejor'. Tras algunas rondas, el facilitador grita el último número (2) para crear parejas o pequeños grupos de trabajo para la actividad. Este dinamizador ayuda a los participantes a moverse, interactuar, reducir la tensión y prepararse para el trabajo colaborativo.

Demostración: La nube

Con un proyector, **comienza mostrando Google Drive**. Luego, evalúa el ambiente preguntando si alguien ya conoce o usa Google Drive, para qué lo usa y, si no, qué cree que es. Si algunos participantes lo conocen, invítalos a explicarlo con sus propias palabras. Aquí hay una metáfora sencilla que nos gusta usar:

"Google Drive es como una "mochila digital" que te acompaña a todas partes. Un lugar donde guardas y organizas tus archivos para que puedas encontrarlos más tarde."

Después de eso, es hora de mostrar **las características principales de Drive**:

cómo crear una nueva carpeta,

cómo nombrar una carpeta,

cómo usar la barra de búsqueda

cómo compartir una carpeta o documento,

Cómo crear documentos, hojas de cálculo, presentaciones de Google, etc.



Haz que esta demostración sea lo más interactiva posible. Intenta preguntar a los participantes si saben cómo hacerlo antes de mostrar una función y, si alguien lo sabe, deja que el joven se lo explique a sus compañeros y los guíe en el proceso.

A continuación, el facilitador debe preparar la siguiente parte de la actividad en directo. **Crea una carpeta compartida y muestra cómo compartirla con los participantes por correo electrónico** (explica que esto facilita la colaboración en Google Docs, ya que permite compartir y trabajar juntos en el mismo documento simultáneamente). Al compartir la carpeta por correo electrónico, también puedes mostrar cómo enviar un correo a varios contactos a la vez.

Planifica el día deportivo

Tras esta interacción inicial, el facilitador deberá explicar que los participantes organizarán juntos una jornada deportiva. Cada pareja se encargará **de crear un evento deportivo de su elección, pero el ayuntamiento les ha pedido que envíen un documento con la información sobre su actividad deportiva**, por lo que deberán empezar creando un documento de Google Docs. (Cada equipo abre un documento de Google Docs en una unidad compartida)

El documento para el Ayuntamiento debe incluir:
un título para la actividad
qué deportes o juegos pueden elegir
¿Qué materiales se necesitan?
dónde sucederá
para cuántas personas
cuánto tiempo durará
una breve descripción del día/deporte o de cómo funciona el juego



Para practicar las habilidades digitales deseadas, **anima a los participantes a dar formato al documento utilizando funciones específicas de Google Docs**, tales como:

título
diferentes tamaños de fuente
atrevido
puntos de viñeta
color del texto
resaltando la información más importante
Identificar el documento en el encabezado con su nombre y el nombre y logotipo de la organización.

Los participantes dispondrán de 15/20 minutos para completar esta tarea. El trabajo deberá realizarse en equipos, y el objetivo es la exploración autónoma de las herramientas digitales. Si surge alguna duda, intenta explicar y mostrar las diferentes funciones en directo con el proyector.

Comentarios compartidos

Una vez que todos hayan terminado, se invita a los participantes a dedicar un par de minutos a acceder a los documentos de Google de sus compañeros y dejar sus comentarios utilizando la función "Comentarios".

Si es necesario, explica cómo dejar comentarios y luego da a tus jóvenes magos digitales 5 minutos para explorar el trabajo realizado por los demás y compartir sus comentarios.



Enviarlo por correo electrónico

En el siguiente paso, los participantes deberán **descargar el documento en formato PDF, después de cambiar el nombre del archivo** para incluir el título del deporte/evento que elijan, seguido de los nombres de ambos miembros del equipo (por ejemplo, MAFA_TOURNAMENT_ANDRE_PEDRO.pdf).

A continuación, los participantes **deberán enviar el PDF al facilitador adjunto a un correo electrónico**. Este correo electrónico deberá seguir las normas básicas de redacción que se detallan a continuación, las cuales pueden mostrar compartiendo su pantalla en el proyector:

Escribe un tema claro

Comience con un saludo

Escribe un mensaje breve (indica el motivo de tu mensaje y el archivo que envías).

Mencione el archivo adjunto

Termine con cortesía

Escribe tu nombre

Comprueba la dirección de correo electrónico

Compruebe el archivo adjunto



Marca las fechas en Google Calendar.

Para su tarea final, **los participantes obtuvieron la aprobación del municipio** (si tienes tiempo mientras los participantes te envían sus correos electrónicos con los planes del día deportivo, respóndeles anunciando la aprobación de su evento). Ahora, tus Magos Digitales deberán **comenzar a organizarse marcando el evento en su calendario de Google y compartiéndolo contigo y con su compañero de equipo**. Aprovecha la oportunidad para explicarles exactamente cómo se hace (seleccionar una fecha en el calendario de Google, agregar un evento, completar los campos necesarios).

Sin embargo, sus participantes seguramente notarán que en ningún momento se les informó cuándo se realizaría el evento, ni se les dio libertad para programarlo. Y aquí es donde añadiremos un giro inesperado.

Declara que **deben buscar la respuesta correcta en la habitación o sus alrededores**, y que esta se encuentra **dentro de 6 sobres ocultos**. A continuación, los participantes comenzarán a buscar las pistas.

Los papeles dentro de los 6 sobres dicen: "Evento del día deportivo" "Viernes" "Desde" "09:00 AM" "hasta" "15:00 PM".

Cuando encuentren todos los papeles, pídeles que programen sus eventos en el calendario de Google para finalizar la actividad.



Cierre

Para finalizar la actividad, **invita a los participantes a dejar de usar sus dispositivos y a volver a prestar atención al grupo** (alejarse de los ordenadores y formar un círculo con todos es un detalle genial).

Guía al grupo en su reflexión sobre las actividades y las herramientas que utilizaron durante los últimos 80-90 minutos. Una buena regla general para las sesiones informativas es repasar las 3W de la reflexión:

¿Qué pasó? (¿Qué acababan de hacer y qué sucedió durante el proceso?)

¿Y qué? (¿Qué consecuencias tuvo lo sucedido?)

¿Y ahora qué? (Ahora que conocemos esas consecuencias/aprendizajes/acontecimientos, ¿qué podemos aplicar en el futuro?)

Tu trabajo no consiste en darles directamente la respuesta a estas preguntas, sino en guiarlos hacia la respuesta correcta y crear vínculos claros y directos entre el concepto abstracto de la actividad y la vida cotidiana de los jóvenes.

Aquí hay algunas preguntas de apoyo adicionales para la sesión informativa posterior:

¿Qué cosa nueva aprendiste hoy?

¿En qué situaciones de la vida real podrías utilizar estas habilidades digitales?

Después de esta actividad, ¿qué te sientes más seguro haciendo?

Al final, en círculo, cada participante completa la siguiente frase: "Hoy aprendí..."

RECURSOS

- Proyector
- Ordenador portátil (facilitador)
- 1 ordenador portátil por cada 2 niños.
- Internet (Wi-Fi)
- teléfonos inteligentes
- 6 papeles con pistas impresas (1. "Evento del día deportivo" 2. "Viernes" 3. "Desde" 4. "09:00 AM" 5. "hasta" 6. "15:00 PM".)
- Sobres, cinta adhesiva o material para ocultar/fijar las pistas en la habitación/lugar.
- Lista de correos electrónicos de los participantes
- Breve explicación de las reglas básicas para escribir correos electrónicos:
<https://canva.link/8uasc6eyz2sm8sl>

Notas sobre inclusión y accesibilidad para el facilitador

Empieza despacio y demuestre cada tarea paso a paso, comprobando que los participantes puedan seguirla antes de continuar.

Ofrece la posibilidad de trabajar en parejas o con un compañero para que los participantes puedan apoyarse mutuamente, especialmente cuando existan diferencias en el nivel de familiaridad con el dispositivo o en el idioma.

Utiliza un lenguaje sencillo, ejemplos visuales e instrucciones repetidas en lugar de explicaciones largas o términos técnicos.

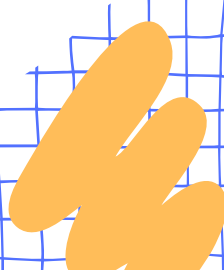
Prepara una alternativa sencilla o impresa para los pasos clave en caso de que los dispositivos, el acceso a Internet o las cuentas se conviertan en un obstáculo.

Evita que los participantes se sientan avergonzados por no saber cosas "básicas" y normalice el hecho de pedir ayuda durante toda la actividad.

Asegúrate de que los participantes no compartan contraseñas, correos electrónicos personales, archivos privados u otra información confidencial durante la sesión.

Duración

100 minutos



CONCEPTOS BÁSICOS DE CANVA

Esta actividad introduce a los participantes a las funciones básicas de Canva mediante exploración guiada y creación práctica. Trabajando en pequeños grupos, aprenden a usar plantillas, elementos, subir archivos y herramientas de diseño sencillas para crear un póster, una publicación para redes sociales o un logotipo. La sesión se centra en la creatividad, la experimentación y el desarrollo de la confianza en una herramienta digital práctica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar la actividad, los participantes podrán

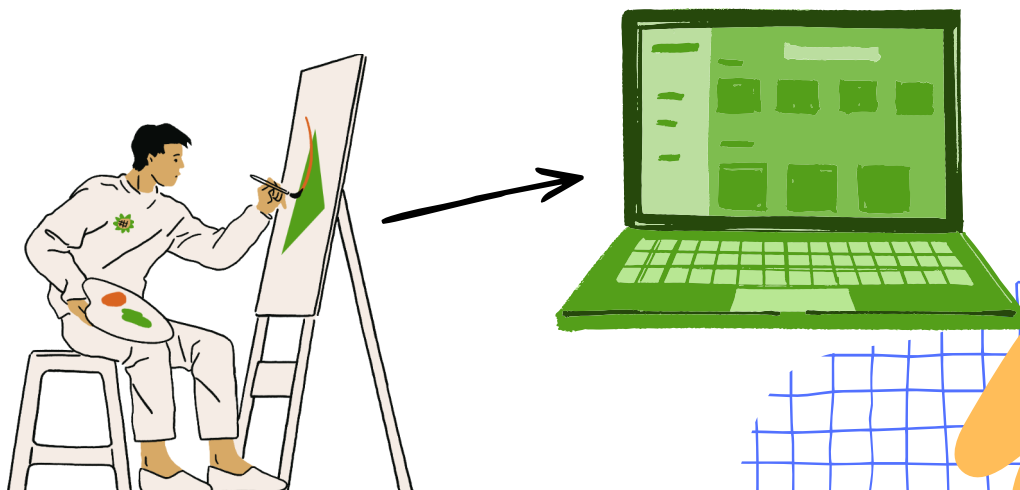
- **Navegar por la interfaz básica de Canva** identificando y utilizando al menos cuatro secciones clave, como plantillas, elementos, cargas, herramientas de texto, herramientas de diseño o Magic Media.
- **Crear un producto visual sencillo en Canva**, como un póster, una publicación para redes sociales o un logotipo, utilizando funciones de diseño básicas que incluyen texto, imágenes, iconos, formas, colores y fuentes.
- **Aplicar principios básicos de comunicación visual**, como legibilidad, contraste, jerarquía visual, alineación, márgenes y espacio en blanco, para que su diseño sea más claro y atractivo.
- **Experimentar con las funciones de Canva de forma individual o en equipo**, incluyendo plantillas, archivos multimedia subidos, efectos, animaciones, agrupación, bloqueo, posicionamiento o elementos generados por IA, según tu nivel de confianza digital.
- **Utilizar Canva como herramienta de autoexpresión y comunicación**, creando un diseño relacionado con una idea real, un evento, un mensaje, un interés personal o un problema social que quieras compartir con los demás.
- **Presentar su diseño final y expliquen su proceso creativo**, mencionando al menos dos herramientas de Canva que utilizaron, una decisión de diseño que tomaron y algo que mejorarían con más tiempo.

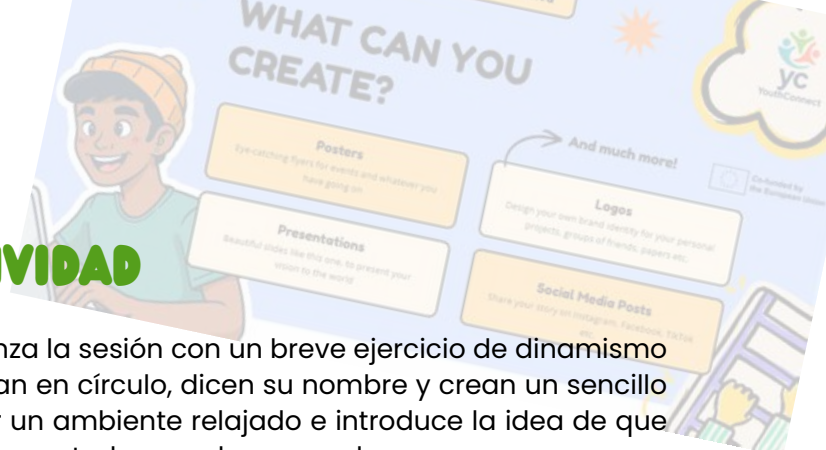
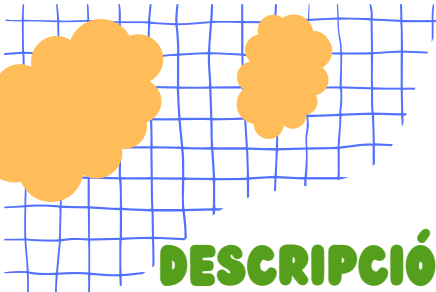
METODOLOGÍAS

Aprender haciendo

Demostración y
práctica guiada

Aprendizaje
experiencial





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Da la bienvenida a los participantes y comienza la sesión con un breve ejercicio de dinamismo llamado «Logotipo Humano». Todos se colocan en círculo, dicen su nombre y crean un sencillo «logotipo» con su cuerpo. Esto ayuda a crear un ambiente relajado e introduce la idea de que el diseño es una habilidad práctica y creativa que todos pueden aprender.

Tras la actividad de dinamización, presenta el objetivo del taller: los participantes aprenderán las funciones básicas de Canva y las utilizarán para crear un producto visual sencillo y atractivo. Explica que Canva se puede utilizar para diferentes propósitos, como:

- presentaciones para la escuela o la universidad;
- logotipos;
- publicaciones en redes sociales;
- carteles.

A continuación, presenta brevemente Canva utilizando un lenguaje sencillo y motivador: *Canva es tu herramienta digital creativa para darle un toque profesional a cualquier cosa sin necesidad de ser diseñador gráfico. Es un espacio intuitivo donde puedes convertir una pantalla en blanco en una publicación para redes sociales, una presentación escolar o un fondo de pantalla para tu teléfono en cuestión de minutos.*

“¿Quién quiere probarlo?”

A continuación, divide a los participantes en grupos de 3 o 4 personas, según la cantidad de dispositivos y el tamaño del grupo. Pide a cada grupo que inicie sesión en Canva desde su ordenador y que ayude a quien necesite acceder a la plataforma. Una vez que todos estén listos, empiecen a explorar juntos el sitio web de Canva.

Sección de tutoriales

Comienza presentando la barra lateral de Canva y explicando las secciones más importantes.

Plantillas

Explica que las plantillas son diseños prediseñados que los participantes pueden usar como inspiración, guía o para adaptarlos directamente. Pueden ayudar a los usuarios a comenzar más fácilmente, especialmente cuando no saben cómo organizar su diseño.

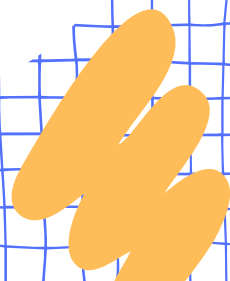
Recuerda a los participantes: “La plantilla es solo una sugerencia. Pueden modificarla, adaptarla, eliminar partes o usarla únicamente como inspiración”.

Elementos

Explora las diferentes categorías de elementos y muestra cómo agregarlos a una página en blanco. Demuestra cómo insertar imágenes, iconos y formas, cambiar colores y fuentes, mover elementos por la página y organizar la información de forma visual y clara.

Subidas

Muestra a los participantes cómo subir una foto o un video desde su computadora y usarlo dentro de su diseño de Canva.





Herramientas

Presenta algunas herramientas adicionales de Canva, como tablas, notas adhesivas, herramientas de dibujo y gráficos sencillos. Esta parte debe ser breve y práctica, centrándose únicamente en lo que los participantes puedan utilizar en sus propios diseños.

Medios mágicos

Presenta Magic Media, el generador de imágenes con IA de Canva. Utilizamos sugerencias lúdicas y creativas para mostrar cómo funciona, como por ejemplo:

“Crea un elefante comiendo pizza en la playa.”

O

“Genera un cocodrilo conduciendo un coche volador.”

Tras cada breve demostración, da a los participantes tiempo para repetir el mismo paso en su propia pantalla. Mantén un ritmo sencillo y práctico. Asegúrate de que nadie se quede atrás, evita el lenguaje técnico siempre que sea posible y utiliza ejemplos visuales para facilitar la comprensión.

Demostración de creación de logotipos

Tras explorar las herramientas básicas, demuestra el proceso de creación de un logotipo sencillo. Aprovecha este momento para mostrar diferentes funciones de Canva en acción, como por ejemplo:

- subir una imagen para usarla como fondo;
- reducir la opacidad de la imagen de fondo al 40% mediante transparencia;
- añadir imágenes generadas por IA;
- utilizar elementos 3D;
- aplicar efectos;
- animar tres elementos;
- elementos duplicados;
- Bloquear y agrupar figuras o elementos;
- utilizar la función de estilo de copia;
- cambiar la posición de los elementos moviendo capas;
- utilizar la función de alineación.

Consejo práctico: Selecciona varios elementos, haz clic en **Posición y**, a continuación, utiliza la **función Ordenar** para organizar los elementos de forma ordenada.

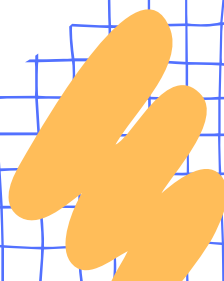
Al crear el logotipo, presenta consejos de diseño sencillos que los participantes puedan aplicar de inmediato.

Respetar las zonas/márgenes de seguridad

“Mantén toda la información importante, como texto, logotipos y botones, a una distancia mínima de 15 a 20 mm de los bordes”. Muestra a los participantes cómo usar los márgenes de Canva como un truco práctico.

Jerarquía visual

“Prioriza siempre lo que quieres que tu público note primero”. Explica que el titular suele ser el texto más grande, el subtítulo de tamaño mediano y el texto principal más pequeño.





Prueba de entrecerrar los ojos

Pide a los participantes que entrecierren los ojos hasta que el diseño se vea borroso y pregúntales: “¿Qué es lo primero que ves?”

Si la información más importante no es visible en primer lugar, es posible que deban ajustar el tamaño, el color o la posición.

Regla de los tercios

“Imagina que tu lienzo está dividido en una cuadrícula de 3x3. Coloca el punto focal más importante, como los ojos de una persona o un producto, cerca de las líneas o intersecciones.”

El espacio en blanco es tu amigo.

“El espacio en blanco no es espacio desperdiciado. Facilita la lectura del diseño y ayuda a dirigir la mirada hacia lo que realmente importa.”

Si un diseño parece demasiado recargado, anime a los participantes a eliminar un elemento.

