



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



EDUSTORYTELLING

EDUSTORYTELLING



DigiStories Guía



EST EduStorytelling

KA2 - Asociaciones Estratégicas para la educación de adultos

2019-1-IT02-KA204-062493

IO2 “DigiStories” Guía

INDICE DE CONTENIDO

¿Qué es el EduStoryTelling?	3
¿Quiénes somos?	4
¿Qué es esta Guía?	7
Entrevistas de Empatía.....	9
Las mejores prácticas	Error! Bookmark not defined.
¿Cómo utilizamos las Mejores Prácticas?	45
Formación en EduStorytelling	Error! Bookmark not defined.
Conclusiones	49

¿QUÉ ES EDUSTORYTELLING? RYTTELLI NG?

Chapter 1



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



EDUSTORYTELLING

¿Qué es EduStorytelling?

En el marco de los pasos propuestos para la *Agenda Europa 2020* por la Comisión Europea, la *Agenda Europea para el Aprendizaje de Adultos* engloba los anteriores niveles de evolución al centrarse en “el desarrollo de la alfabetización digital y la oferta de oportunidades para que los adultos desarrollen las competencias básicas y las formas de alfabetización necesarias para participar activamente en la sociedad moderna”.

En su recomendación sobre vías de mejora de las competencias en 2016, el Consejo de la Unión Europea destacó cómo en el futuro “una gran mayoría de puestos de trabajo necesitará algún nivel de competencia digital”. En este contexto, “gente poco cualificada con debilidades fundamentales en competencias básicas podría constituir una gran proporción de los desempleados (en particular los de larga duración) y otros grupos vulnerables”, como los trabajadores de más edad, las personas económicamente inactivas y nacionales de países extranjeros. Tales debilidades le dificultan la incorporación o el retorno al mercado laboral.

“EduStorytelling” (EST) pretende abordar la brecha de habilidades digitales y de alfabetización que afecta a los adultos europeos procedentes de entornos desfavorecidos a través de la metodología de Digital Storytelling (DST) como una vía para desarrollar habilidades y competencias digitales y de alfabetización de alta calidad. Mejorará las actitudes de interacción entre iguales y el aprendizaje cooperativo, formando parte de una alfabetización digital integral para fomentar el desarrollo personal, la ciudadanía activa y las perspectivas de empleabilidad.

La razón de ser de EduStorytelling se basa en la tendencia a la rápida evolución de las tecnologías de la información y la comunicación y de los instrumentos digitales, lo que provoca un replanteamiento continuo y abierto de los modelos establecidos de interacción social, participación, educación, empresa y empleabilidad. La posesión de un conjunto de buenas competencias digitales y de alfabetización se ha convertido en un factor discriminante de la empleabilidad y del ejercicio efectivo de los derechos de ciudadanía.

En este contexto, EduStorytelling se esfuerza por explorar el potencial educativo del DST como instrumento innovador para mejorar las competencias digitales de los ciudadanos de la UE, en continuidad con la lógica del Marco de Competencias Digitales para los Ciudadanos de la UE. De hecho, el proyecto pretende desarrollar una sinergia transfronteriza e intersectorial con el propósito de crear modelos innovadores de educación en Narración adaptados a las necesidades de los estudiantes adultos.

El objetivo final de EduStorytelling es, de hecho, establecer una comunidad más amplia de profesionales de la Narración que utilicen el curso MOOC y los recursos desarrollados por el proyecto e interactúen con sus compañeros.

Además de ser un instrumento de educación centrado en el alumno y adaptado a las necesidades de los grupos que se enfrentan a deficiencias en el aprendizaje tradicional (por ejemplo, los inmigrantes, los adultos poco cualificados), la DST aumenta el interés emocional y la atención cognitiva a través del potencial inspirador de las historias. La DST es también un poderoso instrumento de enseñanza para estimular a los alumnos a reflexionar, autoevaluar y revelar sus habilidades individuales y logros de aprendizaje a través de cautivadoras narrativas mediáticas (historias digitales, fotos, CVs, etc.).

¿QUIÉ NIES SOMMO S?

Chapter 2



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



EDUSTORYTELLING

¿Quiénes somos?

MV INTERNATIONAL, Italia

MV International (MVI) es una red de 35 ONGs europeas (una por país y con miembros en cada uno de los 27 países de la UE), 7 organizaciones asociadas de África (Camerún, Kenia, Senegal y Uganda), América Latina (Argentina y Perú) y Asia (India) cuyo objetivo es promover la planificación participativa entre las ONGs fomentando el intercambio de conocimientos entre los profesionales en el ámbito del diseño europeo.

Creado en 2012, el IMV es hoy un actor global que coopera estrechamente con sus 35 organizaciones miembros, ONGs internacionales y actores del sector público y privado. Sus miles de miembros individuales de 27 países europeos representan un grupo diverso de personas activas dentro de los proyectos europeos, la juventud, la educación no formal, el emprendimiento social, el deporte y las actividades culturales. El IMV tiene una experiencia creciente en el establecimiento de nuevos consorcios temáticos, la promoción de nuevas asociaciones, el desarrollo y la ejecución de proyectos de la UE y la organización de congresos, conferencias y audiencias europeas de alto nivel. Para cumplir estos objetivos, el IMV se concentra en tres áreas clave: actividades de proyectos, educación y esfuerzos de elaboración de políticas/defensa.

Además de promover eventos y programas educativos, el IVM participa plenamente en el debate público sobre la participación de la sociedad civil en sus temas de interés y se esfuerza por influir en las políticas en estos ámbitos.

La ENGO MVI es una "asociación de asociaciones" sin ánimo de lucro que pretende llevar a cabo actividades de implicación social y de construcción de la comunidad para sus miembros y partes interesadas (terceros) fomentando la participación, la libertad y la dignidad de sus miembros. El IVM funciona como una plataforma global, abierta a las organizaciones titulares de participaciones y a los individuos con experiencia especial en los campos del emprendimiento social, la educación no formal y la sostenibilidad. La ENGO se coordina a través de sus oficinas operativas con sede en Sassari (Italia).

COMPARATIVE RESEARCH NETWORK EV, Alemania

La Red de Investigación Comparativa se fundó en 2007 y trabaja desde entonces en el ámbito de la educación de adultos y la investigación. La Red CRN está especializada en actividades de formación en los ámbitos de las competencias interculturales, el aprendizaje intergeneracional, las movilidades y la migración. Además, la CRN está especializada en la creación y realización de procesos de evaluación y difusión. Últimamente, CRN ha adquirido, a través de varios proyectos, tanto como coordinador como participante, experiencia en el diseño de juegos en la educación, la narración de historias y la presentación de informes de la comunidad, donde la red está llevando a cabo actualmente la formación de varios grupos objetivo. Al estar organizada como una red transnacional, CRN tiene un alcance internacional. En la actualidad, cuenta con 4 empleados fijos y unos 10 autónomos, y tiene una red de más de 120 miembros, ubicados en casi todos los países europeos. Como ONG, CRN no tiene ánimo de lucro y realiza una parte crucial de su trabajo de forma voluntaria. Los principales grupos objetivo de la CRN son, además de los formadores, los grupos marginados, como las personas que viven en zonas rurales remotas, las personas mayores y los desempleados. En general, el CRN trata de vincular las ciencias sociales con las acciones de la sociedad civil, por lo que se ha unido a varias redes locales, nacionales y transnacionales. En su trabajo europeo como proveedor de formación para adultos, CRN ha coordinado ya 4 asociaciones Erasmus Plus y ha participado en otras dos. Durante nuestros cursos de formación intercultural, más de 200 facilitadores (profesores, formadores) de todos los países del programa participaron en tres años. En el departamento de investigación, CRN ha participado como socio de impacto y facilitador en algunos proyectos del VPM-7 y de Horizonte 2020. CRN tiene un alcance de más de 30 universidades en toda Europa. Como último logro, CRN ha comenzado a editar y publicar artículos y libros científicos y educativos. Todas las publicaciones reciben ISBN, pero son accesibles de forma abierta y gratuita.

FUNDACJA AUTOKREACJA, Polonia

La Fundación Autokreacja tiene como objetivo fomentar la participación activa en la sociedad civil a través de diversas iniciativas en el ámbito de la economía social. Contribuimos al desarrollo civilizatorio, cultural y económico de Polonia. Queremos poner el foco en los problemas de diversos grupos sociales que a menudo son

marginados, por eso nos centramos en la cooperación con los parados de larga duración, los jóvenes de regiones desfavorecidas, las mujeres desempleadas, las personas mayores, los inmigrantes y los refugiados. Muchos de nuestros proyectos han sido concebidos para favorecer el multiculturalismo y el intercambio intercultural, poniendo en contacto diferentes estilos de vida, puntos de vista y filosofías. Estamos convencidos de que compartir, experimentar y debatir son las mejores formas de progresar, ya que nos permiten estar abiertos a nuevas iniciativas y acoger con entusiasmo las posibilidades de cooperación con organizaciones que se ocupan de diferentes ámbitos en muchos países y culturas de todo el mundo. Creamos la Fundación Autokreacja porque nos gusta trabajar con las personas. Por eso, en nuestros proyectos invertimos tiempo y energía en iniciativas que nos dan la oportunidad de interactuar directamente con la gente: organizamos y dirigimos talleres, formación y eventos culturales con el objetivo de ayudar a personas de todos los ámbitos a desarrollar su potencial y comunicarse entre sí.

ASOCIACION JUVENIL INTERCAMBIA, España

Intercambia es una asociación que participa desde 2001 en proyectos y fondos internacionales y europeos (antiguo Programa Juventud en Acción y Programa de Aprendizaje Permanente, otros programas europeos e internacionales y el nuevo Programa ERASMUS+). Las principales actividades de Intercambia se basan en el aprendizaje intercultural, utilizando la educación no formal y las acciones de los programas para jóvenes con el fin de fomentar la participación de los jóvenes en el contexto internacional, de modo que se eliminen las barreras entre los países, se reduzca el racismo y se promueva la tolerancia entre las diferentes culturas. La organización quiere fomentar las iniciativas de los jóvenes, apoyándoles con información, herramientas y formación para ayudarles a conseguir sus objetivos.

VISOKA POSLOVNA SKOLA PAR, Croacia

La Escuela de Negocios PAR fue fundada en 2011 y forma parte de la tradición de educación profesional dirigida a adultos que comenzó con la Academia de Negocios Rijeka cinco años antes. Desde su creación, el objetivo de PAR ha sido el desarrollo de programas educativos y de consultoría empresarial de primer nivel basados en la experiencia, en apreciaciones realistas de las necesidades económicas, así como en la búsqueda continua de nuevas innovaciones y tendencias profesionales y científicas. Desde 2011, BS PAR también lleva a cabo el programa de estudios acreditado Business Management con el objetivo de formar a estudiantes jóvenes, modernos y con orientación empresarial, que surgió como respuesta a la necesidad de los futuros estudiantes que desean un tipo de educación diferente. Hasta la fecha, la Escuela de Negocios PAR, además de funcionar como institución de enseñanza superior, también actúa como líder en el ámbito de la educación de adultos en el condado de Primorje-Gorski Kotar, en Croacia. El Centro de Aprendizaje Permanente funciona como una rama de aprendizaje para adultos totalmente integrada dentro de la institución, ofreciendo una experiencia única para los estudiantes adultos que tienen el deseo de volver a capacitarse o aumentar sus competencias y mejorar su ventaja competitiva en el mercado laboral.

Como IES centrada en la educación permanente, la PAR ofrece una completa gama de seminarios, cursos, formación y talleres en el ámbito de la gestión de los recursos humanos y el desarrollo personal y profesional. El énfasis de estos programas se pone en el trabajo en equipo, la comunicación, el desarrollo de habilidades de presentación, la gestión, las ventas, el marketing, las finanzas, la contabilidad, la logística y los proyectos de la UE. La Escuela de Negocios PAR se dedica a promover los valores del aprendizaje permanente, creando una actitud positiva hacia el aprendizaje y abriéndose a nuevas oportunidades de aprendizaje. La Escuela de Negocios PAR fomenta y valora la educación en todos los aspectos de la vida y en todas sus formas. PAR desarrolla el capital humano de sus empleados y profesores invirtiendo continuamente en su desarrollo profesional a través de diversas actividades educativas, conferencias nacionales e internacionales y coaching personal y empresarial.

EDUFORMA SRL, Italia

Eduforma es una institución de formación profesional fundada en 2003. Nació como una empresa destinada a la elaboración, comercialización, organización e impartición de intervenciones de formación, información y orientación profesional. La estructura siempre ha favorecido el seguimiento de los recursos humanos en las empresas, partiendo de un análisis de los empleados, en lugar de la organización, y fue una de las primeras en

el Véneto en introducir la lógica de la evaluación de competencias y los sistemas de recompensa. Eduforma ofrece servicios de formación y consultoría de gestión; está especializada en el desarrollo de los recursos humanos, aumentando las habilidades de las personas para afrontar los problemas profesionales relativos a sus competencias específicas en la empresa en la que trabajan. Concentrándose en la mejora continua de la organización empresarial, Eduforma ayuda a la dirección a tomar decisiones estratégicas, desde el análisis de las necesidades hasta la planificación de las intervenciones, desde su realización hasta el análisis de los resultados. Eduforma persigue su misión apoyando a las organizaciones en el aumento de la capacidad de toma de decisiones de sus directivos, la responsabilidad, la capacidad de gestión de las emergencias y el desarrollo del trabajo en equipo. Eduforma también se dedica a la producción, importación y comercialización de software y soluciones TIC. En consonancia con sus valores, Eduforma ha adoptado el sistema de gestión de la calidad conforme a la norma ISO 9001:2008. Eduforma ofrece a las PYME y a las empresas sociales los siguientes servicios:

- ASESORAMIENTO EMPRESARIAL
- COACHING PERSONAL Y EMPRESARIAL
- FORMACIÓN CORPORATIVA

¿QUÉ ES ESTA GUIA?

