





## ALFABETIZACIÓN DIGITAL DE PERSONAS MIGRANTES

CAJA DE HERRAMIENTAS PARA PROFESIONALES

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea



WWW.MIGRANTLITERACIES.EU

Además de los socios del proyecto por su participación activa durante la investigación en el campo, nos gustaría agradecer a los profesionales y testigos de la compañía que participaron en las entrevistas, por el tiempo que nos dedicaron y las reflexiones que despertaron.

### ©MIGRANT LITERACIES (2017-1-IT02-KA204-036607)

Reproducción autorizada citando fuente



#### **Créditos** (versión ESPAÑOLA):

Paula Márquez Solano y Guadalupe Murillo Moreno, SOLIDARIDAD SIN FRONTERAS

El proyecto MIGRANT LITERACIES ha sido coordinado por Zaffiria, Italia: www.zaffiria.it

#### Socios involucrados:

Solidaridad Sin Fronteras (España): www.ssf.org.es

Fo.Co.Network (Italia): www.coopfoco.org

Tartu Folki High School (Estonia): www.rahvaylikool.ee Tilburg University (Holanda): <a href="https://www.tilburguniversity.edu">www.tilburguniversity.edu</a>

Mediawijs (Bélgica): www.mediawijs.be

Proacademy (Eslovaquia): <a href="https://www.proacademy.sk">www.proacademy.sk</a>

JFF (Alemania): www.jff.de Polis (Polonia): www.polis.org.pl

























#### Esta publicación está financiada por el programa Erasmus+

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, que refleja solo las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

#### **SOLIDARIDAD SIN FRONTERAS**

Calle Tarragona 21, Bajo C. 28045 (Madrid) info@ssf.org.es



### ÍNDICE

| 1. | Intro       | oducción  | 4    |
|----|-------------|---|------|
| 2. |             | erramientas y MOOCs: hacia una revisión de los enfoques clásicos del Aprendizaje de<br>egunda Lengua (L2)     |      |
|    | 2.1         | Introducción  | 7    |
|    | 2.2         | Experiencias del pasado: El aprendizaje basado en las TIC, sus impulsos y sus barrera                         | s 8  |
|    | 2.3         | Mi MOOC es mejor que el tuyo: estrategias hacia un objetivo común   | 11   |
|    | 2.4         | Consideraciones y conclusiones  | . 14 |
| 3. | Μ           | ligrant Liter@cies en España  | . 16 |
|    | 2.1         | Solidaridad Sin Fronteras: nuestro marco de trabajo   | . 16 |
|    | 2.2         | Por qué el proyecto Migrant Literacies encaja en el contexto nacional   | . 21 |
| 4. | Guía        | a metodológica experimental   | .24  |
|    |             | HERRAMIENTAS CREATIVAS PARA LA PARTICIPACIÓN Y EL TIEMPO LIBRE EN MUJER<br>IRANTES                            |      |
|    | II.         | CREATIVIDAD Y EMPRENDIMIENTO A TRAVÉS DE LAS TIC  | .29  |
|    | III.<br>MA` | NUNCA ES DEMASIADO TARDE: ALFABETIZACIÓN DIGITAL PARA PERSONAS<br>YORES MIGRANTES                             | .35  |
|    | IV.<br>MIG  | COMPETENCIAS DIGITALES PARA MEJORAR LA EMPLEABILIDAD DE LAS PERSONAS  |      |
|    | ٧.          | MEJORANDO LA EMPLEABILIDAD MEDIANTE EL USO DEL VIDEO CURRÍCULUM   | .39  |
|    | VI.         | TRANSPORTE EN TU PAÍS   | •42  |
|    | VII.        | NUESTRA CIUDAD  | •45  |
|    | VIII.       | MI TRABAJO  | •47  |
|    | IX.         | MIS MUNDOS, MIS IMÁGENES  | 50   |
|    | Χ.          | NOTICIAS FALSAS   | .52  |
|    | XI.<br>EDU  | COMBATIENDO LA INCITACIÓN AL ODIO Y LA DISCRIMINACIÓN A TRAVÉS DE LA<br>JCACIÓN EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN | •57  |
|    | XII.        | ORIENTACIÓN EN UN NUEVO TERRITORIO CON GOOGLE MAPS  | .62  |
|    | Otra        | as buenas prácticas   | 65   |
|    |             | dlit - Alfabetización mediática para mujeres refugiadas, solicitantes de<br>LO Y MIGRANTES                    | 65   |
|    |             | LUSIÓN DIGITAL. HERRAMIENTAS DIGITALES PARA PERSONAS REFUGIADAS,<br>ICITANTES DE ASILO Y MIGRANTES            | 66   |
|    | APP         | S PARA REFUGIADOS   | .67  |
| 6  | Con         | aclusiones  | 68   |



#### 1. Introducción

Migrant Liter@cies es un proyecto europeo cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Comisión Europea, con el objetivo de desarrollar prácticas innovadoras en el uso de las TIC para la integración de la alfabetización mediática y digital en la educación de las personas migrantes adultas (refugiadas, migrantes recién llegadas, solicitantes de asilo, migrantes adultas jóvenes y migrantes mujeres).

Las definiciones tradicionales de alfabetización se han centrado en las habilidades relacionadas con el cálculo, la escucha, el habla, la lectura, la escritura y el pensamiento crítico, con el objetivo final de desarrollar pensadores activos y aprendices que sean capaces de participar en la sociedad de manera efectiva y significativa. Estas habilidades son necesarias para la plena participación en la sociedad, pero son sólo una parte de un conjunto más amplio de habilidades y competencias que se requieren (Combes B., 2010). Así como el aprendizaje de idiomas es un paso inevitable hacia la integración, como se establece en los Principios Básicos Comunes para la Política de Integración de los Inmigrantes de la UE, en nuestras sociedades altamente digitalizadas las habilidades digitales también son cruciales¹. Las competencias para la alfabetización digital pueden ser clasificadas según 3 principios fundamentales: Uso, Comprensión y Creación. El Uso representa la fluidez técnica que se necesita para relacionarse con los ordenadores e Internet; la Comprensión es esa pieza crítica - es el conjunto de habilidades que nos ayudan a comprender, contextualizar y evaluar críticamente los medios digitales; la Creación es la habilidad de producir contenido y comunicarse efectivamente a través de una variedad de medios digitales y herramientas de comunicación. La alfabetización mediática se refiere a "todas las capacidades técnicas, cognitivas, sociales, cívicas y creativas que

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Ver en el Marco de Competencia Digital para los Ciudadanos (DigComp): https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf\_(online).pdf

nos permiten acceder y tener una comprensión crítica de e interactuar tanto con las formas tradicionales como con los nuevos medios de comunicación"<sup>2</sup>. El acceso casi universal a Internet y a los medios de comunicación social proporciona a la ciudadanía más oportunidades de estar informada y de tomar decisiones informadas. Pero también crea nuevas amenazas sociales y democráticas y una mayor discriminación, si los ciudadanos tienen estas herramientas sin las habilidades necesarias de alfabetización digital y de medios de comunicación. Posibilitar la integración en las sociedades significa también integrarse en las nuevas "ciudadanías digitales".

Con el desarrollo de 45 talleres y 8 talleres nacionales para el aprendizaje de idiomas con el uso de las TIC y el desarrollo de habilidades de alfabetización mediática, el proyecto tiene por objeto desarrollar múltiples vías de aprendizaje, integradas en los contextos nacionales de los países asociados en el proyecto, proporcionando así herramientas innovadoras para los educadores/as y profesores/as que trabajan en el campo.

Esta Caja de Herramientas es uno de los resultados del proyecto europeo Migrant Literacies, dirigido por la organización italiana Zaffiria y cofinanciado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea.

Uno de los principales objetivos del proyecto Migrant Literacies es el análisis de las mejores prácticas y metodologías de los programas de alfabetización de personas adultas migrantes en los países del consorcio y el desarrollo de prácticas innovadoras, incluido el uso creativo de las TIC para el aprendizaje de idiomas, utilizando, por ejemplo, dispositivos móviles y medios de comunicación social: Apps variadas, Whatsapp, videojuegos, etc.

El consorcio del proyecto está formada por 9 socios de 8 países - Alemania, Bélgica, Eslovaquia, España, Estonia, Italia, Países Bajos y Polonia - que se enfrentan a la misma diversidad y complejidad de la migración representativa de Europa.

migrant literacies

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Definición saca de las conclusiones del Consejo sobre el desarrollo de la alfabetización mediática y el pensamiento crítico mediante la educación y la capacitación, adoptado el 30 de Mayo de 2016

El conjunto de herramientas nacionales que aquí se presenta está compuesto por 5 secciones:

- 1. Herramientas y MOOCs: hacia una revisión de los enfoques clásicos del Aprendizaje de la Segunda Lengua (L2)
- 2. Alfabetización de los inmigrantes en España.
- 3. La experimentación
- 4. Otras buenas prácticas.
- 5. Conclusiones

En la sección 1, se aborda una reflexión madura sobre las formas de educación de la segunda lengua basadas en las TIC.

En la sección 2, Alfabetización de los inmigrantes en España, se describe el campo de trabajo desde el que hemos empezado a desarrollar los contenidos, objetivos y cómo utilizamos las TIC / cómo se desarrolló la alfabetización mediática.

En la sección 2, La experimentación, se presentan 12 talleres con una descripción completa paso a paso y consejos para que los profesionales los desarrollen en sus propios contextos.

En la sección 3 se ofrece un conjunto de otras buenas prácticas de alfabetización de migrantes que han sido desarrolladas por otras organizaciones europeas para mejorar la inclusión digital de los migrantes, los refugiados y los solicitantes de asilo.

La última sección, la número 4, está dedicada a reflejar las principales conclusiones extraídas durante el desarrollo del trabajo del proyecto.

En el sitio web del proyecto se puede encontrar más información sobre el programa, el proyecto y las actividades del mismo.

www.migrant literacies.eu



# 2. Herramientas y MOOCs: hacia una revisión de los enfoques clásicos del Aprendizaje de la Segunda Lengua (L2)

#### 2.1 Introducción

El presente capítulo, redactado a lo largo de las fases de desarrollo del proyecto, debe entenderse como un capítulo común que va más allá de los entornos y campos de aprendizaje idiosincrásicos que cada uno de los socios del consorcio trata en sus prácticas docentes diarias con el Aprendizaje de la Segunda Lengua (L2). Más bien, este capítulo pretende ser un punto de partida para una reflexión madura sobre las formas de educación L2 basada en las TIC, la educación basada en los medios de comunicación, así como el desarrollo de habilidades tecnológicas tanto para los profesores como para los alumnos, ahora ampliamente reconocidos como elementos esenciales en el campo del aprendizaje L2.

Al mismo tiempo, el presente capítulo también trata de ir más allá de las reflexiones que se han recogido de nuestros campos de la L2 mutua. Más bien, funciona como una forma de que los lectores - ya sea personal docente o alumnado - adopten el discurso de la alfabetización digital que les proporciona una novedosa conciencia en la que hacerse competentes. El capítulo, de hecho, subraya que la centralidad de los entornos de colaboración en línea de la L2, el uso de procesos de evaluación entre pares, ya sea que se produzcan en momentos de aprendizaje formal o informal, contribuyen a construir una participación relacional activa del alumno. Sin embargo, las experiencias que se presentan aquí también presuponen un nivel adecuado de conocimiento de los entornos digitales y una etiqueta de comportamientos apropiados para ellos, lo que conduce a una participación activa basada en el usuario en un entorno de aprendizaje electrónico colaborativo orientado al aprendizaje de la L2. Por lo tanto, esta comprensión difiere enormemente de las plataformas de fácil uso "sólo" destinadas a impartir cursos a distancia a través de una de las muchas plataformas disponibles en la web para el aprendizaje L2.



