

# BAR BARRIO TECA

HERRAMIENTAS DE ACCIÓN BARRIAL, INTERAPRENDIZAJE Y TRANSFORMACIÓN

---

## GUÍA PARA TALLERES DE COMPETENCIAS DIGITALES PARA LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA Y EL USO SEGURO E INFORMADO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN.

---

Financiado por:



Promovido por:



Próvienda  
Con las personas,  
por la vivienda

## El proyecto barrioteca

*El Proyecto de cohesión social en la ciudad de Madrid: Barrioteca*, se ha desarrollado en el último trimestre del 2021, con el fin de generar procesos participativos de aprendizaje a través del uso de técnicas y herramientas sostenibles que fomenten la participación social.

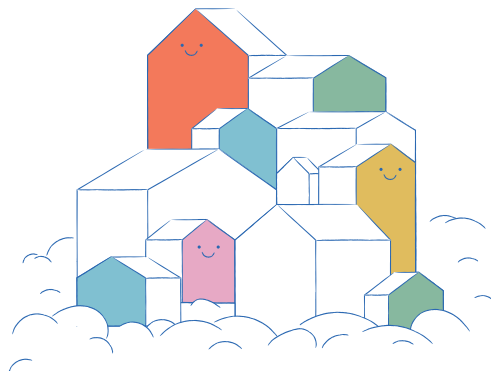
El proyecto parte de un análisis de necesidades desarrollado en el territorio, en el que se detecta a nivel comunitario, entre otras, una barrera de participación provocada por la desigualdad en el uso de tecnologías de la información y la comunicación para la ciudadanía. Por lo mismo es necesario construir acciones eficaces para actuar frente a la brecha digital que afecta en mayor medida a la población vulnerable y contribuye a ser un obstáculo en los procesos de inclusión y participación. Este tipo de brecha repercute también en movimientos asociativos, tanto formales como informales, que carecen de los conocimientos necesarios para hacer uso de las herramientas de comunicación digital a favor de sus iniciativas.

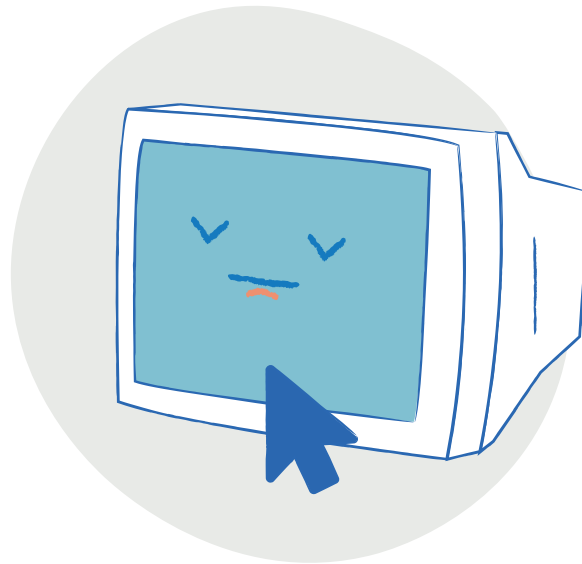
Para ello se han diseñado los **Talleres de de competencias digitales para la participación ciudadana y el uso seguro e informado de las tecnologías de la comunicación**. En la actualidad las herramientas digitales son claves para la participación ciudadana y la comunicación con la administración. Se han generado espacios formativos seguros y cómodos, diseñados según las competencias e inquietudes de las personas destinatarias. A través del uso de herramientas digitales los y las participantes podemos ejercer nuestro derecho de participación digital, contribuyendo al fomento de la cohesión social y adquiriendo nuevas herramientas para expresar y cubrir nuestras necesidades.

### ¿Por qué de esta guía?

Las herramientas participativas sólo se muestran eficaces cuando se ponen en práctica y producen resultados significativos. Las herramientas que conforman esta guía han mostrado ser eficaces en el fomento de la participación comunitaria, y queremos compartirlas para que puedan ser utilizadas en otros contextos, contribuyendo con ello a la mejora de la cohesión social.

Esta guía pretende servir de soporte para poder ser utilizada, hackeada o reapropiada, adaptándose a cada contexto local y a las necesidades detectadas en cada territorio.





## Taller de competencias digitales para la participación ciudadana y el uso seguro e informado de las tecnologías de la comunicación

---

*Términos clave:*

*Prácticas creativas, herramientas digitales, participación social, brecha digital, redes sociales, comunicación.*

### 1. TALLER DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL. DIGITALY - JUEGO DE ASOCIACIÓN DE CONCEPTOS

#### ¿Por qué?

**Las herramientas digitales son elementos clave para la participación, sin embargo el desconocimiento de las mismas puede llegar a generar rechazo, miedo e inseguridades en nosotros y nosotras mismas.**

Es por eso que con este taller se plantea re-imaginar las formas de abordar los términos y elementos tecnológicos desde la asociación del entorno digital con la vida cotidiana de las personas en los barrios.