Chapter 3



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



EDUSTORYTELLING

¿Qué es esta guía?

La **Guía DigiStories** pretende ser un recurso educativo de referencia en el ámbito de la educación de adultos, que contenga directrices, consejos y metodologías para que los educadores de adultos y las partes interesadas utilicen la narración digital como instrumento para fomentar la adquisición de la alfabetización digital en los estudiantes adultos y, en particular, en aquellos con un origen desfavorecido.

Más concretamente, la guía DigiStories puede considerarse una herramienta complementaria al plan de estudios. Se trata de un manual de referencia para los educadores, que ofrece un resumen de las lecciones aprendidas, los resultados esperados, los resultados del aprendizaje y ejemplos de contextos educativos a los que se puede aplicar el plan de estudios.

La Guía DigiStories presenta los resultados de una investigación exhaustiva sobre las mejores prácticas educativas en materia de narración digital y los resultados del pilotaje del plan de estudios EduStorytelling en condiciones reales de formación.

Para una participación eficaz de los alumnos adultos, le aconsejamos que combine las directrices contenidas en la Guía con una lectura complementaria del Currículo EduStorytelling, ya que esto le ayudará a integrar la narración digital en sus cursos con un valor real.

Metodología

El término Educación No Formal (ENF) se refiere a cualquier acción educativa que tenga lugar fuera del sistema educativo formal. La ENF es parte integrante de un concepto de aprendizaje permanente que garantiza que los jóvenes y los adultos adquieran y mantengan las competencias, capacidades y disposiciones necesarias para adaptarse a un entorno en continuo cambio. Por lo general, la parte más consistente de la educación no formal la llevan a cabo las organizaciones no gubernamentales dedicadas al trabajo comunitario y juvenil.

Asimismo, los procesos educativos promovidos por la ENF apoyan el desarrollo de currículos y metodologías flexibles, capaces de adaptarse a las necesidades e intereses de los participantes, para los que el tiempo no es un factor preestablecido, sino que está supeditado a su ritmo de trabajo. Esto significa que el aprendizaje de la ENF incluye diversas situaciones de aprendizaje estructurado que no tienen el nivel de currículo, programa de estudios, acreditación y certificación asociados al "aprendizaje formal", pero que tienen más estructura que la asociada al "aprendizaje informal", que suele tener lugar de forma natural y espontánea como parte de otras actividades.

Específicos: Narración digital

La narración digital describe un proceso sencillo y creativo a través del cual las personas con poca o ninguna experiencia con los ordenadores adquieren las habilidades necesarias para contar una historia personal en forma de película de dos minutos utilizando predominantemente imágenes fijas. En términos metodológicos, los usos de la narración digital van desde un medio para expresar la creatividad, hasta un método de investigación para cuestiones de salud local o un medio para preservar la identidad de una comunidad y una forma de historia oral.

Al igual que la Narración tradicional, la mayoría de las historias digitales se centran en un tema específico y contienen un punto de vista concreto. Sin embargo, como su nombre indica, las historias digitales suelen contener medios como texto, imágenes, vídeo, audio, elementos de redes sociales y elementos interactivos (por ejemplo, mapas digitales). Además, los temas utilizados para la narración digital pueden ser muy diferentes, desde los relatos personales hasta la narración de acontecimientos históricos, pasando por la exploración de la vida en la propia comunidad.

Los usos de la narración digital como metodología educativa van desde un medio para expresar la creatividad, hasta un método de investigación para los problemas de salud locales o un medio para preservar la identidad de una comunidad y una forma de historia oral. Esto hace que sea una herramienta muy flexible y adaptable a diferentes situaciones y grupos objetivo.

El punto fuerte de la metodología de la narración digital es que permite a los participantes: contar su propia historia junto con el aprendizaje de las habilidades de los medios digitales, fomentar la confianza y la autoestima, ayudando a los participantes en el proceso de auto empoderamiento porque el método pone las historias bajo el control del narrador ayudándole a crear conciencia en un entorno seguro.

ENTRE VISTAS DE EMPAT IA

Chapter 4



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



EDUSTORYTELLING

Entrevistas de Empatía

Mediante la realización de entrevistas de empatía, intentamos centrarnos en los puntos clave de la metodología de Narración Para ello, procedimos a entrevistar a diferentes educadores y formadores que han utilizado esta herramienta con grupos desfavorecidos e intentamos sacar algunas de las conclusiones obtenidas a través de las sesiones de entrevistas.

Lo que todos los entrevistados destacaron fue la capacidad de la Narración para adaptarse a diferentes grupos objetivo y la extrema flexibilidad de la herramienta en este sentido. Argumentaron que esta metodología puede utilizarse en diferentes contextos y con grupos objetivo que provienen de diferentes entornos. Sin embargo, los entrevistados destacaron que, para utilizar la Narración de forma eficaz, es necesario tener un conocimiento sólido tanto de la metodología, para poder aplicarla, como un buen conocimiento del grupo objetivo implicado para adaptar la experiencia a las necesidades contextuales.

En cuanto a las experiencias de los educadores, la metodología de Narración, se inclinó de diferentes maneras dependiendo del grupo objetivo con el que se encontraron trabajando. Por ejemplo, con un grupo de adultos con discapacidad, la Narración se implementó en dos sesiones: en la primera parte todo el grupo participó en una lectura de cuentos/fábulas y, en la segunda, a partir de los ejemplos, se pidió a los participantes que construyeran su propia historia personal. Este ejercicio permitió a los participantes poner en práctica un momento de autoanálisis de sus puntos fuertes y débiles, estimulándoles a expresarse y a expresar su creatividad en una comunidad receptiva y de escucha.

Otros educadores han tenido la oportunidad de trabajar con adultos migrantes y han utilizado la narración de historias principalmente por el potencial de creatividad que contiene. En estas ocasiones, las personas implicadas han encontrado un entorno seguro en el que se les ha pedido que cuenten libremente sus historias y que pongan en marcha su creatividad para estimular la interacción y, sobre todo, para ayudarles a mejorar la conciencia de sus propias capacidades.

En estos dos ejemplos, la Narración puede definirse como una eficaz herramienta de empoderamiento porque permite a las personas implicadas expresarse libremente, tomar conciencia de sí mismas y empezar a relacionarse con un grupo de forma relajada, sin sentirse juzgadas.

Las habilidades que los educadores consideran necesarias para llevar a cabo este tipo de actividades, además de un conocimiento previo del grupo objetivo y de la metodología utilizada, fueron la capacidad de escucha, una buena capacidad de comunicación, junto con una buena dosis tanto de empatía como de paciencia.

Los educadores, al ser preguntados sobre cómo ampliar la eficacia de la metodología de la Narración, mencionaron el poder de los medios de comunicación y de la tecnología en general. En efecto, se considera que la Narración es una herramienta que se adapta bien a su aplicación, ya que mediante el uso/creación de vídeos, imágenes, audio, etc., no sólo se amplía la eficacia de la Narración, sino también la participación de los grupos destinatarios.

LAS MEJOR ES PRÁCTI CAS

Chapter 5



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



EDUSTORYTELLING

Las Mejores Prácticas

MV International

TITULO de la buena práctica:	Los refugiados son gente ordinaria en circunstancias extraordinarias (Taller del proyecto IntegrArt)
Organización:	L'Officina della Memoria
CONTACTO:	0742/356378, officinadellamemoria@tin.it

I. Objetivo de la práctica de la narración
<p>1. ¿Cuál es la finalidad de esta práctica?</p> <p>El proyecto IntegrArt pretende cuestionar este discurso mediático, reforzando la representación de grupos marginales como los solicitantes de asilo y los refugiados. IntegrArt invita a los ciudadanos a reflexionar de forma más crítica sobre la integración de los refugiados. Los proyectos artísticos tienen el potencial de llamar la atención del público en general sobre la necesidad de repensar y reevaluar los enfoques actuales sobre los solicitantes de asilo y los refugiados, y de fomentar actitudes más sensibles culturalmente, empáticas y sin prejuicios.</p>
<p>2. ¿Quién es el grupo objetivo?</p> <p>Refugiados y solicitantes de asilo y público general.</p>
<p>3. ¿Cuáles son las necesidades de aprendizaje del grupo objetivo?</p> <p>Aprender narración digital, reforzar la integración de solicitantes de asilo y refugiados.</p>
<p>4. ¿En qué sector se utiliza la práctica?</p> <p>Activismo social</p>
<p>5. ¿Cuáles son los beneficios para el grupo objetivo?</p> <p>Estar más abiertos de mente y ser capaces de pensar de manera más crítica sobre la integración de refugiados.</p>
<p>6. ¿Cómo se motiva a participar a los alumnos marginados?</p> <p>People will share their feelings and thought relating to their status, about the society they live in and what brought them to their new society.</p>
II. Métodos y herramientas usados durante la práctica de la narración

1. ¿Qué métodos, herramientas y medios principales se han utilizado en la práctica de la narración digital y no digital?

El taller de narración digital tuvo lugar una vez a la semana, durante un mes, como parte del curso de lengua italiana para estudiantes extranjeros. El objetivo era utilizar el método de narración digital para animar a los participantes a practicar la lengua italiana escribiendo su propia historia, contándola y escuchando las historias de los demás. De un grupo de quince personas presentes en la primera reunión introductoria surgieron nueve historias de inmigrantes de Afganistán, Mali, Pakistán, Bangladesh, Turquía y Somalia. Como los participantes tenían dificultades con el idioma italiano, decidimos dedicar más tiempo al círculo de historias, a la actividad de escritura y a la grabación de voz. La repetición de las historias, compartidas dentro del grupo, ha creado un ambiente de apoyo, donde todas las palabras habladas tenían relevancia. Las herramientas lingüísticas y discursivas convirtieron poco a poco la memoria y la imaginación más o menos confusas en un objeto que existía fuera del sujeto en un espacio compartido con otros (Jedlowsky 2009).

2. ¿Qué tipo de recursos y facilidades se necesitan para replicar esta práctica?

Dispositivos de grabación de voz, tal vez una cámara para grabar a los participantes, tableta u ordenador.

3. ¿Cómo garantizar un ambiente seguro y asegurar la práctica se realiza de forma ética?

Los participantes deben escuchar los relatos de los demás con atención, sin interrumpirlos. Así todos los participantes podrán superar la barrera del mar de la que fueron sacados y percibirse no dentro de un presente eterno, sin hogar, sin horizonte, sino objetivar para sí mismos el horizonte de sus expectativas futuras.

III. Resultados e impacto de la práctica de la narración

1. ¿Cuáles son los resultados principales de la práctica?

Los participantes desarrollaron habilidades y al contar su historia completaron la utilidad del taller.

2. ¿Qué tipo de nuevas habilidades y competencias se han desarrollado durante la práctica?

Los participantes fueron capaces de romper la barrera del idioma, también desarrollaron habilidades de edición al editar sus propias historias con el uso de la tableta. Desarrollaron sus habilidades de comunicación

3. ¿Qué impacto ha tenido la práctica de la narración en personas, organizaciones y/o sociedad?

Las personas que participaron en el taller pudieron comunicar sus historias y se sintieron integradas en el equipo.

4. ¿Cómo se garantiza que los alumnos de grupos marginados puedan utilizar el método una vez finalizado el curso?

Las historias producidas en el taller se subieron a la página web del proyecto y posteriormente tuvo lugar una exposición con las historias y las fotos de las personas. La exposición se llamó "Migranti per forza".

IV. Puntos clave de aprendizaje de la práctica de la narración

1. ¿Qué elementos de la práctica de la narración pueden transferirse a otros planes de estudio? Es fácilmente transferible a otros planes de estudio, métodos, herramientas, objetivos y resultados.

2. ¿Cómo se puede transferir la práctica a otros entornos?

Según el tema, los participantes pueden utilizar las habilidades de narración digital.

3. Como nos centramos en la narración de historias para grupos marginados, por favor, escribe una historia de éxito de la práctica.

Los participantes escribieron sus historias y luego con el uso de una tableta grabaron y editaron las historias, más tarde compartieron esos materiales. Una de las participantes, Kia, compartió su historia. "Mi mayor amor es la música. Me llamo Kia, tengo veinte años. Soy afgana. He vivido en Italia durante seis meses. Cuando tenía diecisiete años, empecé mi pasión por el rap, y todavía hoy es mi género favorito. La primera vez que canté ante el público fue en Irán hace tres años. En cuanto subí al escenario, me emocioné mucho y me sentí muy feliz. Ahora escucho mucho rap italiano. Me parece muy útil para aprender el idioma. También me gusta el rap extranjero. Espero que mi pasión perdure en el futuro. Me gustaría asentarme en Italia, encontrar un trabajo, seguir con el gimnasio, encontrar eventos de rap donde cantar"

TITULO de la buena práctica:	Participación de las comunidades en el patrimonio cultural: Uso de Storytelling Digital en Sicilia
Organización:	
CONTACTO:	Elisa Bonacini

I. Objetivo de la práctica de la narración
<p>1. ¿Cuál es la finalidad de la práctica?</p> <p>El objetivo del proyecto era tratar de llenar el vacío documentado de la comunicación cultural digital siciliana (Bonacini,2012): muchos museos sicilianos ni siquiera tienen un sitio web y, hasta el inicio del proyecto, casi ninguno de ellos había publicado sus colecciones online. Además, hasta ahora no existían estrategias de comunicación cultural en Sicilia</p>
<p>2. ¿Quién es el grupo objetivo?</p> <p>Se ha formado a estudiantes y profesores para que adquieran las habilidades necesarias para crear audioguías a través de la narración de cuentos y se ha involucrado a un mayor número de comunidades patrimoniales locales para crear una red de narradores a escala regional: el Departamento Regional de Turismo con sus Oficinas de Turismo locales, muchos municipios, museos, instituciones, redes de museos, asociaciones, operadores culturales y turísticos, escuelas y las Universidades de Catania y Palermo con proyectos educativos, como talleres de trabajo o conferencias y tesis universitarias.</p>
<p>3. ¿Cuáles son las necesidades de aprendizaje del grupo objetivo?</p> <p>Desarrollar nuevas formas de participación cultural, inclusión y cohesión social, estableciendo buenas prácticas de co-creación de contenidos culturales digitales, a través de una serie de acciones: promoviendo nuevas relaciones entre las personas y su patrimonio; fortaleciendo la sinergia entre las comunidades locales del patrimonio; transformándolas en comunidades participativas.</p>
<p>4. ¿En qué sector se utiliza la práctica?</p> <p>Educación y patrimonio cultural.</p>
<p>5. ¿Cuáles son los beneficios para el grupo objetivo?</p> <p>Quienes han participado en el proyecto se han comprometido con sus propias historias, con sus propias voces, convirtiéndose así en testigos digitales de su propio patrimonio, contribuyendo a darlo a conocer y a disfrutarlo. Motivados para poner en valor su patrimonio, contribuyen así a reforzar la identidad local y el sentimiento de pertenencia a sus territorios. El proyecto se convirtió en un proceso participativo: cerca de 3000 personas se convierten en "Ciceroni digitales" de su propio patrimonio, desde niños de primaria hasta los propios conservadores de museos. Al final, todas las instituciones del patrimonio han certificado todos los contenidos producidos y las personas que han co-creado las audio guías han sido siempre acreditadas</p>

II. Métodos y herramientas utilizados durante la práctica storytelling

1. ¿Qué métodos, herramientas y medios principales se han utilizado en la práctica de la narración digital y no digital?