Por consiguiente, es fundamental comprender las necesidades, los impulsos y las barreras de las que procede el sector de la educación de segundo nivel, así como tener una idea directa de la percepción que tienen los interesados de los factores que fomentan o dificultan la elaboración y aplicación de los programas de aprendizaje de segundo nivel en línea. De esta manera, tanto el personal docente como el alumnado pretenden desarrollarse más allá del modo que nos ofrece la web, ocupándose de desarrollar una experiencia de L2 CErcana a la vida cotidiana de nuestros alumnos y alumnas. Esto se hace no simplemente tratando con unidades de aprendizaje vacías que progresan de acuerdo con una vía de desarrollo prescrita, sino con unidades que se vinculan al desarrollo heurístico y a las limitaciones del alumnado (trabajo o falta de él, alojamiento o falta de él, la familia y su procedimiento de reunificación, la condición jurídica, el establecimiento de la carrera de estudio de alguien más allá del aula de la L2 para la integración cívica).

En este contexto, el presente capítulo se desarrolla de la siguiente manera: La sección 2 trata de las experiencias recogidas en el pasado mirando los impulsos y las barreras que se sentían presentes en el campo de las TIC y el aprendizaje de la L2 en 2010, cuando se estaba produciendo la fase de transición entre la enseñanza de la L2 basada en libros y el aprendizaje de la L2 basado en las TIC. A partir de ahí, la Sección 3 se centra más en el éxito que los MOOCs han sido capaces de conseguir y en las experiencias que se han reunido en los equipos mientras se implementan las diversas unidades que forman parte de nuestro proyecto MOOC. Finalmente, en la sección 4 se presentan algunas consideraciones sobre los posibles desarrollos futuros del MOOC y las herramientas nacionales más allá del final del proyecto.

# 2.2 Experiencias del pasado: El aprendizaje basado en las TIC, sus impulsos y sus barreras

Nuestro punto de partida aquí es el hecho de que la alfabetización es importante y relevante para todos los seres humanos. Como la UNESCO nos hizo saber, la



alfabetización, ya sea a través de canales formales o informales, es algo que todos los seres humanos poseen en diferentes grados de aliento y profundidad, como se lee:

"La alfabetización es una característica que adquieren los individuos en diversos grados, desde un poco más que ninguno hasta un nivel superior indeterminado. Algunos individuos son más o menos alfabetizados que otros, pero en realidad no es posible hablar de analfabetos y alfabetizados como dos categorías distintas". (UNESCO, 1957)

Por lo tanto, la alfabetización no es una cuestión de absolutos binarios, donde alguien es o bien alfabetizado o bien analfabeto en un código determinado. Más bien, como se desprende del concepto de repertorios sociolingüísticos (Spotti y Blommaert 2017), alguien puede ser alfabetizado en su propia lengua materna, o en un registro específico de la misma, al tiempo que se le empuja -como suele ocurrir en las sociedades multilingües de todo el mundo- a alfabetizarse en otro idioma o en una de sus variedades como forma de socialización secundaria y de agrupamiento. Pensemos, por ejemplo, en las interacciones comerciales que tienen lugar en el mercado de pescado de Konakry, donde el Sousa es elegido como lengua de comercio de los pescadores. Además, también deberíamos ser muy conscientes del hecho de que los inmigrantes recién llegados que entran en los regímenes de prueba para la integración cívica en toda Europa (véase Extra et al. 2009) varían como población en muchos aspectos, uno de los cuales es el de la escolarización y la experiencia de la alfabetización. Como se revela en el estudio realizado en 2010 por el Instituto Europeo de Estudios Prospectivos Tecnológicos (IPTS 2011), las personas migrantes recién llegadas tienen diferentes grados y experiencias de los sistemas de escolarización. Además, pueden tener diferentes guiones y, junto con ello, pueden aportar diferentes maneras de familiarizarse o bien con medios de aprendizaje tanto basados en la web como en las TIC, si se tratara de un ordenador de sobremesa, un portátil o un teléfono móvil (Kluzer y otros, 2011). Esto significa, en resumen, que aunque una persona pueda ser alfabetizada o analfabeta no debe definirse a través de un enfoque binario. La alfabetización y la alfabetización digital y su falta pueden funcionar como factores discriminatorios en la vida diaria de los seres humanos que llevan a la aparición de nuevas formas de desventaja tangible e intangible. Los estudios anteriores se



centraron en destacar los impulsos y las barreras que pueden favorecer o dificultar el uso de las TIC en el ámbito del aprendizaje de un segundo idioma y los elementos principales pueden ser resumidos de la siguiente manera:

#### a) En el lado del alumnado

Para tener éxito en el idioma de destino (L2), los estudiantes de idiomas en línea necesitan otras habilidades y más autoconocimiento que los estudiantes de idiomas cara a cara. El aprendizaje de idiomas en línea, de hecho, requiere una participación efectiva y habilidades digitales para poder tener lugar, así como una buena dosis de determinación y autogestión por parte del alumno si esto va a tener lugar fuera del entorno educativo formal. El ulterior aprendizaje de idiomas en línea no debe considerarse como la medicina milagrosa para una trayectoria de integración cívica afianzada. De hecho, nuestro estudio de 2010 ha demostrado que el nivel de educación mejoró la capacidad autónoma del alumno para trabajar de forma independiente con medios basados en las TIC. Esto, en cambio, se opone claramente al nivel de autonomía mostrado por los estudiantes de la lengua meta -ya sea que hayan llegado recientemente o se hayan asentado- que tenían bajos niveles de educación o bajos niveles de alfabetización. En ese caso, el contacto con los educadores y la explicación dada a través de la retroalimentación de los educadores eran fundamentales para su experiencia de aprendizaje. Por último, como se desprende de un estudio más reciente realizado en los Países Bajos (Spotti y otros 2017), el aprendizaje en línea de fácil utilización, ofrecido en su mayor parte por organismos públicos certificados u organismos privados certificados, no ha dado el aumento previsto en la tasa de éxito y en la finalización de la trayectoria de integración cívica por así decirlo. Otros factores interesantes que hay que tener en cuenta tienen que ver con la interacción y el apoyo interpersonales, así como con la motivación de los estudiantes y la prevención de la tasa de abandono escolar.

#### b) En el lado del personal educativo

En la labor realizada en 2009-2010 tanto en los Países Bajos como en Suecia, si bien ambos difieren en cuanto a la cobertura de Internet entre los grupos de personas migrantes que se tuvieron en cuenta, así como en cuanto a las aptitudes de



alfabetización digital ya presentes en la población estudiantil, se ha observado la presencia de una tecnofobia bien arraigada entre los educadores de L2 que estuvieron en servicio durante varios años. El temor a la tecnología, así como el temor a que la tecnología reemplace sus actividades parece ser, de hecho, una de las mayores preocupaciones del personal docente. Además, las plataformas de aprendizaje en línea también exigen muchas aptitudes que sólo recientemente parecen haberse desarrollado, aunque sin uniformidad, en todos los grados de formación de los maestros. Esto incluye la comprensión de cómo proporcionar oportunidades para la conversación, el aporte, la negociación de significado entre los alumnos, haciendo que los módulos en línea sean relevantes para las experiencias de la vida cotidiana de los alumnos.

### 2.3 Mi MOOC es mejor que el tuyo: estrategias hacia un objetivo común

Que los MOOC muestran su valor añadido desde el punto de vista de una perspectiva estratégico-organizativa, sin duda alguna. Una vez más, la pregunta a la que nos enfrentamos al desarrollar el MOOC de Alfabetización de Migrantes es la siguiente: ¿hay un valor añadido implícito en el aprendizaje de un idioma de destino y, si es así, para quién? En otras palabras, ¿pueden garantizar la eficacia para los estudiantes, la sostenibilidad para los profesores y una norma para los recursos empleados en el proceso de enseñanza? ¿Hemos llegado ya a una época en la que los MOOC lo han visto todo? Antes de aventurarnos en nuestras propias experiencias de Alfabetización de Migrantes, esta sección trata del status quo en torno a los MOOC y su empleabilidad.

El desarrollo de las tecnologías de aprendizaje ha permitido progresivamente salvar las distancias geográficas y temporales en el ámbito de la formación para la adquisición de una segunda lengua, dando lugar a las diferentes generaciones de alumnos que se han ido familiarizando cada vez más con la enseñanza a distancia. Se podría afirmar que los MOOC no sólo forman parte de este marco evolutivo, sino que



podrían considerarse como el último eslabón de la cadena que ha permitido el desarrollo de la enseñanza a distancia. Desde el punto de vista tecnológico, de hecho, hay diferentes métodos de aprendizaje electrónico que pueden identificarse con el término MOOC. Gracias, por ejemplo, a la potencia de procesamiento y a los espacios de almacenamiento apropiados para los multimedia, las redes de comunicación de alta velocidad, las nuevas funciones y la convergencia de los dispositivos digitales, los MOOC constituyen espacios de aprendizaje únicos tanto para quienes acceden desde posiciones fijas como para quienes se encuentran en situaciones de movilidad transnacional que ofrecen más posibilidades adicionales de aprendizaje permanente. Una vez más, estas características, si bien se inscriben en la tendencia más reciente de las soluciones orientadas a la tecnología para el aprendizaje de un segundo idioma, siguen estando muy enganchadas a la idea de superar las barreras físicas y espaciales que pueden obstaculizar la asistencia y el progreso de los estudiantes.

Sin embargo, desde el punto de vista didáctico, los MOOC corren el riesgo de tropezar con dos problemas bien conocidos cuando se trata de soluciones de aprendizaje electrónico para el aprendizaje de un segundo idioma. Una es el modelo clásico, o incluso lingüístico, de lección eucarística que ofrece a los profesores lecciones centradas en el idioma objetivo, modernizadas únicamente por las tecnologías que se están utilizando. Esto suele basarse casi exclusivamente en los vídeos que suelen hacer los educadores, la bibliografía recomendada, el texto y las tareas a realizar, a menudo extraídos de un método basado en el papel para el aprendizaje de un segundo idioma. La segunda cuestión que debe abordarse aquí es también la de la evaluación y, una vez más, la de si este instrumento de aprendizaje electrónico no constituye únicamente un mero sustituto de la gestión de la distancia temporal y geográfica.

Entre las muchas definiciones de aprendizaje electrónico algunas siguen centradas en la tecnología, otras en cambio destacan la exhaustividad de la experiencia de aprendizaje. Cope y Kalantzys (20??) se refieren al proceso de formación en su totalidad.



En su comprensión de las cosas arraigadas en los estudios de alfabetización crítica, el "e-" se refiere a la forma en que se imparte la enseñanza (por ejemplo, textos escritos u orales, imágenes estáticas o en movimiento) en forma digitalizada. El "aprendizaje" incluye, en cambio, por una parte, lo que se enseña (por lo tanto, el contenido y los aspectos didácticos que permiten el aprendizaje de los contenidos), y por otra parte el por qué se enseña y cómo se vincula con la vida cotidiana del estudiante individual en cuestión.

Una vez más, Kluzer, Spotti & Ferrari (2011) entienden bajo el término paraguas de "elearning" un conjunto de metodologías destinadas a utilizar las TIC para ofrecer a los estudiantes [hechos] libres de las limitaciones de tiempo y espacio los dispositivos de los que un entorno de aprendizaje utiliza normalmente (recursos de información, estímulos para el aprendizaje, interacciones con profesores y/o compañeros)". En este sentido, el E-learning adquiere un valor mucho más profundo que el aprendizaje a distancia O incluso más amplio que el aprendizaje a distancia. De hecho, su objetivo no se resuelve en la mera superación de un límite (distancia física), sino que se abre hacia la adquisición de oportunidades (hacer presentes y efectivas todas las interacciones potenciales útiles entre el estudiante y los profesores, los compañeros, el entorno, los resultados de la investigación, las comunidades). La capacidad de crear un entorno de aprendizaje heurísticamente válido, rico en relaciones interpersonales, ya se puso de relieve en los años noventa como elemento fundamental para el aprendizaje de la lengua meta en el llamado giro sociocultural. No obstante, buena parte del aprendizaje que tiene lugar en un aula de segunda lengua se desarrolla todavía de manera escasamente interactiva, sólo con el uso de medios tecnológicamente diferentes, por ejemplo, una pantalla en lugar de una página, una tableta en lugar de un libro. La percepción y la manejabilidad de la distancia geográfica y temporal pronto llevó a considerar otras distancias, por ejemplo, de naturaleza digital: con la llegada del aprendizaje electrónico, Snyder y Prinsloo reformularon la construcción de la desigualdad en los entornos de aprendizaje como desigualdad digital.