El contraste es el rey

Si el fondo es recargado u oscuro, muestra cómo colocar una forma semitransparente detrás del texto. Por ejemplo, un rectángulo negro con un 40 % de opacidad detrás de texto blanco puede facilitar la lectura del mensaje sin ocultar la imagen.

Al finalizar la demostración, muestra cómo presentar el proyecto, adaptar el formato a diferentes necesidades y descargar el resultado final.

Taller práctico

Una vez presentadas las funciones básicas, invita a los participantes a crear su propio diseño. Puedes elegir una de las tres opciones:

- un póster;
- una publicación en redes sociales;
- un logotipo sencillo.

Los participantes trabajan en equipo y aplican las herramientas que acaban de explorar. Anímalos a crear algo útil y realista, como un cartel para un evento que les gustaría organizar con amigos, un evento local en su ciudad, una publicación en redes sociales sobre un tema social o un anuncio visual para una actividad deportiva.

Durante la fase de creación, que debería durar entre 50 y 55 minutos, recorre la sala, brinde apoyo a cada grupo, responda preguntas y ayude a los participantes a mejorar tanto los aspectos técnicos como visuales de su trabajo. Guíalos cuando sea necesario para que su contenido sea más legible, evita sobrecargar el diseño y elija colores, fuentes e imágenes que se ajusten a tu mensaje.

Hacia el final de la sesión, pide a los participantes que finalicen y guarden su trabajo. Luego, invítalos a presentar brevemente su diseño al grupo o en parejas. Durante la presentación, deberán explicar qué crearon y mencionar las herramientas de Canva que utilizaron. Este momento para compartir ayuda a reforzar el aprendizaje, la visibilidad y la confianza.





Sesión informativa y clausura

Para finalizar la actividad, invita a los participantes a reflexionar sobre lo que aprendieron al usar Canva, cómo se sintieron durante el proceso creativo y cómo el diseño digital puedes ayudarlos a comunicar ideas con mayor claridad. El enfoque debe centrarse en la confianza, la experimentación, la resolución de problemas y los posibles usos prácticos de Canva.

Preguntas para hacer a los participantes:

- ¿Qué herramienta o función de Canva aprendiste a usar hoy?
- ¿Qué fue fácil y qué fue difícil?
- ¿Cómo te sentiste al experimentar con Canva?
- ¿Qué decisión de diseño mejoró el producto final?
- ¿En qué situaciones de la vida real podrías volver a usar Canva?

RECURSOS

- Ordenadores/portátiles (al menos 1 por cada 3 participantes) + 1 para el facilitador.
- Proyectors
- Elementos visuales para ilustrar
- Enlace a la presentación: <https://canva.link/rfycf2b0cw1sd01>

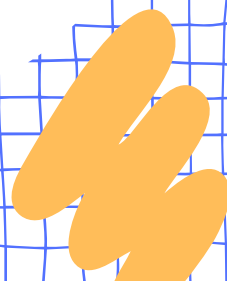
Notas sobre inclusión y accesibilidad

- Para los participantes que se sientan estancados, tengan poca confianza o se sientan abrumados por demasiadas opciones de diseño, se recomienda **utilizar plantillas en lugar de una página en blanco**.
- **Ofrece tareas en grupos pequeños o en parejas**, como hacer clic, leer, elegir imágenes o comprobar el diseño, especialmente si un participante tiene menos conocimientos de idiomas o menos experiencia en el uso de un ordenador.
- Mantén la tarea flexible: si a un grupo le resulta demasiado difícil crear un logotipo, permíteles que, en su lugar, hagan un **póster más sencillo o una publicación en redes sociales**.
- Utiliza una **demostración visual y repita cada paso lentamente**. Si los participantes se pierden en la barra lateral de Canva, céntrate primero en las herramientas principales que necesitan: plantilla, texto, elementos y descarga.
- Si la conexión a internet, el acceso a las cuentas o los dispositivos suponen un obstáculo, **utiliza una versión en papel** donde los participantes primero esbocen su diseño y luego un compañero o facilitador lo reproduzca en Canva. De esta forma, se mantiene el objetivo creativo sin excluir a nadie.
- Evita juzgar los diseños por su apariencia "profesional". Centra la retroalimentación en **la claridad, el mensaje y el progreso**, para que los participantes no se sientan avergonzados si su diseño es simple o inacabado.

Duración

120 minutos

- Energizante - 10 minutos
- Introducción - 5/10 min
- Exploración de la plataforma - 25/30 min
- Creación de logotipos y consejos digitales - 15/20 min
- Exploración de los participantes - 50/55 min
- Breve sesión informativa - 10/15 min



NARRACIÓN DE HISTORIAS: CONSTRUYENDO NUESTRA HISTORIA JUNTOS

Esta actividad utiliza la narración colaborativa para ayudar a jóvenes locales y jóvenes migrantes a construir narrativas compartidas a través de imágenes, reflexión y creatividad grupal. Fomenta la autoexpresión, la comunicación y la conexión al invitar a participantes de diferentes orígenes a cocrear significado juntos. El enfoque se centra en la participación, la imaginación y la escucha respetuosa, en lugar de en un lenguaje o una interpretación perfectos. ¡También encontrarás una presentación de diapositivas de apoyo para la facilitación en la sección de recursos!

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar la actividad, los participantes podrán:

- **Utilizar el lenguaje visual y la expresión para representar fortalezas, intereses y elementos de identidad** de una manera segura y creativa, seleccionando al menos tres imágenes, iconos o colores que puedan inspirar personajes de ficción o elementos de la historia.
- **Desarrollar habilidades de comunicación visual clara y escucha activa** a través de una tarea en pareja con Canva, donde un participante explica un tríptico utilizando descripciones sencillas y el otro lo recrea interpretándolo, haciendo preguntas y aplicando herramientas básicas de diseño.
- **Desarrollar historias visuales breves y colaborativas utilizando herramientas de diseño digital (Canva)**, creando un tríptico de tres paneles que presente personajes ficticios, un desafío al que se enfrentan y la forma en que responden, afrontan la situación o avanzan juntos.

METODOLOGÍAS

Interpretación visual

aprendizaje entre pares interculturales

Tarea de comunicación/expresión visual en parejas

Escucha activa y comunicación descriptiva

Narración visual colaborativa

Expresión creativa a través de Canva

Intercambio entre pares y reflexión guiada

STORYTELLING: BUILDING OUR STORY TOGETHER



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD



Energizer “Gángster de los Nombres”

Para comenzar la sesión, se debe realizar una actividad dinámica para ayudar a los participantes a aprender sus nombres, ya que probablemente será la primera vez que los jóvenes locales y los inmigrantes se conozcan. Forma un círculo grande con personas locales y jóvenes inmigrantes. Luego, informa a los participantes que, por turnos, cada uno dirá su nombre en voz alta. El facilitador debe estar en el centro del círculo y su función es la de “pandillero”.

Cada vez que se señale a un participante, este deberá agacharse. Esto activará una señal para que las personas que se encuentren a su derecha e izquierda griten el nombre del otro. El que tarde más en gritar queda eliminado. El juego continúa hasta que solo queden dos participantes, quienes serán los ganadores, o hasta que se dispute una ronda final para ver quién dice el nombre del otro más rápido.

Interpretación de imágenes (El arte y la expresión no necesitan palabras)

Durante la primera parte de la sesión, nos centraremos en **comprender cómo el arte está sujeto a la interpretación del espectador**. Dado que el nivel de español, portugués o letón puede no ser muy alto en algunos casos, proponemos la siguiente alternativa para esta parte de la sesión.

Comienza con la interpretación de imágenes. La presentación de diapositivas de esta actividad incluye un conjunto de imágenes e íconos que muestran diferentes situaciones, entornos y cualidades, como una cocina concurrida, una oficina, una obra en construcción, un reloj, un rompecabezas o un apretón de manos. En lugar de comenzar con palabras, pide primero a los participantes que observen las imágenes y reflexionen sobre lo que cada una podría representar.

Se valorará positivamente que invites a los jóvenes a elegir las imágenes con las que se identifiquen personalmente y a explicar el porqué: ¿qué habilidad, cualidad, sentimiento o experiencia les sugiere esta imagen? Los formadores y participantes locales facilitan el debate ayudándoles a transformar las interpretaciones visuales en palabras o adjetivos sencillos, como «responsable», «creativo», «organizado», «versátil» o «comprometido».

¿Qué ves aquí?

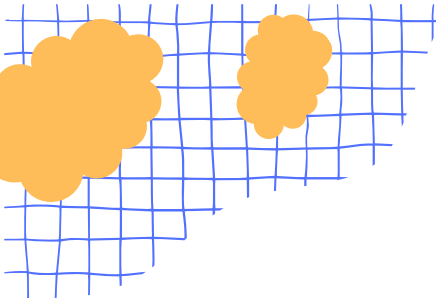
Tras la primera parte de la sesión y la actividad para dinamizar el grupo, los participantes ya deberían sentirse más cómodos entre sí, o al menos conocer algunos nombres. En este punto, formad parejas mixtas con un participante local y un joven inmigrante.

La segunda parte de la sesión introduce el uso de Canva para la comunicación visual y la narración de historias. **Antes de comenzar la tarea, explique qué es un tríptico:**

Un tríptico es una composición visual dividida en tres partes o paneles conectados. Estos tres paneles suelen verse juntos y transmiten una idea, historia o mensaje completo.

En esta actividad, el tríptico funcionará como una breve historia visual: el primer panel presenta al/los personaje/s, el segundo panel presenta un desafío o problema, y el tercer panel muestra una solución, respuesta o camino a seguir.

Para ayudar a los participantes a comprender el formato, **muestre en PowerPoint diferentes ejemplos de trípticos**, comenzando con los más sencillos y avanzando hacia ejemplos más artísticos o complejos. Dé la palabra a los participantes para que observen e interpreten el significado de los trípticos, por ejemplo, cómo los tres paneles pueden estar conectados a través de sus diferentes colores, imágenes, símbolos, personajes o emociones representadas.



A continuación, pasamos a la práctica. **Le daremos a cada pareja un ejemplo impreso de un tríptico**, pero **solo uno de ellos podrá verlo**, mientras que **el otro tendrá una computadora y un diseño en blanco de Canva**. El participante que tenga el tríptico intentará explicarle a su compañero lo que ve, mientras que el participante con la computadora deberá intentar replicarlo con Canva **en 15 minutos**.

Crea tu propio tríptico

Siguiendo esta dinámica, el facilitador deberá dar a los participantes **45 minutos** para crear sus propios trípticos.

La idea es que los participantes **creen juntos historias** que reflejen aspectos tanto de los locales como de los migrantes, que conecten a través de la expresión conjunta y que superen los retos y obstáculos que pueda presentar el proceso. Tras la creación, la compartirán con sus compañeros.

Las instrucciones deben ser:

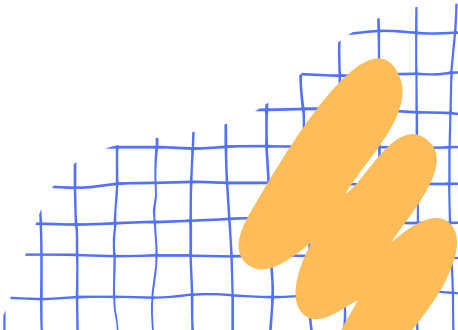
- En la primera matriz deben presentar sus personajes, que deben ser ellos mismos (el participante), representados por una imagen que muestre una habilidad que fueron elegidas al principio.
- La segunda matriz, un problema que pueden encontrar sus personajes, basado en una historia real inventada
- La tercera, una solución o cómo se las arreglaron juntos y lo resolvieron.



Tras este momento, las parejas presentarán sus obras de arte a otros grupos, reflexionarán sobre su experiencia y el significado simbólico de sus creaciones.

Después de las presentaciones, puedes añadir contenido con algunas preguntas de reflexión:

- ¿Qué revela tu historia sobre tu pareja?
- ¿Qué panel te parece más importante?
- ¿Qué parte fue más difícil de expresar?
- ¿Cómo crees que esta barrera/desafío afecta la vida de las personas?
- ¿Qué descubriste sobre ti mismo/a mientras creabas tu historia?





Reflexión sobre cuatro preguntas

Los participantes permanecen en parejas o en pequeños grupos y debaten brevemente cuatro preguntas principales:

- ¿Qué aprendiste sobre tu pareja?
- ¿Qué te sorprendió de tu propia historia? ¿Y de las historias de los demás?
- ¿Qué panel te parece más importante?
- ¿Qué descubriste sobre ti mismo/a mientras creabas tu historia

RECURSOS

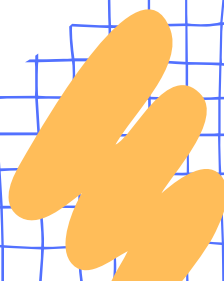
- Enlace a la presentación: <https://canva.link/5njgxxtknkrq5cn>
- Ordenadores o portátiles para los participantes
- 1 ordenador/portátil para el facilitador
- Conexión a internet estable
- Acceso a Canva para todos los participantes/grupos/parejas.
- Proyector
- Espacio de trabajo o plantilla de Canva preabierta, si quieres ahorrar tiempo.
- Ejemplo de trípticos para que los describan (<https://canva.link/u9ix9fdr0wyupw>)
- Trípticos con plantillas impresas (1 por grupo)

Notas sobre inclusión y accesibilidad

- Permite que los participantes contribuyan mediante imágenes, palabras clave, frases cortas o ideas orales, especialmente si les resulta difícil escribir en inglés.
- Si surgen temas personales, mantenga la opción de compartir información de forma voluntaria y evite pedirle a alguien que explique experiencias migratorias privadas o situaciones personales delicadas.
- Ofrece apoyo en parejas o en grupos pequeños para que los participantes puedan construir la historia juntos y ayudarse mutuamente con el idioma o la confianza.
- Si la actividad resulta demasiado abstracta para algunos participantes, utiliza una indicación clara, una estructura de ejemplo o una secuencia visual para que la tarea sea más fácil de seguir.
- La retroalimentación debe centrarse en la participación, la creatividad y el trabajo en equipo, no en la gramática, el estilo narrativo o la seguridad al hablar.

Duración

120 minutos



TALLER DE ELABORACIÓN DE CURRÍCULUMS DE JOBQUEST: DE TU CV ACTUAL AL CV DE TUS SUEÑOS

Esta actividad ayuda a los participantes a mejorar su currículum vitae o a crear uno más sólido, basado en sus objetivos, habilidades y aspiraciones futuras. Les ayuda a identificar qué incluir, cómo presentar su experiencia con claridad y cómo vincular su perfil con futuras oportunidades. El enfoque se centra en la mejora práctica, la confianza y la empleabilidad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar la actividad, los participantes podrán:

- **Identificar qué buscan los empleadores en un proceso de solicitud** (currículum, carta de motivación, preparación para la entrevista) identificando al menos 4 buenas prácticas y 3 errores comunes, y explica por qué son importantes.
- **Desarrollar un vocabulario laboral común** (CV, carta de motivación, reclutador, oficina de empleo, habilidades técnicas/blandas, etc.) relacionando correctamente al menos el 80 % de los términos con sus definiciones en el juego de emparejamiento de vocabulario.
- **Crear o mejorar un currículum básico** y obtén un borrador actualizado que incluya datos de contacto, un breve resumen del perfil, habilidades, experiencia (incluido el voluntariado), formación académica y los idiomas que hablas.
- **Practicar la visualización de tus objetivos profesionales** completando un "Currículum vitae ideal" y escribiendo una acción concreta que llevarás a cabo en las próximas dos semanas para pasar de tu perfil actual a ese objetivo.
- **Utilizar JobQuest AI** como una herramienta de apoyo práctica de forma segura, responsable y ética, completando al menos una tarea guiada por IA (por ejemplo, mejorar el resumen, extraer habilidades, adaptarlo a una oferta).

METODOLOGÍAS

Aprendizaje basado en casos (escenarios buenos/malos)

Discusión grupal guiada

Gamificación

Trabajo individual

Entrenamiento en parejas/Retroalimentación entre pares

Lluvia de ideas reflexiva/Planificación del futuro

Taller de IA

Sesión informativa estructurada y planificación de acciones.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación

Prepara la sala para el trabajo en grupos pequeños, coloca los materiales impresos sobre una mesa (tarjetas de escenarios, tarjetas de vocabulario, folletos de currículum) y abre la presentación de PowerPoint que guiará toda la sesión. Asegúrate de tener acceso a Wi-Fi/datos y ten listo el código QR/enlace de JobQuest en una diapositiva. La presentación de PowerPoint no es solo una guía. Cada minisegmento de información contiene el contenido clave, ejemplos y sugerencias que desea que los participantes se lleven a casa (buenas/malas prácticas, qué hacer/no hacer con el currículum, estrategias para desarrollar habilidades, seguridad en IA + sugerencias).

Actividad energizante y registro de entrada

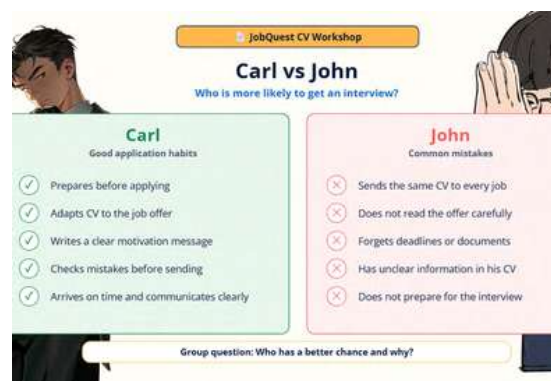
Empieza con una actividad dinámica y relajada, seguida de una breve charla para comprender la experiencia del grupo (solicitudes de empleo anteriores, situación actual, dificultades). Mantén un tono conciliador y de apoyo: es normal que cada uno parta de un punto diferente.

Buenas prácticas frente a malas prácticas: escenarios de aplicación de “Carl vs John”

Tras la actividad inicial y la ronda de calentamiento, se presenta la primera tarea práctica: comparar a dos candidatos ficticios, **Carl** y **John**, que solicitan el mismo puesto. El objetivo es ayudar a los participantes a comprender qué comportamientos pueden aumentar o disminuir las posibilidades de ser invitado a una entrevista.

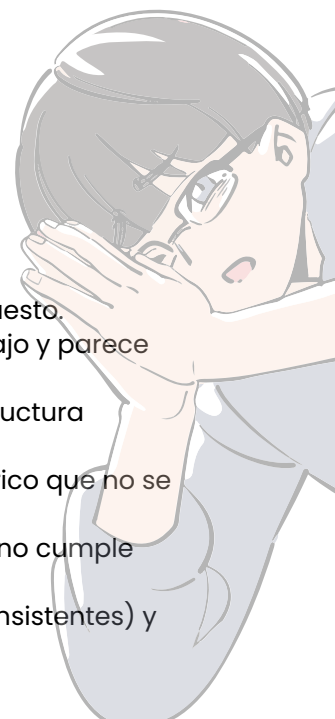
Después de unos minutos, reúna a todos y recoja sus respuestas en un rotafolio o diapositiva con dos columnas: **qué ayuda a Carl** y **qué debilita la solicitud de John**.

Para finalizar, cabe destacar que los empleadores no solo valoran la experiencia, sino también la preparación, la claridad, la atención al detalle, la motivación y la comunicación profesional. Esto prepara a los participantes para la siguiente parte del taller, donde aprenderán vocabulario clave del ámbito laboral y comenzarán a mejorar sus propios currículos.