Se han utilizado métodos participativos y técnicas de narración para involucrar a las comunidades patrimoniales en la promoción del patrimonio y las colecciones locales (arqueológicas e histórico-artísticas, etnoantropológicas, obras de arte contemporáneas, reservas naturales, ritos religiosos y alimentos tradicionales, etc.). Se ha adoptado un modo narrativo, eligiendo un estilo descriptivo, sencillo y atractivo, al extraer el universo de historias que encierra el patrimonio cultural tras la divulgación científica.

2. ¿Qué tipo de recursos y facilidades se necesitan para replicar la práctica?

Reproducirlo tal y como estaba podría ser difícil porque estaba dirigido a una región y un tema específicos, pero los métodos utilizados pueden ser útiles en cualquier otro tema.

III. Resultados e impacto de la práctica de la narración

1. ¿Cuáles son los resultados principales de la práctica?

El resultado de la práctica fue la creación de 180 audioguías adicionales para las atracciones turísticas de Sicilia.

2. ¿Qué tipo de habilidades y competencias han sido desarrolladas durante la práctica?

Entre los estudiantes, 4 participaron en el proyecto con proyectos de prácticas o de tesis (1 MA; 1 BA; 1PHD); los demás participaron en proyectos de escuelas (16 de primaria: 9,8%; 96 de secundaria: 58,9%), universidades (22 del taller: 13,5%; 13 de un proyecto de difusión) y de postgrado (12 estudiantes de MA: 7,4%). Los alumnos reelaboraron el material científico proporcionado por las instituciones (72,4%) e hicieron investigación bibliográfica (57,1%); casi todos relataron en primera persona (77,3%), mientras que un número menor produjo fotos (31,9%) o vídeos (9,2%).

3. ¿Qué impacto ha tenido la práctica de la narración en personas, organizaciones y/o sociedad?

Casi unánimemente respondieron haber ayudado a la visibilidad de su patrimonio (98,8%); considerar muy bien (65% excelente; 30,1% bueno) la experiencia de crear y subir a la plataforma contenidos culturales (57,4% excelente; 38,3% bueno); considerar izi.TRAVEL como una herramienta profundamente útil en la promoción del patrimonio cultural. La mayoría de ellos (84,7%) no conocía izi.TRAVEL, pero casi por unanimidad quieren recomendar a sus amigos la plataforma y se consideran satisfechos (69,9% muy satisfechos; 23,3% satisfechos). Los estudiantes valoran positivamente su participación en este proyecto de co-creación y participación, al aprender más sobre su patrimonio (69,9%) y al contar en primera persona su patrimonio (59,5%), contentos de que por fin sea accesible digitalmente (62%).

4. ¿Cómo se asegura de que los alumnos de grupos marginados pueden usar el método después de que el curso termine?

Todo el mundo podrá disfrutar de los resultados de este proceso y el método está listo para ser utilizado por cualquiera.

IV. Puntos clave de aprendizaje de la práctica de narración

1. ¿Qué elementos de la práctica de narración pueden ser transferidos a otro plan de estudio?

Los Métodos y resultados

2. ¿Cómo se puede transferir la práctica a otros entornos?

Cambiando el tema, se puede transferir a otro plan de estudios y entornos

3. Como estamos enfocados en la narración de historias para grupos marginados, por favor anote una historia exitosa de la práctica.

Uno de los proyectos de estudiantes más exitosos fue en colaboración con el Instituto "Lombardo Radice-Pappalardo" en Castelvetro (Trapani). Cerca de 900 estudiantes (de 66 clases) han producido tres audioguías para el Parque Arqueológico de Selinunte y CusaQuarries, supervisados por un total de 50 profesores.

Los estudiantes de las clases de la escuela primaria produjeron Temples and Metopes-Children'sGuide, publicado también en inglés. Todas las clases de la escuela secundaria trabajaron en dos audios.

RED DE INVESTIGACION COMPARATIVA EV

TITULO de la buena práctica:	Campaña Loesje
Organización:	Fundación Loesje
CONTACTO:	https://www.loesje.org/

Propósito de la práctica de narración

1. ¿Cuál es el objetivo de la práctica?

Creación de campañas sociales, que se basan en la co-creación de mensajes divertidos y consumibles en torno a un tema específico. Los eslóganes de Loesje se pueden compartir como póster offline o en campañas online.

2. ¿Quién es el grupo destinatario?

Cualquier grupo destinatario, que quiera encontrar sus propios mensajes/narrativas

3. ¿Cuáles son las necesidades de aprendizaje del grupo objetivo?

El evento puede realizarse fuera de línea u online. No se necesitan conocimientos digitales. La campaña es de nivel principiante, sin necesidad de conocimientos previos.

4. ¿En qué sector se utiliza esta práctica?

Se utiliza en el activismo, en las campañas sociales y también en la educación.

5. ¿Cuáles son los beneficios para el grupo objetivo?

Pensamiento crítico, construcción de mensajes, conciencia social.

6. ¿Cómo se anima a participar a los alumnos marginados?

Pueden crear eslóganes y carteles que expresen sus opiniones, demandas o experiencias, lo que les ayuda a empoderarse y a participar con sus necesidades e historias en el discurso general.

Métodos e instrumentos utilizados durante la práctica de la narración

1. ¿Qué métodos (véase II 2), herramientas y medios principales se han utilizado en la práctica de la narración digital y no digital?

La primera fase es una actividad de lluvia de ideas, que puede realizarse tanto en formato digital como offline. El proceso de creación de los posters necesita un ordenador y tiene que hacerse digitalmente, sin embargo, la fase de puesta en común puede hacerse de nuevo offline u online, dependiendo de los alumnos y del objetivo del taller.

2. ¿Qué tipo de recursos e instalaciones se necesitan para reproducir la práctica?

Canvas para la lluvia de ideas y la estructuración de los pensamientos (esto se puede hacer con papel y post-its o con un padlet, compartir la pizarra en línea. Las pizarras tienen que ser creadas e impresas en la versión offline con ordenadores, mientras que online pueden ser compartidas directamente - todavía la gente necesita saber cómo convertir documentos word/pdf en jpgs/Pngs.

3. ¿Cómo garantizar un ambiente seguro y asegurar que la práctica se realiza de forma ética?

El debate sobre los eslóganes debe tener lugar en el grupo y éste debe decidir por unanimidad cuál quiere compartir para la campaña. En general, hay que seguir las directrices de Loesje International, garantizando que no se promueva ningún discurso de odio, racismo o sexismo.

Resultados e impacto de la práctica de la narración

1. ¿Cuáles son los principales resultados de la práctica?

A corto plazo: los participantes trabajan y definen los temas que les afectan y con los que creen que tienen que trabajar. De este modo, los temas de actualidad pueden ser discutidos, tal vez resueltos, pero seguramente abordados.

A largo plazo: Los participantes adquieren más confianza para hablar de los problemas de su vida, se comprometen con el activismo y formulan demandas. De este modo, se empoderan y se animan a participar en el debate social general.

2. ¿Qué tipo de nuevas habilidades y competencias se han desarrollado a lo largo de la práctica?

Campañas, habilidades de comunicación, pensamiento crítico, comprensión de narrativas, habilidades mediáticas, empoderamiento, autoconciencia

3. ¿Qué impacto ha tenido la práctica de la narración en los individuos, las organizaciones y/o la sociedad??

Loesje quiere interactuar con la gente, para que cualquiera pueda ver e inspirarse con sus carteles sin tener que pagar una entrada o comprar una revista específica. Los grupos de Loesje hacen un uso práctico de su libertad de expresión escribiendo y difundiendo sus textos en carteles. La libertad de opinión y de expresión son derechos humanos básicos, incluidos en la Declaración Universal de los Derechos Humanos. En los últimos años, Loesje ha llevado a cabo con éxito muchos proyectos internacionales sobre Derechos Humanos, véase la sección de Proyectos para más información. En algunos países donde Loesje está presente, la libertad de expresión forma parte de la constitución y se practica habitualmente. En otros, la

censura está muy extendida y las posibilidades de que un ciudadano normal difunda sus opiniones sin ser perseguido son escasas. Incluso, los países en los que la libertad de expresión se da por sentada, tienen leyes locales sobre cómo y dónde puedes expresarte: por ejemplo, dónde está permitido difundir carteles. Cualquiera que difunda un cartel de Loesje es responsable de sus propios actos; Loesje no da ninguna asignación para pegar carteles. Estar legalmente autorizado a decir lo que se piensa no es lo mismo que tener la oportunidad de hacerse oír. Dondequiera que esté Loesje, intenta inspirar a los demás con ejemplos prácticos de libertad de opinión y expresión. Los carteles de Loesje son fácilmente accesibles aquí en Internet, y en blanco y negro para que sean fáciles de imprimir para cualquiera. En muchos lugares también trata de defender el espacio público como lugar para los ciudadanos, y no un espacio donde sólo las fuerzas comerciales pueden difundir sus mensajes.

Source://loesje.de

4. ¿Cómo se garantiza que los alumnos de grupos marginados puedan utilizar el método una vez finalizado el curso?

Como el método se enseña directamente y todos los puntos del método Loesje pueden repetirse fácilmente, el facilitador sólo tiene que asegurarse de que los participantes tengan acceso a las plantillas y tal vez las revisen cuando creen más campañas. Con los participantes adecuados, el método es autosuficiente.

5. ¿Cómo se ha medido el impacto de los resultados?

Los resultados son carteles que se comparten en línea o en toda la ciudad. El éxito de los carteles en línea puede medirse por el número de interacciones, mientras que los carteles fuera de línea pueden medirse por el número de carteles distribuidos o por las personas que participan en conversaciones sobre las campañas.

Un indicador general es también el número de carteles/eslóganes creados en un taller.

Puntos clave del aprendizaje de la práctica de la narración

1. ¿Qué elementos de la práctica de la narración pueden transferirse a otros planes de estudio?

El método Loesje es una gran herramienta para dar a conocer una historia o un tema, al final del proceso. Por lo tanto, el método puede utilizarse en muchos entornos como herramienta para movilizar las historias y relatos de un grupo y compartirlo con el público en general. El método se utiliza para participar en un discurso más amplio.

2. ¿Cómo se puede transferir la práctica a otros entornos?

El método en sí no tiene que adaptarse, sólo los temas pueden variar y serán adaptables a cualquier otro entorno.

Como se necesitan pocas habilidades digitales, el método puede transferirse también a todos los niveles de experiencia. Sin embargo, dado que toma el idioma como centro, en entornos multilingües hay que establecer acuerdos sobre cómo tratar las cuestiones lingüísticas. En este caso, es posible utilizar una lengua intermedia o dejar que cada uno trabaje en la lengua en la que se sienta más cómodo, lo que, sin embargo, puede dar lugar a eslóganes que no son fáciles de entender en la sociedad en general.

3. Como nos centramos en la narración de historias para grupos marginados, por favor, escribe una historia de éxito de la práctica.

Utilizamos el método con activistas en ucraniano, procedentes de todas las regiones del país. Les retamos a crear eslóganes para una campaña sobre la creación de un diálogo sobre la guerra en el país. Los participantes crearon carteles y los colgaron por toda la ciudad de Dnipro, lo que atrajo a muchos lugareños

a debatir con ellos, pero también sobre los carteles, que iniciaron una conversación más amplia sobre la guerra y la paz, alejando la amargura del conflicto actual.

Las actividades consiguieron una mayor participación y se inició un debate local más amplio sobre la experiencia colectiva, que suele estar bastante politizada (por ejemplo, se llama a la gente no patriótica o que apoya al enemigo si habla en otros contextos sobre la paz).

TITULO de la buena práctica:	Entrevistas de Empatía
Organización:	Comparative Research Network e.V.
CONTACTO:	www.crnonline.de

Propósito de la práctica de la narración

1. ¿Cuál es la finalidad de la práctica?

Las entrevistas de empatía se utilizan para motivar a las personas a contar sus historias de forma semiestructurada. Su objetivo es centrarse en el tema del entrevistador, por un lado, y en los impulsos y la libertad de expresión del narrador, por otro.

2. ¿Quién es el grupo objetivo?

Las entrevistas de empatía forman parte del proceso de pensamiento de diseño. Las entrevistas pueden ser utilizadas por cualquier persona que esté interesada en una exploración abierta de un tema/problema.