#### 2.4 Consideraciones y conclusiones

Una última consideración, que proviene de las experiencias de campo reunidas en nuestro consorcio, debería hacerse aquí. Cuando se trata de la gama de prefijos que parecen rodear el aprendizaje en la actualidad y que han caracterizado mi viaje en la elaboración de este documento, uno encuentra una lista interminable de prefijos junto con el aprendizaje. Por ejemplo, en los textos que hablan de los impulsos y las barreras del aprendizaje electrónico para los inmigrantes recién llegados (Driessen et al. 2010), es bastante fácil hoy en día encontrar otros textos que prefieren sustituir el prefijo "e-" por el prefijo "m-", donde la "m" significa aprendizaje de medios. Otras veces, encontramos el aprendizaje "en línea" y el aprendizaje "virtual" como prefijos que luego se combinan con los entornos de las aulas. Desde el punto de vista de estos prefijos y de sus respectivos valores, creo que una cosa que no debería perderse en medio de este conjunto es nuestro negocio principal, es decir: "¿Qué fue el aprendizaje?"; "¿En qué se ha convertido el aprendizaje?" y "¿Hacia dónde se dirige el aprendizaje?".

Desde una perspectiva clásica, se podría decir que en la gran mayoría de los casos el aprendizaje de una segunda lengua todavía se realiza a través de - aunque no exclusivamente - la página del libro de texto impreso. Una vez más, desde esa perspectiva que se suscribe al texto impreso como un medio clásico para el aprendizaje de una segunda lengua, la página del libro de texto se presenta como una entidad de diseño estático con una cantidad limitada de interacción por parte del estudiante y con una ruta lineal cuando se trata de la captación proléptica (véase Kress & Bezemer 2005).

El aprendizaje electrónico, es decir, el aprendizaje a través de textos mediados por la pantalla, ha movido la experiencia de aprendizaje de alguien haciéndola fluida, dinámica y sobre todo contingente al mundo de la vida de los estudiantes. Una vez más, otra cuestión que no debe pasarse por alto es el hecho de que el desarrollo del aprendizaje electrónico a través de dispositivos móviles se basa en cuatro elementos, a saber: movilidad, independencia, fluidez y provisionalidad. Lo que hay en un "móvil", de hecho, pasa a formar parte del emergente hábito "electrónico" del alumno,



independientemente del lugar de aprendizaje. Esta noción de hábito, aunque todavía necesita mucha evidencia empírica, podría sugerir que el aprendizaje cambia a medida que cambian los que aprenden. En otras palabras, cuando nos enfrentamos al aprendizaje electrónico con soporte móvil, como hemos podido apreciar en todo el consorcio de nuestro proyecto, las tecnologías móviles tienen el potencial de hacer que el alumno sea el centro. A través de un plan de estudios general para el aprendizaje de una segunda lengua, contribuyen al desarrollo de objetivos de logro enfocados que, a su vez, ponen al alumno como central en lugar de favorecer la homogeneidad curricular.

### 3. Migrant Liter@cies en España

#### 2.1 Solidaridad Sin Fronteras: nuestro marco de trabajo

SOLIDARIDAD SIN FRONTERAS (SSF) es uno de los socios del proyecto Migrant Literacies. Es una ONG constituida en 2009, fundada por un equipo de profesionales multidisciplinares de diferentes nacionalidades, registrada en la Agencia Española de Cooperación Internacional al Desarrollo (AECID) y en otras administraciones públicas a nivel local, nacional e internacional.

Las áreas de trabajo de la organización son:

- Intervención sociolaboral y educativa
- Proyectos Europeos
- Cooperación y educación para el desarrollo
- Participación
- Consultoría e investigación

El área de intervención sociolaboral y educativa, que es la que nos interesa señalar en este documento, incluye: asesoría jurídica y protección internacional; orientación e inserción sociolaboral, sensibilización y formación.

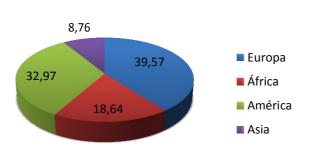
En el día a día del trabajo en el área de intervención socio-laboral y educativa, los y las profesionales de SSF trabajan con personas migrantes, refugiadas y población general con bajo nivel educativo y bajos recursos. El objetivo es promover la inclusión sociolaboral de las personas que se encuentran en los grupos más vulnerables de la sociedad, a través de la formación en diferentes competencias, empoderamiento y acceso a las tecnologías de información y comunicación, entre otras.

La oficina principal de SSF se encuentra en Alcorcón, un municipio al sur de Madrid con 170.514 habitantes (INE, 2019). Es ahí donde se implementan los proyectos de intervención sociolaboral y educativa con las personas beneficiarias, como Avanzando o Renta Mínima.



A fecha de Enero de 2019, la población extranjera empadronada en Alcorcón era de 16.319, lo que supone el 12,39% del total (Observatorio de Inmigración de la Comunidad de Madrid, 2019). De las 16.319 personas extranjeras, 6.459 son de Europa (Rumanía y Ucrania fundamentalmente); 5.382 son de América (Colombia y Perú, principalmente); 3.042 de África (Marruecos y Nigeria); Asia 1.431 (China y Pakistán).

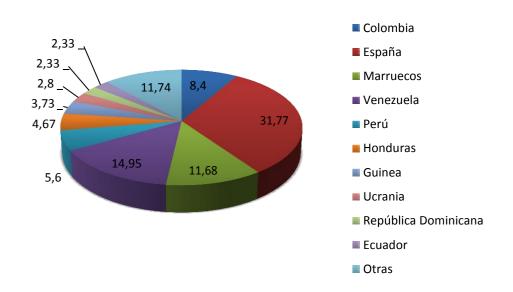
1 Porcentaje de personas de origen extranjero por continente, Alcorcón, Enero 2019



En cuanto a datos sobre las personas beneficiarias de nuestros servicios, de las 214 personas atendidas en el proyecto local Avanzando estas son sus nacionalidades.

Si analizamos los datos teniendo en cuenta la lengua materna de las personas usuarias de los servicios de orientación socio-laboral, lo cual es crucial a la hora de plantear la realización de intervención directa, el 43,45% proceden de América Latina. Si le sumamos a esta cifra las personas españolas usuarias, se trata de un 75,2% de personas hispanohablantes.

2 Principales nacionalidades de las personas beneficiarias del proyecto Avanzando, datos de SSF, 2019





En SSF, la integración de la alfabetización digital en la educación para personas adultas migrantes y no migrantes se realiza fundamentalmente mediante dos actividades dentro de los programas de inserción laboral (itinerarios de inserción): tutorías individualizadas y talleres grupales. En ambos, los y las profesionales trabajan con las personas beneficiarias para mejorar sus competencias digitales y su integración.

En primer lugar, y en relación al tema que estamos abordando, en las tutorías individualizadas se realiza el diagnóstico de competencias y necesidades de la persona usuaria con el objetivo de informar, asesorar y orientar en el aprendizaje de competencias nuevas y en la búsqueda de empleo. En este sentido también es fundamental para el aprendizaje la motivación.

En segundo lugar, en el día a día del trabajo en SSF se imparten talleres grupales para el aprendizaje de competencias digitales y de búsqueda de empleo, así como participación social. Los talleres responden a las necesidades detectadas y fundamentalmente tratan de los siguientes aspectos: alfabetización digital (empezando por lo más básico, como son las partes de un ordenador y procedimientos básicos, hasta el paquete Office, navegación en internet, email, redes sociales, etc), búsqueda activa de empleo en páginas web especializadas y redes sociales; emprendimiento, mercado laboral español, empleo y desarrollo sostenible, educación financiera, gestiones administrativas (gobierno electrónico), voluntariado social, participación social y política, derechos humanos y proceso de reconocimiento de habilidades adquiridas a lo largo de la vida.

Es un hecho que, en España, conocer el idioma español es necesario para acceder a la mayoría de talleres (Accem, 2018), por lo que la ignorancia del idioma puede ser una gran barrera para las personas que provienen de países donde no se habla español. En el caso de SSF, como hemos visto, la mayoría de personas usuarias proceden de países hispanohablantes. No obstante, hay bastantes usuarios de otros países, principalmente Marruecos, así como otros, por lo que desde SSF contemplamos las necesidades que tienen estas personas.



En los talleres de alfabetización digital aprenden otro vocabulario y se apoya el aprendizaje de la lengua porque se aprenden términos relacionados con el mercado laboral español y el trabajo. Además, estos talleres suelen realizarse en aulas con ordenadores, donde el personal formador apoya sus explicaciones en material audiovisual, facilitando así la comprensión por parte de las personas que no tienen un nivel de idioma español muy elevado. Así mismo, se fomenta el uso de aplicaciones que pueden ayudar al aprendizaje de la lengua.

El **enfoque metodológico** que usamos en los talleres es la incorporación de las tecnologías digitales en los itinerarios de inserción socio-laboral de las personas, teniendo presentes los principios de la Andragogía, conjunto de técnicas de enseñanza orientadas a educar personas adultas.

Los principios del aprendizaje de personas adultas son los siguientes:

- 1. Las personas adultas deben querer aprender. Sólo aprenden eficazmente cuando son libres de dirigir su propio aprendizaje y tienen una fuerte motivación interna y excitada para desarrollar una nueva habilidad o adquirir un tipo particular de conocimiento. Así que es muy importante que encuentren una motivación para aprender y conectar el aprendizaje con sus intereses. Es crucial escuchas a las personas y acompañarles en el camino que decidan, siempre motivándoles pero sin imponer directrices.
- 2. Las personas adultas aprenderán sólo lo que sientan que necesitan aprender. Se caracterizan por ser prácticos en su enfoque del aprendizaje; quieren saber, "¿Cómo me va a ayudar esto ahora mismo?"
- 3. Las personas adultas aprenden haciendo. Mientras que las personas adolescentes aprenden haciendo, las adultas aprenden a través de la práctica activa y la participación. Esto ayuda a integrar sus habilidades de los componentes en un todo coherente.
- 4. El aprendizaje de las adultas se centra en la resolución de problemas. Tienden a empezar con un problema y luego trabajan para encontrar una solución. Para un



aprendizaje más profundo es necesario un compromiso significativo, como plantear y responder a preguntas y problemas realistas.

- 5. La experiencia afecta al aprendizaje. Las personas adultas tienen más experiencia que las adolescentes. Esto puede ser una ventaja y una desventaja, si el conocimiento previo es erróneo o incompleto, puede interferir o distorsionar la integración de la información entrante (Clement, 1982; National Research Council, 2000).
- 6. Las adultas aprenden mejor en una situación informal, mientras que las adolescentes tienen que seguir un plan de estudios. A menudo, los adultos aprenden asumiendo la responsabilidad por el valor y la necesidad del contenido que tienen que comprender y los objetivos particulares que logrará. El hecho de estar en un entorno acogedor, de colaboración y de creación de redes como participante activo en el proceso de aprendizaje lo hace eficiente.
- 7. Las personas adultas quieren orientación y consideración como socias en pie de igualdad en el proceso. Quieren información que les ayude a mejorar su situación, por ejemplo, aprender herramientas para la búsqueda de empleo. No quieren que se les diga lo que tienen que hacer y evalúan lo que les ayuda y lo que no. Quieren elegir opciones basadas en sus necesidades individuales y en el impacto significativo que podría tener un compromiso de aprendizaje.

Los métodos empleados en los talleres son variados: clase tradicional (exposición del formador/a), debates, trabajo individual y en grupo incluyendo tareas a realizar y cumplir, aprendizaje entre iguales, participación y aprendizaje práctico.

Las herramientas empleadas y relacionadas con las nuevas tecnologías son: tablets, ordenadores, presentaciones en Power Point.

Como se ha comentado anteriormente, el idioma en que se imparten los talleres es español.