CARL - Buenas prácticas (lo que le ayuda a conseguir el trabajo)

- Carl se prepara para la entrevista pensando en ejemplos de sus experiencias y practicando las respuestas.
- Carl investiga la organización y el puesto para poder explicar por qué quiere ese trabajo y hacer las preguntas pertinentes.
- Carl adapta su currículum a la oferta de trabajo, destacando las habilidades relevantes y utilizando palabras clave del anuncio.
- Carl prepara una carta de motivación o carta de presentación que vincula su experiencia con los requisitos del puesto.
- Carl es puntual y se comunica de forma profesional (confirma los detalles, utiliza un tono educado y escribe mensajes claros en los asuntos de los correos).
- Carl sigue las instrucciones de la solicitud (documentos, formato, fecha límite) y comprueba que no haya errores antes de enviarla.



JUAN - Malas prácticas (lo que reduce sus posibilidades)

- John envía el mismo currículum a todos los puestos de trabajo sin adaptarlo al puesto.
- John no investiga la empresa, por lo que no puede explicar por qué quiere el trabajo y parece poco preparado.
- El currículum de John no es claro o está incompleto (faltan detalles, tiene una estructura confusa o información irrelevante).
- John omite la carta de motivación/mensaje de presentación o escribe algo genérico que no se ajusta al puesto.
- John llega tarde o está mal organizado (no confirma los detalles de la entrevista, no cumple con los plazos, la comunicación no es clara).
- John no revisa la calidad (errores tipográficos, formato desordenado, fechas inconsistentes) y puede compartir datos personales innecesarios.

Juego de emparejar vocabulario

Explícales a los participantes que los sistemas de búsqueda de empleo a menudo resultan difíciles debido a las palabras desconocidas, y que comprender el vocabulario aporta poder y confianza.

En grupos, los participantes emparejan tarjetas con términos y sus definiciones. Después de 5 minutos, corrigen rápidamente en conjunto utilizando una diapositiva que muestra las parejas correctas.

Definiciones:

CV / Currículum Vitae

Un documento que resume tu formación académica, experiencia, habilidades e idiomas para solicitudes de empleo.

Carta de motivación / Carta de presentación

Una breve carta explicando por qué quieres el trabajo y por qué tu perfil se ajusta al puesto.

Solicitud de empleo

Los documentos o formularios que se envían para solicitar un empleo, que suelen incluir un currículum vitae y, a veces, una carta de presentación.

Oferta de empleo / Anuncio de empleo

Descripción publicada de un puesto de trabajo, que incluye tareas, requisitos, condiciones y cómo presentar la solicitud.

Entrevista

Una conversación en la que el empleador pregunta sobre tus habilidades, experiencia y motivación para el puesto.

Reclutador

La persona que revisa las solicitudes y ayuda a seleccionar a los candidatos para un puesto de trabajo.

Oficina de Empleo / Centro de Trabajo

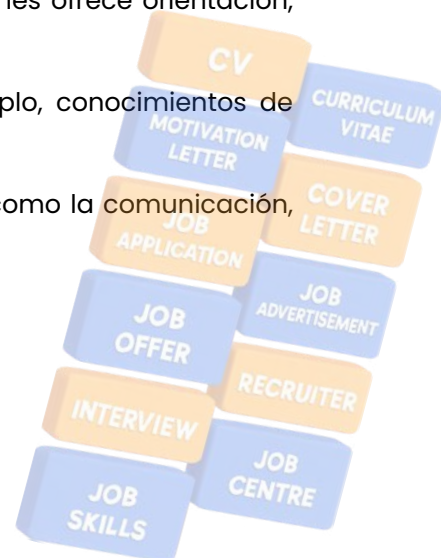
Un servicio público que ayuda a las personas en la búsqueda de empleo, les ofrece orientación, formación y oportunidades laborales.

Habilidades duras

Habilidades técnicas o prácticas que pueda demostrar, como por ejemplo, conocimientos de Excel, cocina, conducción, Canva o manejo de maquinaria.

Habilidades blandas

Habilidades personales y sociales que influyen en tu desempeño laboral, como la comunicación, el trabajo en equipo o la fiabilidad.



Habilidades transferibles

Habilidades adquiridas en un contexto que pueden ser útiles en otro, como el liderazgo, la organización o la resolución de problemas.

Experiencia laboral

Tareas y responsabilidades derivadas de trabajos, prácticas, voluntariado o trabajos informales que demuestren de lo que eres capaz.

Voluntariado

Trabajo no remunerado que apoya a una comunidad u organización y que puede ayudar a desarrollar habilidades y experiencia.

Prácticas / Programa de formación

Una experiencia laboral temporal que te ayuda a adquirir habilidades prácticas y a comprender un área profesional.

Referencia / Árbitro

Una persona que pueda confirmar tus habilidades, actitud o fiabilidad si un empleador lo solicita.

Contrato

Un acuerdo formal que explica las condiciones laborales, como el puesto, el salario, el horario, los derechos y las responsabilidades.

Cartera

Una recopilación de ejemplos de trabajo que muestren tus habilidades, proyectos o logros.

Qué es un currículum vitae + qué hacer y qué no hacer

Pasemos del vocabulario a la práctica: explique que un currículum vitae es su "historia profesional clara" y que los empleadores suelen decidir rápidamente si entrevistarle en función de la claridad y la relevancia. utiliza la presentación de PowerPoint para mostrar una estructura de currículum vitae sencilla y un ejemplo de extracto que muestre un ejemplo de "mal hecho" y otro de "mejorado".

Componentes básicos del currículum: datos de contacto; resumen del perfil; habilidades; experiencia (remunerada + voluntariado + responsabilidades informales); educación/formación; idiomas; enlaces a certificados/portafolio (opcional).

Aspectos clave para un buen currículum: estructura clara; viñetas breves; verbos de acción; pruebas; coherencia; adaptación al anuncio de empleo.

Lo que no se debe incluir en un currículum: datos confidenciales; diseño desordenado; contenido extenso e irrelevante; habilidades sin evidencia; fechas poco claras.



Taller Parte A: Redacción de "Mi currículum vitae actual"

Distribuye el folleto "CV Actual" y explica que el objetivo es obtener un borrador funcional. Los participantes trabajan individualmente o en parejas; los facilitadores están presentes para brindar apoyo, especialmente al traducir la experiencia informal al lenguaje del CV.

Taller Parte B: Reflexión sobre "Mi currículum ideal"

Distribuye el folleto "Currículum Ideal" y preséntalo como una guía: cómo te gustaría que fuera tu currículum en 2 o 3 años. Los participantes describen los puestos, experiencias y habilidades que desean incorporar.

Estrategias para el desarrollo de habilidades: cómo conectar el CV actual con el CV ideal.

utiliza diapositivas para presentar formas realistas de desarrollar habilidades y experiencia, y luego pida a los participantes que elijan una estrategia y escriban una acción que puedan realizar pronto.



Menú de estrategias (presentado en diapositivas): educación/formación; planes de aprendizaje en línea; voluntariado; prácticas/pasantías; tutoría/apoyo a jóvenes; elaboración de portafolios; citas/servicios en oficinas de empleo.

Introducción a JobQuest AI + práctica guiada segura

Presenta JobQuest como una herramienta de apoyo para tareas laborales concretas (mejora del currículum, adaptación a ofertas de trabajo, cartas de motivación, preparación para entrevistas, habilidades transferibles, itinerarios de aprendizaje). Enseña dos reglas de seguridad sencillas: no compartir datos confidenciales y revisar/verificar siempre. A continuación, los participantes completan una tarea guiada por IA utilizando una indicación de la presentación.

Sesión informativa y cierre

En lugar de terminar con un simple "¿Qué les gustó?", guía a los participantes a través de la construcción de significado (qué sucedió), la extracción del aprendizaje (qué aprendí) y la transferencia (qué haré de manera diferente). Esto hace que la sesión sea más transformadora y reduce el riesgo de que el taller se quede en una actividad agradable.

Estructura de la sesión informativa posterior:

Reconstruir lo sucedido.

Comienza con un resumen grupal sencillo para afianzar la experiencia:

- "¿Qué hicimos hoy de principio a fin?"
- "¿Qué parte te resultó más fácil? ¿Qué parte te resultó más difícil?"

Esto ayuda a los participantes a organizar su proceso de aprendizaje y a observar su progreso.

Analiza la comparación entre Carl y John: ¿qué es lo que realmente marca la diferencia?

Retoma el tema del grupo y vaya más allá de la dicotomía "bueno/malo":

- "¿Cuáles son las consecuencias reales de las decisiones de John desde la perspectiva de un reclutador?"
- "¿Cuáles de los hábitos de Carl tienen el mayor impacto con el menor esfuerzo?"
- "Si solo pudieras cambiar una cosa esta semana, ¿qué sería?"

Esto facilita la priorización: los participantes se centran en los pocos comportamientos que generan la mayor mejora.

Aprendizaje personal: ¿qué descubrí sobre mí mismo?

Pide a los participantes que reflexionen individualmente durante 1 minuto (escriban en papel) y luego compartan sus reflexiones en parejas:

- "¿Cuál es una fortaleza que ya poseo y que puedo destacar mejor en mi currículum?"
- "¿Cuál es una experiencia que antes consideraba 'insignificante' pero que ahora me doy cuenta de que es valiosa?"
- "¿Cuál es una barrera (idioma, confianza, conocimiento del sistema, acceso digital) que me afecta y qué tipo de apoyo puedo solicitar?"

Esto puede ayudar a desarrollar la autoeficacia y a que los participantes reinterpreten la experiencia informal como un aprendizaje legítimo.

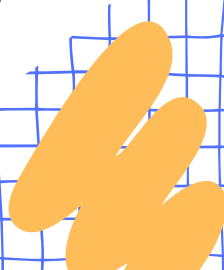
Trasladarlo a la vida real

Hacer que el aprendizaje sea práctico y cuente con apoyo social:

Cada participante indica una acción concreta a seguir (su siguiente paso en dos semanas) y un recurso o persona que pueda ayudarlo (amigo, trabajador juvenil, oficina de empleo, curso en línea, mentor).

Sistema de acompañamiento opcional: se emparejan los participantes para que se pongan en contacto después de una semana.

Propósito: aumenta la constancia y convierte la intención en acción.





Reflexión sobre IA: uso seguro y crítico

Para finalizar, reforzando la idea de que la IA debe servir de apoyo, no de autoridad:

- “¿Qué te ha resultado útil de JobQuest hoy?”
- “¿Qué es lo que nunca compartirías con él?”
- “¿Cómo comprobarás si el resultado es correcto?”

Objetivo: Reforzar la seguridad digital y el pensamiento crítico.

Línea de cierre (facilitador):

“Tu currículum no es solo un documento, es la historia de tus habilidades y tu trayectoria; pequeños hábitos como los de Carl, repetidos con constancia, cambian los resultados.”

RECURSOS

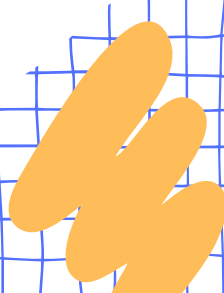
- Disposición de la sala (grupos pequeños)
- Flipchart/marcadores
- Tarjetas de vocabulario
- Plantilla de CV actual y plantilla de CV ideal (<https://canva.link/qu5im26pgahvzzb>)
- Presentación de PowerPoint para cada segmento (<https://canva.link/duw8mvarxda2d4>)
- Proyector/pantalla (recomendado)
- Wi-Fi/datos
- Código QR/enlace de JobQuest (PRÓXIMAMENTE)
- Smartphones/portátiles de los participantes
- El programa de apoyo a la inclusión incluye: plantilla de currículum en lenguaje sencillo, glosario/diapositivas bilingües y apoyo para la formación de parejas.

Notas sobre inclusión y accesibilidad

- Evita pedir a los participantes que expliquen ante el grupo los periodos de inactividad laboral, las interrupciones migratorias o sus circunstancias personales.
- Permite que los participantes trabajen a partir de un currículum vitae actualizado, notas manuscritas o su memoria, especialmente si no tienen un documento formal consigo.
- Ofrece plantillas sencillas, ejemplos y apoyo de vocabulario a los participantes con menor confianza en el idioma o con menos experiencia en documentos laborales formales.
- Utiliza el apoyo de un compañero o en parejas para revisar la estructura y la claridad, pero no exija que nadie comparta su currículum vitae completo públicamente.
- Recuérdales a los participantes que el voluntariado, el aprendizaje informal, las habilidades lingüísticas y las responsabilidades cotidianas también pueden ser experiencias valiosas que vale la pena incluir.

Duración

120 minutos



CÓMO DESENVOLVERSE EN LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA

Esta actividad ayuda a los participantes a comprender cómo desenvolverse en los servicios públicos y los sistemas administrativos de forma más segura y estructurada. Mediante ejemplos prácticos, exploran cómo identificar el servicio adecuado, seguir los procedimientos básicos y comprender los pasos comunes en los procesos administrativos. El enfoque se centra en la orientación, la claridad y la reducción de la ansiedad relacionada con la burocracia. Esta metodología se diseñó para los servicios de la administración pública en Portugal, España y Letonia. Si resides en otro país, simplemente descarga los recursos y realiza pequeñas adaptaciones para incluir las instituciones/agencias públicas de tu país. ¡Y listo! También se puede utilizar fácilmente en entornos exclusivamente en línea con pequeñas adaptaciones.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar la actividad, los participantes podrán:

Identificar los principales organismos y servicios públicos relevantes para los migrantes en su país de acogida.

- **Comprender a qué agencia contactar según las diferentes necesidades** y situaciones.
- **Practica cómo contactar con una agencia**, solicitar una cita e identificar los documentos principales necesarios para el proceso.
- **Prepare un expediente administrativo básico** e identifique dónde obtener los documentos o el apoyo que falten.

METODOLOGÍAS

Aprendizaje basado en estaciones gamificado

Simulación basada en casos

Trabajo en parejas y resolución colaborativa de problemas

Exploración digital guiada de los servicios oficiales

Mapeo de rutas administrativas

Análisis de documentos y preparación de expedientes

Aprender haciendo

Seguimiento y retroalimentación del facilitador

Reflexión y análisis posteriores basados en la realidad



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación

Antes de la actividad, prepara todos los materiales necesarios para las cuatro estaciones y asegúrate de que cada paso de la simulación esté listo para funcionar correctamente. Esto incluye imprimir las 7 tarjetas de rol y preparar 7 copias de cada plantilla, una para cada rol/caso utilizado durante la actividad: la plantilla de resumen digital para la Estación 1, la plantilla de Tarjeta de Ruta para la Estación 2, la Hoja de Descubrimiento de Contacto y la Lista de Verificación de Documentos para la Estación 3, y los materiales del expediente documental para la Estación 4. También debes organizar la carpeta con los enlaces oficiales de la agencia, preparar la pizarra blanca de Canva con el banco de documentos y revisar la clave de respuestas para cada tarjeta de rol, para que puedan comprobar rápidamente si los participantes han elegido la ruta administrativa correcta. Antes de que lleguen los participantes, la sala debe estar organizada en áreas de trabajo o estaciones claras, con ordenadores o portátiles listos, acceso a internet comprobado, acceso a Canva y correo electrónico confirmado, y el proyector preparado para las instrucciones. También es importante imprimir o mostrar las instrucciones de la estación claramente y asegurarse de que todos los ejemplos estén adaptados al contexto del país correcto: Portugal, España o Letonia.

¿Cómo funciona el ejercicio?

Durante esta sesión, los participantes aprenderán sobre procesos importantes de la administración pública en sus nuevos países (Portugal, España o Letonia). Mediante una simulación gamificada, se desplazarán en parejas **por cuatro estaciones diferentes**, cada una de las cuales presenta un desafío relacionado con los procesos administrativos que los migrantes pueden enfrentar en su país de acogida.

Los participantes trabajarán en parejas. Cada pareja recibirá una **tarjeta con el rol** de una persona migrante, que describe su situación, necesidades y documentación. El objetivo es comprender el caso, identificar las agencias pertinentes, aprender a contactarlas y preparar la documentación necesaria para una cita. Tras asegurarse de que cada pareja comprende la dinámica de la actividad, dispondrán de unos **5 minutos** para leer su rol y analizar el caso.

Tras esta introducción, se pondrá en marcha el cronómetro y los participantes avanzarán por las 4 estaciones a su propio ritmo.

Estación 1 - Comprender el caso y crear un resumen

Tipo: Semiautónomo

Duración: 10 minutos

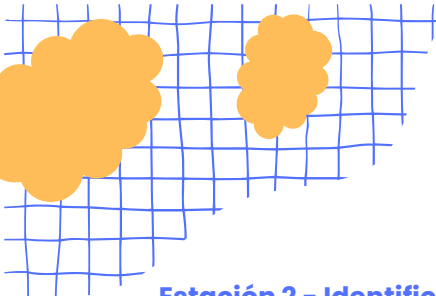
Formato: Trabajo en parejas en computadora

Se supone que la primera estación ayudará a los participantes a identificar las necesidades básicas, los elementos que faltan y las primeras prioridades de su personaje asignado antes de avanzar por la ruta administrativa.

En esta estación, los participantes abrirán una plantilla de resumen digital en la computadora y, después de leer atentamente su tarjeta de rol, deberán completar la plantilla identificando:

- Información básica sobre el personaje
- las principales necesidades o problemas que identifican
- lo que el personaje ya tiene
- lo que parece faltar
- ¿Cuál debería ser probablemente el primer paso?

Esta es la estación de “comprender antes de actuar”. Su propósito es ayudar a los participantes a usar el pensamiento crítico para analizar una situación antes de tomar cualquier decisión.



Estación 2 - Identificar las agencias y construir la ruta

Tipo: Semiautónomo,

digital Duración: 15 minutos

Formato: Trabajo en parejas en computadora

La segunda estación tiene como objetivo ayudar a los participantes a comprender el papel de los principales organismos y a decidir cuáles son relevantes para su caso y en qué orden.

En esta estación, los participantes deberán completar **un ejercicio de correspondencia digital**, donde conectarán cada agencia u oficina con su descripción correcta. Después de relacionar las agencias con sus descripciones, los participantes deberán revisar su tarjeta de rol y el resumen de la Estación 1 para crear una **Tarjeta de Ruta** para su personaje. Aquí les presentamos un paso a paso:

Fase 1 - Comprender el sistema

Los participantes relacionan las categorías de la agencia con sus funciones/descripciones.

Fase 2 - Aplicarlo al caso

Utilizando su tarjeta de rol y el resumen de la Estación 1, los participantes deciden:

- ¿Qué agencias son relevantes para su caso?
- ¿Cuál debería ir primero?
- que debería venir después
- qué servicio de apoyo puede ayudar en el camino

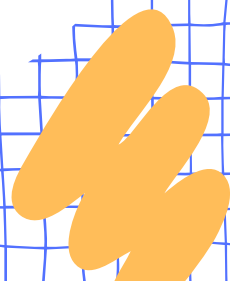
Categorías / agencias / oficinas

- Oficina de Migración/Residencia
- Municipio / oficina de registro local
- Servicio de salud / Oficina de registro sanitario
- Oficina de empleo
- oficina de educación/formación
- Oficina de reconocimiento de cualificaciones/certificación
- Oficina de Justicia / Antecedentes Penales
- Servicio de apoyo o integración para migrantes
- Seguridad social
- Registro civil
- Servicios para la familia, la infancia y la juventud
- Oficina de Impuestos / Fiscal



Para pasar a la Estación 3, los participantes deben enviar al facilitador, por correo electrónico, una captura de pantalla de la tarea completada en la Estación 2.