3. ¿Cuáles son las necesidades de aprendizaje del grupo objetivo?

La entrevista de empatía requiere un cierto grado de pensamiento analítico por parte de quienes la realizan. El narrador puede ser de cualquier grupo de alumnos. Como las entrevistas suelen grabarse, se necesitan ciertas habilidades digitales y de edición, pero más bien a nivel de principiante.

4. ¿En qué sector se utiliza esta práctica?

El método forma parte del proceso de pensamiento de diseño crítico. Es utilizado por empresarios y científicos, pero también en cualquier otra forma de activismo que se interese por el debate abierto de un tema.

Puede utilizarse como parte del proceso de evaluación de necesidades en la gestión de proyectos.

5. ¿Cuáles son los beneficios para el grupo objetivo?

Los alumnos reciben una técnica que les permite explorar un tema o urgencia y recoger las opiniones y perspectivas de su comunidad. Por ejemplo, la pregunta ¿qué te hace feliz? puede dar lugar a una gran variedad de respuestas, que representan mejor la realidad, que una entrevista estructurada.

6. ¿Cómo se anima a participar a los alumnos marginados a?

Se les anima proporcionándoles una plataforma para sus perspectivas y, al mismo tiempo, formando parte del discurso de la comunidad en general.

Métodos e instrumentos utilizados durante la práctica de la narración

1. ¿Qué métodos, herramientas y medios principales se han utilizado en la práctica de la narración digital y no digital?

Las entrevistas de empatía suelen grabarse en audio o vídeo. Además, deben realizarse en un grupo de tres personas: una que formule la pregunta, otra que la responda y una tercera que observe la situación.

Los post-it o una pizarra digital ayudarán a estructurar las respuestas

2. ¿Qué tipo de recursos e instalaciones se necesitan para reproducir la práctica?

Cámara o teléfono móvil para grabar, notas adhesivas, bolígrafo para el análisis

3. ¿Cómo garantizar un ambiente seguro y asegurar que la práctica se realiza de forma ética?

El entrevistador recibe una sesión informativa sobre las entrevistas éticas y el tratamiento de los datos registrados.

Resultados e impacto de la práctica de la narración

1. ¿Cuáles son los principales resultados de la práctica?

A corto plazo: los alumnos conocen a sus compañeros y la opinión de su comunidad, lo que puede contrastar sus suposiciones previas.

A largo plazo: Las entrevistas de empatía ayudan a desarrollar la capacidad de análisis, comunicación y pensamiento crítico. Además, los participantes aumentan sus habilidades digitales. La comunidad se beneficia de un debate más amplio y de una mejor comprensión de lo que se necesita para crear el cambio.

2. ¿Qué tipo de nuevas habilidades y competencias se han desarrollado a lo largo de la práctica?

Los participantes aprenden a hacer entrevistas y a dejar que otros guíen este proceso. Aprenden a escuchar y analizar las palabras habladas. Aprenden a editar las grabaciones y a comprender las principales narrativas y a entender cómo clasificar críticamente los hallazgos.

3. ¿Qué impacto ha tenido la práctica de la narración en las personas, las organizaciones y/o la sociedad?

Las entrevistas de empatía te permiten comprender las emociones, las motivaciones y las decisiones que toma el usuario. Esto, a su vez, permite conocer sus necesidades y diseñar para satisfacerlas. De este modo, las entrevistas de empatía ayudan a remodelar un proyecto, un servicio público o incluso una narrativa en general.

4. ¿Cómo se garantiza que los alumnos de grupos marginados puedan utilizar el método una vez finalizado el curso?

Las habilidades se enseñan de forma práctica y son fáciles de repetir, por lo que los alumnos pueden repetirlas fácilmente.

5. ¿Cómo se ha medido el impacto de los resultados?

Los resultados pueden medirse comparando la narrativa/diseño/perspectivas de los alumnos antes y después de las entrevistas de empatía. De este modo se pueden detectar cambios, adaptaciones o re imaginación de un proceso.

Puntos clave del aprendizaje de la práctica de la narración

1. ¿Qué elementos de la práctica de la narración pueden transferirse a otros planes de estudio?

Las entrevistas de empatía pueden realizarse al principio de cualquier proceso para recopilar y comprender las necesidades, percepciones e ideas de una comunidad. Repetirlas un par de veces a lo largo de un proceso ayudará a detectar los cambios.

2. ¿Cómo se puede trasladar la práctica a otros entornos?

Dado que el método está diseñado para recopilar ideas y perspectivas, es aplicable a cualquier tipo de entorno de grupo, que esté abierto a las entrevistas y a la narración de historias.

3. Como nos centramos en la narración de historias para grupos marginados, por favor, escribe una historia de éxito de la práctica.

Utilizamos una variante del método en el proyecto Voicities, centrado en barrios marginados y diversos. Los participantes de Berlín-Boda no sólo nos contaron su percepción de la vida, sino que ayudaron a crear y validar recomendaciones políticas. De este modo, participaron en la creación conjunta de recomendaciones sobre cómo organizar la vida en barrios diversos, que se compartieron con los responsables de la toma de decisiones a nivel local, nacional y europeo.

De este modo, las necesidades de los ciudadanos fueron reconocidas en la toma de decisiones políticas.

EDUFORMA SRL

TITULO de la buena práctica:	Metodología Sketchnotes
Organización:	Eduforma srl
CONTACTO:	Silvia & Dario

I. El propósito de la práctica de la narración

1. ¿Cuál es la finalidad de la práctica?

Las Sketchnotes sirven para memorizar, sintetizar pero también para facilitar la comprensión

2. ¿Quién es el grupo objetivo?

Los grupos objetivo pueden ser diversos, por ejemplo, pueden ser personas desempleadas que quieran desarrollar sus capacidades o personas empleadas.

3. ¿Cuáles son las necesidades de aprendizaje del grupo objetivo?

Habilidades digitales y visuales para memorizar mejor algunos conceptos

4. ¿En qué sector se utiliza esta práctica?

Se utilizan sobre todo para actividades de comunicación, pero pueden adaptarse a muchos sectores.

5. ¿Cuáles son los beneficios para el grupo objetivo?

Representar modelos y conceptos con imágenes ayuda a mejorar las habilidades de las personas.

6. ¿Cómo se anima a participar a los alumnos marginados?

Ellos aprenden a tomar notas y a reelaborar los contenidos utilizando sketchnote. Pueden aprender a combinar texto e imágenes para mejorar la claridad, la comprensión y la memorización

II. Métodos e instrumentos utilizados durante la práctica de la narración

1. ¿Qué métodos, herramientas y medios principales se han utilizado en la práctica de la narración digital y no digital?

Las herramientas utilizadas son notas visuales mediante una mezcla de texto, diseños, fuentes, formas y elementos visuales como flechas, recuadros y líneas.

2. ¿Qué tipo de recursos e facilidades se necesitan para replicar la práctica?

Se necesitan ordenadores portátiles y la mayoría de ellos... ¡mucho creatividad!

3. ¿Cómo se garantiza un ambiente seguro y asegurar que la práctica se realiza de forma ética?

Las clases son impartidas por profesionales, por lo que siempre hay un ambiente seguro y ético.

III. Resultados e impacto de la práctica de la narración

1. ¿Cuáles son los principales resultados de la práctica?

[resultado = a corto plazo, p. ej., los estudiantes han desarrollado habilidades y competencias transferibles; conjunto de habilidades / impacto = a largo plazo, p. ej., más activismo, más carriles bici construidos]

Los resultados para el grupo objetivo son:

- mejorar sus notas, hacerlas más eficaces, agradables de leer y rápidas de memorizar
- aprender una técnica que le permita reorganizar las ideas y aclarar - presentar los proyectos con claridad

2. ¿Qué tipo de nuevas habilidades y competencias se han desarrollado a lo largo de la práctica?

[habilidades = puedes hacer una foto, hacer un vídeo, comunicarte con otros en el trabajo en equipo // Competencias: competencias digitales, alfabetización mediática, cómo crear una historia]

Las personas pueden utilizar texto e imágenes en el rotafolio, por lo que mejoran muchas habilidades, como la comunicación y la expresión digital y oral

3. ¿Qué impacto ha tenido la práctica de la narración en los individuos, las organizaciones y/o la sociedad?

[impacto = cambio en la política comunidad más grande, sentirse mejor por haber hecho algo, otra perspectiva del impacto]

El impacto que tiene Sketchnote es que es una herramienta que se utiliza para explicar a la gente, y especialmente a las nuevas generaciones, el impacto que las tecnologías están trayendo al mundo del trabajo, qué efectos habrá en el empleo y cuáles son los posibles escenarios.

Sketchnote se utiliza también para mejorar la eficacia de las presentaciones

4. ¿Cómo se garantiza que los alumnos de grupos marginados puedan utilizar el método una vez finalizado el curso?

La creación de bocetos obliga a centrarse en el contenido y la elección de las palabras, por lo que también los grupos marginados pueden utilizarlo para desarrollar muchas habilidades (por ejemplo, para crear un CV y parecer más atractivos en el mercado laboral)

5. ¿Cómo se ha medido el impacto de los resultados?

Observaciones de los comentarios de los talleres realizados y de las lecciones.

IV. Puntos clave del aprendizaje de la práctica de la narración

1. ¿Qué elementos de la práctica de la narración pueden transferirse a otros planes de estudio?

Las habilidades mejoradas de los participantes pueden ser transferidas en muchos escenarios (privado, mercado laboral, estudios, ...)

2. ¿Cómo se puede transferir la práctica a otros entornos?

Depende del grupo objetivo del curso: si son desempleados o empleados. En cualquier caso, pueden utilizar los conocimientos adquiridos en el curso para utilizar la metodología de los bocetos según sus necesidades o deseos.

3. Como nos centramos en la narración de historias para grupos marginados, por favor, escribe una historia de éxito de la práctica.

Como estamos trabajando con personas desempleadas (también) dedicamos un taller a personas

TITULO de la buena práctica:	METODOLOGÍA DEL LEGO SERIOUS PLAY
Organización:	Eduforma srl
CONTACTO:	Silvia & Dario

I. Propósito de la práctica de la narración

1. ¿Cuál es la finalidad de la práctica?

El objetivo de esta práctica es compartir ideas, suposiciones y conocimientos y estimular el diálogo y los debates constructivos para encontrar soluciones a problemas reales.

2. ¿Quién es el grupo objetivo?

JUEGO SERIO DE LEGO es una metodología innovadora facilitada, que utiliza la construcción de ladrillos y la narración metafórica, que se ha utilizado con éxito en contextos empresariales, de formación, educativos, familiares y de mentores. La utilizamos en nuestros cursos con personas empleadas o desempleadas

3. ¿Cuáles son las necesidades de aprendizaje del grupo objetivo?

Las necesidades se centran en el pensamiento y la comunicación para resolver problemas y obtener un mayor conocimiento de sí mismo.

4. ¿En qué sector se utiliza la práctica?

Esta práctica se utiliza en contextos empresariales, de formación, educativos, familiares y de tutoría.

5. ¿Cuáles son los beneficios para el grupo objetivo?

Las personas pueden reflexionar y comprender en profundidad los problemas a los que se enfrentan y todo ello lleva al grupo a generar soluciones.

6. ¿Cómo se anima a los alumnos marginados a participar?

Se anima a los alumnos marginados a participar para desarrollar las habilidades de diálogo y comunicación. Puede ser importante en todos los aspectos de la vida.

II. Métodos e instrumentos utilizados durante la práctica de la narración

1. ¿Qué métodos, herramientas y medios principales se han utilizado en la práctica de la narración digital y no digital?

Se pueden utilizar muchos métodos, como la creación de equipos, el pensamiento creativo o la resolución de problemas.

2. ¿Qué tipo de recursos e facilidades se necesitan para replicar la práctica?

Los bloques son el componente esencial a través del cual los participantes expresan y reflexionan, pensando con sus manos.

3. ¿Cómo garantizar una atmósfera segura y asegurar que la práctica se realiza de forma ética?

Es importante que cada participante pueda utilizar una buena variedad de piezas y bloques por igual y que las piezas sean lo suficientemente variadas como para que cada participante pueda expresar sus ideas.

III. Resultados e impacto de la práctica de la narración

1. ¿Cuáles son los principales resultados de la práctica?

Cuando los participantes construyen sus propios modelos, le dan significado, metáforas e historias, de modo que desarrollan la capacidad de resolver problemas y contar historias

2. ¿Qué tipo de nuevas habilidades y competencias se han desarrollado a lo largo de la práctica?

[habilidades = puedes hacer una foto, hacer un vídeo, comunicarte con otros en el trabajo en equipo // Competencias: competencias digitales, alfabetización mediática, cómo crear una historia].

Los bloques están diseñados para facilitar las metáforas y las habilidades expresivas de los participantes.

3. ¿Qué impacto ha tenido la práctica de la narración en personas, organizaciones y/o sociedad?

[impacto = cambio en la política comunidad más grande, sentirse mejor por haber hecho algo, otra perspectiva del impacto].

El LSP facilita el diálogo y la comunicación constructiva en grupos de personas que se conocen o que, en cualquier caso, están vinculadas por una relación.

4. ¿Cómo se garantiza que los alumnos de grupos marginados puedan utilizar el método una vez finalizado el curso?

Los alumnos marginados pueden utilizar el método incluso después de terminar el curso con los miembros de sus grupos para mejorar su comunicación y conocimiento mutuo.

5. ¿Cómo se ha medido el impacto de los resultados?

Los resultados pueden medirse a partir de las retroalimentaciones y la observación.

IV. Puntos clave del aprendizaje de la práctica de la narración

1. ¿Qué elementos de la práctica de la narración pueden transferirse a otros planes de estudio?

Los métodos, las herramientas y los resultados pueden transferirse a otros planes de estudio.

2. ¿Cómo se puede transferir la práctica a otros entornos?

Esta práctica puede ser transversal.