Los grupos de personas que asisten a los talleres suelen estar compuestos por personas que tienen el mismo nivel, tanto de idioma como académico, por lo que así las personas dinamizadoras pueden centrarse en sus necesidades específicas a la hora



de impartir el taller. No obstante, hay casos en los que es positivo juntar a personas con diferentes niveles y potenciar el aprendizaje entre iguales.

La adaptación de la enseñanza a las motivaciones e intereses de cada persona es fundamental y también es crucial en el itinerario de inserción socio-laboral. Las profesionales que trabajan en el área de Empleo de la entidad tienen que detectar las motivaciones de las personas para que la búsqueda de empleo tenga un resultado positivo y satisfactorio. Por lo tanto este aspecto se aplica también a la hora de la enseñanza de las competencias digitales.

#### 2.2 Por qué el proyecto Migrant Literacies encaja en el contexto nacional

Algunos autores hablan de la tercera brecha digital (Ragnedda, 2017): el aprovechamiento desigual de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación por parte de las personas. Esta nueva desigualdad en el mundo digital señala las diferencias en cuanto al aprovechamiento de Internet para mejorar las condiciones de vida, en áreas como el mercado de trabajo, la educación o las relaciones sociales.

En el contexto nacional, en relación con la política migratoria del Estado español, la Secretaría de Estado de Migraciones del Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migraciones<sup>3</sup> es responsable del desarrollo del Programa Operativo para Combatir la Discriminación. Uno de los principios transversales de las acciones de este programa es la Promoción de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. En los últimos años se ha constatado que el acceso a las mismas es una vía importante para la inclusión social. Numerosos trámites que tienen que ver con el proceso de integración de las personas migrantes en España se realizan hoy mayoritariamente por Internet (búsqueda de piso, movilidad urbana, transacciones bancarias, billetes de transporte, citas con la administración) o bien Internet ofrece nuevas oportunidades, en muchos casos gratuitas: aprendizaje del idioma, entretenimiento, etc.

migrant literacies

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> http://www.mitramiss.gob.es/es/sec\_emi/index.htm

España es un país donde el capital social es muy importante a la hora de acceder a diferentes recursos, como puede ser un empleo. Por este motivo, el uso de Internet es crucial para las personas recién llegadas a nuestro país, para acceder a redes y recursos sin depender de contactos personales, de los que carecen.

#### a) Comunicación social

Según datos del INE, en 2018 el 65,5% de las personas usuarias de Internet nacidas fuera de España ha utilizado Internet para telefonear, en comparación con el 33,2% de las personas nacidas en España. Este dato nos muestra que Internet ha supuesto una gran oportunidad para que las personas migrantes se comuniquen, especialmente con las personas que se encuentran en su país de origen, a cientos o miles de kilómetros de distancia.

En este sentido, el WIFI es necesario, pues las llamadas consumen gran cantidad de datos y las personas migrantes pueden tener dificultad para contratar un plan de datos que tenga la suficiente capacidad. Por ello, es crucial proveer a las personas de información sobre lugares con acceso a WIFI en España, los cuales son principalmente: bibliotecas, universidades, museos, centros juveniles o culturales, estaciones de tren o autobús. En algunas ciudades, como Madrid, también hay puntos wifi en la calle y en los autobuses urbanos.

#### b) Trámites administrativos

En función de la Comunidad Autónoma donde nos encontremos o del tipo de trámite que queramos hacer, nos encontramos con que existen diferentes niveles en la digitalización de la Administración Pública en España. En cualquier caso, la Agenda Digital para España, aprobada en 2015, inició el proceso de digitalización de las administraciones públicas, siendo este un proceso que va a consolidarse en un futuro cercano. Los organismos más avanzados digitalmente son los centrales: la Seguridad Social y la Administración General del Estado.

Según el INE (Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares, 2018) las personas de origen inmigrante tienen menos comunicación en línea con la administración y los servicios públicos que las españolas.



Principalmente los trámites que realizan son: comprobación de la información en las páginas web, descarga de formularios oficiales y envío de formularios cumplimentados.

#### c) Mercado de trabajo

Hoy en día, el manejo de ordenadores, principalmente, es requerido en muchos trabajos. También pueden ser herramientas que ayuden a la búsqueda de empleo, aunque en esta área los smartphones también ofrecen posibilidades accesibles a través de las aplicaciones dedicadas exclusivamente a la búsqueda de empleo.

El uso de las NTCI es necesario para aumentar las posibilidades de encontrar un trabajo: Usando herramientas de búsqueda de trabajo y contacto con los empleadores, enviando CV por correo electrónico o enviando formularios (porque muchos de ellos no aceptan CV en papel). Si bien los smarthpones pueden servir para las primeras cuestiones, lo cierto es que para escribir el CV correctamente y actualizarlo de forma recurrente se necesita un ordenador. La mayoría de las personas migrantes tienen acceso al teléfono, pero menos a la computadora. En este sentido, los lugares públicos con acceso a Internet y a ordenador son muy importantes.

Según el INE (2017), el 32% de los extranjeros que utilizan Internet han realizado una búsqueda de trabajo online en los últimos 3 meses, frente al 21,3% de los nacidos en España. Estos datos se explican porque la tasa de desempleo de los extranjeros es mayor y también por el hecho de que, como hemos comentado, Internet ofrece una gran posibilidad para buscar empleo, pues ofrece una alternativa a las personas que carecen de contactos personales.

Por lo tanto, partiendo del marco de las políticas públicas existente en cuanto a la alfabetización digital de personas migrantes en España, y con algunos datos sobre el uso que hacen de las nuevas tecnologías, el proyecto Migrant Literacies tiene una perfecta aplicación en España, pues todavía es muy necesario profundizar en la integración de la alfabetización mediática y digital en la educación de las personas migrantes adultas, siempre teniendo como objetivo final la mejora de su inclusión social.



### 4. Guía metodológica experimental

A continuación se presentan 12 talleres experimentales que se han desarrollado utilizando las metodologías, ideas y sugerencias surgidas durante las actividades de aprendizaje, enseñanza y capacitación llevadas a cabo en el marco del proyecto de alfabetización de migrantes y gracias a los 44 talleres experimentales realizados por todos los socios del proyecto.

Concretamente, talleres han sido desarrollados por:

- 1. Herramientas creativas para la Participación y el Tiempo Libre en Mujeres Migrantes (Solidaridad Sin Frontera, España).
- 2. Creatividad y Emprendimiento a través de las TIC (Solidaridad Sin Fronteras, España).
- 3. Nunca es demasiado tarde: alfabetización digital para personas mayores migrantes (Solidaridad Sin Fronteras, España).
- 4. Competencias digitales para mejorar la empleabilidad de personas migrantes (Solidaridad Sin Fronteras, España).
- 5. Mejorando la empleabilidad mediante el uso del Video Currículum (Solidaridad Sin Fronteras, España).
- 6. Transporte en tu país (Tartu Folk, High School, Estonia).
- 7. Nuestra ciudad (Fo.Co, Italia).
- 8. Mi trabajo (JFF, Alemania).
- 9. Mis mundos, mis imágenes (Zaffiria, Italia).
- 10. Noticias falsas (Mediawijs, Bélgica).
- 11. Combatiendo la incitación al odio y la discriminación a través de la educación en los medios de comunicación (FUNDACJA, Polonia)
- 12. Orientación en un nuevo territorio con Google Maps (Proacademy, Eslovaquia).

Los talleres se centran en la utilización eficaz y creativa de los nuevos medios y aplicaciones en la alfabetización, el desarrollo de metodologías innovadoras para la integración de los medios y la alfabetización digital en la educación de los adultos migrantes; la inclusión social y el desarrollo de competencias sociales, cívicas e

interculturales; la alfabetización mediática y el pensamiento crítico; y la integración en las nuevas "ciudadanías digitales".

Cada taller es independiente y tiene 6 horas de duración y objetivos, de modo que los/as profesionales del ámbito de la educación de adultos que deseen aplicarlos pueden utilizar varios talleres combinándolos de diferentes maneras según sus objetivos curriculares.

# I. HERRAMIENTAS CREATIVAS PARA LA PARTICIPACIÓN Y EL TIEMPO LIBRE EN MUJERES MIGRANTES

En este taller, las participantes aprenderán diferentes herramientas digitales para la participación en el trabajo y el tiempo libre con fines prácticos con una perspectiva de género.

El taller promueve la autorreflexión y el la empoderamiento de las mujeres migrantes mediante el uso de la tecnología de información.



#### **Objetivos**

- Aumentar la capacidad de los participantes en el uso de herramientas digitales creativas para mejorar su participación social y sus actividades de tiempo libre con una perspectiva de género.
- Promover la reflexión de la situación de las mujeres migrantes en sus países de acogida y su autoconcepción como agentes del cambio.
- Empoderar a las mujeres migrantes a través del uso de las herramientas de información y comunicación.

#### Materiales

Papeles, bolígrafos, ordenador para cada participante, proyector, Glogster, Spotify.



- I. Creación de posters.
  - Cada participante pensará en un evento colectivo que tendrá lugar en sus localidades relacionado con el conocimiento de la situación de las mujeres migrantes.
  - 2. Presentación de la herramienta creativa Glogster. Creación de una cuenta y dar instrucciones básicas para generar un cartel del evento.
  - 3. Cada participante compartirá su póster con el resto del grupo.

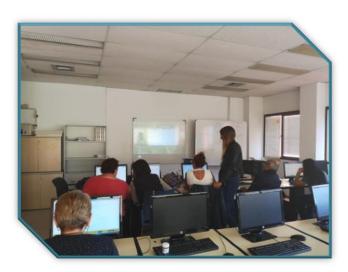
#### II. Música. Análisis de canciones

- Pide a las participantes que piensen en la primera canción que les venga a la mente en ese momento.
- 2. Explicación del uso de Spotify. Pide a las participantes que busquen su canción.
- 3. A continuación, ellas también tienen que buscar la letra en Internet y copiarla en un documento de Word o Bloc de notas.
- 4. Proporciona el título de otra canción a cada participante (con contenido de género) y pide que se comparen ambas letras (la elegida por la participante y la propuesta).
- 5. Cada participante compartirá las diferencias encontradas entre las dos canciones con el resto del grupo.
- 6. Pide que se reescriba un verso de una de las canciones que cambiarían y les gustaría decirse a sí mismos. Pueden compartir en el Facebook del grupo, por ejemplo.

#### III. Cine. Las mujeres cineastas con un fondo culturalmente diverso

 Lluvia de ideas: Pregunta a las participantes nombres de profesionales relacionadas con el mundo del cine. Analiza la diferencia de género (número de hombres y mujeres, roles)

- 2. Trabajo en grupo: la búsqueda de mujeres con un trasfondo culturalmente diverso; cineastas y películas de mujeres del contexto de sus países anfitriones a través de diferentes buscadores de Internet.
- IV. Mi mapa del tiempo libre
  - 1. Elaboración del mapa del Tiempo Libre: Reparte un papel a cada participante y pida que se dibuje un gran círculo. Tienen que hacer una lista de las actividades que realizan en su tiempo libre y los



sentimientos y emociones que sienten, alrededor del círculo. También tienen que escribir el tiempo asignado a cada actividad y marcarán las que puedan realizar sin ninguna interrupción.

- 2. Creación de una presentación en Prezi con la información obtenida en el trabajo anterior.
- 3. En grupo, se analizan las barreras y dificultades que las participantes encontraron en su tiempo libre desde una perspectiva de género.

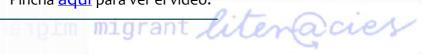
#### Recomendaciones

**V** Es importante que las mujeres se sientan en un espacio seguro y confortable para poder expresarse libremente.

✔ Para motivarlas, se emplean herramientas audiovisuales y se hace hincapié en la participación, dejando a las participantes que lleven el peso del taller en todo momento.



Pincha <u>aquí</u> para ver el video.



#### II. CREATIVIDAD Y EMPRENDIMIENTO A TRAVÉS DE LAS TIC

En este taller se presentará un método de trabajo de la iniciativa empresarial en grupos de alfabetización digital para empoderar a las mujeres migrantes. Los objetivos del taller son, por un lado, motivar a las mujeres hacia el emprendimiento y, por otro lado, adquirir competencias informáticas para mejorar sus habilidades para participar en los medios sociales y, por lo tanto, posibilitar la creación de sinergias.