A continuación, los participantes pasan a la fase 3, donde se encuentran en la mesa del facilitador.



Estación 3 – Contactar con la agencia y preparar la cita

Tipo: Dirigido por un facilitador + búsqueda digital

Duración: 20 minutos

Formato: Trabajo en parejas en el ordenador + breve interacción con el facilitador

La tercera estación está diseñada para ayudar a los participantes a aprender cómo contactar con la agencia correcta, identificar la forma de contacto aceptada, determinar si se necesita una cita y preparar la documentación necesaria. Al llegar a esta estación, los participantes deben dirigirse primero al facilitador y comprobar que las prioridades de su tarjeta de ruta sean correctas.

Nota: El facilitador dispone de una clave de respuestas con la ruta correcta para cada rol.

- Si la ruta es incorrecta, los participantes deben regresar, corregirla y volver a la estación.
- Si la ruta es correcta, pasan a la siguiente fase.

(Aquí se deberá formar una fila, y algunos participantes tendrán que esperar en ella. Ese es el objetivo: lidiar con filas de espera y trámites burocráticos forma parte de la experiencia del Proceso Administrativo Público relacionado con las migraciones y la integración).

Tras superar la verificación de la ruta, los participantes accederán a **una carpeta digital con enlaces oficiales** a los organismos pertinentes (solo deberán buscar libremente en Internet bajo la supervisión de los facilitadores para garantizar que acceden a información actualizada en los sitios web oficiales) e identificar:

Cómo contactar con cada oficina/agencia

- portal en línea
- plataforma de citas
- correo electrónico
- teléfono
- escritorio físico
- centro de soporte / oficina de ayuda

Si se necesita cita previa

- Sí / No / Depende

Cómo se reserva la cita

- por correo electrónico
- a través del portal
- por teléfono
- en persona

¿Qué documentos se suelen solicitar?

¿Qué detalles debe proporcionar la persona?

- nombre
- número de documento
- Motivo de la cita
- DIRECCIÓN
- Información del contacto
- otra información dependiendo del caso

Tras obtener esta información, los participantes deben volver a contactar con el facilitador y solicitar la cita.



Salida de la estación 3

Los participantes habrán terminado esta estación cuando el facilitador se las entregue (sugerencia: ¡puede enviarlas por correo electrónico o en formato impreso para una mayor inmersión!):

- una **confirmación de cita**
- **Lista de documentos para la cita**

Estación 4 – Elaborar y revisar el expediente documental

Tipo: Semiautónomo, digital

Duración: 20 minutos

Formato: Trabajo en parejas en la pizarra digital de Canva

La última estación está diseñada para ayudar a los participantes a preparar la documentación correcta para su cita, identificando qué documentos ya tienen, cuáles les faltan, cuáles no son válidos y dónde pueden obtener los documentos que faltan.

Para resolver el desafío final, los participantes accederán al ordenador de la estación y abrirán una pizarra virtual de Canva preparada por el facilitador. En la pizarra encontrarán un banco de documentos con diferentes documentos relacionados con su caso. Algunos son correctos y útiles, otros faltan y otros son erróneos, incompletos, caducados o innecesarios.

Los participantes deben arrastrar los documentos a las casillas correctas de la pizarra.

La pizarra digital de Canva incluye 4 áreas:

- Listo para traer
- Desaparecido
- Problemático / no válido
- ¿Dónde puedo conseguir los documentos que me faltan?

En esencia, los participantes deberían comenzar por revisar:
para qué es la cita

¿A qué agencia van a ir?

qué documentos se identificaron como necesarios en la Estación 3

Luego, deben clasificar los documentos y vincular cada documento faltante con la fuente o agencia correspondiente. Cuando terminen, llamarán al facilitador para una revisión final.

Interrogación

Tras la actividad, invita a los participantes a dejar de trabajar y a concentrarse en el grupo. Centre la sesión informativa en analizar lo sucedido durante la simulación de los procesos administrativos, destacando que las situaciones reales suelen ser más complejas, lentas y estresantes. Esta sesión ayudará a los participantes a comparar la actividad con la realidad, reflexionar sobre las dificultades que pueden encontrar los migrantes en los procesos de la administración pública y qué pueden hacer para mejorar, aprender o evitar estos obstáculos, con el fin de desenvolverse con éxito en dichos procesos, estar protegidos y preparados.

Aquí tienes algunas preguntas abiertas que puedes usar para ayudarte a guiar el proceso de reflexión:

- ¿Qué partes de la actividad te resultaron más fáciles y cuáles te resultaron más confusas?
- ¿Qué diferencias observas entre completar las actividades en un espacio de aprendizaje seguro y enfrentarte al mismo proceso en la vida real?
- ¿Qué descubriste sobre la importancia de preparar la documentación antes de contactar con una oficina?

RECURSOS

Presentación

- De 1 a 4 facilitadores (1 por estación, si es posible)
- 7 tarjetas de rol
- Plantilla de resumen digital para la Estación 1
- Tarjetas de ruta correctas / clave de respuestas del facilitador
- Carpeta con enlaces oficiales a los sitios web de las agencias.
- Hoja de contacto para la estación 3
- Plantilla de lista de verificación de documentos
- Pizarra blanca de Canva
- Guía de referencia "¿Dónde lo consigo?"
- Preguntas de análisis posterior
- Ficha de adaptación por país para Portugal / España / Letonia
- Ordenadores o portátiles para los participantes
- Ordenador portátil del facilitador
- Proyector
- conexión a Internet
- Acceso al correo electrónico
- Tarjetas de rol impresas
- Instrucciones de la estación impresas o digitales



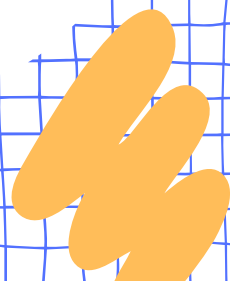
Paquete de anexos y recursos

- Enlace a la presentación: <https://canva.link/vvbcowbls47803e>
- 7 tarjetas de rol:
https://docs.google.com/document/d/1Y7U9gEiVNIeromaq910QBCRVoj76FXXCYi7df1j_Z8c/edit?usp=sharing
- Plantilla de resumen digital para la Estación 1: <https://docs.google.com/document/d/1GXB-kFwZycBs4Phv4ssjvELP5hy2gWdPaZHotdDJy8s/edit?usp=sharing>
- Carpeta con enlaces oficiales a los sitios web de las agencias:
<https://docs.google.com/document/d/1XMP-ysxRcf5j04klizLFqOEARWp8Pk0qMsYBN9rp2Os/edit?usp=sharing>
- Hoja de contacto para la estación 3:
https://docs.google.com/document/d/1sB_1ok8AJ8W4RjVpvGRy6kkocFidnt_GA7MEdVzI-uw/edit?usp=sharing
- Pizarra blanca de Canva: <https://canva.link/83mdxpzeeugt8bl>

Notas sobre inclusión y accesibilidad

- **utiliza** ejemplos ficticios o casos de muestra en lugar de pedir a los participantes que trabajen con su propia situación legal, migratoria o administrativa.
- Explique los términos clave en un lenguaje sencillo y repita los pasos importantes lentamente, ya que el vocabulario burocrático puede resultar difícil o intimidante.
- Ofrezca apoyo en parejas o en grupos pequeños para que los participantes puedan debatir las opciones juntos antes de tomar decisiones en la actividad.
- Evite presentar la actividad como asesoramiento legal; céntrese en cómo desenvolverse en los sistemas, hacer preguntas y buscar información fiable.
- Si el proceso resulta abrumador, divídalo en pequeños pasos o secuencias visuales, y ofrezca una versión impresa o sin conexión de la ruta o el procedimiento principal.

Duración
120 minutos



INCLUSIÓN DIGITAL Y SEGURIDAD EN LÍNEA

Esta actividad ayuda a los jóvenes migrantes a reflexionar sobre su relación con las herramientas digitales y a aprender buenas prácticas para un uso seguro, confiado e informado de los espacios y herramientas digitales. Presenta formas prácticas de reconocer los riesgos digitales, tomar decisiones más seguras en línea y fortalecer hábitos digitales saludables en el día a día. El enfoque se centra en la concienciación, la prevención y el fomento de la confianza, en lugar del miedo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar la actividad, los participantes podrán:

- **Reconocer que la inclusión digital no se trata solo de tener un teléfono**, sino también de acceso, habilidades, idioma, confianza, estatus legal, seguridad y apoyo social.
- **Analizar cómo los diferentes perfiles de migrantes y jóvenes pueden experimentar la vida digital de manera diferente**, utilizando personajes ficticios durante la Caminata sobre el Privilegio Digital.
- **Identificar los riesgos digitales comunes que afectan a los jóvenes migrantes**, como la desinformación, las estafas, las ofertas de trabajo falsas, los riesgos para la privacidad, las preocupaciones sobre la vigilancia y las solicitudes inseguras de documentos o dinero.
- **Aplicar la regla de los 3 clics como un método de seguridad sencillo antes de confiar en información**, ofertas, perfiles o enlaces en línea.
- **Reflexionar sobre cómo las herramientas digitales pueden fomentar la autonomía y la integración**, al tiempo que generan riesgos cuando las personas actúan bajo presión, sin apoyo o sin verificar la información.

METODOLOGÍAS

Discusión en parejas

Simulación basada en personajes

Paseo por el privilegio digital

Aprendizaje basado en escenarios

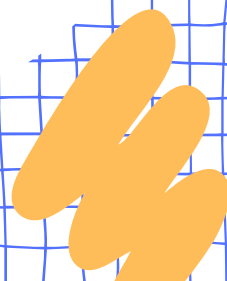
Debate guiado

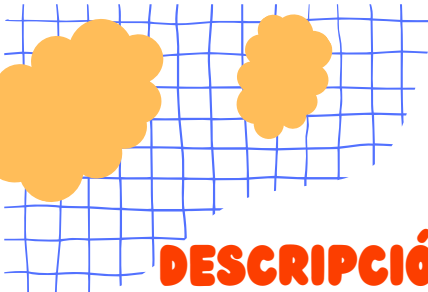
Análisis de seguridad digital

Enfoques de reducción de daños

Práctica del pensamiento crítico

Reflexión grupal





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación previa a la actividad

Antes de la actividad, asegúrese de tener una computadora y un proyector para mostrar la presentación de diapositivas, altavoces (opcional), un rotafolio o pizarra blanca para tomar notas y reflexionar con los participantes, marcadores, bolígrafos, lápices (opcional), etc. ¡Consulta la sección de Recursos para esta parte!

A continuación, asegúrate de imprimir las fichas de perfil adjuntas antes de la sesión o tenerlas listas como imágenes para enviarlas por mensaje de texto o correo electrónico a los participantes. Cada participante, pareja o grupo pequeño recibirá una ficha de perfil.

No olvides preparar la sala de actividades con suficiente espacio para que los participantes puedan moverse durante la Caminata sobre el Privilegio Digital. Si es más fácil y el clima lo permite, puedes realizar esta parte de la actividad al aire libre. Marca una línea en el suelo con cinta adhesiva, cuerda o sillas. Esta será la línea de partida para todos los participantes.

Apertura y enmarcado

Para empezar, da la bienvenida al grupo y expliquen que **la sesión explorará cómo las herramientas digitales pueden ayudar a los migrantes en su vida diaria, pero también cómo pueden generar riesgos**. Tras informar al grupo sobre el plan del día, conviene realizar una breve actividad para dinamizar la sesión, ya que comenzaremos con una presentación de diapositivas.

Luego, puedes comenzar a proyectar las diapositivas y presentar al grupo la idea de que, para muchos migrantes, la tecnología no es un lujo. Un teléfono puede usarse para traducir, consultar mapas, contactar a familiares, programar citas, buscar trabajo, acceder a servicios públicos o pedir ayuda. Sin embargo, la vida digital también puede exponer a las personas a estafas, desinformación, vigilancia, acoso y el uso inseguro de datos personales.

Asegúrate de reservar tiempo para presentar claramente las normas de seguridad del taller. Los participantes no compartirán, ni se les debe pedir que compartan, su historia migratoria, estatus legal ni información privada, a menos que deseen compartirla con el grupo. Durante la primera actividad (Recorrido sobre el privilegio digital), utilizarán personajes ficticios, no su propia identidad.

Una vez que todos estén de acuerdo, comienza haciendo hincapié en lo siguiente:

“Así que hoy no aprendemos tecnología solo por el simple hecho de aprender tecnología. Aprendemos cómo las herramientas digitales pueden fomentar la autonomía, la integración y la seguridad.”

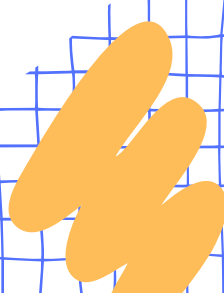
¿Vida útil o lujo?

Detente en la diapositiva **“¿Soporte vital o lujo?”** y pide a los participantes que discutan brevemente en parejas:

- **¿Cuándo puede un teléfono inteligente convertirse en un salvavidas para un migrante?**
- **¿Cómo puede la vida digital ser arriesgada, estresante, insegura o excluyente?**

Tras unos minutos de debate, recoja las respuestas del grupo y escríbalas en un rotafolio. Divídelo en dos y:

- En el apartado de **“Servicios digitales esenciales”**, los participantes pueden mencionar la traducción, los mapas, el transporte público, el contacto con la familia, la búsqueda de empleo, la comunicación con el centro educativo, la banca en línea, las citas médicas o la ayuda en caso de emergencia.
- En el apartado de **Riesgos Digitales**, los participantes pueden mencionar estafas, ofertas de trabajo falsas, información errónea, odio en línea, miedo a la vigilancia, datos caros, teléfonos averiados, falta de privacidad o desconocimiento de qué sitios web son oficiales.



La conclusión a la que queremos llegar junto con el grupo es que, **si bien la mayoría consideramos un teléfono como un lujo (pensando en el último iPhone), para la vida de los migrantes, a menudo este dispositivo es una herramienta esencial** para comprender su entorno, comunicarse con sus seres queridos, gestionar asuntos legales, solicitar empleo, realizar tareas escolares, traducir y comunicarse con la comunidad local, entre otras muchas cosas. Una herramienta fundamental para la adaptación y la subsistencia en una comunidad de acogida, un salvavidas.

Esta breve introducción concluye explicando que la inclusión digital no se trata solo de tener un teléfono. También implica tener acceso, habilidades, confianza, dominio del idioma, credibilidad y conocimiento del funcionamiento de los sistemas digitales locales.

Paseo por el privilegio digital

Tras analizar las líneas de vida y los riesgos, **explica que la siguiente actividad ayudará al grupo a comprender cómo las distintas personas experimentan el mundo digital de maneras muy diferentes. Cada participante, pareja o grupo pequeño recibirá una tarjeta de perfil.** Los participantes deberán leer la tarjeta en silencio e imaginar la vida digital de esa persona.

Asegúrate de recordárselo al grupo:

"No estás respondiendo como tú mismo. Estás respondiendo como tu personaje."

Pida a los participantes que se coloquen en la línea de salida y explique las reglas de movimiento; en cada ronda, usted dará una indicación y los participantes deberán:

- **Da un paso adelante** si la afirmación es fácil, verdadera o accesible para tu personalidad.
- **Quédese quieto** si la afirmación es parcialmente cierta, incierta o depende de la situación.
- **Da un paso atrás** si la afirmación es difícil, arriesgada o inaccesible para tu público objetivo.

El facilitador debe dar a los participantes unos segundos después de cada pregunta para que decidan y se muevan. Si no están seguros, pueden quedarse quietos. El objetivo no es encontrar la respuesta "perfecta", sino reflexionar desde la perspectiva del personaje.

Las afirmaciones están categorizadas para revelar las diferentes capas de la brecha digital.

"The Young Parent" 30-year-old mother from Ukraine, refugee in Latvia. <u>Key Vulnerabilities/Privileges</u> High motivation, low previous digital exposure. Few social family support. <u>Digital Context</u> Relies on spouse/community for navigation. Struggling to learn language/gov apps.	"The Institutionally-Dependent Youth" 18-year-old male from Morocco, recently exited the protection system in Spain. <u>Key Vulnerabilities/Privileges</u> High vulnerability. Post-minority legal limbo. Institutional dependency/precarious independence. <u>Digital Context</u> Access restricted by shelter rules. No bank account for online payments.	"The Rural Youth" 18-year-old female from a village near Riga (LV). Unemployed. <u>Key Vulnerabilities/Privileges</u> Citizen, but geographic isolation. Lower economic status. <u>Digital Context</u> Shared family PC (old). Slow/unstable internet. Basic skills only.	"The Local Digital Native" 22-year-old male from Lisbon (PT). Finished university. Parents act as financial safety net. <u>Key Vulnerabilities/Privileges</u> High economic & social capital. Dominant language. <u>Digital Context</u> Owns MacBook & iPhone. High-speed fiber. Creating a startup.	"The Digital Refugee" 24-year-old male from Venezuela, living in Madrid (ES). Asylum seeker. University studies interrupted by the country's economic and political crisis. <u>Key Vulnerabilities/Privileges</u> High cultural capital (interrupted education), low legal status. Native Spanish speaker. <u>Digital Context</u> Phone screen cracked. Fear of surveillance. Credentials not recognized.	"The Intersectionality Case" 21-year-old non-binary person from Brazil living in Portugal. <u>Key Vulnerabilities/Privileges</u> Native language, but faces discrimination. <u>Digital Context</u> Active in social media but faces harassment. Good skills, mental health strain.
--	---	---	--	---	--

Fundamentos (Capital económico y social) Estas afirmaciones establecen las desigualdades básicas que prefiguran el acceso digital.

1. "Si tienes la ciudadanía del país donde resides actualmente, da un paso adelante."
2. "Si el inglés es tu lengua materna o hablas con fluidez el idioma local, da un paso adelante."
3. "Si alguna vez te has acostado con hambre porque no tenías dinero para comer, da un paso atrás."
4. "Si puedes abrir una cuenta bancaria sin dificultad, da un paso adelante."
5. "Si no temes que la policía o las autoridades de inmigración te detengan, da un paso adelante."

La primera brecha digital (hardware y conectividad) Estas afirmaciones abordan el acceso físico a la tecnología.

- "Si tienes un ordenador portátil o de sobremesa con menos de 5 años de antigüedad, da un paso adelante."
- "Si tu principal acceso a internet es a través de un plan de datos móviles que tienes que racionar o limitar, da un paso atrás."
- "Si tienes conexión Wi-Fi ilimitada y de alta velocidad en tu casa, da un paso adelante."
- "Si dependes del wifi público (bibliotecas, cafeterías) para hacer tus tareas o solicitar empleo, das un paso atrás."
- "Si dispones de un espacio tranquilo y privado donde puedas realizar una videollamada sin interrupciones, da un paso adelante."

La segunda brecha digital (habilidades y alfabetización) Estas afirmaciones abordan la capacidad de utilizar las herramientas de manera eficaz.

- "Si sabes cómo crear y formatear un currículum (Europass) y convertirlo a PDF sin ayuda, ya has dado un paso adelante."
- "Si puedes identificar fácilmente una estafa de 'phishing' o un artículo de noticias falsas, da un paso adelante."
- "Si dependes de tus hijos o amigos más jóvenes para que te traduzcan correos electrónicos o sitios web gubernamentales, da un paso atrás."
- "Si sabes usar herramientas colaborativas como Google Drive, Zoom o Trello, da un paso adelante."
- "Si alguna vez te has sentido 'estúpido' o avergonzado por no saber cómo usar una nueva aplicación o dispositivo, da un paso atrás."