3. Como nos centramos en la narración de historias para grupos marginados, por favor, escribe una historia de éxito de la práctica.

Este método refleja en el juego, la visión profesional del jugador (también si es un marginado) para que pueda centrarse en sus objetivos y hacer una investigación profunda para lograr su meta. Muchos jugadores mejoran su carrera con esta práctica.

FUNDACJA AUTOKREACJA

TITLE of the good practice:	Digital Storytelling – Berkeley Method
Organisation:	Autokreacja
CONTACT:	Kasia

III. Propósito de la práctica de narración

1. ¿Cuál es el objetivo de la práctica?

El método de Berkeley tiene como objetivo empoderar a los estudiantes en riesgo de exclusión proporcionándoles herramientas para expresar sus historias de vida individuales de una manera digital en forma de un video corto. La práctica ayuda a crear nuevas narrativas que presentan las perspectivas de los grupos marginados o personas en oposición a la narrativa de "historia única" que se presenta en los medios de comunicación.

2. ¿Quién es el grupo destinatario?

El método puede utilizarse con éxito, ya sea directamente con alumnos en riesgo de exclusión o con profesionales que trabajan con ellos, como profesores, educadores, trabajadores sociales, psicólogos y terapeutas, etc.

3. ¿Cuáles son las necesidades de aprendizaje del grupo destinatario?

Cuando el método se usa con alumnos adultos en riesgo, sus principales necesidades de aprendizaje son:

- Autoexpresión y ganar reconocimiento de sus historias personales
- Mejorar habilidades digitales, especialmente para edición de videos y grabación de voz
- Reforzar habilidades lingüísticas (especialmente visible cuando el método se usa con inmigrantes y minorías)
- Comunicación y cooperación efectiva con otros

4. ¿En qué sector se usa la práctica?

El método se utiliza principalmente en la educación (más concretamente en talleres de lucha contra la discriminación/sesiones de sensibilización en los medios de comunicación), así como en campañas sociales destinadas a sensibilizar a los grupos excluidos.

5. ¿Cuáles son los beneficios para el grupo destinatario?

Los beneficios principales para los alumnos incluyen:

- (Auto) reflexión y empatía: todo el proceso es muy reflexivo y permite a los participantes obtener nuevas perspectivas sobre sí mismos y los demás, lo que les ayuda a deconstruir los estereotipos
- Creatividad: Los alumnos activan su potencial creativo y aprenden cómo buscar formas innovadoras (digitales) de transmitir mensajes que son importantes para ellos
- Vinculación: al escuchar las historias de los demás, los participantes aprenden a comunicarse mejor y se centran en las similitudes en lugar de las diferencias entre ellos, lo que los hace menos propensos a los conflictos y la violencia.
- Empoderamiento: los estudiantes reconocen que son personas únicas, que sus historias personales importan y no deben tener miedo de expresarlas.

6. ¿Cómo se anima a los alumnos marginados a participar?

Antes de incorporarse al taller, los alumnos reciben algunas tareas fáciles de realizar sobre la narración de historias que aumentan su confianza, minimizan la ansiedad y garantizan que están bien informados sobre el enfoque metodológico. Los alumnos con menos oportunidades también pueden participar en talleres que se ajustan a sus necesidades especiales (esto incluye apoyo lingüístico, cooperación individual facilitador-alumno para los participantes con menores habilidades digitales, instrucciones simplificadas para los alumnos con discapacidad intelectual, etc.).

VI. Métodos e instrumentos utilizados durante la práctica de la narración

1. ¿Qué métodos, herramientas y medios principales se han utilizado en la práctica de la narración digital y no digital?

Ejercicios creativos para encontrar el tema de la historia, creación de fotos y vídeos, redacción de guiones para la locución, grabación de voz.

2. ¿Qué tipo de recursos e instalaciones se necesitan para reproducir la práctica?

- un espacio con salas separadas para el trabajo en pequeños grupos y las grabaciones de voz
- un portátil/tableta y un juego de auriculares por participante
- teléfonos inteligentes para grabar la voz y tomar fotos/vídeos
- un proyector para proyectar las historias

3. ¿Cómo garantizar una atmósfera segura y asegurar que la práctica se realiza de forma ética?

El método tiene directrices muy claras sobre cómo proporcionar un espacio seguro a los participantes y garantizar que el proceso sea ético. Esto incluye instrucciones sobre cómo asegurarse de que los temas de las historias no se imponen a los participantes, que mientras se comparten siguen algunas reglas de "espacio seguro", que las historias no se publican sin el consentimiento de los participantes, etc.

VII. Resultados e impacto de la práctica de la narración

1. ¿Cuáles son los principales resultados de la práctica?

A corto plazo: aumento de las competencias digitales y de la capacidad de expresar una historia personal al mundo exterior.

A largo plazo: Los participantes son más propensos a participar activamente en la defensa de sus propios derechos, especialmente mediante el uso de herramientas digitales/en línea.

2. ¿Qué tipo de nuevas habilidades y competencias se han desarrollado a lo largo de la práctica?

Autorreflexión, autoexpresión, conexión con la propia emoción, edición de vídeo, organización eficaz del propio proceso de aprendizaje, conciencia de los medios de comunicación, trabajo en equipo, habilidades lingüísticas (especialmente adquiridas a través de la escritura de guiones).

3. ¿Qué impacto ha tenido la práctica de la narración en los individuos, las organizaciones y/o la sociedad?

Las personas que participan en los talleres de narración digital adquieren más confianza en sí mismas, en el sentido de que reconocen que cada una de ellas tiene una historia que contar y que esas historias son importantes, también para el mundo exterior. Tomar conciencia de lo que es importante para ellos también les ayuda a ser más activos en sus comunidades locales y a implicarse en la defensa de sus derechos.

A nivel social, el método Berkeley contribuye a un mayor reconocimiento de las necesidades y los derechos de los grupos marginados, además de proporcionar a un público más amplio el acceso a narraciones y perspectivas diferentes y más individuales que normalmente no se presentan en los medios de comunicación.

4. ¿Cómo se garantiza que los alumnos de grupos marginados puedan utilizar el método una vez finalizado el curso?

Las habilidades digitales y otras competencias pueden ser fácilmente transferibles a otros ámbitos de la vida de los alumnos. Además, las historias que crean pueden ser utilizadas por ellos de muchas maneras, sobre todo para la defensa o la autopresentación.

5. ¿Cómo se ha medido el impacto de los resultados?

Todos los talleres terminan con los formularios de evaluación rellenos por los participantes in situ. A medio plazo, se envía a los alumnos una evaluación en línea que mide el impacto unos 3 meses después del taller para ver cómo utilizan sus habilidades y hasta qué punto han decidido compartir sus historias fuera del marco del proyecto.

Para medir el impacto en la sociedad/comunidades locales, se analiza el número de vistas y comentarios de las historias publicadas en línea.

V. Puntos clave del aprendizaje de la práctica de la narración

1. ¿Qué elementos de la práctica de la narración pueden transferirse a otros planes de estudio?

Ejercicios creativos para encontrar la historia, herramientas de autorreflexión, directrices éticas para garantizar la seguridad de los participantes.

2. ¿Cómo se puede trasladar la práctica a otros entornos?

El método puede utilizarse con todo tipo de alumnos, tanto en entornos formales como no formales. El taller tradicional, de 3 días de duración, puede ajustarse en función de las necesidades de los grupos destinatarios (por ejemplo, los alumnos con menores conocimientos lingüísticos pueden reunirse una vez a la semana y disponer de más tiempo para trabajar individualmente o con un facilitador; los profesionales que quieran aprender a utilizar el método pueden participar en un taller más largo que incluya un análisis metodológico de la práctica, etc.).

3. Ya que nos centramos en la narración de historias para grupos marginados, escribe una historia de éxito de la práctica.

Utilizamos el método para apoyar a las personas que han vivido por su cuenta o han tenido que lidiar con la salida de sus familiares al extranjero durante un largo periodo de tiempo. Participar en el taller de narración digital les dio la oportunidad de procesar la experiencia y conectar con sus emociones que habían estado ocultas durante mucho tiempo. Gracias a ello, pudieron comprenderse mejor a sí mismos y reflexionar sobre su identidad, sus valores y el concepto de hogar.

TITULO de la buena práctica:	Fotografía participativa
Organización:	Autokreacja
CONTACTO:	Kasia

IV. Propósito de la práctica de la narración

1. ¿Cuál es la finalidad de esta práctica?

El objetivo es capacitar a las comunidades y a los individuos ayudándoles a expresar visualmente lo que es importante para ellos y a hablar de los cambios que les gustaría ver en su entorno. Los métodos de fotografía participativa tienen como objetivo formar a las personas en la fotografía y aportar un cambio duradero a los participantes, capacitándolos para que se impliquen activamente en sus comunidades. Los proyectos basados en este método pretenden que los participantes puedan documentar su propia vida desde dentro y representarse a sí mismos ante el mundo exterior.

2. ¿Quién es el grupo objetivo?

El principal grupo objetivo son los estudiantes que viven en pequeñas comunidades (ciudades, pueblos, barrios) y que quieren buscar nuevas formas de entender y cambiar su entorno local.

3. ¿Cuáles son las necesidades de aprendizaje del grupo objetivo?

Las necesidades más comunes identificadas entre los alumnos son

- Identificar los puntos fuertes y el potencial de crecimiento, tanto a nivel individual como comunitario
- Crear un vínculo más fuerte dentro de la comunidad
- Explorar nuevas formas de expresarse y compartir perspectivas e historias individuales

4. ¿En qué sector se utiliza la práctica?

Educación, creación de comunidades, activismo social y defensa de las comunidades en riesgo.

V. ¿Cuáles son los beneficios para el grupo objetivo?

Los alumnos que participan en los proyectos basados en este método aumentan sus habilidades relacionadas con la fotografía y otras formas de expresión visual; adquieren más confianza a la hora de compartir visualmente las historias de ellos mismos y de sus comunidades; exploran nuevas formas de participar activamente en la vida social, cultural y política a nivel local; se sienten más conectados con los demás miembros de sus comunidades.

6. ¿Cómo se anima a participar a los alumnos marginados?

Los talleres basados en la fotografía participativa están profundamente arraigados en el trabajo de la comunidad, por lo que los expertos que los llevan a cabo suelen cooperar estrechamente con los agentes locales, como escuelas, centros comunitarios, clubes sociales, iglesias, bibliotecas, etc. De este modo, los alumnos de grupos marginados se sienten más cómodos al participar en los proyectos, ya que pueden seguir estando en un entorno familiar y rodeados de un sistema de apoyo de personas con las que normalmente interactúan.

VIII. Métodos e instrumentos utilizados durante la práctica de la narración

1. ¿Qué métodos, herramientas y medios principales se han utilizado en la práctica de la narración digital y no digital?

Diario fotográfico, autorretrato, paisaje lunar, collage, herramientas fotográficas para la evaluación de las necesidades de la comunidad

2. ¿Qué tipo de recursos e instalaciones se necesitan para reproducir la práctica?

- cámara sencilla o un smartphone para cada participante
- proyector
- periódicos/revistas viejos para los collages
- espacio para presentar la exposición en la comunidad local

3. ¿Cómo garantizar una atmósfera segura y asegurar que la práctica se realiza de forma ética?

Durante los talleres se hace hincapié en la seguridad de los participantes, especialmente en lo que se refiere a la publicación/presentación de sus fotos. Antes de cada exposición, los participantes asisten a una sesión en la que se les presentan las consecuencias de compartir sus fotos y, en función de ello, toman la decisión de publicarlas o no, que se plasma en un consentimiento por escrito.

IX. Resultados e impacto de la práctica de la narración

1. ¿Cuáles son los principales resultados de la práctica?

A corto plazo: aumento de las habilidades digitales relacionadas con la fotografía y la narración de historias, aumento de la confianza en sí mismo, mayor conciencia de las historias que los participantes quieren contar.
A largo plazo: Mejores relaciones dentro de la comunidad local, mayor concienciación en cuanto a las necesidades de los grupos en riesgo de exclusión.

2. ¿Qué tipo de nuevas habilidades y competencias se han desarrollado a lo largo de la práctica?

Autorreflexión, autoexpresión, conexión con la propia emoción, toma y edición de fotografías, organización de una exposición local pop-up, cooperación con otras personas de la comunidad local, habilidades de comunicación.

3. ¿Qué impacto ha tenido la práctica de la narración en los individuos, las organizaciones y/o la sociedad?

A nivel individual, los participantes son más conscientes de sus emociones y están mejor equipados con diferentes herramientas visuales para expresarlas.
A nivel comunitario, el método ayuda a crear o restaurar los vínculos entre diferentes personas y grupos.
A nivel social, la fotografía participativa suele conducir a un mayor reconocimiento de las historias, las perspectivas y las necesidades de los grupos en riesgo de exclusión (esto se consigue sobre todo cuando las fotos y las exposiciones se utilizan en campañas de promoción).

4. ¿Cómo se garantiza que los alumnos de grupos marginados puedan utilizar el método una vez finalizado el curso?

Una parte del taller de fotografía participativa es una sesión sobre cómo utilizar las herramientas adquiridas por los alumnos en diferentes ámbitos de la vida, centrándose en cómo utilizar la fotografía como medio para mejorar las relaciones en la comunidad y cómo crear campañas de promoción en línea. De este modo, los alumnos desarrollan un plan claro sobre cómo utilizar el método una vez finalizado el curso.

5. ¿Cómo se ha medido el impacto de los resultados?

Durante los talleres se organizan círculos de retroalimentación a diario para ver si el método se ajusta a las necesidades de los participantes y ajustarlo para lograr un mayor impacto. Al mismo tiempo, se pide a los alumnos que creen diarios de aprendizaje visuales para que puedan hacer un seguimiento de su propio progreso.
Al final de cada taller, se pide a los participantes que rellenen un formulario de evaluación que ayuda a los organizadores a valorar la calidad de la actividad, los resultados de aprendizaje de los participantes y la probabilidad de que utilicen las herramientas fotográficas presentadas una vez finalizado el curso. Esto último también se evalúa mediante un formulario de evaluación en línea que se envía a los participantes unos tres meses después del taller; este formulario se centra en cómo los alumnos utilizan el método en sus comunidades.