#### Objetivos

- Reflexionar sobre las barreras para las mujeres migrantes en lo que respecta a la iniciativa empresarial.
- Conocer y analizar las experiencias de mujeres migrantes emprendedoras con valor social añadido.
- Promover la capacidad de los participantes para gestionar las herramientas informáticas y los medios sociales relacionados con la iniciativa empresarial.



- Motivar a las mujeres migrantes a enfrentarse al proceso de emprendimiento.
- Promover el autorreconocimiento de las competencias para trabajar.
- Reforzar el rol activo de las mujeres migrantes en el empleo.

#### Materiales

Papeles, bolígrafos, rotuladores, ordenador para cada participante, proyector, cinta adhesiva, rotafolios, Prezi, Google Docs, Facebook, Twitter, aplicaciones de blog, tiendas virtuales.



- Recuperación de historias de mujeres empresarias migrantes a través de generaciones
  - 1. Cada participante hará una lluvia de ideas sobre palabras relacionadas con el espíritu empresarial y la persona emprendedora y escribirán en un papel.
  - 2. Creación de una presentación Prezi: 3 círculos, cada uno para el nombre y la descripción de una mujer empresaria migrante su entorno y de 3 generaciones diferentes (empezando por la generación de su abuela).
  - 3. En grupos de 4 o 5 personas, se pide que compartan su presentación e identifiquen de cada generación el tipo de proyectos de emprendimiento, las características de las mujeres empresarias migrantes y el apoyo que estas mujeres tuvieron.
  - 4. Individualmente, agregua las conclusiones del grupo a los Prezi individuales creando nuevos marcos.
  - 5. Compartir cada Prezi individual y discutir sobre las diferencias entre las generaciones, las estrategias que las mujeres de diferentes generaciones utilizaron/utilizan para emprender, las barreras pasadas y actuales que las mujeres migrantes emprendedoras tuvieron/tienen que enfrentar.
- II. Resignificar la iniciativa empresarial: la apropiación con un enfoque de género
  - Cada participante recibirá un trabajo con las palabras relacionadas con la iniciativa empresarial y la persona emprendedora de la actividad anterior (un trabajo diferente al suyo) y leerá al resto de los participantes.
  - 2. Se escriben en el rotafolio ideas y se debate hasta encontrar un consenso sobre lo que es el espíritu empresarial para los participantes.
  - 3. Trabajando en pequeños grupos, se pide que busquen la diferencia entre las características de las otras generaciones (a partir de los Prezi que hicieron en la actividad anterior) y generen un consenso sobre una nueva definición de emprendimiento.
  - 4. El primer grupo en tener una nueva definición de emprendimiento hará un post en el Facebook privado del grupo del taller y el resto de los participantes comentarán con los pros y los contras.

- 5. Utiliza el proyector para mostrar los comentarios de Facebook y los participantes tienen que llegar de nuevo a un consenso.
- 6. Finalmente, se busca la apropiación de cada participante de lo que es el espíritu empresarial en este momento de su vida y compartir con otros participantes.

#### III. Mapa de las experiencias empresariales de las mujeres

- Utiliza el proyector para mostrar 4 proyectos diferentes de emprendimiento de mujeres migrantes.
- 2. Divide a las participantes en 5 grupos. Cada grupo analizará un proyecto según la hoja de trabajo (anexo 1) y el 5° grupo buscará una nueva experiencia de emprendimiento de una mujer migrante en su territorio o en el más cercano posible.
- 3. Creación de un mapa en línea a través de Google Maps (explicación para su creación) y envío a las participantes a sus correos electrónicos de Gmail (a una persona por grupo es suficiente) para que cada grupo pueda trabajar con él.
- 4. Introduce una marca en el mapa donde se encuentra el proyecto analizado y añade una breve descripción según las respuestas de la hoja de trabajo.
- 5. Proyecta el mapa y cada grupo compartirá sus proyectos.
- 6. Pregunta a cada participante con qué experiencia se identifica más y añade algunas contribuciones a los proyectos.

#### IV. Creación de mi propio proyecto empresarial

- 1. Individualmente, cada participante contestará a las siguientes preguntas:
  - ¿Qué le pido a un proyecto empresarial?
  - ¿En qué campos/áreas puedo contribuir con mis experiencias y potencialidades para desarrollar un proyecto empresarial con un valor social añadido?
- 2. Creación de grupos de emprendimiento: cada participante pegará en la pared un papel con sus respuestas. Leerán las ponencias de otros



- participantes y se unirán a socios con expectativas e intereses similares (3 o 4 personas en cada grupo).
- 3. Cada grupo tiene que diseñar un proyecto local. Los participantes discutirán y escribirán en Google Docs.
- 4. Cada grupo presentará su proyecto (debate para la próxima actividad).

#### V. Anunciar nuestro negocio a través de los medios sociales

- Trabajo en grupo: Investigación en los medios sociales (Facebook, twitter)
   de otros proyectos (al menos 2) similares a cada grupo de trabajo.
- 2. Las participantes escribirán las diferencias del propio proyecto con respecto a los otros encontrados.
- 3. Analiza junto a ellas la posibilidad de establecer sinergias con los proyectos encontrados.
- 4. Una vez hecho lo anterior, se pide que se compartan las conclusiones.
- 5. Se discute sobre los formatos de difusión del proyecto encontrados durante todas las diferentes sesiones del taller.

#### VI. Apertura de las redes de la iniciativa empresarial

- Grupos de trabajo: Cada grupo elegirá un formato de difusión para su proyecto según sus necesidades y se desarrollarán en 40'. (Ejemplos: página de la empresa en Facebook, creación de un blog, creación de una tienda virtual...)
- 2. Cada proyecto se expondrá con el proyector para contrastar el diferente formato de difusión elegido.
- 3. Analizar los puntos débiles y fuertes de cada formato.



#### 33

#### Anexos

| Anexo 1: Mapa de experiencias de emprendimiento                                    |  |  |  |
|--|--|--|--|
| Nombre del proyecto:   |  |  |  |
| Fecha:   |  |  |  |
| Preguntas para orientar:   |  |  |  |
| Objetivo del proyecto:   |  |  |  |
| Quiénes participan en el Proyecto:   |  |  |  |
| Cuál es el público objetivo:   |  |  |  |
| Cuál es la estrategia de trabajo:  |  |  |  |
| El valor social añadido:   |  |  |  |
| Posibles barreras encontradas:   |  |  |  |
| La fuerza del proyecto y la forma en que los usan para enfrentar las dificultades: |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Anexo 2: Creación de Proyectos   |  |  |  |
| Nombre/s:  |  |  |  |
| Fecha:   |  |  |  |
| Objetivo del Proyecto:   |  |  |  |
| Público objetivo:  |  |  |  |
| Estrategia de trabajo:   |  |  |  |
| Dificultades y fortalezas:   |  |  |  |
| Valor social añadido:  |  |  |  |

#### Recomendaciones

✓ Si a las participantes les cuesta encontrar ejemplos de mujeres empresarias, es importante guiarlas para que busquen en su vida cotidiana: tareas que siempre han hecho las mujeres de su familia, vecindad, etc.

✓ Si las participantes les resulta difícil pensar en una idea de proyecto, lo más importante es motivarlas para que partan de sus gustos y a partir de ahí, piensen en una iniciativa concreta, en una manera de llevar a cabo sus gustos y pasiones.



Pincha <u>aquí</u> para ver el video

# III. NUNCA ES DEMASIADO TARDE: ALFABETIZACIÓN DIGITAL PARA PERSONAS MAYORES MIGRANTES

En este taller, personas voluntarias jóvenes (migrantes o no migrantes) enseñarán a personas mayores migrantes herramientas digitales básicas para desarrollar sus habilidades digitales, para ser más autónomos y conscientes de las posibilidades de las nuevas tecnologías en muchos aspectos: aplicaciones de comunicación, herramientas de búsqueda, mapas, plataformas de compra, medios sociales, etc.





#### **Objetivos**

- Desarrollar las aptitudes digitales de los migrantes adultos de edad avanzada.
- Mejorar su autosuficiencia y confianza en sí mismos al utilizar dispositivos electrónicos (computadoras, teléfonos inteligentes, etc.)
- Mejorar la relación de los jóvenes y los adultos mayores mediante el uso de la informática.

#### **Materiales**

Papeles, bolígrafos, marcadores, computadora para cada participante, proyector, rotafolio, telf. móviles/smartphones, Google Maps, Youtube, Plataformas de video.



- I. Fundamentos de la informática. Contenidos:
  - Conocimientos básicos teórico-prácticos sobre el mundo de los ordenadores y las computadoras.
  - 2. Introducción a la navegación en Internet.
  - 3. Creación y uso del correo electrónico.
- II. Uso de herramientas de comunicación
  - 1. Lectura del periódico: cómo encontrar y usar los periódicos electrónicos.
  - 2. Skype y aplicaciones de comunicación
  - 3. Conceptos básicos sobre los medios de comunicación social
  - 4. Uso de Google Maps

Se usará tanto la computadora como los teléfonos móviles (cuando estén disponibles).

- III. Otros programas y aplicaciones digitales
  - 1. Software de procesamiento de texto
  - 2. Usando de Internet para comprar
  - 3. Usando Internet para entretenerse: YouTube y Plataformas de Video (Netflix, Amazon Prime, etc.)

#### Recomendaciones

- √ Además de los programas básicos pensados de antemano, es importante preguntar
  a las personas participantes sobre qué les gustaría aprender.
- √ Preguntar a las personas participantes sobre sus gustos y aficiones, para así vincular los contenidos que se impartan y conectar más.
- √ El ritmo del taller se irá adaptando al ritmo de las personas participantes, haciendo hincapié cuando sea necesario, poniendo numerosos ejemplos y asegurándose de que todas las personas están siguiendo los pasos que se van explicando.



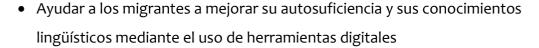
Pincha aquí para ver el video.

## IV. COMPETENCIAS DIGITALES PARA MEJORAR LA EMPLEABILIDAD DE LAS PERSONAS MIGRANTES

El objetivo de este taller es proporcionar a las personas migrantes los conocimientos digitales intermedios básicos para mejorar su empleabilidad, mediante la adquisición de los conocimientos necesarios para encontrar un empleo utilizando Internet, la preparación de documentos (incluidos currículos y cartas de presentación) y el procesamiento de datos, ya que se trata de aptitudes esenciales para la mayoría de los empleos actuales.

#### **Objetivos**

- Proporcionar a las personas migrantes conceptos muy básicos sobre los instrumentos digitales y el uso de la computadora y la Internet
- Desarrollar las aptitudes necesarias para mejorar las posibilidades de empleo de los migrantes.
- Conocer los diferentes recursos digitales disponibles para encontrar un trabajo.





#### **Materiales**

Papeles, bolígrafos, rotuladores, ordenador para cada participante, proyector, Office Softwate, procesador de texto, aplicaciones de Google, Europass, aplicaciones de traducción.

- I. Habilidades digitales básicas. Contenidos:
  - Conocimientos básicos teórico-prácticos sobre el mundo de las computadoras.
  - 2. Introducción a la navegación en Internet.
  - 3. Creación y uso del correo electrónico.
- II. Uso de herramientas digitales para mejorar la empleabilidad de las personas migrantes.
  - Preparación del Currículum Vitae y la carta de presentación: uso del formato Europass.
  - 2. Herramientas digitales para la búsqueda active de empleo: páginas web online y apps para buscar empleo.
  - 3. Procesos de selección: cómo optimizer nuestra candidatura.
  - 4. Envío de candidaturas a ofertas y autocandidaturas a empresas.
  - 5. Buscar otros recursos relacionados con el empleo (capacitación, servicios sociales, etc.).
- III. Competencias relacionadas con la búsqueda de empleo
  - Programas y aplicaciones para teléfono móvil para aprender, mejorar competencias o mejorar el nivel de idioma español.
  - 2. Capacitación en la utilización de plataformas públicas de gobierno electrónico.