La tercera brecha digital (resultados y derechos) Estas declaraciones abordan la capacidad de traducir el uso digital en oportunidades de vida.

- "Si puedes usar internet para encontrar un trabajo que se ajuste a tus cualificaciones, da un paso adelante."
- "Si alguna vez has evitado publicar en redes sociales por miedo al acoso relacionado con tu raza, género o religión, da un paso atrás."
- "Si te preocupa que tus comunicaciones digitales estén siendo monitoreadas por un gobierno (aquí o en tu país), da un paso atrás."
- "Si ves que personas que se parecen a ti están representadas de forma positiva en el mundo de la tecnología o en los medios digitales, da un paso adelante."
- "Si puedes acceder a tus historiales médicos o documentos legales digitalmente en cualquier momento, da un paso adelante."

Tras la última declaración, pida a todos que permanezcan donde están y miren a su alrededor en silencio, y haga una breve pausa antes de hablar. Esto ayuda a los participantes a percibir visualmente la distancia que se crea entre los distintos personajes.

Entonces, empieza a sonsacarles información:

- **¿Qué observas?**
- **¿Qué personajes avanzaron con mayor frecuencia?**
- **¿Qué personas se quedaron atrás o retrocedieron?**
- **¿La diferencia radicaba principalmente en el dinero, el idioma, el estatus legal, los dispositivos, la confianza, la seguridad o el apoyo social?**
- **¿Qué nos revela esta actividad sobre la idea de que "todo el mundo tiene un teléfono, por lo que todo el mundo está incluido digitalmente"?**





Reúne a todos en el círculo y explica que la brecha digital tiene tres dimensiones importantes: **acceso, habilidades y cultura.**

El acceso significa tener internet, dispositivos, datos, electricidad y espacios seguros.

Tener habilidades significa saber cómo usar herramientas, formularios, contraseñas, correo electrónico, inteligencia artificial, traducción y servicios digitales.

La cultura implica comprender cómo funcionan los sistemas digitales en el país anfitrión: qué sitios web son oficiales, cómo redactar mensajes formales, qué es lo habitual pagar y cómo reconocer las estafas.

Se puede destacar que algunas personas contaban con sólidas habilidades digitales, pero aun así sufrían discriminación, inseguridad jurídica, temor a la vigilancia o falta de reconocimiento. Esto demuestra que la inclusión digital no es solo técnica, sino también social, económica y política.

Seguridad digital y la regla de los 3 clics

Relaciona el anterior recorrido sobre privilegios digitales con los riesgos en línea y concluye con el grupo que cuando las personas tienen necesidades urgentes (vivienda, documentos, trabajo, transporte, apoyo familiar), pueden estar muy expuestas a la manipulación en línea.

- Estas son las tres principales áreas de amenazas digitales que pueden afectar a los jóvenes migrantes:
- desinformación;
- Riesgos relacionados con la vigilancia y la privacidad;
- Tráfico ilícito, contrabando, explotación u ofertas fraudulentas.

Sigue avanzando por las diapositivas hasta llegar a la oferta de John con el siguiente mensaje de ejemplo:

"Hola, soy John. Puedo proporcionarte un permiso de trabajo por solo 500 €. El trámite dura solo dos semanas. Si te interesa, haz clic en el enlace."
www.scammingpeople0909.xom/givemeyour500eurosfornothing

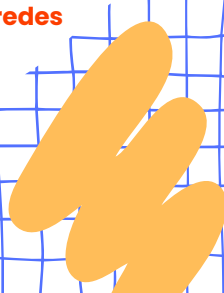
Comente con el grupo:

- ¿Qué hace que este mensaje sea sospechoso?
- ¿Qué presión está generando el mensaje?
- ¿Qué podría ocurrir si alguien hace clic, paga o envía documentos?
- ¿Qué debería comprobar la persona antes de responder?

Tras recopilar las respuestas y entablar un debate con el grupo, comience a presentar **la Regla de los 3 Clics** como un método sencillo para reducir los daños digitales.

- En primer lugar, los participantes deben **verificar el perfil o la fuente**. Deben preguntarse: ¿Quién está detrás del mensaje? ¿Se trata de una organización oficial, un servicio conocido o una persona desconocida?
- En segundo lugar, **deben realizar una búsqueda inversa o verificar el contenido**. Pueden buscar el texto, la imagen, el número de teléfono, el nombre de la organización o el enlace. Si hay una foto, pueden usar Google Lens u otra herramienta de búsqueda inversa de imágenes.
- En tercer lugar, deben **revisar los resultados antes de actuar**. Deben comparar la información con sitios web oficiales, organizaciones de confianza o trabajadores juveniles antes de pagar, hacer clic en enlaces o enviar documentos.

¡Asegúrate de destacar cómo **Google Lens y la revisión de la actividad de las cuentas en redes sociales** pueden respaldar este proceso!



Puedes cerrar esta parte de la actividad con el siguiente mensaje:

"El objetivo no es decirles: 'No usen internet'. El objetivo es: No naveguen solos, bajo presión y sin comprobar nada."

Después, detente en la imagen del mensajero que ofreció el permiso de trabajo por 500€ y pregunte a los participantes si alguien sabe quién es John. Tras escuchar algunas conjeturas, muestra que en realidad se trata de la foto de un estafador real que estafó a miles de personas por millones de euros/liras mediante un esquema Ponzi. Aquí hay algo de contexto:

Mehmet Aydın, conocido en Turquía como "Tosuncuk", creó **Çiftlik Bank / Farm Bank**, un juego en línea que simulaba una granja digital. Los usuarios compraban animales y productos virtuales, creyendo que su dinero se invertía en granjas reales y generaría ganancias. En realidad, el sistema fue denunciado como una estafa piramidal: a los primeros usuarios se les pagaba con el dinero de los nuevos, lo que generaba confianza y atraía a más personas. El esquema recaudó dinero de miles de personas antes de colapsar en 2018. Mehmet se encuentra actualmente en prisión.

Para finalizar, **construid juntos un botiquín de primeros auxilios digital en un rotafolio**. Preguntad al grupo: «Si tuviéramos que crear un botiquín con los hábitos, prácticas y conocimientos más importantes para mantenernos seguros en línea, ¿qué incluiríamos?». Recopilad las respuestas y escribanlas en el rotafolio. Guiad a los participantes para que aborden áreas como:

- Utilizar contraseñas seguras y únicas, y un gestor de contraseñas.
- Habilitar la autenticación de dos factores
- Reconocer mensajes de phishing y enlaces sospechosos
- Aplicar la regla de los 3 clics antes de confiar en cualquier oferta.
- Mantener actualizados el software y las aplicaciones.
- Utilizar únicamente sitios web oficiales y fuentes verificadas.
- No compartir documentos personales ni dinero bajo presión
- Saber a quién contactar si algo no va bien (adulto de confianza, organización, línea de ayuda).
- Utilizar redes Wi-Fi seguras y evitar las redes públicas para tareas delicadas.
- Comprobar la configuración de privacidad en las redes sociales

Interrogación

Al finalizar la actividad, reúne a los participantes en círculo y ayúdelos a relacionar la experiencia del Recorrido sobre el Privilegio Digital y la sesión informativa con la seguridad digital en la vida real. La reflexión posterior debe abarcar desde lo que observaron hasta lo que comprendieron sobre la desigualdad digital y, finalmente, cómo pueden protegerse a sí mismos y a los demás en línea.





Mantén un tono comprensivo y práctico: el objetivo no es generar miedo en torno a las herramientas digitales, sino ayudar a los participantes a reconocer que la inclusión digital depende del acceso, las habilidades, el idioma, la confianza, la seguridad y un apoyo fiable.

Para finalizar, refuerce la regla de los 3 clics como un hábito sencillo que pueden utilizar antes de confiar en ofertas, mensajes, enlaces o solicitudes de dinero o documentos en línea.

Algunas preguntas para apoyar el proceso de reflexión y análisis posterior.

- ¿Qué observaste durante la actividad?
- ¿Quién avanzó? ¿Quién se quedó atrás?
- ¿Qué hizo que algunos personajes enfrentaran más dificultades?
- ¿Qué riesgos digitales se detectaron en el mensaje sospechoso?
- ¿Cuáles son los 3 pasos de la regla de los 3 clics?
- ¿Por qué es importante verificar la fuente antes de confiar en un mensaje?
- ¿Por qué debemos tener cuidado antes de enviar documentos, dinero o información personal por internet?

RECURSOS

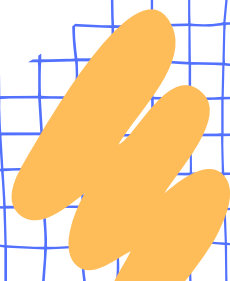
- Presentación: El migrante conectado: <https://canva.link/womstiycs7ra8v3>
- Proyector y altavoces
- Ordenador portátil para el facilitador
- Tarjetas de personajes para el Paseo del Privilegio Digital: <https://canva.link/ng6c8rxzklmzmre>
- Cinta adhesiva, cuerda o sillas para marcar la línea de salida.
- Espacio abierto para el movimiento
- Pizarra de rotafolio o pizarra blanca
- Marcadores
- Se preparó un rotafolio con dos columnas: Línea de vida digital y Riesgo digital.
- Ejemplo de mensaje sospechoso/mensaje fraudulento
- Opcional: teléfono inteligente, tableta o computadora portátil para verificar enlaces, perfiles o imágenes.
- Opcional: Google Lens o herramienta de búsqueda inversa de imágenes.
- Glosario bilingüe opcional
- Preguntas de reflexión impresas o digitales

Notas sobre inclusión y accesibilidad:

- **utiliza** ejemplos sencillos y realistas, y evite un lenguaje demasiado técnico, especialmente para los participantes con menor confianza digital.
- Evite pedir a los participantes que compartan experiencias personales sobre estafas, acoso, riesgos relacionados con la migración u otras situaciones delicadas en línea, a menos que ellos mismos decidan hacerlo.
- Antes de la sesión plenaria, se recomienda realizar debates en parejas o en grupos pequeños para que los participantes puedan reflexionar de una manera más segura y menos expuesta.
- Si la actividad incluye revisar sitios web, mensajes o publicaciones, utiliza materiales ficticios o de muestra en lugar de las cuentas reales de los participantes o contenido privado.
- Mantén un tono práctico y tranquilizador, para que los participantes se vayan sintiendo más capaces y no con más miedo a usar herramientas digitales.

Duración

90 – 120 minutos



HERRAMIENTAS DE IA Y RECOMENDACIONES ÉTICAS PARA LA VIDA COTIDIANA

Esta actividad introduce a los jóvenes migrantes a los usos prácticos de las herramientas de IA en la vida cotidiana para organizar ideas, apoyar la escritura, la traducción y la resolución de problemas. La sesión informativa también les ayuda a reflexionar sobre cómo usar la IA de forma crítica, segura y responsable, centrándose en prácticas útiles, conceptos básicos de inducción y conciencia ética sobre la Inteligencia Artificial.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar la actividad, los participantes podrán:

- **Reconocer cómo las herramientas de IA pueden ayudar en las tareas** cotidianas de integración, como la traducción, la redacción, el estudio, las solicitudes de empleo, la preparación de entrevistas y la simplificación de información compleja.
- **Explicar la estructura básica de una solicitud de IA eficaz utilizando la fórmula PCTF:** Persona, Contexto, Tarea y Formato.
- **Mejorar las indicaciones débiles** añadiendo un contexto claro, una tarea específica, un formato útil e instrucciones básicas de seguridad.
- **Utilizar la IA de forma crítica para ayudar en tareas sencillas relacionadas con el empleo**, como mejorar una carta de presentación breve sin inventar experiencias o información personal falsas.
- **Identificar los principales riesgos éticos y de seguridad del uso de la IA**, incluidos la privacidad, las alucinaciones, los sesgos, la dependencia excesiva y la necesidad de verificar la información importante.
- **Crear normas prácticas de seguridad digital para un botiquín de primeros auxilios digital compartido**, vinculado al uso responsable de la IA, la privacidad o la toma de decisiones en línea.

METODOLOGÍAS

Demostración digital guiada

Práctica de escritura a partir de indicaciones

Método PCTF

Resolución de problemas en grupos pequeños

Aprendizaje basado en escenarios

Práctica de escritura con apoyo de IA

Alfabetización digital crítica

Reflexión ética

Creación de un botiquín de primeros auxilios digital

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Energizador

Los participantes se dividen en pequeños grupos. Cada grupo recibe una instrucción muy vaga, como «dibuja algo útil», «organiza la sala» o «prepara un mensaje». Intentan completar la tarea rápidamente, pero la instrucción es intencionadamente ambigua. Tras un minuto, el facilitador da una versión más específica, por ejemplo: «dibuja un cartel sencillo que invite a los jóvenes a una actividad de fútbol, usando tres colores y un título claro». Después del segundo intento, se pregunta a los participantes qué ha cambiado. Este breve ejercicio de dinamismo introduce la idea principal de la sesión: la calidad de la instrucción cambia la calidad del resultado. Crea un vínculo natural con la ayuda de la IA y la fórmula PCTF.

Introducción a las herramientas de IA

Tras la actividad inicial, aproveche el debate para conectar la actividad con el tema principal de la sesión: cómo comunicarse mejor con herramientas de IA. Explica que la IA puede ser útil en la vida cotidiana, especialmente para tareas como la traducción, la redacción de mensajes, el estudio, la preparación para entrevistas de trabajo, la simplificación de textos complejos o la organización de información. Al mismo tiempo, aclara que la IA está concebida como una herramienta de apoyo que permite a las personas centrarse en tareas creativas, la toma de decisiones y delegar tareas repetitivas y tediosas, por ejemplo. No es una solución mágica y puede cometer errores, inventar información, reproducir sesgos o generar riesgos para la privacidad.

Asegúrate de preguntar al grupo:

- ¿Quiénes ya han utilizado la IA?
- ¿Para qué lo has utilizado?
- ¿En qué podría ayudar la IA a un inmigrante o a un recién llegado?
- ¿Qué podría ser arriesgado?

Recopila algunas respuestas rápidas y luego introduce la idea de que la calidad de lo que obtenemos de la IA depende en gran medida de la calidad de la solicitud y de la información (documentos, imágenes, hojas de cálculo, etc.) que le proporcionamos. También puedes preguntar a los participantes qué saben sobre IA, solicitudes y cómo utilizan actualmente la IA (para qué fines y cómo realizan las solicitudes, por ejemplo).

El arte de dar indicaciones: PCTF

Utilizando el proyector, comience a presentar la fórmula PCTF:

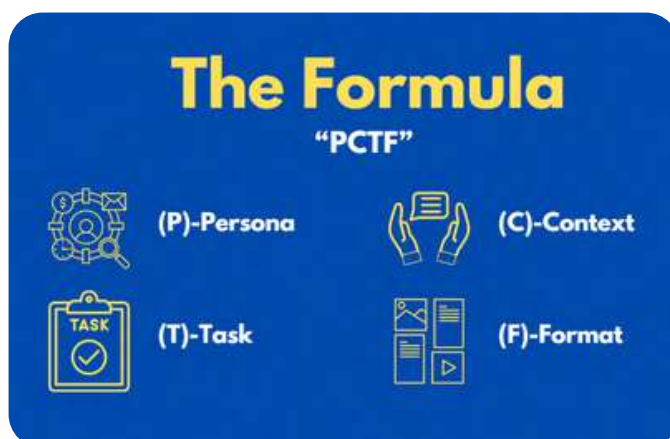
P – Persona

C – Context

T – Tarea

F – Formato

Explica cada parte con ejemplos sencillos de cómo los participantes pueden diseñar indicaciones utilizando este marco.





Persona significa decirle a la IA cómo debe actuar.

Por ejemplo: actuar como asesor laboral, tutor de idiomas, mentor en seguridad digital, experto en trámites burocráticos o guía cultural.

Contexto significa explicar la situación.

Por ejemplo: soy un joven inmigrante, tengo un nivel B1 de portugués, solo tengo un teléfono inteligente, estoy buscando mi primer trabajo y no entiendo muy bien el idioma oficial.

La tarea consiste en decir exactamente qué debe hacer la IA.

Por ejemplo: escribir una carta de presentación, simplificar un texto, crear una lista de verificación, preparar preguntas para una entrevista, explicar las señales de alerta de una estafa.

El formato se refiere a cómo debe verse la respuesta.

Por ejemplo: viñetas, tabla, mensaje corto de WhatsApp, lista de verificación, lenguaje sencillo, diálogo de juego de roles o plan paso a paso.

Cuando todos estén de acuerdo sobre PCTF, muestra la diferencia de rendimiento entre una solicitud débil y una solicitud PCTF, **comenzando con una solicitud débil como:**

“Ayúdenme a encontrar trabajo.”

Luego, méjoralo en directo:

“Actúa como asesor laboral. Soy un joven inmigrante con nivel B1 de portugués y experiencia en limpieza de hoteles, pero solo tengo un teléfono inteligente y datos móviles limitados. Dame cinco pasos realistas para la búsqueda de empleo, presentados en forma de viñetas. No me pidas datos personales.”

Analizad y preguntad a los participantes qué cambió entre la primera y la segunda pregunta. El objetivo debe ser llegar a la conclusión de que **la segunda pregunta le da a la IA: un rol específico, una situación o contexto específico en el que trabaja, una tarea clara que debe realizar y un formato específico para entregarla.** Cuando entendamos esto, podremos empezar a usar la IA de forma ética y aprovechar al máximo su potencial. También pueden enfatizar que es muy poderosa para ayudarnos a reflexionar y acceder a la información rápidamente. ¡La gente empieza a usarla mal en cuanto se vuelve perezosa y le pide a la IA que piense por ellos o que reemplace el trabajo que ELLOS mismos deberían haber hecho!

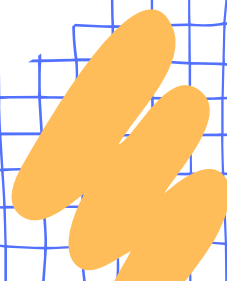
Solucionar el problema del mensaje

En la siguiente sección de la actividad, ¡es hora de ponerlo en práctica! Divide a tus alumnos en pequeños grupos. Cada grupo recibirá una pregunta difícil (escrita en papel, elegida de un rotafolio o enviada por mensaje de texto). Su tarea es mejorarla utilizando la fórmula PCTF.

Aquí tienes algunos ejemplos de indicaciones débiles que puedes utilizar:

- “Redacta un currículum para un limpiador/a.”
- “Elabora un plan de lecciones para aprender portugués.”
- “Explíqueme cómo obtener una tarjeta sanitaria.”
- “Ayúdenme a encontrar una casa.”
- “Escribe un mensaje a mi jefe.”
- “Dígame qué significa este contrato.”

Cada grupo reformula la consigna añadiendo un personaje, contexto, tarea y formato. Consejo: Recuérdeles que la consigna no debe pedir a los participantes que compartan información personal real. Y que es útil incluir recordatorios como «no inventen información», «usen un lenguaje sencillo», «den solo orientación general» o «recuérdeme que consulte fuentes oficiales».



Después de unos 15 o 20 minutos, **los grupos deberán presentar sus propuestas mejoradas.** Tras cada presentación, pregunte al resto del grupo:

- ¿Está clara la personalidad del personaje?
- ¿Es realista el contexto?
- ¿La tarea es específica?
- ¿Es útil el formato?
- ¿Es segura la solicitud?
- ¿Evita compartir datos personales?