VI. Puntos clave del aprendizaje de la práctica de la narración

1. ¿Qué elementos de la práctica de la narración pueden transferirse a otros planes de estudio?

Autorretrato, collage y foto collage, búsquedas fotográficas, diarios de aprendizaje visual, exposiciones comunitarias pop-up y otros eventos.

2. ¿Cómo se puede trasladar la práctica a otros entornos?

El método puede utilizarse tanto en el ámbito de la educación formal como en el de la no formal y dirigirse a diferentes grupos de alumnos que varían en edad, antecedentes sociales/educativos, etc.

3. Como nos centramos en la narración de historias para grupos marginados, por favor, escribe una historia de éxito de la práctica.

En 2019 como Autokreacja organizamos un taller de fotografía participativa que reunió tanto a jóvenes del extranjero como a miembros del pequeño pueblo de Poronin en Polonia. El proyecto dio lugar a una gran exposición comunitaria que se organizó en colaboración con el centro cultural y a la que asistieron muchos lugareños. En la exposición se mostraron autorretratos de los jóvenes, retratos de otros miembros de la comunidad y fotocollages realizados con las fotografías tomadas en los alrededores. La exposición fue el punto de partida de un debate más amplio sobre cómo se sienten los jóvenes en su pueblo y qué tipo de cambios les gustaría ver en él.

VISOKA POSLOVNA SKOLA PAR

TITULO de la buena práctica:	Visualización de datos para Narradores
Organización:	Berkley, Advanced Media Institute
CONTACTO:	advancedmedia@journalism.berkeley.edu

I. Propósito de la práctica de la narración

1. ¿Cuál es la finalidad de esta práctica?

El objetivo de este curso certificado interactivo en línea es desarrollar las habilidades para comunicar información a través de visualizaciones: contar historias con datos, pero también aprender el lenguaje de la visualización de datos y convertirlos en diseño.

2. ¿Quién es el grupo objetivo?

Los destinatarios pueden ser varios, por ejemplo, personas desempleadas/empleadas que quieran mejorar sus habilidades. Este método es ideal para las personas interesadas en una experiencia rápida y de inmersión en las herramientas y técnicas de visualización de datos, así como para las personas interesadas en adquirir destreza para aprender a comunicar datos con claridad y creatividad.

3. ¿Cuáles son las necesidades de aprendizaje del grupo objetivo?

- Capacidad y disposición para aprender nuevas habilidades y trabajar con nuevos equipos y programas informáticos.
- Conocimientos básicos de informática.
- Se sugiere un conocimiento básico de las hojas de cálculo.

4. ¿En qué sector se utiliza la práctica?

Esta práctica es ideal para científicos, profesionales de la comunicación, periodistas, blogueros, educadores, profesores y todos aquellos interesados en adquirir destreza para aprender a comunicar datos con claridad y creatividad.

5. ¿Cuáles son los beneficios para el grupo objetivo?

Las personas pueden aprender a desarrollar las habilidades para comunicar información a través de la visualización.

6. ¿Cómo se anima a participar a los alumnos marginados?

Los alumnos aprenderán a limpiar y procesar los datos para mejorar las visualizaciones, y obtendrán las mejores prácticas para contar historias con datos utilizando bases de datos interactivas para crear visualizaciones y mapas. Certificado (PDF) al completar los requisitos del curso.

II. Métodos e instrumentos utilizados durante la práctica de la narración

1. ¿Qué métodos, herramientas y medios principales se han utilizado en la práctica de la narración digital y no digital?

Las herramientas utilizadas son ilustraciones de datos interactivas para la web, mapas interactivos, bases de datos interactivas para crear resultados en forma de visualizaciones y mapas.

2. ¿Qué tipo de recursos e instalaciones se necesitan para reproducir la práctica?

Todos los participantes deben disponer de un ordenador o portátil para su uso.

3. ¿Cómo garantizar una atmósfera segura y asegurar que la práctica se realiza de forma ética?

Los instructores son líderes del sector, con años de experiencia en su campo. Todos los miembros del equipo tienen los conocimientos académicos y la práctica del mundo real para apoyar a los alumnos en su viaje de aprendizaje.

III. Resultados e impacto de la práctica de la narración

1. ¿Cuáles son los principales resultados de la práctica?

Los resultados para el grupo objetivo son:

- Aprender los fundamentos del buen diseño y aplicarlo hacia las visualizaciones de datos.
- Crear ilustraciones de datos interactivas para la web.
- Crear mapas interactivos.
- Aprender a limpiar y procesar datos para mejorar las visualizaciones.
- Obtener las mejores prácticas para contar historias con datos, utilizando bases de datos interactivas para crear visualizaciones y mapas.
- Obtener experiencia práctica en el uso de Tableau Public, y otras herramientas de visualización de datos.
- Salga con un portafolio profesional de cuadros, gráficos y mapas creados por usted.
- Certificado (PDF) al completar los requisitos del curso.
- Insignia de LinkedIn para añadir a su perfil como señal de que ha realizado el curso.

2. ¿Qué tipo de nuevas habilidades y competencias se han desarrollado a lo largo de la práctica?

A través de este método, los alumnos mejorarán la alfabetización digital, pero también otras habilidades blandas como la comunicación y la expresión digital.

3. ¿Qué impacto ha tenido la práctica de la narración en los individuos, las organizaciones y/o la sociedad?

El propósito de este método es conseguir el dominio de cada nueva habilidad a través de actividades creativas diseñadas para perfeccionar el aprendizaje, culminando con el proyecto final. Al final del curso, los alumnos habrán adquirido un conocimiento profundo, un nuevo conjunto de habilidades y un portafolio para aplicar inmediatamente a un trabajo o una nueva carrera.

Sin embargo, el impacto positivo es medible en una sensación de satisfacción por haber invertido en la mejora de las habilidades personales y digitales.

4. ¿Cómo se garantiza que los alumnos de grupos marginados puedan utilizar el método una vez finalizado el curso?

Este método se enseña directamente, y todos los puntos pueden repetirse fácilmente. El moderador tiene que asegurarse de que la plantilla y el programa del curso son necesarios. Una vez finalizado el curso, los grupos marginados pueden utilizar este método en su propio grupo de alumnos.

5. ¿Cómo se ha medido el impacto de los resultados?

Los resultados pueden medirse a partir de los comentarios y las observaciones

VII. Puntos clave para aprender a contar historias

1. ¿Qué elementos de la práctica de la narración puede transferirse al currículo?

Los métodos, las herramientas y los resultados pueden transferirse a otros planes de estudio.

2. ¿Cómo se puede trasladar la práctica a otros entornos?

Como sugieren los conocimientos básicos de informática y de hojas de cálculo, este método puede ser transferido. Sin embargo, dado que la instrucción se imparte en inglés, se exige el dominio de este idioma. Las barreras lingüísticas pueden eliminarse traduciendo todo el método a la lengua requerida o definiendo una lengua común a todos los niveles.

3. Como nos centramos en la narración de historias para grupos marginados, por favor, escribe una historia de éxito de la práctica.

La escuela de negocios PAR imparte cada año un programa certificado de "Habilidades de comunicación". El objetivo de esta formación es conocer con más detalle todos los peligros de la comunicación que forma parte inevitable de la vida cotidiana. Con unas pocas pautas, se adquieren las habilidades necesarias para aprovechar sus ventajas, evitar con éxito todos los malentendidos y, en definitiva, mantener una conversación de calidad. Los destinatarios son diversos, pero incluyen a grupos de personas marginadas. Los participantes aplican los consejos y ejemplos recibidos en la comunicación diaria.

TITULO de la buena práctica:	Asignación de argumentos
Organización:	Business school PAR
CONTACTO:	info@par.hr

I. Propósito de la práctica de la narración
<p>1. ¿Cuál es la finalidad de esta práctica? El objetivo de esta práctica es desarrollar las habilidades para comunicar información a través de argumentos y desarrollar historias digitales utilizando las herramientas disponibles del kit digital.</p>
<p>2. ¿Quién es el grupo objetivo? Este método es ideal para profesores y educadores.</p>
<p>3. ¿Cuáles son las necesidades de aprendizaje del grupo objetivo? - Conocimientos básicos de informática</p>
<p>4. ¿En qué sector se utiliza la práctica? Esta práctica es ideal para maestros, profesores, educadores, científicos y profesionales de la comunicación.</p>
<p>5. ¿Cuáles son los beneficios para el grupo objetivo? Las personas pueden aprender a desarrollar las habilidades para comunicar información a través del enfoque de la narración digital. Por ejemplo, en el aula, las tareas de narración digital ofrecen ventajas que incluyen un mayor compromiso de los estudiantes con la asignatura, creatividad, resolución de problemas y probables habilidades de interacción y dinámica de grupo, por no mencionar el aumento de la alfabetización con el software y la exploración de nuevos programas.</p>
<p>6. ¿Cómo se anima a los alumnos marginados a participar? Los alumnos aprenderán a ilustrar una perspectiva concreta y a elaborar un argumento convincente utilizando técnicas (herramientas) de narración digital.</p>
II. Métodos e instrumentos utilizados durante la práctica de la narración
<p>1. ¿Qué métodos, herramientas y medios principales se han utilizado en la práctica de la narración digital y no digital? Debido a la dificultad de reducir un argumento abstracto a imágenes y vídeo, los géneros de argumentación y crítica pueden ser más eficaces con grupos que como tareas individuales, al menos para la primera tarea.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Narrativa (la conexión más limpia y obvia para la narración digital) - Descriptivo - Definición - Proceso - Compara/contrasta - Causa y efecto - Argumento - Crítica <p>Cualquier estilo de escritura puede adaptarse al género de la narración digital, con un poco de creatividad. Una forma estupenda de desarrollar historias digitales es utilizar la presentación de Microsoft PowerPoint junto con, por ejemplo, iSpring Suite. Este complemento de PowerPoint que permite a los creadores de historias convertir</p>

sus presentaciones de PowerPoint en un vídeo atractivo, en presentaciones interactivas listas para el móvil, o en algo más. También permite crear una historia con voz en off.

2. ¿Qué tipo de recursos e instalaciones se necesitan para reproducir la práctica?

Todos los participantes deben disponer de un ordenador o portátil para su uso.

3. ¿Cómo garantizar una atmósfera segura y asegurar que la práctica se realiza de forma ética?

Los instructores son profesores y tutores experimentados, con años de experiencia en su campo. Todos los miembros del equipo tienen conocimientos académicos.

III. Resultados e impacto de la práctica de la narración

1. ¿Cuáles son los principales resultados de la práctica?

Los resultados para el grupo objetivo son:

- Aprender a cristalizar un argumento
- Aprender a explorar la creatividad para determinar las formas de presentar esos argumentos mediante técnicas de narración digital (crear una historia basada en el vídeo y también editar el vídeo en un estudio de fácil manejo).

2. ¿Qué tipo de nuevas habilidades y competencias se han desarrollado a lo largo de la práctica?

A través de este método, los alumnos mejorarán la alfabetización digital (creación de historias basadas en vídeo, grabación de screencasts, edición de vídeo).

3. ¿Qué impacto ha tenido la práctica de la narración en los individuos, las organizaciones y/o la sociedad?

Los alumnos habrán adquirido un nuevo conjunto de habilidades: crear y editar vídeo con un sencillo y rápido conjunto de herramientas. Los profesores educarán y se involucrarán a través del vídeo: grabarán fácilmente conferencias en vídeo, tutoriales para ver y repetir, simulaciones de software y otros contenidos visuales que motivarán a los alumnos a completar los cursos/tareas mucho antes de las fechas límite.

4. ¿Cómo se garantiza que los alumnos de grupos marginados puedan utilizar el método una vez finalizado el curso?

Este método se enseña directamente y todos los puntos pueden repetirse fácilmente. También es posible desarrollar las habilidades de comunicación con juegos de rol interactivos.

5. ¿Cómo se ha medido el impacto de los resultados?

Los resultados pueden medirse a partir de los comentarios y las observaciones.

IV. Puntos clave del aprendizaje de la práctica de la narración

1. ¿Qué elementos de la práctica de la narración pueden transferirse a otros planes de estudio?

Los métodos, las herramientas y los resultados pueden transferirse a otros planes de estudio.

2. ¿Cómo se puede trasladar la práctica a otros entornos?

Como se sugiere la alfabetización informática básica, este método puede ser fácilmente transferido. El software es fácil de usar.

3. Como nos centramos en la narración de historias para grupos marginados, por favor, escribe una historia de éxito de la práctica.

El grupo objetivo puede ser diverso pero, en este caso, incluye a los estudiantes - PAR de la escuela de negocios. Los estudiantes de la PAR describen el ambiente de estudio como "familiar" debido al trabajo en pequeños grupos y a la comunicación directa con los profesores. Durante las clases, se enseña a los estudiantes a utilizar herramientas digitales como la mencionada iSpring para ser creativos pero también para aprender nuevas habilidades. Además de los conocimientos que adquieren durante sus estudios, los

estudiantes del PAR tienen la oportunidad de participar en conferencias y talleres, desarrollar su creatividad a través de proyectos e incubadoras, así como nuevos modelos de negocio en colaboración con estudiantes extranjeros.

