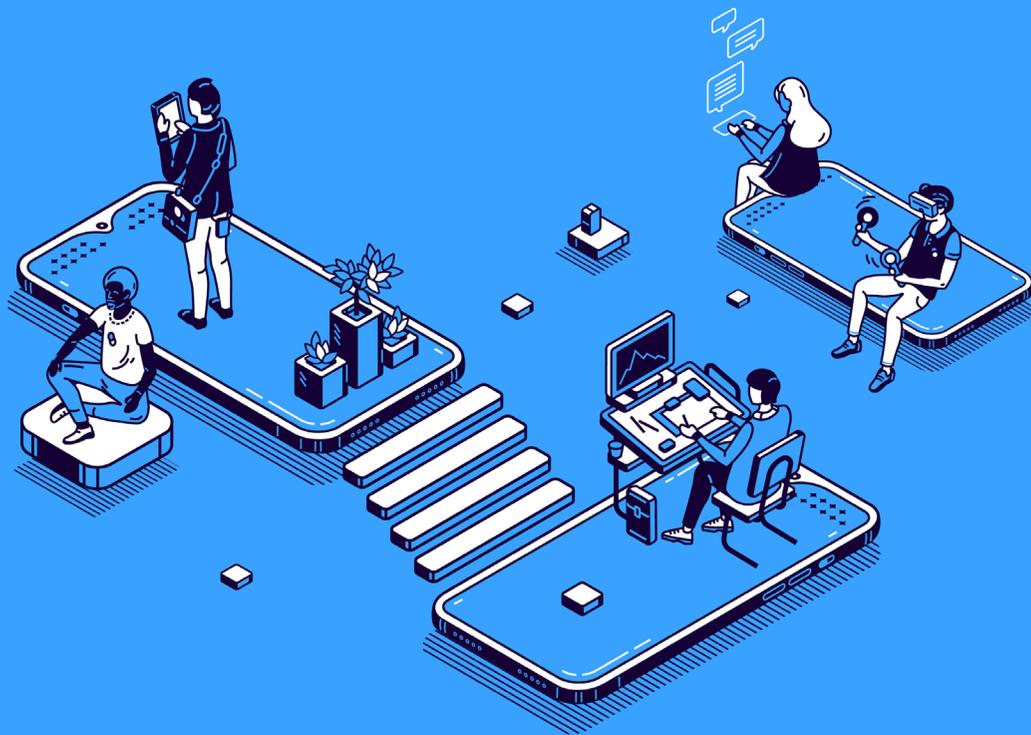


# NUEVAS METODOLOGÍAS PARA LA INSERCIÓN LABORAL DE COLECTIVOS VULNERABLES



24

Cuadernos de  
Formación



Coordinadora estatal  
Plataformas Sociales  
Salesianas

**Nuevas metodologías  
para la inserción  
laboral de colectivos  
vulnerables**

## **Cuaderno de Formación 24**

**Contenidos impartidos** en el curso "*Nuevas metodologías para la inserción laboral de colectivos vulnerables*".

**Organizado por** Coordinadora Estatal Plataformas Sociales Salesianas

**Fecha:** Del 21 al 22 de abril de 2021.

**Número de horas:** 6 horas

### **Ponencias realizadas por:**

**ISIDRO VIDAL.** Experto en asesoramiento, formación y acompañamiento de grupos, de centros educativos, así como en formación del profesorado. Tutor de cursos online con diferentes organizaciones. Participación en la elaboración de materiales didácticos. Es parte del equipo de Cápsula Cultura, empresa dedicada a la innovación educativa que presta servicio a instituciones como Fundación Telefónica.

**CRISTINA DE LA CASA.** Educadora en el ámbito de lo no formal. Historiadora del Arte, Máster en Educación Artística y Posgrado en Diseño Tecnopedagógico e-Learning. Es parte del equipo de Cápsula Cultura, empresa dedicada a la innovación educativa que presta servicio a instituciones como Fundación Telefónica.

**TERESA PERALES.** Nadadora paralímpica y Embajadora de la Fundación Telefónica. Fisioterapeuta y Experta en Coaching personal y deportivo.