Mientras revisas el trabajo de todos, modera la conversación, ofrece comentarios breves sobre las indicaciones y recalca que una buena indicación no solo es más eficiente, sino también más segura e inclusiva.

Práctica de cartas de presentación para IA

Tras el ejercicio introductorio, mantén al grupo adentrándose en el mundo de la IA: explica que a continuación los participantes practicarán el uso de la IA para una tarea de integración realista: preparar una breve carta de presentación para un trabajo.

Comienza escribiendo este texto sin formato en ChatGPT o en la IA de tu elección:

"Quiero trabajar limpiando. Limpié hoteles en mi país durante 2 años. Soy rápida. Limpio bien. Quiero trabajar en el turno de noche."

Antes de realizar cualquier ejercicio, **asigna a los participantes la tarea de trabajar en parejas e intentar mejorar el texto manualmente y convertirlo en una carta de presentación**, sin ayuda de la IA, en 5 o 10 minutos. Deben redactarla de forma más clara y cortés, pero sin inventar experiencias ni cualificaciones.

Después de unos minutos, **agrega la sugerencia de IA que aparece a continuación al texto que escribió en la IA** y ejecute la sugerencia:

"Reescribe esto como una carta de presentación cortés para un puesto de limpieza. Haz hincapié en la fiabilidad. Usa un lenguaje sencillo y no inventes experiencias."

Si disponéis de dispositivos y conexión a internet, den unos minutos a los participantes para que prueben la consigna en una herramienta de IA. Si no, podéis probarla en directo con el proyector.

Luego, repite la misma pregunta en un chat diferente y pide a los participantes que sugieran algunas instrucciones adicionales para adaptar el resultado a nuestras necesidades:

- "Hazlo más formal."
- "Acórtalo."
- "Haz que suene más auténtico y menos artificial."

Cuando obtengas un resultado suficientemente bueno, **compara los diferentes resultados entre la primera solicitud y la versión personalizada** y pregunta:

- ¿Qué versión suena más auténtica?
- ¿Qué versión suena demasiado artificial?
- ¿Qué es lo que nunca se debe inventar en un currículum o carta de presentación?
- ¿Qué información personal no se debe cargar en la IA?
- ¿Cómo puede la IA complementar la voz de una persona sin reemplazarla?

Es importante destacar que la IA puede ayudar a alguien a expresarse con mayor claridad, especialmente en un segundo idioma, pero no debe crear una identidad falsa, cualificaciones falsas ni promesas poco realistas.



Inteligencia artificial ética y las reglas de oro

Es hora de dejar de lado las indicaciones. Explícales que la IA tiene tres riesgos importantes que los jóvenes siempre deben recordar.

El primer riesgo reside en la privacidad y la vigilancia. Las herramientas de IA pueden procesar o almacenar información de maneras que los usuarios no controlan por completo. Esto resulta especialmente delicado para migrantes, refugiados, solicitantes de asilo, personas indocumentadas o personas con una situación jurídica vulnerable.

El segundo riesgo son las alucinaciones. La IA puede proporcionar información falsa con total seguridad. Esto resulta peligroso cuando las personas preguntan sobre leyes, migración, salud, prestaciones sociales o trámites oficiales.

El tercer riesgo es el sesgo. La IA puede reproducir estereotipos o suposiciones injustas sobre nacionalidad, género, religión, idioma, estatus migratorio o origen social.

¿Cuáles son, entonces, las reglas de oro? Comencemos con la siguiente:

Nunca subas información que permita identificarte personalmente a las herramientas de IA.

Da algunos ejemplos:

- nombres completos;
- direcciones;
- números de teléfono;
- números de caso;
- números de identificación o pasaporte;
- información médica;
- documentos legales;
- fotos de rostros;
- documentos de asilo o migración.



La segunda regla de oro es:

Verificación de datos. Siempre.

Explica que la IA puede utilizarse para simplificar el lenguaje, formular preguntas, organizar ideas o redactar textos. Sin embargo, no debe considerarse una autoridad oficial en materia legal, médica, migratoria o de servicios sociales.

Luego, cuando nos acerquemos a la sesión informativa, pide a los participantes que completen la siguiente frase con lo que aprendieron hoy en una o dos palabras:

"Antes de usar la IA para algo importante, debería..."

Los participantes pueden responder: eliminar datos personales, consultar sitios web oficiales, consultar a un trabajador juvenil, consultar a un abogado, consultar a un servicio público, comparar diferentes fuentes o no actuar de inmediato.

Sesión informativa: Reglas prácticas de IA para jóvenes y cierre

Para finalizar la actividad, invita a los participantes a dejar de usar sus dispositivos y a concentrarse en el grupo. Realiza una breve reflexión sobre las 3W (¿Qué? ¿Y qué? ¿Y ahora qué?), y luego entrega una nota adhesiva a cada participante para que escriba una regla práctica que desee recordar al usar herramientas de IA. La regla debe ser sencilla, concreta y estar relacionada con un uso seguro, crítico o útil de la IA.



Algunos ejemplos pueden ser:

- "No subiré documentos personales a la IA."
- "Eliminaré los nombres, las direcciones y los números de caso antes de utilizar la IA."
- "Utilizaré PCTF para que mis indicaciones sean más claras."
- "No creeré la respuesta de una IA sin comprobarla."
- "No permitiré que la IA invente experiencias para mi currículum o carta de presentación."
- "Consultaré con una persona de confianza o con un servicio oficial antes de tomar decisiones importantes."

Los participantes colocan sus notas adhesivas en un rotafolio titulado **«Lo que aprendimos hoy sobre IA»**. Leen algunas de las reglas en voz alta y las relacionan con los puntos clave de la sesión: la IA puede ayudar a escribir, aprender, traducir, prepararse para el trabajo y organizarse, pero debe usarse con instrucciones claras, protegiendo la privacidad y fomentando el pensamiento crítico.

RECURSOS

- Ordenador, tableta o teléfono móvil para cada participante o pareja.
- Ordenador portátil del facilitador
- conexión a Internet
- Acceso a ChatGPT u otra herramienta de IA
- Presentación: Herramientas de IA y uso ético de la IA: <https://canva.link/cxeykyymb42s6il>
- Proyector y altavoces
- Tarjetas de indicaciones débiles
- Diapositiva o folleto sobre las normas de seguridad de la IA
- Pizarra de rotafolio o pizarra blanca
- Post-it
- Bolígrafos o marcadores
- Botiquín de primeros auxilios digital en papel (rotafolio)
- Glosario bilingüe opcional
- Versión impresa opcional de las indicaciones y ejemplos para los participantes que no dispongan de dispositivos.

Duración
75 minutos



SALA DE ESCAPE DIGITAL: RUTA DEL MIGRANTE

Esta actividad utiliza un formato de escape room digital para ayudar a los participantes a explorar situaciones comunes relacionadas con la integración, los servicios y la toma de decisiones cotidianas. Mediante pistas, trabajo en equipo y resolución de problemas, practican la navegación digital y el pensamiento crítico de forma interactiva. El enfoque se centra en la colaboración, la orientación y el aprendizaje a través del desafío.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar la actividad, los participantes podrán:

- **Explorar las principales vías de integración resolviendo los desafíos digitales** relacionados con los derechos, los servicios de apoyo, la educación, la formación, las situaciones de la vida cotidiana y las oportunidades locales.
- **Identificar dónde pueden buscar ayuda o información los jóvenes migrantes en una nueva comunidad**, incluyendo servicios públicos, organizaciones juveniles, proveedores de educación/formación y estructuras de apoyo locales.
- **Poner a prueba sus habilidades de trabajo en equipo, comunicación y resolución de problemas** discutiendo las pistas, tomando decisiones en conjunto y completando los desafíos de la sala de escape como grupo.
- **Practicar tus habilidades de navegación digital utilizando la plataforma Genially**, siguiendo instrucciones, interactuando con pistas digitales y moviéndote por un entorno de aprendizaje en línea.
- **Reflexionar sobre cómo el conocimiento adquirido durante la actividad de escape room puede ser útil** en situaciones de integración de la vida real, como encontrar apoyo, comprender las opciones o tomar decisiones más seguras.

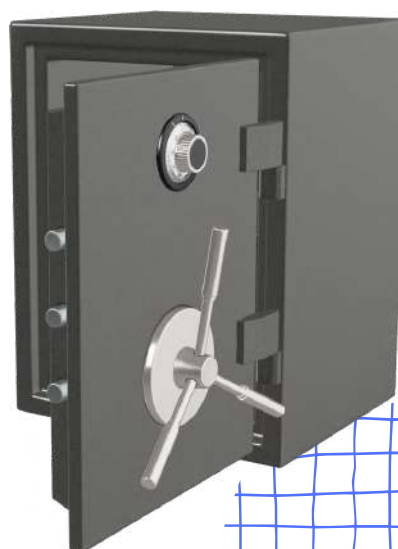
METODOLOGÍAS

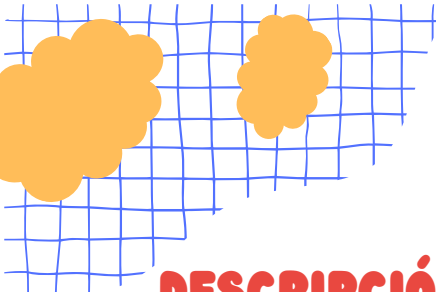
Gamificación
(Escapada de escape)

Aprendizaje
experimental

Resolución
colaborativa de
problemas

Reflexión guiada y
análisis grupal.





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación previa a la actividad

Antes de la actividad, organiza la sala para el trabajo en grupos pequeños, con cada grupo teniendo acceso a un dispositivo y una conexión a internet estable. El enlace de la sala de escape Genially debe probarse con antelación para asegurarse de que todas las pistas, botones, letras y respuestas finales funcionan correctamente. Prepara el proyector, el altavoz, el temporizador visible, la diapositiva con las reglas y una clave de respuestas sencilla con posibles pistas para cada desafío. Si es posible, el enlace debe estar disponible como código QR o enlace corto para facilitar el acceso. Como respaldo, el facilitador puede preparar capturas de pantalla impresas o una versión simplificada en papel de los desafíos principales en caso de problemas técnicos.

Energizador

Comienza con una actividad dinámica de 5 minutos para crear un ambiente positivo y fomentar el trabajo en equipo. Esta actividad debe ser breve e interactiva, para que los participantes se sientan cómodos trabajando con los demás antes de que comience la actividad principal.

Introducción a la sala de escape

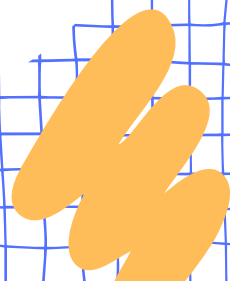
Tras este primer momento, se ofrece una sesión informativa de 15 minutos. En ella, se presenta el título y el propósito de la actividad, explicando que los participantes recorrerán una sala de escape digital llamada «Caminos Migrantes», donde resolverán desafíos relacionados con situaciones de integración reales. Se explican las reglas, la duración (30 minutos) y la dinámica de grupo prevista: todos los miembros del equipo deben participar, debatir opciones en conjunto y apoyarse mutuamente durante la actividad.

Para finalizar esta introducción, explica cómo usar la plataforma Genially, su funcionamiento, cómo avanzar en las tareas y qué hacer si el grupo se atasca.

Normas:

- Trabaja en equipo y asegúrense de que todos participen.
- Lee atentamente cada desafío y analízalo antes de elegir una respuesta.
- Tienes 30 minutos para completar la sala de escape y recoger todas las letras.
- Utiliza únicamente el dispositivo de tu equipo y la actividad Genially para resolver las tareas.
- Si os quedáis atascados, intentadlo primero juntos y, si es necesario, pedid ayuda al facilitador.
- Sé respetuoso, solidario y concéntrate, porque el objetivo es aprender juntos.

Tras la sesión informativa, divide a los participantes en pequeños grupos y comparte el enlace a la sala de escape. A continuación, comienza la fase de juego de 30 minutos. Durante esta fase, cada grupo trabaja con pistas digitales, miniescenarios y tareas de resolución de problemas relacionadas con la integración. Los retos incluyen identificar dónde encontrar servicios de apoyo, comprender los derechos básicos, reconocer oportunidades de educación o formación, tomar decisiones en situaciones prácticas de la vida diaria y resolver tareas que requieren comunicación y cooperación. Durante el juego, supervisa a los grupos, controle el tiempo e intervenga solo cuando se necesite asistencia técnica o una pequeña pista.





Una vez finalizada la actividad en la sala de escape, reúne al grupo para una sesión informativa de 30 minutos.

Junto con los participantes, recordarán el viaje y los desafíos.

¿Qué ocurrió durante la actividad?

¿Qué fue lo más fácil para tu equipo?

¿Qué fue lo difícil?

¿Cómo te sentiste durante la actividad?

¿Cómo fue trabajar en equipo para resolver las tareas?

El objetivo es conectar la experiencia con los objetivos de aprendizaje, ayudando a los participantes a pasar de "lo que sucedió" a "lo que aprendimos".

¿Qué hemos aprendido hoy?

Para finalizar la sesión informativa, pregunta a los participantes.

- "Una cosa que recordaré de esta actividad es..."
- ¿Cómo podrías aplicar lo que has aprendido hoy en tu vida diaria?

Si la actividad se lleva a cabo con trabajadores juveniles, también se puede preguntar cómo se podría adaptar esta herramienta a su contexto local y a las necesidades reales de los jóvenes migrantes con los que trabajan.

Esta actividad debe implementarse como una experiencia de aprendizaje práctica, segura y participativa en la que los participantes adquieran conocimientos a través de la acción, el trabajo en equipo y la reflexión, en lugar de mediante la instrucción formal.

RECURSOS

1 ordenador portátil por grupo + 1 para el facilitador.

Genialmente enlaza

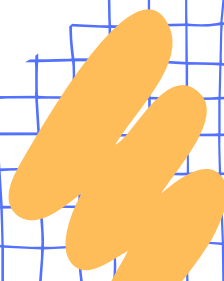
Proyector

Vocero

Pizarra de rotafolio o pizarra blanca

Duración

90 minutos



NAVEGADOR DE OPORTUNIDADES

ENCONTRAR CURSOS, EMPLEOS Y APOYO LOCAL EN LÍNEA

Esta actividad ayuda a los participantes a buscar oportunidades útiles en línea de una manera más práctica y enfocada. Exploran cómo encontrar cursos, ofertas de empleo y servicios de apoyo locales, comparan opciones e identifican qué fuentes son relevantes y confiables. El enfoque se centra en la navegación digital, la toma de decisiones informadas y la conexión de la información en línea con los siguientes pasos en la vida real.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar la actividad, los participantes podrán:

- **Buscar oportunidades relevantes** en línea, encontrando al menos una oportunidad validada en cada una de las siete categorías y registrando la evidencia (enlace + captura de pantalla).
- **Mejorar su criterio y seguridad digital mediante la aplicación por parte** de cada participante de **una sencilla comprobación** de confianza a al menos dos fuentes e identificando dos "señales de alerta" de información insegura o poco fiable.
- **Completar un Mapa de Oportunidades Personales** con al menos 5 oportunidades guardadas y un siguiente paso concreto que darán en los próximos 7 días.

METODOLOGÍAS

Gamificación

Aprendizaje entre pares

Descubrimiento guiado

Reflexión guiada y análisis grupal.

Planificación de acciones

Coaching de facilitadores



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Entra en la sala y da la bienvenida al grupo con calma y ánimo, creando un ambiente seguro para la participación. Presenta brevemente el propósito de la actividad, explicando que la sesión trata sobre cómo encontrar oportunidades reales y apoyo útil en línea, así como aprender a reconocer si un sitio web o una fuente son confiables. Desde el principio, deja claro que el objetivo no es buscar lo más rápido posible, sino ayudar a los participantes a encontrar opciones que sean realmente relevantes para sus vidas. También se ofrece un sencillo recordatorio sobre seguridad en línea, especialmente sobre cómo evitar sitios web sospechosos y no compartir información personal en plataformas desconocidas.

Introduzca la actividad mostrando a los participantes cómo realizar una búsqueda de forma práctica y realista.

- Abre un buscador y escribe una búsqueda real como “empleo en Córdoba” o “ofertas de empleo” para buscar oportunidades oficiales de empleo y formación.
- Comprueba los resultados antes de hacer clic y elige una fuente oficial, como el SEPE, en lugar de una página desconocida.
- Abre el resultado y verifica la información clave: si la página pertenece realmente al SEPE, si ofrece servicios de empleo o formación y si incluye información clara de contacto o de servicio.
- Si los participantes necesitan apoyo local, busquen “SEPE Córdoba” y abran la página del Estadp para comprobar que se trata de un servicio local oficial que apoya a los migrantes en áreas como el trabajo, la educación y la formación, la salud, la vivienda y la regularización.
- Es importante destacar la seguridad: prefiere las páginas que muestren claramente el nombre de la institución, expliquen sus servicios y proporcionen información de contacto; evita las páginas con enlaces sospechosos, propiedad poco clara o que presionen para realizar pagos rápidamente. Tanto el SEPE como el municipio de Córdoba cuentan con páginas de servicio oficiales fácilmente identificables.
- Guarda el resultado útil copiando el enlace o haciendo una captura de pantalla, para que los participantes conserven un punto de contacto real, como el SEPE para empleos/formación o Ayto Córdoba para asistencia local.





Una vez que los participantes comprendan el objetivo de la actividad, invítalos a trabajar en parejas o en grupos pequeños para comenzar a explorar oportunidades y servicios de apoyo en línea. Explíqueles que deben centrarse en encontrar opciones relevantes, realistas y útiles, en lugar de recopilar la mayor cantidad de enlaces posible. Durante la actividad, recorre la sala, ayudando a los participantes con términos de búsqueda, necesidades de traducción, dificultades de navegación y tareas digitales básicas como abrir sitios web, encontrar información de contacto, identificar fechas límite o guardar capturas de pantalla. Presta especial atención a los participantes que parezcan indecisos, abrumados o con menos experiencia, ofreciéndoles apoyo breve sin tomar el control del proceso.

- Mientras los participantes realizan búsquedas, introduzca la herramienta de verificación de confianza como un hábito sencillo para evaluar la fiabilidad de una fuente en línea. Anímelos a investigar quién creó el sitio web, por qué existe, si la información es reciente y si hay datos de contacto claros o indicios de legitimidad. Asimismo, invítelos a estar atentos a señales de alerta como enlaces sospechosos, promesas poco realistas, falta de transparencia, presión para actuar con rapidez o solicitudes de dinero.

Tras la fase de búsqueda, se brinda apoyo a los participantes para que pasen de la exploración a la elección personal. Se invita a cada participante a seleccionar las oportunidades o servicios más relevantes para su situación y a organizarlos en un Mapa de Oportunidades Personales.

Explica que este mapa no es simplemente una colección de enlaces, sino una herramienta práctica para ayudar a los participantes a reflexionar sobre qué les resulta útil, por qué es importante, si les parece fiable y qué podrían hacer a continuación.

Al finalizar la actividad, se invita a los participantes a un breve y estructurado momento para compartir sus experiencias, con el fin de reflexionar sobre sus hallazgos y aprender unos de otros. En lugar de una discusión abierta en la que solo intervienen unos pocos, se pide a cada participante o pareja que comparta sus resultados siguiendo una estructura sencilla.