ASOCIACION JUVENIL INTERCAMBIA

TITULO de la buena práctica:	DE DONDE SOY
Organización:	AJ INTERCAMBIA
CONTACTO:	info@intercambia.org

I. Propósito de la práctica de la narración
<p>1. ¿Cuál es la finalidad de esta práctica? El objetivo de esta práctica es reflexionar sobre uno mismo y estrechar lazos con los demás que participan en estas actividades. Aprender a expresar de dónde vienen de una forma diferente a la mera localización geográfica. Cultivar la creatividad. Para crear todo esto se pide a cada participante que cree un poema de forma libre sobre su lugar de origen. Para acompañar este poema después de escribirlo tendrían que crear arte. Puede ser una pintura, un dibujo, un collage, un arte digital, una foto, un vídeo, una locución, una canción, etc. Cualquier cosa creativa que consideren que puede expresar lo escrito. Cuando todos terminen la galería de arte se compartirá uno por uno, cada participante puede simplemente compartir lo que ha escrito y hecho o tratar de explicar lo que significa para ellos. El formador/facilitador/educador también participa activamente en esta actividad compartiendo su poema y su arte.</p>
<p>2. ¿Quién es el grupo objetivo? El grupo objetivo son todas las personas de grupos marginados. Pueden ser jóvenes, adultos, personas que han perdido su trabajo.</p>
<p>3. ¿Cuáles son las necesidades de aprendizaje del grupo objetivo? Necesitan un poco de ayuda sobre cómo pueden presentarse en una entrevista de trabajo. Personas que sufren por no saber quiénes son o dónde se forman. Establecer vínculos más fuertes y romper las barreras lingüísticas.</p>
<p>4. ¿En qué sector se utiliza la práctica? Se utiliza en la educación no formal y en la educación formal, en las formaciones, en el coaching y en las tutorías.</p>
<p>5. ¿Cuáles son los beneficios para el grupo objetivo? Serán más conscientes de sí mismos, tendrán más conocimientos de habilidades blandas y serán más comprensivos y empáticos con los demás. También les permitirá expresarse libremente de una nueva forma creativa.</p>
<p>6. ¿Cómo se anima a los alumnos marginados a participar? La mejor forma de animar a los propios formadores a participar en esta actividad. Crea un nivel de intimidad en el proceso que si ven que el propio formador puede manejar y abrirse les motivará a hacer lo mismo.</p>

II. Métodos e instrumentos utilizados durante la práctica de la narración

1. ¿Qué métodos, herramientas y medios principales se han utilizado en la práctica de la narración digital y no digital?

No digital: lluvia de ideas en grupo e individualmente, lección de poesía, también creación de arte para representar el poema.

Digital: uso de la escritura digital, realización de vídeos, locución, filmación, creación digital de arte.

2. ¿Qué tipo de recursos e instalaciones se necesitan para reproducir la práctica?

Ordenadores portátiles, pizarra blanca, material de papelería, material artístico, cámaras, programas de edición de vídeo y de imagen.

3. ¿Cómo garantizar una atmósfera segura y asegurar que la práctica se realiza de forma ética?

Empezando por ver un vídeo de ejemplo. Después, el formador debería participar en esta actividad como uno de los participantes, para que se sientan seguros abriéndose y estableciendo vínculos.

III. Resultados e impacto de la práctica de la narración

1. ¿Cuáles son los principales resultados de la práctica?

Los principales resultados son: mayor espíritu de equipo, mejores habilidades de comunicación y creación de equipos. Los participantes se mostraron más creativos y tuvieron la oportunidad de reflexionar sobre sus experiencias y ver cómo podían compartirlas con otros para crear vínculos.

2. ¿Qué tipo de nuevas habilidades y competencias se han desarrollado a lo largo de la práctica?

Habilidades: creación de arte digital, escritura de poesía, narración de cuentos, trabajo en equipo, escucha activa, habilidad interpersonal, gestión del tiempo.

Competencias: Competencia multilingüe, competencia personal, social y de aprender a aprender, competencia de conciencia y expresión cultural, competencia digital, competencia de alfabetización.

3. ¿Qué impacto ha tenido la práctica de la narración en los individuos, las organizaciones y/o la sociedad?

Tiene un impacto mayor de lo que podemos imaginar, ya que la mayor parte de nuestra comunicación e información de la vida cotidiana es la narración de historias. Nos ayuda a ver otras perspectivas sobre diferentes impactos, a crear vínculos de empatía con los demás, a entender por qué algunas cosas suceden o son como son. Desarrolla una forma de comunicación más creativa y facilita condensar información complicada en otra más sencilla y atractiva. Nos ayuda a mantenernos conectados con nuestras comunidades y a crear vínculos con los demás.

4. ¿Cómo se garantiza que los alumnos de grupos marginados puedan utilizar el método una vez finalizado el curso?

Podemos proponerles que lo hagan con sus familiares y amigos, para descubrir aún más a sus personas más cercanas y queridas. También podemos animar a hacer este ejercicio cada vez que se sientan inseguros o decaídos, para recordar quiénes son y qué han vivido.

También es una gran herramienta que se puede utilizar en el trabajo para crear espíritu de equipo, ya que cada uno es libre de compartir lo que quiera y la forma de compartirlo es libre.

5. ¿Cómo se ha medido el impacto de los resultados?

Se han recopilado obras de arte y poemas no digitales y digitales de los participantes. Además, hemos utilizado una herramienta de evaluación de pizzas en pequeños grupos para ver el impacto creando, libremente podrían usar sus nombres o permanecer en el anonimato.

IV. Puntos de aprendizaje clave para la práctica de narración

1. ¿Qué elementos de la práctica de narración pueden ser transferidos a otros planes de estudio?

La herramienta de la autorreflexión es una de las importantes una vez en estas actividades, también poder compartir y confiar en los demás. Esta práctica nos ayuda a crear vínculos dentro de un grupo diverso y de los formadores/educadores/facilitadores. La confianza es el vínculo más fuerte que se puede crear, ya que la mayoría de nuestras relaciones humanas se basan en ella. Pueden utilizar esta experiencia en su futura interacción y crear situaciones de confianza.

Las herramientas digitales y no digitales también les dieron más libertad para continuar con su autodesarrollo no solo a nivel educativo o profesional, sino también personal.

2. ¿Cómo se puede transferir la práctica a otros entornos?

Esta técnica se utiliza en todos los entornos y niveles, ya que es muy flexible e inclusiva. El nivel de poesía y arte puede ser mayor o menor dependiendo del grupo, su conocimiento original, edad, nivel de confianza, etc.

3. Como estamos enfocados en la narración para grupos marginados, por favor escribe una historia exitosa de la práctica.

Esta práctica ha sido utilizada por Emilia Billain, educadora social y docente. Ella utilizó esta técnica con su grupo de estudiantes desde entornos complicados con el fin de crear la instalación de obras de arte y ganar confianza y más espíritu de equipo. Fue un gran éxito. Enlace a su video: <https://www.youtube.com/watch?v=jA2cTZK9hzw>

TITULO de la buena práctica:	TRANSFORMACION VISUAL DE LA NARRACION
Organización:	AJ INTERCAMBIA
CONTACTO:	info@intercambia.org

I. Propósito de la práctica de narración	
1. ¿Cuál es el objetivo de la práctica?	<p>El objetivo de la práctica es transformar los datos y la información de una mirada grande, pesada y aburrida en más divertida, visual y completa. La forma en que compartimos la información es muy importante en todos los aspectos de nuestra vida.</p> <p>Los estudios muestran que la cantidad promedio de tiempo de concentración es de 3 minutos y 56 segundos siendo los mejores resultados. Es el objetivo de esta práctica, aprender la forma de visualizar y simplificar la información y los datos.</p>
2. ¿Quién es el grupo destinatario?	<p>El grupo destinatario son todas las personas del grupo marginado. Podrían ser adultos jóvenes, adultos, personas que perdieron su trabajo o que luchan por encontrar uno.</p>
3. ¿Cuáles son las necesidades de aprendizaje del grupo destinatario?	<p>Necesidad de habilidades de comunicación, necesidad de analizar los datos y transformarlos, desarrollar sus capacidades plenas, vivir y trabajar con dignidad, participar plenamente en el desarrollo, mejorar la calidad de sus vidas, tomar decisiones informadas y seguir aprendiendo.</p>
4. ¿En qué sector se utiliza la práctica?	<p>Se utiliza en todos los sectores, ya que es una habilidad básica, p. ej., se puede utilizar para contar la historia detrás de una fotografía que tomaron en sus vacaciones, en la presentación del trabajo de la recopilación de datos de bits con el fin de hacer visualmente atractiva y más comprensiva la información, para expresarse en un nuevo grupo de amigos donde se puede hacer una pregunta complicada, para que sepan cómo reaccionar y condensar la información, etc. Estos son algunos de los ejemplos, pero utilizamos esta práctica de transformación visual de Narración cada día de nuestra vida en un nivel intuitivo.</p>
5. ¿Cuáles son los beneficios del grupo destinatario?	<p>Se volverán más conscientes de sí mismos, más fuertes conocimientos de habilidades blandas, más comprensión y empatía con los demás. Además, les permitirá expresarse libremente de una nueva manera creativa.</p>
6. ¿Cómo se incita a los alumnos marginados a participar?	<p>Utilice la estrategia de rompecabezas. Al trabajar en una gran cantidad de contenido, permita que los grupos de participantes se conviertan en "expertos" en una pequeña sección de conocimiento, y luego pídeles que enseñen el contenido al resto. Esto permite a los participantes trabajar juntos y les ayuda a procesar contenido difícil en trozos más pequeños y más manejables.</p> <p>Dar a los participantes una opción en cómo aprenden. Los participantes se desconectan cuando sienten que sus ideas no importan. Permitir que los participantes tomen decisiones sobre cómo aprenden y el tipo de trabajo que hacen hará que se sientan involucrados en las lecciones.</p>
II. Métodos y herramientas utilizadas durante la práctica de narración	

1. ¿Qué principales métodos, herramientas y medios se han utilizado dentro de la práctica de narración digital y no digital?

Juego de narración: los participantes se dividen en pequeños grupos de 4 y todos ellos tendrán una historia de papel A4 completa. El objetivo de la actividad es transmitir la historia en menos palabras posible, el giro es que solo pueden decir una palabra a la vez. Por lo tanto, tienen que planear qué palabra van a decir una tras otra. El grupo que use menos palabras para contar la historia ganará.

Mapa mental: para condensar los diferentes datos e información cada participante tendrá 60 segundos para presentar su información, el objetivo es expresar la información o los datos claramente y visualmente que se les dio.

Hay diferentes aplicaciones que pueden utilizar en sus teléfonos como collage o gráficos.

2. ¿Qué tipo de recursos y servicios se necesitan para replicar la práctica?

Pizarra blanca, rotafolios, surplíce estacionaria, portátiles, smartphones, proyector en caso de que sea digital. Sala grande con sillas y mucho espacio libre.

3. ¿Cómo garantizar un ambiente seguro y asegurar que la práctica se realiza éticamente?

A partir de ver un vídeo de ejemplo. Que el propio formador participe en esta actividad como uno de los participantes, para que se sientan seguros abriendo y creando vínculos.

III. Resultados e impacto de la práctica de narración

1. ¿Cuáles son los principales resultados de la práctica?

Identificar una gama de información y datos, analizar el papel de la información, los datos y la comunicación en nuestra vida diaria, analizar la información y los datos de acuerdo con estos métodos, vincular diferentes materiales y tipos de información y datos y conectar sus actitudes y valores, evaluar y defender su respuesta a otros datos e información.

2. ¿Qué tipo de nuevas habilidades y competencias se han desarrollado a lo largo de la práctica?

Habilidades: trabajo en equipo, escucha activa, habilidad interpersonal, gestión del tiempo, análisis de información.

Competencias: Competencia multilingüe, personal, social y aprendizaje para aprender competencia, Conciencia cultural y competencia de expresión, Competencia digital, Competencia en alfabetización, Competencia en matemáticas e ingeniería.

3. ¿Qué impacto ha tenido la práctica de la narración en personas, organizaciones y/o sociedad?

Tiene un mayor impacto de lo que podemos imaginar ya que la mayor parte de nuestra comunicación y la información de la vida diaria es la narración de historias. Nos ayuda a ver otras perspectivas sobre diferentes impactos, a crear vínculos de empatía con otros, a entender por qué algunas de las cosas suceden o son como son. Desarrolla una forma más creativa de comunicación, y facilita condensar información complicada en una más simple y atractiva. Nos ayuda a mantenernos conectados con nuestras comunidades y a crear vínculos con los demás.

4. ¿Cómo se asegura de que los estudiantes de los grupos marginados puedan utilizar el método después de que el curso termine?

Podemos proponernos hacerlo con sus familiares y amigos, para descubrir aún más sobre sus personas más cercanas y queridas. Además, podemos alentar a hacer este ejercicio cada vez que se sientan inseguros o deprimidos, para recordar quiénes son y qué vivieron.

También es una gran herramienta para ser utilizado en el trabajo con el fin de crear el espíritu de equipo y la formación de equipos, ya que todo el mundo es libre de compartir lo que desean y la forma de compartirlo es gratis.

5. ¿Cómo se ha medido el impacto de los resultados?

Se han recogido las obras no digitales y digitales de los participantes. Además, hemos utilizado una herramienta de evaluación de pizzas en pequeños grupos para ver el impacto creando, libremente podrían usar sus nombres o permanecer en el anonimato.

IV. Puntos clave de aprendizaje de la práctica de narración

1. ¿Qué elementos de la práctica de narración se pueden transferir a otro plan de estudios?

La herramienta de autoexpresión es una de las importantes en estas actividades, pudiendo también compartir y confiar en los demás. Esta práctica nos ayuda a crear vínculos dentro de un grupo diverso y de los formadores/educadores/facilitadores. La capacidad de transmitir información clara es la habilidad más fuerte que se puede desarrollar ya que la mayoría de nuestras relaciones humanas se basan en ella. Pueden utilizar esta experiencia en su futura interacción y crear situaciones de confianza.

3. Como estamos enfocados en la narración de historias para grupos marginados, por favor anote una historia de éxito de la práctica.