#### Recomendaciones

√ Conectar siempre con la motivación de la persona adulta a la hora de impartir contenidos. Lo más importante es que encuentren por sí mismos la utilidad de aprender sobre nuevas tecnologías digitales.

√ Para motivar a las personas que acuden al taller, es bueno dar ejemplos o casos de éxito de personas que han estado anteriormente en esos talleres.



Pincha aquí para ver el video.

## V. MEJORANDO LA EMPLEABILIDAD MEDIANTE EL USO DEL VIDEO CURRÍCULUM

En este taller las personas migrantes adquirirán los conocimientos necesarios para utilizar herramientas digitales y Video CV para mejorar sus posibilidades de empleo. Aprenderán a utilizar sus dispositivos móviles y los medios sociales como herramientas para encontrar oportunidades de trabajo, comercializarse y adquirir habilidades sociales que impulsen la empleabilidad y, por tanto, la inclusión social en las comunidades de acogida.

Este taller ayudará a las personas migrantes a presentar sus habilidades relacionadas con el trabajo y a utilizar sus capacidades de comunicación (hablar claro, presentarse, competencias lingüísticas del país de acogida/idioma nativo) durante una entrevista de trabajo.





#### **Objetivos**

- Mejorar la capacidad de los migrantes para presentar sus aptitudes relacionadas con el trabajo y su capacidad de comunicación mediante el uso de herramientas audiovisuales.
- Proporcionar a las personas migrantes herramientas informáticas innovadoras que les permitan ser más independientes a la hora de promover su propia empleabilidad.
- Fomentar el desarrollo de habilidades de marca personal y autosuficiencia en la
- Mejorar el uso de dispositivos y aplicaciones móviles para fines profesionales.



#### **Materiales**

Papeles, bolígrafos, marcadores, computadoras para los entrenadores, teléfonos inteligentes para los aprendices, aplicación Kinemaster.

#### **Pasos**

- IV. El uso de los teléfonos inteligentes para la empleabilidad
  - 1. Cómo utilizar los teléfonos inteligentes para acceder a oportunidades de trabajo, solicitar empleos en línea o por correo electrónico, etc.
  - Aplicaciones que facilitan la búsqueda y solicitud de oportunidades de empleo
  - 3. Uso de los medios sociales para la marca personal
- V. Presentándote a ti mismo/a (soft skills)
  - Competencias de marca personal: cómo señalar sus habilidades, destrezas, etc.
  - 2. Apariencia física (estar limpio y bien vestido), principios de marca personal
  - 3. Habilidades de comunicación, iniciativa, confianza, comunicar lo que quieres y evitar cualquier error
- VI. Familiarizándonos con Kinemaster
  - 1. Cómo usar Kinemaster: conceptos básicos de la edición de video.
  - 2. Kinemaster para crear un VideoCV: qué decir y no decir, la comunicación y la marca propia, la duración adecuada del vídeo.

#### VII. Simulación

- 1. Simulación de solicitud de empleo en línea (cargando un CV tradicional incluyendo un enlace a un CV de YouTube, una carta de presentación)
- 2. Rodaje de un simulacro de entrevista de trabajo como parte de la preparación del Video CV.



#### Recomendaciones

- **V** Cuida el lugar de grabación: fondo liso y luz natural si es posible.
- ✓ Si algún participante tiene pudor a la hora de grabar su video simulacro, no le presiones: lo mejor es que se relaje y se convenza al observar a sus compañeros/as.



Pincha <u>aquí</u> para ver el video.

#### VI. TRANSPORTE EN TU PAÍS

En este taller los y las estudiantes descubrirán cómo navegar en la ciudad o en el país en general; cómo ir de un punto a otro; cómo encontrar información sobre los diferentes transportes; cómo leer los horarios; cómo comprar billetes de transporte en Internet y en la máquina de billetes.





#### **Objetivos**

- Conocer el sistema de transporte del país y la ciudad natal.
- Conseguir que las personas recién llegadas puedan desenvolverse de forma independiente en algunos servicios electrónicos útiles (para comprar billetes electrónicos).
- Cómo pedir ayuda en la estación de autobuses o de trenes; cómo pedir direcciones si se pierde en el extranjero.
- Cómo utilizar Google Maps.

#### **Materiales**

Teléfonos inteligentes, tablets (también se pueden usar computadoras), Google Maps, aplicaciones de transporte local y sitios web



- I. Establecerse, conocer su ciudad natal y su país
  - 1.1. Se pide al alumnado que mire el mapa de nuestro país en papel y luego en una tablet o un Smartphone, fijándose en cuáles son las principales ciudades, cómo pronunciarlas y escribirlas. La persona formadora da algunos ejemplos de lo lejos que está un punto de otro, luego los y las estudiantes adivinan y averiguan en Google Maps las distancias. Luego averiguamos cómo ir de una ciudad a otra, qué transporte se puede utilizar y cuánto tiempo lleva con los diferentes tipos de transporte.
  - 1.2. Cómo ir de un punto a otro en tu ciudad de residencia. Proporciona algunas direcciones o ciertos lugares: los y las estudiantes tratarán de arreglárselas independientemente para averiguar cómo llegar allí y cuánto tiempo lleva. El objetivo es que usen Google Maps de forma independiente.

#### II. Viajemos

- 2.1. Recordando como navegar en Google Maps, los y las estudiantes hacen algunas búsquedas de nuevo con determinadas tareas. Usan los conocimientos que ya conocen. Pueden pedir ayuda a la persona formadora o a los alumnos si es necesario.
- 2.2. Ve a los sitios web de transporte público, mira cómo funciona, cómo encontrar horarios y precios. Si hay algunas aplicaciones de transporte local, úsalas también. Deje que los y las estudiantes descarguen las aplicaciones que más usarían y que hagan algunas búsquedas juntos. ¡Presta atención a la ortografía!
- 2.3. Visitar un sitio web de billetes de autobús o tren en línea, búsqueda de horarios, añadir y quitar billetes, comprobar la hora y la fecha.

#### III. Vamos a la ciudad

3.1. Conocer el vocabulario especial para pedir ayuda y obtener direcciones.

- Juegos de rol y diálogos.
- 3.2. Elige si una estación de autobús o tren o una estación central de transporte local. A un par de estudiantes se les asigna una tarea para averiguar cómo llegar a un determinado punto. Los estudiantes tienen que usar todo su conocimiento lo que han aprendido previamente.

#### Recomendaciones

✓ Algunas personas tendrán más conocimiento sobre Google Maps y otras aplicaciones que otras. En este tipo de talleres es crucial dejar espacio y tiempo para que las personas participantes se ayuden entre ellas (aprendizaje por pares).



Pincha <u>aquí</u> para ver el video.

#### VII. NUESTRA CIUDAD

Se trata de un taller para aprender la forma escrita de las principales instalaciones de la ciudad, mejorar las habilidades de investigación en Google mientras se crea su diccionario visual personal de la ciudad y hacer que las personas migrantes sean independientes en la vida cotidiana en el lugar donde viven.

#### **Objetivos**

- Aprender la forma escrita de las principales instalaciones de la ciudad para hacer a los estudiantes independientes en la vida cotidiana del lugar donde viven.
- Mejorar el conocimiento de las aplicaciones incluidas en sus dispositivos digitales para reducir la brecha cultural en la sociedad moderna.

#### **Materiales**

Ordenador, collage de fotos, Google Maps.

#### **Pasos**

- I. Qué lugares e instalaciones de la ciudad conocemos
  - 1.1. Lluvia de ideas: Para pensar y ver lo que los estudiantes saben sobre la
    - ciudad. Copian en el cuaderno de ejercicios los sustantivos de las principales instalaciones o lugares de la ciudad.
  - 1.2. Investigación en imágenes de las principales instalaciones en la web, utilizando google, para imprimir y trabajar con las palabras escritas en los carteles.
  - 1.3. Leer y repetir las principales frases unidas a las instalaciones de la ciudad.



- II. Buscando los lugares en Google Maps
  - 2.1. Se pide a los y las participantes que usen Google Maps. Se configura el smartphone añadiendo el nombre de las instalaciones/tiendas que las personas quieren encontrar en su ciudad (con la opción de "Guardar" lugares de Google maps).
  - 2.2. Usar la cámara del teléfono para tomar fotos de los recuentos, letreros, pancartas de los lugares que buscan.



- III. Usar el pic-collage para crear un diccionario de imágenes de las principales instalaciones de la ciudad.
   Imprimir imágenes para construir la propia oficina o tienda para el gran centro comercial.
- IV. Revisión del vocabulario unido a las tiendas y la oficina y de las principales frases utilizadas en ese contexto
  - 4.1. Juego de roles (a través de los carteles puestos en la clase) donde cada estudiante practicará el papel del dependiente o del cliente o trabajador de la oficina usando las palabras principales

#### Recomendaciones

▼ Es recomendable siempre buscar la motivación del alumnado, a través de los lugares que quieren conocer o con los que tienen alguna vinculación.



Pincha aquí para ver el video.



#### VIII. MI TRABAJO

En este taller, los y las participantes tratarán con diferentes perfiles de trabajo y crearán un informe de radio, entrenando especialmente su comprensión auditiva.



#### **Objetivos**

- Perder las barreras del lenguaje
- Hablar sobre las aspiraciones profesionales y las posibilidades de trabajo en España
- Ampliar el vocabulario
- Crear películas

#### **Materiales**

Dispositivo de grabación, ordenador portátil con software de edición, por ejemplo Audacity\* [software libre] o teléfono móvil con aplicación de grabadora de sonido.

#### **Pasos**

- I. Fotografiar cuadros congelados
  - 1.1. Los y las participantes se reúnen en grupos de dos personas y se toman fotos unos a otros. Para las fotos tienen que elegir una pose típica del trabajo que han aprendido o que quieren aprender. Las fotos se imprimen y es posible añadir detalles dibujándolas. Después de eso todos los equipos se reúnen y tratan de adivinar los trabajos representados. Con la ayuda de las fotos los participantes se presentan.



#### II. Recopilar trabajos

- 2.1. Posteriormente el grupo comienza a reunir más trabajos que conocen. Los nombres de los trabajos deben ser escritos para que todos puedan leerlos. Si alguien no entiende una de las palabras, el grupo intenta explicarlo.
- 2.2. Los y las participantes traducen los nombres de los trabajos recogidos o tratan de encontrar descripciones equivalentes en su primer idioma. Esto sólo es posible si todos entienden de qué tratan los trabajos.
- 2.3. Los y las participantes diseñan un póster en torno a su trabajo -foto y añaden descripciones. Los carteles se exponen en una pared para que todos puedan verlos.
- 2.4. Después de la colección de trabajos puede haber algunas personas que quieran rehacer su foto desde el principio para representar un nuevo trabajo.

#### III. Desarrollo de preguntas y entrenamiento

3.1. Los y las participantes se separan en pequeños grupos y desarrollan preguntas que quieren hacer a la gente en la calle de acuerdo a sus trabajos. Después de terminar las preguntas, los participantes graban su pronunciación de las preguntas. Mientras escuchan las grabaciones prestan atención a su rendimiento lingüístico así como a los ruidos molestos.

#### IV. Entrevistas

4.1. El grupo sale a un lugar lleno de gente para entrevistar a la gente. Cada persona del grupo debe al menos una vez hacer las preguntas a un extraño.

#### V. Selección y presentación

- 5.1. Selección: Las grabaciones se ponen en un ordenador portátil. Los pequeños grupos escuchan las entrevistas y prestan especial atención si entienden todas las respuestas.
- 5.2. El grupo decide en conjunto, que partes de las entrevistas van a estar en su



audio-reportaje. Con la ayuda del software de edición crean su informe. Si es necesario, los participantes también tienen tiempo para grabar los comentarios que quieran añadir. Puede ser útil establecer un límite de tiempo para los resultados para hacer que el grupo comprima el contenido

5.3. Presentación: Los y las participantes presentan sus entrevistas terminadas al grupo. Aquí reflexionan sobre los trabajos que no conocían antes.

#### Recomendaciones

✓ En este taller es recomendable dar oportunidad a que los y las participantes desarrollen su creatividad a la hora de plantear y realizar las entrevistas.