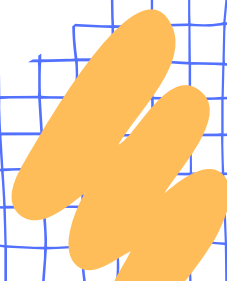
En primer lugar, presentan una oportunidad o un servicio que han encontrado, explicando en qué consiste y por qué podría ser útil.

Interrogación

Tras la ronda de intercambio de experiencias, realiza una breve sesión informativa para que los participantes reflexionen sobre lo que encontraron, cómo buscaron y qué desean hacer a continuación. El objetivo es que comprendan que encontrar oportunidades en línea no se trata solo de obtener resultados, sino también de elegir fuentes relevantes, confiables y útiles para su situación particular. Mantén la reflexión sencilla y práctica, animando a los participantes a pensar en lo que les ayudó durante la búsqueda, qué les hizo sentir seguros o inseguros con respecto a una fuente y qué acciones se sienten preparados para emprender después de la actividad.

¿Qué ocurrió durante su búsqueda?

- ¿Qué observaste mientras buscabas oportunidades o servicios?
- ¿Qué descubriste sobre la búsqueda de información en línea?
- ¿Qué recordarás de esta actividad para la próxima vez?



RECURSOS

- portátiles
- Conexión a Internet / Wi-Fi / datos móviles
- Proyector
- Plantilla de Mapa de Oportunidades Personales (para imprimir): <https://canva.link/h5mqqlbkc6yywg6>
- Tarjeta de verificación de confianza + Presentación: <https://canva.link/due0u64prq4ofr0>
- Lista impresa de oportunidades locales y servicios de apoyo.
- Bolígrafos
- Papel
- Marcadores
- Carpeta opcional / unidad compartida para guardar los resultados de los participantes.

Notas sobre inclusión y accesibilidad

- Para los participantes con menor confianza digital, prepara primero una breve lista de sitios web o códigos QR preseleccionados, para que comiencen con opciones de confianza en lugar de tener que buscar desde cero.
- Para los participantes con barreras lingüísticas, permíteles buscar primero en su idioma preferido y luego comparar los resultados con la versión en idioma local de la misma plataforma o servicio.
- Para los jóvenes que puedan sentirse abrumados por demasiadas opciones, reduce la tarea a una sola categoría al principio, como "un curso" o "un servicio de apoyo", antes de pedirles que comparen varias oportunidades.
- Si algunos participantes tienen acceso limitado a dispositivos, organiza la tarea en parejas con roles claros; por ejemplo, una persona busca información y la otra anota enlaces útiles, fechas límite o puntos de contacto.
- Para los participantes que puedan sentir ansiedad en relación con el empleo o la burocracia, incluye ejemplos de apoyo local para jóvenes, cursos de idiomas, tutorías, voluntariado o servicios comunitarios, no solo empleos, para que la actividad parezca accesible y relevante.
- Si leer páginas web largas se convierte en un obstáculo, utiliza una tabla comparativa sencilla con encabezados como qué es, a quién va dirigido, fecha límite, ubicación y cómo solicitarlo, para que los participantes puedan organizar la información más fácilmente.

Duración
90 minutos



PEDDYPAPER DIGITAL



Esta actividad utiliza el aprendizaje gamificado basado en la ciudad, el trabajo en equipo, las misiones digitales, la interacción intercultural y la reflexión posterior para desarrollar la cooperación, la orientación local, la creatividad digital, las habilidades comunicativas y el sentido de pertenencia a la comunidad de los participantes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar la actividad, los participantes podrán:

- **Desarrollar habilidades de trabajo en equipo y comunicación intercultural** en un contexto real, colaborando en grupos mixtos de jóvenes locales e inmigrantes para completar desafíos, orientarse por la ciudad y apoyarse mutuamente.
- **Apoyar a los participantes en la exploración y la interacción con el entorno local mediante herramientas digitales interactivas**, utilizando la ciudad como un espacio de aprendizaje y no solo como una ubicación física.
- **Animar a interactuar de forma segura y respetuosa con los residentes locales, los servicios locales y los espacios públicos**, ayudando a los jóvenes migrantes a comprender las costumbres cotidianas, los lugares útiles y las normas informales de la ciudad.
- **Orientar en el uso de la expresión creativa y digital** para documentar su experiencia a través de fotos, vídeos, textos breves y misiones grupales.
- **Reforzar el sentido de pertenencia** ayudándoles a identificar lugares, personas y servicios.
- **Ayudar a reflexionar sobre el aprendizaje intercultural, el descubrimiento local y la cooperación**, comparta al menos un momento significativo de la actividad durante la reflexión final.

METODOLOGÍAS

Formación de grupos

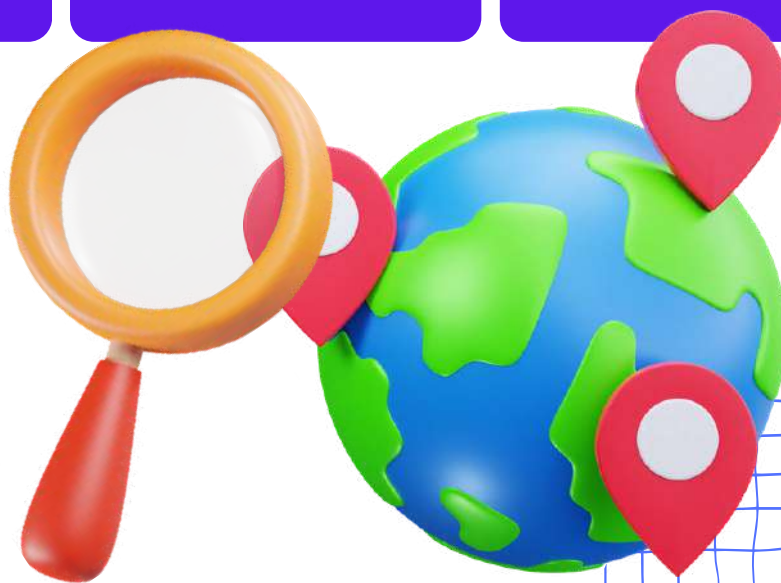
Aprendizaje cooperativo

Actividad de exploración de la ciudad

Reflexión guiada y análisis grupal.

aprendizaje entre pares interculturales

Interacción comunitaria





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preparación previa a la actividad

Antes de implementar la actividad, prepara el Bound en la plataforma ActionBound. Esto debe hacerse usando una computadora, ya que es más fácil construir la ruta, insertar las etapas, escribir las misiones, agregar coordenadas y probar el juego completo.

Primero, debes elegir la zona de la ciudad donde se desarrollará la actividad. El recorrido no debe ser demasiado largo e incluir lugares que ayuden a los participantes a comprender la ciudad desde diferentes perspectivas: una plaza pública, un espacio cultural, un lugar relacionado con la innovación o el empleo, una biblioteca o centro de servicios, un mercado, un parque u otro punto de encuentro público.

La actividad no debe limitarse a un simple recorrido histórico. El objetivo no es que los participantes memoricen datos sobre la ciudad, sino que la utilizan para conocerse, interactuar con la gente local, descubrir lugares de interés, resolver pequeños problemas en conjunto y reflexionar sobre qué hace que un lugar sea acogedor para los recién llegados.

Por ello, cada etapa debe incluir un equilibrio entre información y acción. Una buena etapa puede incluir una breve explicación del lugar, una misión creativa, una actividad interactiva y una pregunta de reflexión. Intenta evitar que todas las etapas sean meros cuestionarios, ya que esto puede hacer que la actividad parezca un examen escolar. Las misiones más efectivas suelen ser aquellas en las que los participantes deben hablar, observar, crear, decidir o colaborar.

Al crear el evento, selecciona el modo multijugador, ya que los participantes trabajarán en equipos. Si es posible, configura el evento para que las etapas sean seleccionables, sobre todo si hay muchos equipos. Esto permite que los grupos comiencen en diferentes puntos y evita que todos lleguen al mismo lugar al mismo tiempo.

Los elementos ActionBound más útiles para esta actividad son:

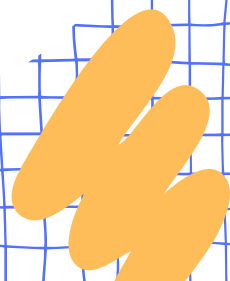
Etapas: se utiliza para dividir la ruta en diferentes partes. Cada etapa puede corresponder a un lugar de la ciudad.

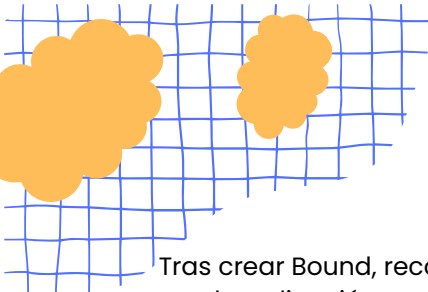
Localizar punto: se utiliza cuando los participantes deben desplazarse físicamente a una ubicación específica. Se añaden las coordenadas GPS y los participantes siguen el mapa, la flecha y la indicación de distancia.

Misión: se utiliza para tareas creativas o prácticas, como tomar una foto, grabar un video, escribir una respuesta, hacer una pregunta o resolver un desafío.

Subir foto/vídeo/audio: se utiliza para documentar la experiencia y crear material para la reflexión final.

Cuestionario: se utiliza para preguntas breves sobre la ciudad, el lugar o el tema. Esto puede sumar puntos y motivar al participante, pero no debe dominar la actividad.





Tras crear Bound, recomendamos a tu equipo que lo pruebe físicamente. Esto implica recorrer la ruta con la aplicación, comprobar que las coordenadas funcionan, que las instrucciones son claras, que las etapas son seguras y que el tiempo previsto es realista. También debes verificar si los participantes tendrán conexión a internet (datos móviles o Wi-Fi) y si la actividad podrá continuar incluso si un grupo tiene problemas técnicos.

Cuando el proyecto esté listo, publícalo en línea, descarga e imprime el código QR. Los participantes escanearán este código QR al inicio de la actividad.

Ejemplo: Cómo utilizamos ActionBound en Fundão

En nuestra versión Fundão, el Bound fue diseñado con cinco etapas, cada una conectada a una dimensión diferente de integración.

La primera etapa tuvo lugar en **la Praça do Município**, un punto de partida cívico y simbólico. Se invitó a los participantes a ver la plaza no solo como un lugar histórico, sino también como un punto de encuentro donde transitan los lugareños y donde los recién llegados pueden sentirse curiosos, perdidos, bienvenidos o invisibles. Las misiones requerían que los equipos grabaran un breve video de presentación, eligieran un símbolo que representara a Fundão y compartieran datos interesantes sobre los lugares de origen de cada miembro del grupo. Esto ayudó a los participantes a iniciar la actividad conociéndose entre sí.

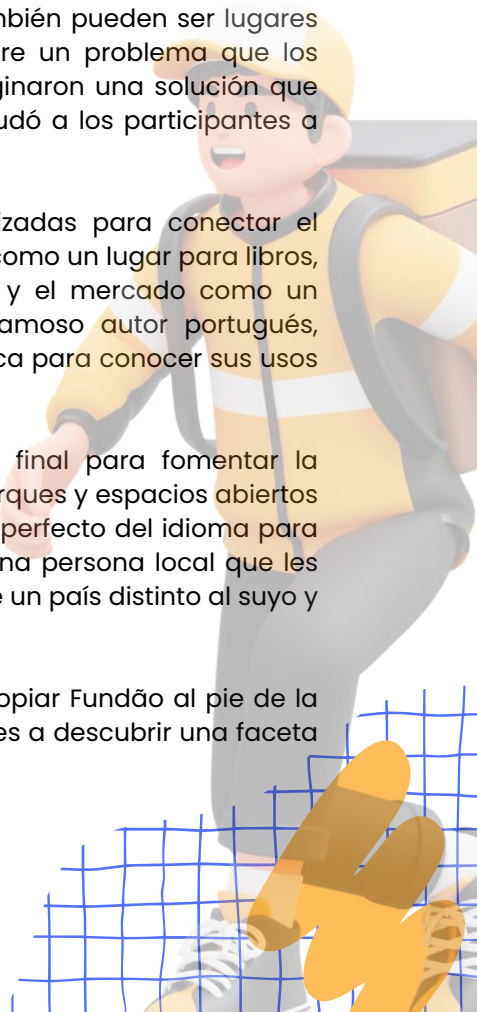
La segunda etapa, titulada **A Moagem - Cidade do Engenho e das Artes**, se dedicó a explorar la cultura y la expresión creativa. Los participantes crearon una escultura humana, grabaron un vídeo sin sonido sobre una emoción que puede sentir un recién llegado a una nueva ciudad y respondieron a un cuestionario sobre las posibilidades de un espacio cultural. Esta etapa demostró que la cultura no es solo algo que se observa, sino algo en lo que se puede participar, crear y compartir.

La tercera etapa fue la **Incubadora/FabLab**, diseñada para conectar la integración con la innovación. Los participantes aprendieron que las ciudades pequeñas también pueden ser lugares donde florecen ideas, negocios y soluciones digitales. Reflexionaron sobre un problema que los jóvenes, migrantes o recién llegados pueden enfrentar en Fundão e imaginaron una solución que podría crearse con el apoyo de una incubadora o FabLab. Esta etapa ayudó a los participantes a pasar de “adaptarse a la ciudad” a “contribuir a darle forma”.

La cuarta etapa fue **la Biblioteca Municipal y la Plaza Municipal**, utilizadas para conectar el aprendizaje formal e informal. Los participantes descubrieron la biblioteca como un lugar para libros, estudio, información, herramientas digitales y actividades comunitarias, y el mercado como un espacio para encuentros cotidianos. Buscaron información sobre un famoso autor portugués, investigaron tres datos sobre él y hablaron con un empleado de la biblioteca para conocer sus usos y las actividades que se realizaban allí.

La quinta etapa fue **el Parque Verde**, utilizado como espacio público final para fomentar la pertenencia, el ocio y la conexión. Los participantes exploraron cómo los parques y espacios abiertos pueden promover la inclusión, ya que no se necesita dinero ni un dominio perfecto del idioma para sentarse, caminar, jugar, conversar o pasar tiempo juntos. Le pidieron a una persona local que les enseñara tres expresiones utilizadas en fundão, grabaron un baile grupal de un país distinto al suyo y completaron un desafío final con un facilitador oculto.

Este ejemplo se puede adaptar a cualquier ciudad. Lo importante no es copiar Fundão al pie de la letra, sino comprender su lógica: cada lugar debe ayudar a los participantes a descubrir una faceta de la vida local y a completar un reto de integración significativo.



Introducción y rompehielos

Al inicio de la sesión, da la bienvenida a los participantes y explique la actividad. Deja claro que no se trata solo de una competición. El objetivo es descubrir la ciudad, trabajar en equipo, interactuar con respeto y crear nuevas conexiones entre los participantes locales e inmigrantes. Dado que la actividad involucra a jóvenes locales y jóvenes inmigrantes, es importante comenzar con un juego sencillo para romper el hielo. Una buena opción para dinamizar el grupo es el **juego de contar pelotas**.

Los participantes se colocan en círculo. El grupo se pasa una pelota de persona a persona mientras cuentan los pases: uno, dos, tres, cuatro, etc. Cuando el grupo llega a diez, la persona que tiene la pelota crea una nueva regla. Por ejemplo: «Cada vez que digamos tres, la persona con la pelota debe aplaudir dos veces». El grupo vuelve a empezar y continúa contando. Cada vez que llegan a diez, se añade una nueva regla. El juego se vuelve más difícil porque los participantes deben recordar todas las reglas mientras cooperan.

Que la actividad sea divertida y no demasiado competitiva. En lugar de eliminar participantes por errores, es mejor reiniciar o reírse juntos. El objetivo es generar energía, atención y conexión grupal antes de salir a la ciudad.

Formación de grupos

Tras la actividad para romper el hielo, el facilitador forma los equipos. Lo ideal es que cada equipo incluya participantes locales e inmigrantes. También se deben tener en cuenta el idioma, el equilibrio de género, la edad, la confianza y las habilidades digitales.

Según el tamaño del grupo, se pueden crear entre dos y diez equipos. Un tamaño ideal para un equipo es de cuatro a seis participantes. Si el equipo es demasiado pequeño, puede carecer de diversidad. Si es demasiado grande, algunos participantes pueden volverse pasivos.

Cada equipo debe tener al menos un teléfono móvil con conexión a internet y batería suficiente. Si es posible, se recomienda que los equipos compartan las funciones para que no sea siempre la misma persona quien controle el teléfono.

Si lo deseas, puedes sugerir y abordar algunos roles:

Navegante: sigue el mapa y ayuda al equipo a desplazarse de forma segura.

Lector: lee las instrucciones en voz alta.

Reportero: escribe las respuestas y sube fotos o vídeos.

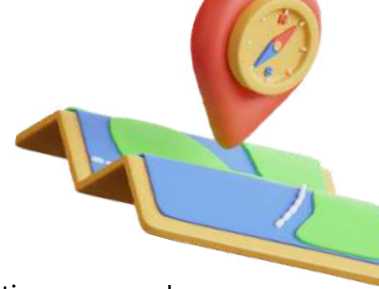
Conector: se asegura de que todos estén incluidos en la discusión.

Guía local: si hay algún participante local en el equipo, puede ayudar con la orientación, pero no debe hacerlo todo solo.

Asistente de idiomas: proporciona traducción o explicación cuando sea necesario.

Para que resulte más interesante, puedes sugerir a los equipos que roten los roles después de cada etapa, de modo que los participantes practiquen diferentes habilidades.





Instrucciones y configuración de la aplicación

Pide a los participantes que descarguen la aplicación ActionBound. Para ahorrar tiempo, puedes hacerlo antes de la sesión enviándoles un mensaje para que instalen la aplicación con antelación.

Una vez instalada la aplicación, muestre el código QR del área delimitada. Cada equipo escanea el código QR y entra al juego. Comprueba que todos los grupos estén dentro del área delimitada correcta antes de que salgan.

Antes de comenzar, proporciona las normas de seguridad e inclusión. Estas normas también deben incluirse dentro de Bound.

- Los participantes deberán permanecer con su equipo en todo momento.
- Nadie debería caminar solo.
- Deben cruzar las calles con cuidado, respetar las normas de tráfico y evitar correr.
- No deben entrar en espacios privados a menos que la misión lo autorice expresamente y el lugar sea público o haya sido previamente acordado.
- Deberían pedir permiso antes de tomar fotos o grabar vídeos de personas.
- No deberían filmar a los niños.
- Si un lugareño no quiere responder, hay que darle las gracias cortésmente y seguir adelante.
- Si el grupo se pierde o se siente incómodo, debe llamar al facilitador.



Recuerda a los participantes que la actividad se basa en la interacción respetuosa, no en obligar a nadie a participar. Un equipo exitoso no es solo el que obtiene más puntos, sino el que se comunica bien, incluye a todos y respeta la ciudad.

Cuando todos los equipos estén listos, puedes comenzar la actividad.

Actividad de exploración de la ciudad

Durante la actividad, los equipos se desplazan por la ciudad siguiendo las instrucciones de la aplicación. Completan misiones, responden preguntas, toman fotos, graban vídeos e interactúan con lugares seleccionados o con personas locales.

Permanecer cerca de la ruta, desplazarse entre puntos clave o ubicarse en una de las etapas. Si hay dos facilitadores, puedes dividir la ruta y supervisar diferentes áreas.