Estas herramientas ayudan a trabajar la seguridad y la confianza en personas que no están familiarizadas con estos conceptos, previo a enfrentarles directamente a una pantalla táctil o al ratón de un ordenador. De esta manera nos es posible acercarnos al entorno cibernético desde una actitud positiva y cercana para, a partir de ahí, poder abordar aprendizajes más técnicos sobre las herramientas digitales.

## ¿Cómo?

**Se ha diseñado un juego de tarjetas que permite asociar y construir aprendizaje de manera colectiva.** Se trata de un ejercicio clásico de asociación de conceptos con definiciones y, a su vez, con experiencias vivenciadas por los y las participantes del taller. La herramienta estimula la capacidad de relacionar términos de la vida cotidiana y el entorno físico con conceptos abstractos y etéreos con los que solemos encontrarnos en el entorno digital. El juego de asociación permite construir un marco mental en los y las participantes que les permitirá enfrentarse al uso del entorno digital de forma autónoma y segura.

Esta dinámica estimula la reflexión, comprensión y el autoaprendizaje a través de la experiencia, reforzando así la comprensión sobre el entorno digital y su importancia en el momento de ejercer nuestro derecho de participación ciudadana.

## ¿Para qué?

- ✓ **Reducir la brecha digital** de las personas con escasos conocimientos digitales para contribuir a la cohesión social.
- ✓ **Favorecer la participación digital** como un modo de participación ciudadana a nivel social y comunitario.

### ¿Quiénes participan?

Número de participantes:	2-10
Edad:	6-99 años

El uso de este juego está determinado por el nivel de conocimiento previo con el que cuentan los y las participantes y la edad de los mismos y mismas.

### Duración

1-2 horas



\*La duración del taller dependerá del número de tarjetas que se utilicen, el contexto de los y las participantes y el tiempo que se decida reservar para los espacios de reflexión.

### ¿Qué se necesita?

- ✓ Tarjetas del juego de asociación
- ✓ \*Si se cuenta con acceso a recursos tecnológicos (red de WiFi, ordenadores, proyectores, pantallas) el taller puede estar complementado por el uso de los mismos para ejemplificar y reforzar los términos y conceptos trabajados con las tarjetas.

[Descárgalo aquí](#)



### ¿Qué debemos tener en cuenta?

- 1** Es clave conocer el nivel de conocimiento de cada participante para poder ajustar las actividades del taller.
- 2** ¡CUIDADO! El trabajo de alfabetización digital es un trabajo de acompañamiento que requiere de paciencia y empatía. Es necesario trabajar un cambio actitudinal y motivacional para que los y las participantes no generen un rechazo hacia los medios digitales.
- 3** Procuremos no saturar a los y las participantes. Para las personas que no están familiarizadas con las herramientas digitales el comienzo puede ser cansado, frustrante y tedioso. De ser necesario se recomienda dividir el taller en dos sesiones de modo que se utilice la primera sesión para el desarrollo de la dinámica del juego match y la segunda sesión para abordar las necesidades tecnológicas concretas.
- 4** Si decidimos implementar ejercicios prácticos es necesario asegurarse de tener el equipo necesario para el número de participantes. De no ser posible se puede pedir que trabajen en parejas o grupos pequeños.

### ¿Cómo implementarlo?

- 1** **Realizar una dinámica de presentación** para conocer las expectativas e intereses de las personas participantes.
- 2** **Decidir previamente con cuáles y cuántas tarjetas se va a trabajar**, teniendo en cuenta el tema que queremos abordar, el nivel de los y las participantes, el contexto y el tiempo con el que contamos para desarrollar el juego.
- 3** **Realizar grupos equitativos** dependiendo de las personas participantes.
- 4** **Distribuir las tarjetas** previamente seleccionadas, separadas y barajadas, a cada grupo.
- 5** **Dejar tiempo para que los equipos realicen el proceso de relacionar las tarjetas.** Uno o una de los miembros del equipo debe tomar una tarjeta, leerla en voz alta y entre todos y todas deberán reflexionar con cuál de las otras tarjetas se relaciona.
- 6** **Finalizar el juego cuando todos los grupos han terminado** con la asociación de tarjetas o cuando el tiempo haya concluido.

**7** **Fomentar que las personas participantes presenten sus asociaciones frente al grupo** dando espacio a que los y las demás reflexionen, opinen y compartan experiencias y situaciones de la vida cotidiana.