La historia de cómo Jim Jorstad se convirtió en uno de los fotógrafos de documentales de revistas más conocidos, porque quería contar las historias. <https://www.youtube.com/watch?v=QhJDUIQ9EzY>

Historia de Ashley Fell como mujer de negocios y cómo ser una buena narradora y la comprensión de esta práctica la convirtió en una de las mejores en su campo.

<https://www.youtube.com/watch?v=mSi0kmqOBu4>

¿CÓMO UTILIZAMO S LAS MEJORES PRÁCTICAS ?

Chapter 6



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



¿Cómo utilizamos las Mejores Prácticas?

Las mejores prácticas se utilizaron para elaborar los contenidos educativos del Currículo EduStorytelling (IO1 - TO LINK). El Plan de Estudios y sus actividades se pusieron a prueba en el marco del Evento Conjunto de Capacitación del Personal en Stintino (Italia), celebrado del 26 de julio al 1 de agosto de 2021.

Las actividades se programaron de la siguiente manera:

Día 1	Día 2	Día 3
Conocerse los unos a los otros Actividad de Desarrollo de Equipo	Romper el hielo y Desarrollo de equipo - la historia de detrás de mi nombre - Juego de Posibilidades Apertura oficial	- Narra una historia compartida - Viaje del Héroe
	Introducción a la Narración	- Collage
	Romper el hielo Contar (y escuchar a) una historia	Alfabetización digital vs alfabetización tradicional (Discusión comparativa de escrito a digital, equivalente digital a formas tradicionales, brecha digital, impacto y barreras)
	Introducción a la revolución digital y mediática - ¿Que Es Eso? - Autoretrato	- Introducción a los programas de edición de imágenes y vídeos - Escribir un guion - Crea y edita tu historia de impacto

Día 4	Día 5	Día 6	Día 7
- Brian la Cebolla - Narración en video - grabación de voz	Entrevistas de Empatía	- Evaluación de la narración de impacto - Historias digitales que han impactado tu vida (prácticas)	Día de evaluación
Compartir el trabajo realizado con el resto de los participantes, obtener retroalimentación y hacer ajustes si es necesario	Al final de la sesión los participantes comparten con el grupo la información que lograron obtener y expresan la experiencia de esta actividad.	Creación de herramientas para ENF para fomentar competencias de narración digital y nuevas habilidades de alfabetización mediática	
Marca personal y promoción en el mercado laboral a través de la narración digital: cómo crear CVs fotográficos y de vídeo.	-energizantes - Narrativas con Folletos	Presentación de las herramientas creadas	
Sesión práctica tras la Marca Personal	Resumir con Folletos	Comentarios sobre el esquema de la Guía de DigiStories	

FORMACI ONDE NARRACI ON

Chapter 7



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



EDUSTORYTELLING

Formacion de Narracion

El Joint Staff Training Event se celebró en Stintino (Italia) por el socio anfitrión MV International del 26.07.2021 al 03.08.2021. Participaron en las actividades 11 personas. El objetivo general del proyecto era abordar la brecha de competencias digitales y alfabetización que afecta a los adultos europeos procedentes de entornos desfavorecidos a través de la metodología de Narración Digital (DST) como una vía para desarrollar habilidades y competencias digitales y de alfabetización de calidad con el objetivo de mejorar las actitudes de interacción entre pares y aprendizaje cooperativo, formando parte de una alfabetización digital integral con el fin de fomentar el desarrollo personal, la ciudadanía activa y las perspectivas de empleabilidad.

El objetivo específico de la movilidad era el siguiente:

- *Explorar el potencial educativo del DST como instrumento innovador para mejorar las competencias digitales de los ciudadanos de la UE, en continuidad con la lógica del Marco de Competencias Digitales para los ciudadanos de la UE.*
- *Desarrollar una sinergia transfronteriza e intersectorial con el fin de crear modelos innovadores de enseñanza de cuentos adaptados a las necesidades de los alumnos adultos.*
- *Establecer una comunidad más amplia de practicantes de la Narración usando el curso MOOC e interactuando con sus compañeros.*

En el curso de formación participaron 11 participantes y todos los días participaron en todas las actividades previstas. Las metodologías de Educación No Formal y Narración Digital fueron utilizadas durante todas las fases de las actividades. Al comienzo del curso de formación, los participantes recibieron una cálida bienvenida y recibieron un texto con los principales objetivos de la formación. Los participantes también recibieron información logística sobre el lugar donde se serviría el desayuno, el almuerzo y la cena. Después de eso, el formador comenzó con la actividad de desarrollo de equipo para que los participantes comenzaran a abrirse al grupo y se sintieran bienvenidos.

Cada día de actividad comenzaba con juegos rompehielos y actividades de desarrollo de equipo - el propósito de estas actividades era conocerse y poco a poco empezar a entrar en la atmósfera de trabajo y crear una atmósfera de equipo.

Se llevaron a cabo diferentes tipos de actividades durante los días de entrenamiento, como "La Historia Tras Mi Nombre", donde los participantes tuvieron que dar su nombre y una historia sobre sí mismos y luego transmitirla a los demás participantes, y "Juego de Posibilidades", donde los participantes fueron divididos en pequeños grupos y se les asignó un objeto a una persona en cada grupo, y luego tuvieron que demostrarlo al resto del grupo sin hablar. Estas actividades iniciales han permitido a los participantes participar activamente expresando sus expectativas, contribuciones y temores sobre el proyecto. Compartieron sus pensamientos y propuestas con el grupo y el equipo organizador.

Se ha proporcionado a los participantes toda la información sobre la agenda y las actividades que se llevarán a cabo durante la JSTE. Los participantes también recibieron un resumen de los principales objetivos de la capacitación.

Las otras actividades realizadas fueron las siguientes:

- "Cuéntanos la historia detrás de tu última foto", donde los participantes se dividieron en parejas y tuvieron que mostrar la última foto tomada por ellos antes de entrar en el taller. El ejercicio terminó con una breve discusión sobre cómo encontrar historias en momentos cotidianos y una lluvia de ideas sobre cómo se pueden construir narrativas interesantes en torno a pequeños eventos de la vida.

- "Contar (y escuchar) una historia" donde el participante tenía que contar una historia, y después de un tiempo, se les pidió que dieran más detalles por los otros participantes. El propósito de esta actividad era crear conexiones entre los participantes a través del intercambio activo y desarrollar la capacidad de identificar patrones en las estructuras de la historia.

Los participantes mostraron especial interés en estas actividades hasta el punto de que se llevó a cabo una discusión entre ellos y terminaron hablando sobre cómo la narración digital puede ser una herramienta muy necesaria para apoyar el aprendizaje informal.

Posteriormente, se llevaron a cabo actividades centradas en los medios digitales y sociales, los participantes han seguido una breve sesión sobre la diferencia entre la alfabetización digital y la alfabetización tradicional (discusión comparativa de escrito a digital, equivalente digital a las formas tradicionales, brecha digital, impacto y barreras).

Una sesión fue completamente desarrollada alrededor de una introducción al software de edición de imágenes y video. Los participantes recibieron información introductoria sobre cómo escribir un guion, y luego comenzaron a escribir el guion individualmente. Después de completarlo, se les indicó que escribieran un borrador para crear un video. Se les dieron las instrucciones necesarias y tiempo suficiente para llevar a cabo esta tarea. El propósito de esta actividad era mejorar las habilidades de escritura, aprender más sobre la narración y cómo contar una historia de una manera eficiente, y organizar ideas y pensamientos.

El uso de las redes sociales, los instrumentos digitales y las técnicas de marketing en la alfabetización de los nuevos medios atrajeron especialmente la atención de los participantes. Así que la siguiente sesión comenzó con la actividad "Brian la Cebolla - video narración", donde los participantes se dividieron en pequeños grupos, y se les dio la información necesaria sobre cómo debería tener lugar la actividad.

A través de esta actividad, los participantes adquirieron conocimientos sobre cómo armar una historia, mejoraron sus habilidades de síntesis, fueron capaces de editar un video corto y produjeron una película corta sobre un tema. Una vez completada esta actividad, los participantes tuvieron que mostrar su presentación a través de la grabación de voz. Se les dio una hora para desarrollar sus historias en sus teléfonos inteligentes. Al final de la sesión, el participante mostró su trabajo frente al grupo. Además, se llevó a cabo una actividad sobre marca personal y promoción en el mercado laboral, a través de narración digital: cómo crear CVs fotográficos y videoVDs. (Presentación sobre el desarrollo de CV digitales para fomentar la adquisición de competencias de empleabilidad en el mercado laboral digital). El formador utilizó ejemplos prácticos para hacer la presentación.

Otras actividades tuvieron lugar los últimos días de la capacitación: una actividad llamada "Entrevistas de empatía" - después de que las instrucciones fueron dadas por los instructores, los participantes se separaron y comenzaron a trabajar. Al principio, un grupo de participantes se convirtió en el entrevistador y el otro grupo sirvió como los entrevistados. Algunos de ellos utilizaron herramientas digitales para intervenir, mientras que otros eligen la forma clásica tomando notas. El propósito de esta actividad era reunir la mayor cantidad de información posible a partir de las experiencias de las personas sobre los temas que les preocupaban y comprender las decisiones que las personas toman y las razones por las que las hacen. Al entrar y comprender los pensamientos, sentimientos y motivaciones de otra persona, el entrevistador entendió las decisiones que esa persona toma, sus rasgos de comportamiento e identificó sus necesidades. Esto ayudó en un segundo paso para innovar y crear productos o servicios que mejor se adapten a esa persona. Al final de la sesión los participantes compartieron con el grupo la información que lograron obtener y expresar la experiencia de esta actividad.

Otra actividad llamada "Narrativas con Folletos" donde a cada participante se le dio una hoja con algunos elementos (formas, elementos, personas, objetos) que representaba un diccionario en notas de boceto como base para el desarrollo de una historia. El entrenador instruyó para dividir los elementos que crearon en varios grupos con las mismas características. Cada participante recibió una tarjeta de cada grupo y los reunió para crear una historia relacionada con actividades anteriores.

En la última parte de la capacitación, los participantes trabajaron en la actividad llamada "Resumen con Folleto." - esta actividad tuvo 5 pasos, en los que los participantes se sometieron. El primer paso fue la planificación, donde los participantes planearon cómo tomar notas y pensar sobre qué componentes afectaron al Folleto. El segundo paso fue escuchar, donde los participantes prestaron atención a lo que el orador estaba diciendo y escucharon cuáles eran los puntos principales e importantes. Luego el instructor les dio las instrucciones para el siguiente paso, que era procesar, donde después de haber escuchado al orador, comenzaron a procesar y decidir sobre el contenido que debía marcarse. A los participantes se les dio tiempo para pensar y luego pasar al siguiente paso, en el que debían escribir la información recopilada. Al final, cada participante contó un resumen de una historia que escuchó y los elementos que utilizaron para crear Folletos. A través de estas actividades, los participantes mejoraron su capacidad con el uso de las redes sociales, los instrumentos digitales y las técnicas de marketing en la alfabetización de los nuevos medios. Aprendieron a

editar un video corto y produjeron una película corta sobre un tema, así como para crear CV de fotos y CV de vídeo. Cada actividad tenía diferentes propósitos: establecer conexiones entre los participantes, desencadenar discusiones e interacción entre los participantes, compartir historias y experiencias personales, así como mejorar las habilidades de escritura de los participantes y, en general, fortalecer sus capacidades a través de vías de aprendizaje innovadoras. La metodología de la ENF y la Narración Digital se han aplicado en todas las actividades previstas. Finalmente, al final de cada día siempre se ha hecho una evaluación final, basándose en los comentarios de los participantes sobre las actividades y sus resultados.

CONCLUSIONS

Chapter 8



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Conclusiones

En general, los cuestionarios muestran cómo los encuestados aprecian particularmente la multiculturalidad y heterogeneidad de los participantes del grupo, junto con el ambiente de trabajo estimulante y acogedor. Por otro lado, algunos de los participantes se quejaron de las actuaciones de los entrenadores, mostrando una decepción general por su falta de claridad y organización durante el programa.

En cuanto al autoanálisis exigido por el cuestionario con respecto a las competencias, que tenía por objeto comparar el nivel de pre y post formación, lo que surge de las competencias sociales y blandas, los cuestionarios de autoevaluación mostraron que la mayoría de los participantes se consideraban de nivel medio a alto (4 a 5, en máximo 5), antes de tomar la formación. Estas competencias fueron: comunicación, resolución de conflictos, escucha activa, empatía, gestión de relaciones, liderazgo de respeto, trabajo en equipo, resolución de problemas, habilidades interpersonales y flexibilidad/adaptabilidad. Especialmente por la razón de que había un alto grado de desarrollo, la mayoría de los participantes generalmente declararon de haberlos desarrollado de un +1.

Además, en términos de Habilidades Interpersonales y Negociación, la mayoría de los encuestados sintieron una mejora de +1, en cuanto a las competencias anteriores, demostrando que tuvieron la oportunidad de desarrollar capacidades como inteligencia emocional, empoderamiento personal y lógica/razonamiento. Algunos sintieron una mejora del nivel 3 al 4. El mismo cambio fue compartido por la mayoría de los encuestados sobre las personas y las habilidades de gestión del cambio, con un +1 para ambos.

El propósito del cuestionario era entender no solo lo útil que había sido para los participantes, sino también entender lo que percibían como puntos débiles, para que pudiéramos entender y mejorar donde pudiéramos. De hecho, aunque algunos de los participantes informaron de una falta de preparación y organización de los instructores en un contexto especializado, acompañada de algunas lagunas en las instalaciones (equipo tecnológico, acceso a Internet, etc.), la impresión general es que la formación ha estimulado el uso de la creatividad como herramienta para la inclusión y el intercambio de buenas prácticas entre iguales.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



EDUSTORYTELLING

DigiStories Guide

Digital Storytelling as an instrument to foster
the acquisition of digital literacy in Adult learners

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Open Educational Resources



This work is licensed under the **Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License**