El programa Bound debería incluir misiones que hagan que los participantes:

- Presentarse y construir la identidad del equipo;
- observar símbolos, señales y espacios públicos;
- Dirígete a la gente local de forma respetuosa;
- descubrir servicios útiles o lugares culturales;
- comparar las costumbres entre diferentes países o ciudades;
- crear fotos, vídeos o grabaciones de audio;
- resolver problemas prácticos juntos;
- Reflexiona sobre qué hace que una ciudad sea acogedora o difícil para los recién llegados.

En Fundão, por ejemplo, los participantes no solo respondieron preguntas sobre lugares. Grabaron una presentación del equipo, crearon un vídeo sin sonido sobre las emociones de los recién llegados, se tomaron una foto haciendo de escultura humana, preguntaron a los lugareños sobre expresiones utilizadas en la ciudad, visitaron la biblioteca, imaginaron una solución para un problema que enfrentan los jóvenes o los migrantes y documentaron sus descubrimientos.

Este tipo de misión ayuda a los participantes locales a ver su ciudad con otros ojos y ayuda a los participantes migrantes a aprender cómo funciona la ciudad en la práctica.



Desafíos del facilitador encubierto

La actividad puede incluir uno o dos retos con facilitadores ocultos. En estos momentos, un facilitador, voluntario o monitor juvenil espera en secreto en un lugar determinado, disfrazado. La aplicación les indica a los equipos que encuentren al facilitador encubierto y resuelvan el reto. Esto añade sorpresa, humor e interacción humana a Bound. El desafío debe ser breve, seguro y estar relacionado con los objetivos de aprendizaje.

Reto Encubierto 1 – Incubadora / FabLab: “Juega al Reto del Malvavisco”

Cuando lo encuentran, el facilitador encubierto le da al grupo 20 palitos de espagueti, cinta adhesiva de 9 cm, hilo/cuerda de 9 cm y 1 malvavisco.

El equipo tiene 18 minutos para construir la torre autoportante más alta posible, con el malvavisco en la cima.

Normas:

- Utiliza únicamente los materiales proporcionados;
- El malvavisco debe estar arriba;
- La torre debe mantenerse en pie y soportar su propio peso;
- Todos los miembros del equipo deben participar.

Este reto encaja a la perfección con el FabLab porque se centra en la creatividad, la creación de prototipos, la puesta a prueba de ideas y la resolución conjunta de problemas.

Consejo breve para reflexionar:

Ayuda a los participantes a comprender que este es un juego sobre trabajo en equipo, dinámica de grupo, así como el concepto de prototipado y la experimentación con diferentes soluciones hasta alcanzar el resultado deseado. Pregúntales cómo fue el proceso, qué líderes surgieron y qué momentos clave ocurrieron en los 18 minutos. Para finalizar, repasa la importancia de la autoconciencia al trabajar en grupo: identificar quién es más extrovertido y tiene tendencia a liderar, y quién es más tímido para hablar, es una habilidad valiosa, especialmente si logramos encontrar la manera de generar equilibrio y una cooperación efectiva.

Reto encubierto 2 – Parque Verde: “El reto de levantar la alfombra”

El agente encubierto coloca una alfombra, manta o lona en el suelo. Todos los miembros del equipo se paran sobre ella.

El equipo debe voltear la alfombra por completo mientras todos permanecen sobre ella. Nadie puede tocar el suelo.

Normas:

- Todos empiezan en la alfombra;
- La alfombra debe voltearse completamente;
- Si alguien toca el suelo, el equipo vuelve a empezar;
- No empujar ni realizar movimientos peligrosos.

Este reto se relaciona muy bien con Parque Verde porque utiliza el espacio público para el juego, la confianza y la cooperación. Además, demuestra que los equipos tienen éxito cuando se comunican y crean un espacio para todos.

Consejo breve para reflexionar:

Ayuda a los participantes a comprender que este es un juego sobre cooperación, confianza, comunicación y respeto hacia los demás. Pregúntales cómo se organizó el grupo, quién aportó ideas, quién ayudó a los demás a mantener el equilibrio y qué momentos facilitaron o dificultaron el desafío. Para finalizar, conecta la actividad con la inclusión: en un grupo, el éxito no solo consiste en alcanzar la meta, sino también en asegurarse de que nadie se quede atrás o sea excluido del proceso.

Reflexión

Cuando todos los equipos terminen el ejercicio, regresarán al punto de encuentro. Invita a todos los participantes a dejar de usar sus teléfonos y volver al grupo.

La reflexión comienza con **el recuerdo visual**. Cada equipo repasa las fotos y los vídeos que creó durante la actividad y elige el que mejor represente su experiencia. Puede ser un momento divertido, un reto difícil, un lugar interesante, una interacción con un lugareño o algo que les haya ayudado a comprender la ciudad de una manera diferente.

Cada equipo presenta la foto o el vídeo que ha elegido y explica:

- donde fue tomada;
- lo que estaba sucediendo;
- por qué lo eligieron;
- lo que aprendieron de ese momento.

Después de esto, guíe una discusión grupal:

- ¿Qué ayudó a que su equipo cooperara?
- ¿Qué fue lo más difícil durante la actividad?
- ¿Qué descubriste sobre la ciudad?
- ¿Qué descubriste sobre las personas que forman parte de tu equipo?
- ¿Cómo fue hablar con la gente local?
- ¿Qué lugar te pareció más acogedor?
- ¿Qué lugar podría resultar confuso para un recién llegado?
- ¿Qué costumbre, palabra o expresión local aprendiste?
- ¿Qué podría hacer que esta ciudad fuera más fácil de entender para los jóvenes inmigrantes?
- ¿Cómo pueden los jóvenes locales apoyar a los recién llegados sin hablar en su nombre?

Relaciona las respuestas con los puntos clave de aprendizaje: la integración no se limita a servicios o documentos. También abarca los encuentros cotidianos, los espacios públicos, el idioma, la confianza, las actividades compartidas y la sensación de tener derecho a participar en la ciudad.

RECURSOS

- Un ordenador para crear el Bound antes de la actividad;
- Una cuenta de facilitador de ActionBound;
- Un teléfono móvil con conexión a internet por equipo;
- La aplicación ActionBound instalada en el teléfono de cada equipo;
- Un código QR que da acceso a Bound;
- Un proyector o un código QR impreso para iniciar la actividad;
- Un balón para romper el hielo;
- 2 facilitadores encubiertos
- Hoja impresa con los datos de contacto de emergencia del facilitador, incluyendo su número de teléfono (1 por equipo);
- Opcional: pequeños premios o certificados simbólicos para todos los equipos;
- Opcional: carteles reflexivos o rotafolios para la sesión informativa final.



Enlace de ActionBound: <https://actionbound.com/bound/youthconnect-peddypaper-PT>

Duración
90 minutos

05. CONCLUSIÓN



CONCLUSIÓN

La inclusión digital no se limita a saber usar una computadora, Canva o una herramienta de IA. Para los jóvenes migrantes, **las competencias digitales están estrechamente ligadas a la autonomía, el acceso a los derechos, la empleabilidad y la capacidad de construir una vida independiente en una nueva comunidad.** Cuando los jóvenes se enfrentan a barreras como el acceso limitado a dispositivos, una conexión a internet inestable, dificultades con el idioma y falta de orientación, la exclusión digital puede convertirse en una forma más de exclusión social.

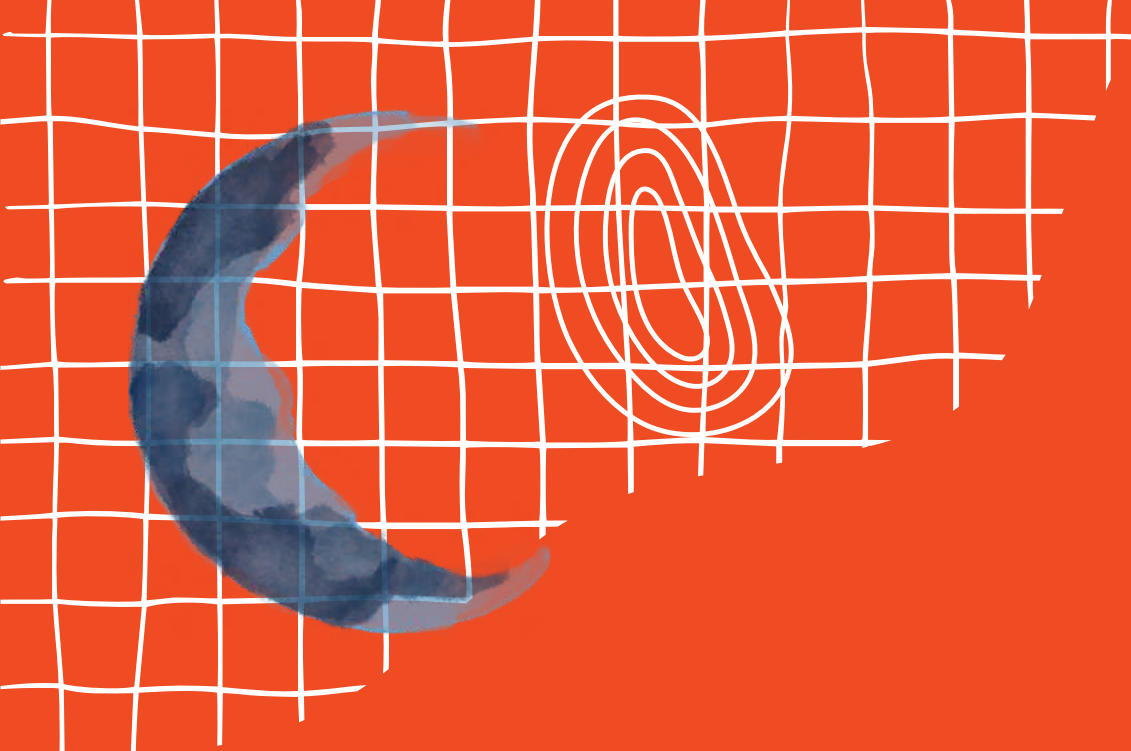
Este manual no pretende resolver todos los desafíos estructurales que enfrentan los jóvenes migrantes y refugiados, pero ofrece una contribución concreta: un conjunto de actividades de educación no formal que trabajadores juveniles, educadores, facilitadores y organizaciones pueden utilizar para fomentar la inclusión digital de una manera más accesible, participativa y centrada en las personas. A través de estas actividades, el aprendizaje digital se conecta con necesidades de la vida real.

El objetivo de este manual no es solo desarrollar habilidades digitales, sino también fortalecer la confianza, la participación y el sentido de pertenencia. Cada actividad se diseñó para ayudar a los jóvenes a aprender haciendo, reflexionar sobre sus propias experiencias, cooperar con otros y aplicar herramientas digitales a situaciones relevantes de la vida cotidiana. Al mismo tiempo, el manual apoya a los trabajadores juveniles en la creación de entornos de aprendizaje más seguros, inclusivos y flexibles, donde se reconocen los diferentes puntos de partida y donde no se juzga a los participantes por lo que aún desconocen.

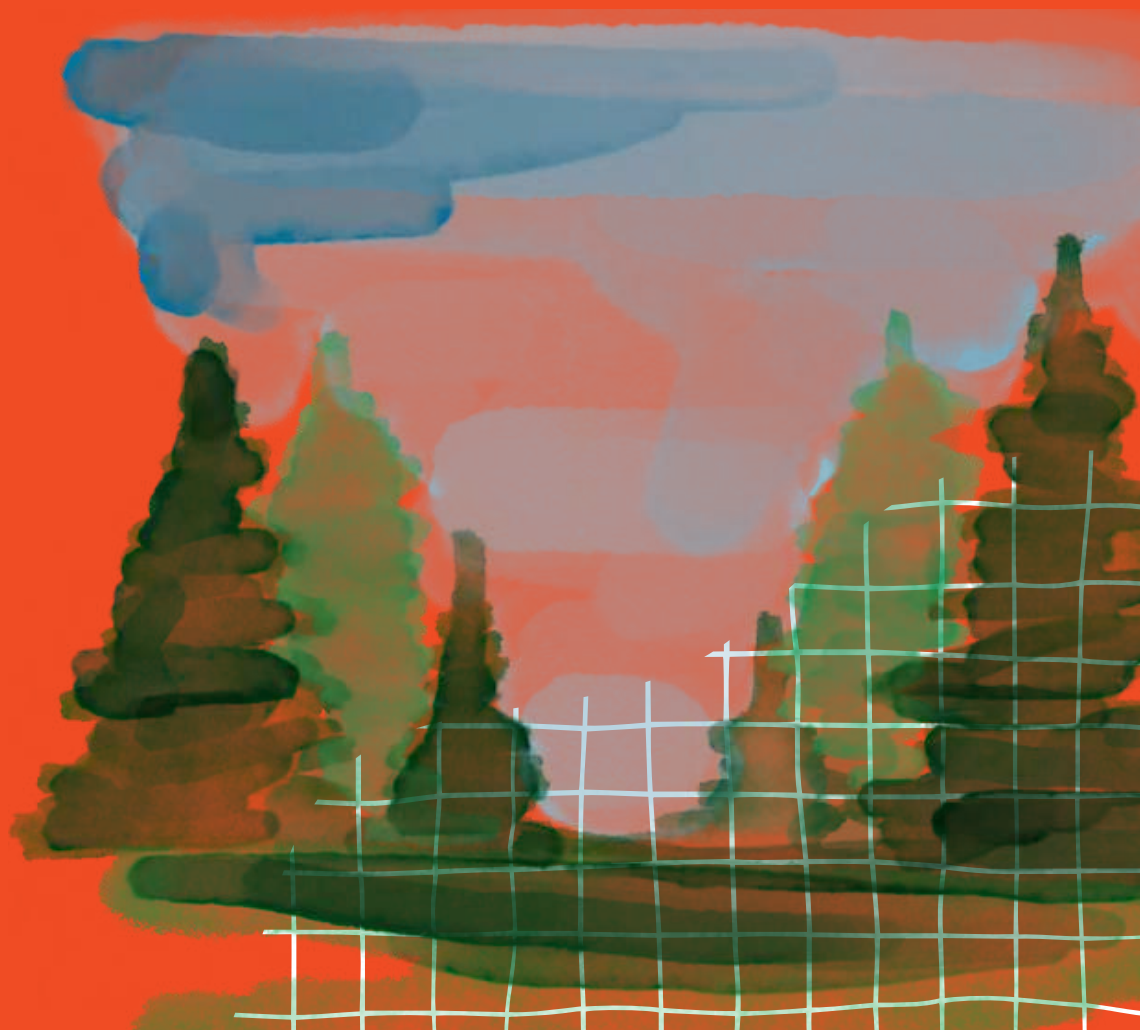
La educación moldea la forma en que los jóvenes acceden a la sociedad, no solo la forma en que adquieren conocimientos. Influye en quién puede comprender las instituciones, reclamar derechos, incorporarse al mercado laboral e imaginar un futuro realista. Para los jóvenes migrantes y refugiados, este papel es aún más importante, ya que muchas de las barreras a las que se enfrentan no son solo individuales, sino estructurales: sistemas desconocidos, barreras lingüísticas, acceso desigual a la información, redes limitadas y menor confianza en los espacios públicos o digitales. En este contexto, **la educación no formal es particularmente relevante** porque no parte únicamente de contenidos estandarizados, sino de las realidades, experiencias, necesidades y capacidades de los estudiantes. Su naturaleza participativa, práctica y adaptable la hace idónea para grupos con diversos orígenes y puntos de partida desiguales. Al combinar la competencia digital con la confianza, la cooperación, la creatividad, la reflexión y la resolución de problemas de la vida real, la educación no formal puede convertir la inclusión digital en un proceso más amplio de participación social y empoderamiento.

En este sentido, el manual YouthConnect debe entenderse como algo más que una simple recopilación de actividades. Es una herramienta de trabajo juvenil para la inclusión, que ayuda a los educadores a convertir el aprendizaje digital en un camino hacia la autonomía, la seguridad, la empleabilidad, la participación y la conexión social. Su valor reside en su utilidad práctica: en los talleres impartidos, en la confianza que se genera, en las barreras que se reducen y en los momentos en que los jóvenes migrantes y refugiados empiezan a ver las herramientas digitales no como obstáculos, **sino como instrumentos para construir su propio futuro.**





06. CONTACTOS



CONTACTOS

Ponte en contacto con la asociación YouthConnect.

CANALES DE YOUTHCONNECT



MUNICIPIO DE FUNDÃO

Dirección: Praça do Município, 6230-338
Fundão, Portugal Correo electrónico:
lojaeuropajovemfundao@gmail.com /
lefundao@cm-fundao.pt Sitio web: cm-
fundao.pt Teléfono: +351 965 788 900



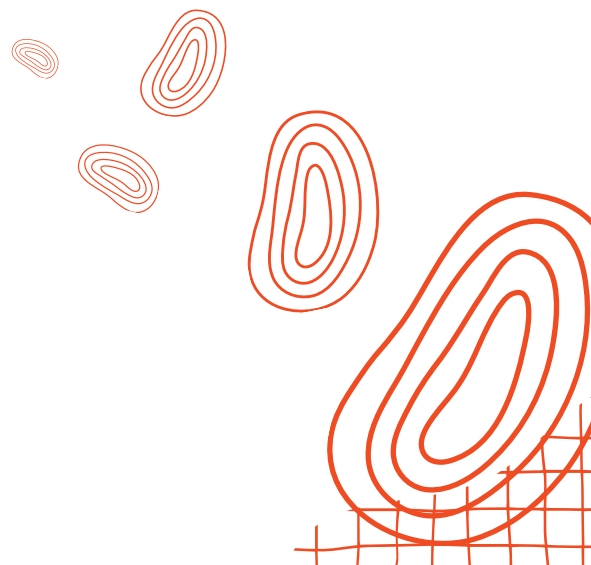
ESTRELLAS DEL SUR

Address: C.C. Los Azahares, Planta Alta 3A,
Poniente Sur, Cordoba, Andalusia, Spain
Email: asoc.estrellasdelosur@gmail.com
Website: estrellasdelosur.eu Phone: +34 672
685 845



CEIR LETONIA

Dirección: Dammes iela 33-102, Riga LV-
1069, Letonia Correo electrónico:
ceir2012@gmail.com Sitio web:
ceir2012.wixsite.com Teléfono: +37 129 435
142





DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas.

Autores

© Mayo 2026 – André Silva, Pedro Carvalho, José Bastos Pinto, Maximiliano Moreno, Cristina Peralbo, Kadirhan Önk, Jelena Zazcerinska, Anastasyia Alexeva – Municipio de Fundão (PT), Cultural Estrellas del Sur (ES), Centro de Investigación en Educación e Innovación (LV) Esta publicación fue realizada con el apoyo financiero de la Comisión Europea en el marco del Proyecto Erasmus + “YouthConnect”, N. 2024-1-EN02-KA210-TU-000252927.

Atribución, compartir en la misma condición



(CC BY-SA): Usted es libre de compartir (copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato) y adaptarlo (remezclar, transformar y crear obras derivadas del material para cualquier propósito, incluso comercial). El licenciante no puede revocar estas libertades siempre que usted cumpla con los términos de la licencia que se detallan a continuación:

Atribución: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de forma que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso.

Compartir Igual: Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia que el original.

Sin restricciones adicionales: no se pueden aplicar términos legales que restrinjan a otros a realizar cualquier acción permitida por la licencia.