**8** Dependiendo del perfil de los y las participantes se recomienda **hacer un concurso entre los grupos** puntuando las respuestas acertadas para hacer que el juego sea más dinámico y fomentar la participación.

**9** Una vez realizada la actividad se hacen **preguntas a modo debate** participativo, generando interacción entre las personas participantes. Aquí algunos ejemplos de preguntas para comenzar:  
*¿Qué términos clave no conocías con anterioridad?*  
*¿Cuáles sí conocían y por qué?*

**10** **Profundizar en los conceptos** que sea necesario.

## ¿Qué sigue?

Tras la dinámica se puede comenzar a abordar aspectos y tareas formales de la alfabetización digital, para pasar a un proceso de formación más práctico. Algunas de las tareas más específicas pueden ser:

- a Correo electrónico:** explicar la relevancia de la utilización del correo en la actualidad; crear una cuenta; enviar correos entre los y las participantes; recordar la importancia de guardar contraseñas y no compartirlas con nadie; abordar temas de seguridad en el uso del correo.
- b Certificado digital:** explicar la utilidad del certificado digital; enlistar los trámites para los que es necesaria su obtención; enumerar los pasos del proceso de tramitación.
- c Redes sociales:** crear una cuenta; completar un perfil; subir archivos; abordar temas de seguridad como la protección de datos, la privacidad, la suplantación de identidad; profundizar la participación ciudadana desde el uso responsable de redes.

**IMPORTANTE:** Relacionar los términos trabajados previamente durante el juego con el desarrollo de la formación es fundamental en esta parte del taller.

## 2. TALLER PARTICIPA DESDE TUS REDES

### ¿Por qué?

**Las redes sociales son un espacio virtual de participación que contribuye a la cohesión social.** Para ello es necesario enfocar las prácticas creativas a temas de sensibilidad social y al mismo tiempo incidir en los aspectos relacionados con el uso saludable de internet y las redes sociales, que permita contribuir a crear una sociedad inclusiva en la que cada ciudadano y ciudadana contribuya, desde su participación, al bien común.

### ¿Cómo?

**La metodología será participativa y dinámica, buscando el aprendizaje significativo a través de la experimentación.** El taller trabaja las competencias digitales mediante ejercicios prácticos enfocados a utilizar tecnologías y habilidades de la comunicación digital como herramientas para la participación social.

Se pueden aprovechar las técnicas y tecnologías digitales para transmitir publicaciones que fomenten la pertenencia, la reivindicación de los espacios del barrio; organizar y difundir actividades eventos y encuentros; crear coaliciones y fomentar la participación y la cohesión social.

El eje principal del taller es utilizar aplicaciones web y de teléfono móvil actuales para elaborar material gráfico que responda a las tendencias actuales en el uso de las redes sociales a la vez que genere contenido de valor para la cohesión social.

### Objetivos

- ✓ **Contribuir a la construcción de un pensamiento crítico** de la participación digital como modo de participación ciudadana.
- ✓ **Enfocar las prácticas creativas digitales hacia la cohesión social.**
- ✓ Fomentar y experimentar con **nuevas formas de activismo y participación digital.**



### ¿Quiénes participan?

El número de participantes está determinado por el material y el espacio con el que se cuenta para impartir el taller.

Edad: **12-99 años**

Cualquier persona con interés en conocer cómo participar digitalmente

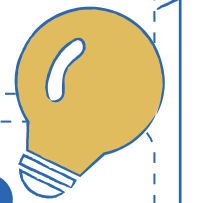
### Duración

**2 horas**



### ¿Qué se necesita?

- ✓ 1 proyector
- ✓ 1 ordenador para quien imparte el taller.
- ✓ 1 ordenador o móvil para cada participante. De no ser posible se les puede pedir que trabajen en parejas o grupos pequeños.
- ✓ Conexión a internet.



### Aspectos a tener en cuenta **OJO IMPORTANTE**

- 1** Recomendamos utilizar herramientas gratuitas de software libre y tecnologías éticas e incluyentes.
- 2** No debemos dirigir la práctica creativa si no favorecer la reflexión del grupo sobre la misma.
- 3** Revisar la conexión a internet del espacio donde se desarrolle el taller.
- 4** Solicitar a las personas participantes que se instalen previamente las APPs que se vayan a usar en el desarrollo del taller en la medida de lo posible.
- 5** Procuremos no saturar a los y las participantes. Para las personas que no están familiarizadas con las herramientas digitales el comienzo puede ser cansado, frustrante y tedioso. De ser necesario se recomienda dividir el taller en dos sesiones.
- 6** Se recomienda no usar sólo una herramienta de modo que las personas participantes conozcan las diferentes posibilidades que ofrecen las aplicaciones.