√ Si hay muchos participantes puede llevar un tiempo imprimir todas las fotos.

También es posible editar y mostrar las fotos en dispositivos móviles.



Pincha <u>aquí</u> para ver el video.

### IX. MIS MUNDOS, MIS IMÁGENES

El taller tiene como objetivo descubrir nuevas palabras explorando el periódico y las imágenes. A partir del texto de un periódico, las personas migrantes elegirán palabras atractivas con la idea de descubrir nuevos significados y componer nuevas frases para expresar sentimientos, ideas o impresiones. Una técnica artística ayudará a las personas que participen en el taller a involucrar al resto de personas en el tema de las migraciones.

#### **Objetivos**

- Promover la educación cívica.
- Sensibilizar sobre la incitación al odio.
- Promover la participación y el compromiso cívico en la comunidad local.

#### **Materiales**

Ordenador, proyector.

#### **Pasos**

- I. Eligiendo un artículo de periódico
  - 1.1. Partiendo de diferentes periódicos, se invita a las personas migrantes a elegir un artículo y a cortarlo, con imágenes relacionadas. La foto elegida será el foco principal de la próxima actividad. Dentro del



artículo elegido, la persona decide borrar todas las palabras, excepto 7 palabras que ayudan a tener una nueva y extraña frase. Descubriendo el



significado de las 7 palabras y de la nueva frase nacida.

#### II. Pintando juntos/as

2.1. Se realiza un taller externo donde las personas refugiadas y la ciudadanía pueden pintar juntas a partir de fotos de periódicos elegidos por los migrantes. Para pintar, se proyectarán las imágenes escogidas con el proyector sobre un papel o cartulina de tamaño grande.

#### Recomendaciones

✓ Gran parte del taller consiste en el proceso de creación de los murales, así como la convivencia entre personas refugiadas y personas de la ciudadanía que quieran participar. Por lo que es un taller donde el proceso importa más que los resultados finales.





Pincha <u>aquí</u> para ver el video.

#### X. NOTICIAS FALSAS

Hoy en día las noticias falsas están en todas partes. Pero no todos los errores que comete un periodista son noticias falsas, así que es muy difícil reconocerlas. En este taller, el alumnado pondrá a prueba sus conocimientos: ¿Es una noticia o no? ¿Son noticias falsas o no? Paso a paso aprenderán a reconocer las noticias y las noticias falsas, y ganarán conocimiento en la creación de noticias fuera y dentro de la red.

#### **Objetivos**

- Aumentar la conciencia sobre noticias falsas y propaganda
- Proporcionar una educación cívica sobre la conciencia de la influencia de las imágenes

#### Materiales

Tablets/PC, conexión wifi.

#### **Pasos**

- I. Noticias falsas: conocimiento
  - Empieza contando una historia sobre su vida y menciona algún dato incorrecto. Después de esto, lo y las participantes tratarán de adivinar qué frase o dato es mentira.
  - Después le pide al alumnado que hagan lo mismo: cada persona cuenta tres cosas sobre ella misma, siendo una de ellas falsa.



3. Para finalizar se invita a una reflexión: ¿por qué muchas personas creyeron ciertas cosas mientras otras no?



#### II. Conociendo sus hábitos sobre noticias

- Enseña a los y las participantes tres noticias recientes (a través de imágenes o titulares, intentar encontrar algunos ejemplos que puedan conocer o resultar familiares). Pregúntales:
  - Quién sabe algo sobre esta noticia?
  - ¿Dónde lo has visto o leído? Escribe las fuentes en la pizarra
- 2. Después pregunta cómo están al día de lo que ocurre en la ciudad/país. ¿Y en su país de origen?

#### III. Concurso de noticias

- Discute en clase qué puede ser definido cómo noticias enseñándoles a los participantes algunos ejemplos (un periódico, un libro, un post en Facebook, una página en Facebook de un periódico local, etc)
- 2. Los y las participantes recibirán dos tarjetas: una roja y una verde. Cuando crean que el ejemplo mostrado es una noticia, levantarán la tarjeta verde; si no, la roja. Después del juego, se enfatizará que hay diferentes medios/portadores de noticias

#### IV. Concurso de noticias falsas

- Para comenzar, se hace referencia al ejercicio inicial de verdadero/falso. Da una breve introducción sobre noticias falsas y pregunta a los participantes si podrían detectar las diferencias.
- 2. Después, enseña a los participantes títulos de noticias, imágenes y videos, tanto reales como falsos. El alumnado usará las tarjetas verdes y rojas de nuevo: cuando piensen que una noticia es falsa, levantarán la roja y cuando piensen que es verdadera, la verde.
- 3. Debate cada vez porqué creen que es verdadero o falso. Anota las afirmaciones correctas que dan los y las participantes (por ejemplo: el texto



y la foto no cuadran, foto antigua...)

#### V. Debate: ¿Por qué noticias falsas?

- Coge algunos ejemplos del ejercicio anterior. Pregunta: ¿Quién lo hizo?,
   ¿Por qué se está difundiendo esa noticia falsa? Escribe todas las posibilidades en una pizarra.
- 2. Comenta con los participantes porqué se fabrican las noticias falsas:
  - Para ganar dinero
  - Para engañar
  - Para crear emociones: enfado, tristeza, felicidad
  - Para causar confusión
  - Para culpar a alguien

#### VI. ¿Cómo detectar noticias falsas?

- Si aún no ha salido en los debates, cuenta cómo son creadas las noticias falsas: datos falsos, imágenes falsas, textos falsos combinados con textos reales...
- 2. Explica cómo pueden ser reconocidas las noticias falsas: ¿página web fiable?, ¿misma información en diferentes webs?, ¿noticias antiguas?, marcas de explicación, letras mayúsculas...

#### VII. Influenciando a través de imágenes

- 1. Se muestran 7 fotos de perfil (de redes sociales) diferentes y 7 descripciones, para que conecten las fotos con la descripción que piensan que le corresponde. ¿Qué dice una foto de perfil de una persona? Por ejemplo: soy un viajero, me gusta el arte, me gusta sonreir, estoy un poco loco/a...
- 2. Explica a continuación que cada imagen cuenta una historia. Algunas veces trata de influenciar nuestros pensamientos o sentimientos, por ello es importante comprender y analizar las fotos que vemos en Internet.

#### VIII. Estrategias de pensamiento visual

1. Explica a los estudiantes que hay algunas técnicas para analizar fotografías,



como la que se va a trabajar a continuación. Se enseña a los participantes varias fotografías y tienen que contestar las siguientes preguntas:

- ¿Qué está sucediendo en la fotografía? ¿De dónde infieres eso?
- ¿Qué más puedes ver?
- 2. Explica en el grupo lo que está sucediendo realmente. Los participantes forman grupos e inventan una historia basada en las fotografías. ¿Cuál es la historia detrás de la foto? Cada grupo presenta su historia al resto. Después, las diferencias entre las historias pueden ser debatidas.

#### IX. El encuadre

- Explica el significado del concepto "encuadre" (entendido como marco, contexto), no solo en imágenes sino también en la narración de noticias y/o acontecimientos sociales.
- 2. En el siguiente ejercicio, aprenderán que un suceso novedoso puede ser enmarcado de diferente manera: los medios de comunicación puede elegir diferentes fotografías para informar sobre un evento, que puede resultar en una interpretación diferente del evento. Se explica esto enseñando varias fotografías de un mismo hecho (por ejemplo, de un partido de fútbol: el equipo ganador vs perdedor). Los participantes necesitan analizar qué ven en la fotografía y qué sienten sobre ella.
- 3. Enseña nuevas noticias. Por ejemplo: un periódico puede mostrar una imagen triste de un evento que dé la impresión de que la gente está triste; otro medio puede mostrar a gente discutiendo, dando la impresión de que la gente se está peleando. La interpretación del artículo, por tanto, depende de cómo el artículo es encuadrado y qué imágenes se usan.
- 4. Debate intercultural: Algunas personas migrantes son "encuadradas" en las noticias de determinada manera. Comenta a los participantes que ellos están posiblemente influenciados por esto. Pregunta sobre qué les viene a la mente cuando escuchan palabras como "belga", "marroquí", "refugiado/a"...

#### X. Repetición y evaluación



- 1. Repite las ideas más importantes del taller:
  - ¿Qué puede ser visto como una noticia falsa y real? (Diario, medios sociales, ...) ¿Y cómo se puede reconocer?
  - Señala la importancia de (analizar) las imágenes
    - 1. ¿Qué dice la foto?
    - 2. ¿Una imagen falsa o real?
    - 3. ¿Imagen usada para enmarcar una historia?
    - 4. ¿Por qué la gente crea y difunde mensajes falsos? (ganar dinero, influir en las opiniones, ...)
- 3. Puede comprobar si los participantes entendieron los conocimientos del taller usando un sencillo cuestionario. Muestre artículos de noticias falsos y reales y pregúnteles de nuevo cuál es falso o real.

#### Recomendaciones

✓ Aunque las personas migrantes suelen estar pendientes de lo que ocurre en sus países de origen, como una manera lógica de seguir estando vinculados a ellos, es importante hacerles ver que deben estar informadas sobre lo que ocurre en sus países de acogida, pues esto les afecta y además forma parte de la participación e implicación en la nueva sociedad a la que ahora pertenecen.

V Los artículos empleados en los ejercicios se elegirán cuidadosamente en función del nivel de idioma que tengan las personas participantes. €



Pincha <u>aquí</u> para ver el video.



# XI. COMBATIENDO LA INCITACIÓN AL ODIO Y LA DISCRIMINACIÓN A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

El objetivo del taller es proporcionar a los y las participantes con la capacidad de contrarrestar discurso de odio y discriminación por parte de los medios

de comunicación y herramientas de Internet

- sitios web, aplicaciones y materiales multimedia. El taller consiste en: una introducción de la participantes en el problema



de la incitación al odio y la discriminación, la parte de diagnóstico y la reflexión del estudio de caso, y el discurso de odio caja de herramientas de prevención.

#### **Objetivos**

• Proveer a los participantes de la habilidad para contrarrestar el discurso de odio y discriminación mediante el uso de medios digitales y herramientas en Internet: páginas web, aplicaciones y materiales multimedia.

#### **Materiales**

Smartphone para cada participante, diferentes apps (en función del ejercicio), ordenador con altavoz y proyector, acceso a Internet (Wi-FI), códigos Qr, Ejercicios de idioma.

#### **Pasos**

- I. Introducción
  - Las personas facilitadoras se presentan y presentan el proyecto "Migrant Literacies". Se presenta el plan del taller. Se comprueba que cada



participante tiene dispositivo (Smartphone o Tablet).

#### II. Presentación por parejas y Ice-breaking

- Se pide a las personas participantes que se junten en parejas y se presenten al compañero/a. Pueden hablar, por ejemplo, de dónde son, qué hacen en España y por qué decidieron venir al taller. Posteriormente, cada persona de la pareja presenta a su compañero/a al resto del grupo.
- 2. Los y las participantes eligen los emoji's / memes / fotos que se supone que reflejan su estado de ánimo hoy en día, cada participante le dice a los demás por qué había elegido esta foto.

#### III. Experimentando el racismo

- Introduce al alumnado en las situaciones de racismo, discriminación y discurso de odio. Los y las participantes ven fragmentos de películas que describen campañas sociales o experimentos sociales y las reacciones de personas al azar ante el racismo, la discriminación o los discursos de odio.
- 2. Después de la película o películas, pregunta qué sucede exactamente en esas películas. ¿Cómo nombrarían los estudiantes esas situaciones? (por ejemplo: ¿fue una discriminación? ¿Fue un ataque? ¿Va en contra de la ley?)
- 3. Se recogen y escriben todas las respuestas proporcionadas, sin explicarlas todavía.

#### IV. El diagnóstico

1. Se pregunta a los y las participantes si ellos mismos, o alguien cercano a ellos, han experimentado alguna vez el racismo, los prejuicios o la discriminación. Utilizando el sitio web del mentimetro, pueden participar anónimamente en la encuesta que describe la situación que han memorizado. Sus opiniones y experiencias son recogidas por los instructores para referirse a ellas más adelante en el taller.