## Paso a paso para implementarlo

- 1 Realizar una dinámica de presentación** para conocer las expectativas e intereses de las personas participantes.
- 2** Se puede iniciar utilizando el **juego de asociación de conceptos** para situar a las personas participantes y hacer un diagnóstico rápido de su nivel de conocimiento del entorno digital.
- 3 Explicar las RRSS como espacio digital para la participación social.** Plantear el uso de las redes sociales desde la analogía con situaciones de la vida cotidiana. Al igual que elegimos nuestro propio estilo de vestir, de comunicarnos, de relacionarnos con los y las demás, debemos determinar la imagen que queremos proyectar y lo que queremos lograr mediante el uso de nuestras redes sociales. Las redes, aunque son virtuales, constituyen un espacio más que puede ser habitado y servir de herramienta para: resaltar aspectos que nos gusten o nos llamen la atención de nuestro entorno; de reivindicación de desigualdades observadas o necesidades no cubiertas; y generar cambios sociales que contribuyan a la participación y la cohesión social.
- 4 Introducir a las personas participantes en el uso de las herramientas digitales** que hayamos seleccionado.
- 5 Explicar el paso a paso** del uso de la herramienta.
- 6 Generar una lluvia de ideas** para compartir y producir ideas de forma colaborativa sobre cómo aplicar estas herramientas para favorecer alguna temática social común. Esta técnica nos permitirá detonar la creatividad y fomentar la participación.
- 7** Una vez acordada la temática a trabajar y entendiendo el procedimiento y uso de la herramienta **proceder a que las personas participantes generen su propio material.**
- 8** Mientras realizan la práctica **reforzar aspectos del uso de redes sociales** como seguridad, responsabilidad y encuentro.
- 9** Poner en común los materiales realizados por cada participante y **fomentar que presenten sus creaciones frente al grupo** dando espacio a que los y las demás reflexionen, opinen y compartan experiencias y situaciones propias.
- 10 Poner en común otras herramientas digitales** que respondan a las necesidades de las personas participantes.

## ¿Cómo evaluamos el taller?

### Evaluación de resultados

Es importante obtener información sobre la eficiencia y el alcance de nuestros talleres así como medir el impacto social en relación al proceso de aprendizaje. Las evaluaciones se realizan con el fin de obtener información para saber cómo optimizamos y reformulamos futuras acciones y entender los resultados alcanzados y no alcanzados.

Para desarrollar la evaluación podemos tomar en cuenta los siguientes criterios de satisfacción que pueden ser evaluados de manera cuantitativa (puntuándolos del 1 al 5):

- Cumplimiento de expectativas iniciales
- Duración del taller
- Materiales utilizados
- Dinámicas utilizadas
- Claridad del equipo de formadores y formadoras.
- Utilidad de las herramientas para la participación social.
- Grado de innovación.
- Intención de recomendar el taller a otros y otras.

Complementario a esta evaluación se puede realizar una valoración cualitativa sobre el aprendizaje a través de:

- 1 El juego de asociación de conceptos como herramienta para facilitar la comprensión de terminologías digitales. La valoración será positiva si las personas participantes incorporan en sus reflexiones los conceptos trabajados.
- 2 La práctica creativa diseñada por cada participante o grupo de participantes y su contribución al fomento de la cohesión social en base a criterios de inclusión, fomento de la participación y sentido de pertenencia.

### Evaluación de impacto

Se recomienda realizar una evaluación pasados 6 meses de la realización del taller. En el caso de haber colaborado con alguna entidad o asociación del territorio se recomienda retomar el contacto para conocer si ha incorporado las herramientas dentro de sus prácticas formativas y en sus intervenciones en competencias digitales.

Para las personas participantes se recomienda dar seguimiento mediante la comunicación a través de los medios digitales abordados en los talleres y realizar un recuento del número de publicaciones generadas en redes sociales con el enfoque de cohesión que se abordó en las prácticas



## ¿Dónde puedo aprender más?

### Herramientas de Software libre:

<https://inkscape.org/es/acerca-de/?switchlang=es>

<https://www.gimp.org/>

<https://audacity.es/>

<https://www.openoffice.org/>

<https://www.libreoffice.org/>

<https://jitsi.org/>

<https://signal.org/>

<https://framadate.org/>

[www.scribus.net](http://www.scribus.net)

### Publicaciones:

<https://archive.org/details/AlfabetizacionDigitalCriticaUnaInvitacionAReflexionarYActuar/mode/2up?view=theater>



ENCONTRÉMONOS  
CON EL BARRIO

**Próvienda**  
Con las personas,  
por la vivienda

La  
**Rueca**  
asociación

The logo for La Rueca asociación, featuring a stylized spinning wheel icon.

MADRID

AR  
BARRIO  
TECA