#### V. El discurso del odio y la escalera de la discriminación

1. Tras reunir información sobre diferentes situaciones, analiza y explica los



términos más importantes para describir esas situaciones:

- Insulto
- Crimen
- Discriminación
- Discurso de odio
- Crimen de odio
- 2. Explica también la distinción entre los diferentes términos (por ejemplo, delito y delito de odio). Durante la explicación, se debe tener en cuenta la legislación nacional en el contexto del castigo de la discriminación y los delitos motivados por prejuicios y mostrar a los participantes ejemplos concretos de leyes penales de un país determinado.
- VI. El estudiantado aprende así las definiciones de discurso de odio y discriminación. También aprende sobre las normas legales que funcionan en un país determinado en relación con la punibilidad de las expresiones de odio y las leyes contra la discriminación.

#### VII. Diferente peso del discurso de odio

- 1. Pide a los participantes que trabajen en parejas/grupos y les dan ejemplos de expresiones de odio y comentarios discriminatorios en Internet.
- 2. Los y las participantes clasifican los diferentes ejemplos de discurso de odio según lo que ellos piensan que son los "peores". Cada grupo crea un diagrama o una tabla con diferentes rangos de expresiones de odio (de no tan grave, a peor).
- 3. Después de trabajar en grupo, todos los grupos comparan sus diagramas y discuten las razones de sus elecciones. Las personas formadoras supervisan ese proceso y ayudan a los participantes en el debate (¿por qué eligieron ese comentario? ¿cuál fue el factor más importante para ustedes? ¿A qué podría conducir este comentario? ¿Quién podría leerlo?).
- 4. Una vez finalizada la discusión, se pregunta si los participantes reaccionarían de la misma manera con diferentes tipos de discursos y



comentarios de odio; esta pregunta y breve discusión es una introducción al siguiente ejercicio.

#### VIII. Estudio de caso

 Los y las participantes reciben de los periódicos y los medios de comunicación ejemplos de casos reales de discriminación y expresiones de odio. En notas post-it, escriben las reacciones de los testigos, las víctimas y la policía ante estas situaciones.



#### IX. La pared de acción

1. El grupo recuerda todas las reacciones al racismo y la discriminación que aparecieron en los ejercicios / películas / experiencias anteriores. Los participantes las escriben en notas post-it en tres colores diferentes y en tres grupos. Reacciones positivas, reacciones negativas y cómo podría reaccionar. Esas notas pos-it se colocan luego en el muro de la acción. El grupo discute entonces cómo podemos reaccionar ante la incitación al odio y la discriminación y si hay algún sitio de Internet, aplicaciones o programas que puedan ayudarnos a combatir la incitación al odio. Los participantes deben ser divididos en grupos. Cada grupo debe reflexionar sobre un tema/problema específico que apareció en el "muro de la acción" - por ejemplo - la incitación al odio en Internet, las amenazas, el ataque en el espacio público, la incitación al odio en los muros, la falta de reacción de otras personas.

#### X. Evaluación

1. Los y las participantes durante la ronda de evaluación hablan de sus sentimientos sobre el taller. En el siguiente paso, escriben en los post-it elementos positivos de la sesión, elementos que deben ser mejorados, así como sus sentimientos negativos. Estas tarjetas están pegadas a tres



rotafolios: positivos, negativos y cosas a mejorar. Además, el formulario de evaluación creado en el proyecto será distribuido o enviado por correo electrónico.

#### Recomendaciones

V Es probable que las personas migrantes se identifiquen con algunos de los casos presentados en el taller. Se comenzará poniendo el enfoque en las emociones que los ejemplos producen en los y las participantes, para desde ahí trabajarlas y pasar a la fase de "acción".



Pincha aquí para ver el video.

## XII. ORIENTACIÓN EN UN NUEVO TERRITORIO CON GOOGLE MAPS

Este taller ayuda a los y las estudiantes con el uso de Google Maps, les muestra la manera más fácil de orientarse y les revela los nombres de las partes de la ciudad, calles, plazas y el vocabulario acerca de viajar y vivir en la ciudad.

#### **Objetivos**

- Orientación en la nueva ciudad/pueblo
- Frases básicas sobre la ciudad, lugares, desplazamientos... ("Cómo puedo llegar a...", Dónde está...)
- Conocimiento sobre el funcionamiento del transporte urbano
- Uso de Google maps
- Comprensión de topónimos (cómo son nombras las calles, plazas, etc) para estar listo/a para usarlo correctamente y tener capacidad para preguntar direcciones.

#### **Materiales**

Smartphone o Tablet, App Google Maps, cuaderno.

#### **Pasos**

- I. Aprendiendo el vocabulario básico
  - 1.1. Empieza tratando en la clase el vocabulario básico: cómo decir calle, plaza, centro comercial, esquina, dirección, cómo preguntar sobre el camino y la





- posición de algún lugar, etc.
- 1.2. Juego de roles se escenifica un diálogo entre una persona que pregunta cómo llegar a un lugar y una persona que debe ayudarle.
- II. Los y las participantes de manera individual o por parejas trabajan con el mapa, tratando de entender, dónde están y qué hay cerca de ellos y aprenden a expresar la posición y los lugares.

#### III. Observar el mapa y caminar virtualmente

3.1. Se pide que "caminen por la ciudad" (dentro del aula) con la navegación de google maps, tratando de ver los lugares más importantes (ya sea culturales (teatros, fuentes, grandes plazas, etc.) o importantes para ellos (centros comerciales, hospitales, médicos, escuelas, etc.)

#### IV. Trabajo en grupos

- 4.1. Los y las estudiantes en grupos tratan de explicar cómo llegar a algún lugar. El profesor establecerá dos lugares para cada grupo y deberán explicar el camino. También puede ser en forma de juego de roles.
- 4.2. Los grupos tratarán de averiguar el lugar que fue el objetivo de otro grupo sólo con la escucha de su descripción de camino. El punto en este paso no es usar Google maps, sólo escuchar al otro grupo para ver si son capaces de entender el camino.

#### V. ;A la calle!

- 5.1. El alumnado, en dos o tres grupos, consigue un lugar que necesitan encontrar y llegar allí con la ayuda de Google Maps. El profesor les dirá a los estudiantes, por ejemplo, el centro comercial, la farmacia más cercana o algún teatro y los estudiantes saldrán y lo averiguarán.
- VI. Los y las estudiantes en dos o tres grupos ya han encontrado un lugar y saben el camino para llegar allí. Ahora preparan una breve presentación para otros estudiantes y luego les explican el camino.



#### Recomendaciones

√ Para este taller se recomienda incorporar una dinámica de grupo para cohesionar el mismo y que la actividad en la calle sea más dinámica y divertida.



Pincha <u>aquí</u> para ver el video.

## 5. Otras buenas prácticas



# MedLit - ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA PARA MUJERES REFUGIADAS, SOLICITANTES DE ASILO Y MIGRANTES

MedLit es un proyecto dirigido por la Universidad de Gloucestershire (Reino Unido) y cofinanciado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea. Los objetivos básicos del proyecto incluyen el desarrollo de herramientas de aprendizaje innovadoras para



aumentar las competencias mediáticas y digitales de las mujeres refugiadas, solicitantes de asilo e inmigrantes poco cualificadas o con baja cualificación, así como la mejora de las competencias mediáticas y digitales de las mujeres refugiadas, solicitantes de asilo e inmigrantes poco cualificadas o con baja cualificación, alentándolas con acciones eficaces de concienciación.

Los recursos están disponibles en diferentes idiomas a través de una plataforma de capacitación en línea. Gracias a esta capacitación, los alumnos adquirirán competencia en materia de medios de comunicación y digital, es decir, podrán comprender los medios de comunicación, buscar información y ser críticos sobre lo que se recupera, crear medios de comunicación (mensajes) y comunicarse con otros utilizando una variedad de herramientas y aplicaciones digitales (móviles, Internet, televisión, radio, periódicos).

Link: https://medlitproject.eu/



# INCLUSIÓN DIGITAL. HERRAMIENTAS DIGITALES PARA PERSONAS REFUGIADAS, SOLICITANTES DE ASILO Y MIGRANTES.

La Inclusión Digital es un proyecto liderado por la Comunidad de Madrid (España) y cofinanciado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea. El curso de Inclusión Digital está construido sobre una plataforma digital. Proporciona una interfaz fácil de usar en la que



el usuario puede encontrar información sobre los módulos del curso. Tiene por objeto brindar a los migrantes, los solicitantes de asilo y los refugiados la oportunidad de aprender estrategias y prácticas que pueden ser beneficiosas para su desarrollo personal y profesional mediante el uso de las tecnologías digitales. Concretamente, el curso consta de los cinco módulos siguientes:

- Habilidades básicas de computación
- Habilidades lingüísticas básicas
- Prácticas para entrar el Mercado Laboral
- Conoce tus leyes
- Emprendimiento

Durante el curso, los participantes pueden tener la oportunidad de interactuar con el material del curso, debatir en foros con otros y pasar por una evaluación para obtener un certificado acreditado.

Link: http://digitalinclusiontools.com/



## APPS PARA REFUGIADOS

Los teléfonos inteligentes son las herramientas más importantes para los refugiados y la mayoría de ellos los usan regularmente. AppsforRefugees es una plataforma que recoge diversas aplicaciones que tienen como objetivo proporcionar información y oportunidades de aprendizaje

# Apps For Refugees .com

free - quick - essential

a

los refugiados. Incluye aplicaciones para el aprendizaje de idiomas y aplicaciones que proporcionan información sobre una ciudad, una región o un país. Este sitio web trata de considerar las condiciones técnicas a las que los refugiados suelen estar expuestos. Por esta razón, el sitio web es una página "sin florituras": Tiempos de carga rápidos, optimizados para teléfonos móviles, conectados a las redes sociales, función de retroalimentación y calificación para asegurar la calidad. Los visitantes del sitio pueden descargar directamente las aplicaciones disponibles en su teléfono móvil, desde Google Play Store o Apple App Store.

Link: http://appsforrefugees.com/



## 6. Conclusiones

El proyecto Migrant Liter@cies ha desarrollado prácticas innovadoras en el uso de las TIC para la de la alfabetización y la integración de la alfabetización mediática y digital en la educación de las personas migrantes adultas (refugiadas, migrantes recién llegadas, solicitantes de asilo, migrantes adultas jóvenes y migrantes mujeres). En sociedades donde lo digital tiene cada vez más presencia, es crucial aunar la alfabetización digital con el aprendizaje de competencias lingüísticas, así como otras, para promover la plena inclusión de las personas migrantes.

A lo largo de su ciclo vital, numerosos talleres han tenido lugar con personas migrantes para poner en práctica esta metodología, que se ha recogido en este documento abierto para lograr que el proyecto sea difundido y replicable, debido a su gran potencial y a la transferibilidad de sus contenidos.

Se ha puesto el énfasis en la combinación del aprendizaje del idioma con el aprendizaje de otras competencias transversales (para el empleo, para la participación social), de manera que se aborda de una manera integral el proceso de integración de las personas migrantes en los países de acogida.

Especialmente relevante es la impartición de talleres sobre educación civica y lucha contra la discriminación: discurso de odio, noticias falsas y bulos... Esta es una de las claves del proyecto, la provisión de herramientas para actuar en sociedades complejas como las europeas donde, a pesar de haber un gran avance en cuanto a derechos civiles y sociales de la población en general, las personas migrantes aún siguen sufriendo discriminaciones a las que tienen que enfrentarse, por desgracia, en su día a día. Combinar estas cuestiones con la alfabetización digital es una de las mayores aportaciones de Migrant Literacies, la cual consideramos que puede ponerse en marcha en diferentes contextos de intervención con personas migrantes, siempre adaptando los contenidos a las necesidades específicas de cada grupo.



migrant literacies

#### **COORDINADOR**



#### **SOCIOS**























El contenido de esta publicación es responsabilidad exclusiva del autor y no puede considerarse que refleje en modo alguno las opiniones de la Comisión Europea. Código de proyecto: 2017-1-IT02-KA204-036607



CÓDIGO DEL PROYECTO: 2017-1-IT02-KA204-036607