# Índice

|   |    |
|---|----|
| 1. INTRODUCCIÓN.....  | 5  |
| 2. ACOMPAÑAMIENTO Y SEGUIMIENTO EN DIGITAL Y EN PRESENCIAL. ACTUAR EN DIGITAL EN ENTORNOS HÍBRIDOS.....     | 7  |
| 3. LA INTERACTIVIDAD ES LA CLAVE: HERRAMIENTAS ESPECÍFICAS PARA LA ACCIÓN SOCIAL EN UN ENTORNO DIGITAL..... | 19 |
| 4. SESIÓN INSPIRADORA “EL CAMBIO ESTÁ EN TI”.....   | 27 |
| 5. MURO DE EXPRESIONES.....   | 35 |

# INTRODUCCIÓN



En el transitar del trabajo que realizan las Plataformas Sociales Salesianas, y especialmente en este contexto actual, marcado por la situación de la COVID-19, se han identificado algunas necesidades para fortalecer su labor de acompañamiento y de intervención social. En base a ello, desde la Coordinadora Estatal de Plataformas Sociales Salesianas-CEPSS se impulsó esta nueva formación, enmarcada en la línea de actuación de la inserción laboral de jóvenes y personas adultas en situación de vulnerabilidad.

Tras la aparición de la COVID-19 son muchos los retos y los desafíos que tenemos por delante ante esta situación que nos ha obligado a cambiar en muchos de aspectos, no sólo a nivel personal, sino también en las formas de trabajo. Ante ello, se hace necesario adaptar la actividad que realizan las plataformas sociales salesianas a la nueva realidad, dotando de conocimientos y herramientas tecnológicas e incorporando el enfoque de género de forma transversal, con especial incidencia en la coeducación.

De acuerdo a ello, se planteó esta jornada formativa, llevada a cabo conjuntamente con la Fundación Telefónica, en el marco de su propuesta para impulsar la digitalización de la acción social, la cual llevan desarrollando desde hace un año.

La jornada se enfocó en conocer herramientas digitales para desarrollar nuevas metodologías de cara a abordar la inserción laboral, que es una de las líneas de actuación de las entidades salesianas. El momento actual nos dice que estamos en un entorno de volatilidad, incertidumbre, cambio y ambigüedad. La situación de crisis generada por la pandemia ha implicado un gran cambio y se hace necesario adaptarse a este escenario, elaborando y reformulando nuevas metodologías y herramientas para la inserción laboral de personas en situación de vulnerabilidad. Unido a esto, también se hace necesario reflexionar sobre cómo afrontar una situación de cambio; pensar sobre lo que supone cambiar, tomarlo por la parte positiva, ya que nos puede llevar a abrir puertas a otras formas de acompañamiento y de acercamiento a las personas.

La Coordinadora Estatal de Plataformas Sociales Salesianas (CEPSS) junto a sus entidades miembro, ha detectado que tras la pandemia es necesario explorar nuevas metodologías y bucear en esos entornos híbridos, combinando lo presencial y lo digital. Acorde a ello, se buscó el apoyo de la Fundación Telefónica que ofreció su voluntad de colaboración con la CEPSS y con las entidades salesianas, quienes se encuentran en la intervención social. Las jornadas formativas estuvieron dirigidas hacia las y los profesionales y voluntarios/as de los equipos de empleo que implementen proyectos de inserción socio-laboral.

Los objetivos planteados en estas jornadas de formación sobre Nuevas Metodologías para la inserción laboral de colectivos vulnerables fueron los siguientes:

- Reflexionar sobre nuevas metodologías para el acompañamiento a personas en situación de vulnerabilidad en sus procesos de inserción laboral y generación de empleabilidad.
- Facilitar el acceso a nuevas herramientas aplicadas al trabajo de inserción socio-laboral.
- Generar discusión y aprendizaje sobre nuevas formas de acompañamiento en los procesos de inserción laboral.
- Motivar a adaptarse a los cambios y verlos como una oportunidad y no como un obstáculo.

Desde la CEPSS queremos agradecer la participación a las y los asistentes, a las y los ponentes y a la Fundación Telefónica, que han dado esta oportunidad de estar conectadas 144 personas. Igualmente, agradecer a las Plataformas Sociales salesianas que por unas horas pararon máquinas, para formar parte de estas jornadas.

# ACOMPañAMIENTO Y SEGUIMIENTO EN DIGITAL Y EN PRESENCIAL.

## ACTUAR EN DIGITAL EN ENTORNOS HÍBRIDOS

# 2

*ISIDRO VIDAL*

Esta ponencia estaba dirigida a conocer los principios para el diseño de contenidos interesantes a fin de trabajarlos con las personas a las que acompañan las entidades Sociales Salesianas. Se planteó también cómo crear y compartir itinerarios atractivos e interactivos, así como explorar un marco de diseño para que los materiales sean accesibles y encontrar y usar contenidos audiovisuales respetando licencias de uso.

También se vio el tema de la accesibilidad y la inclusión que es el Diseño Universal de Aprendizaje-DUA, haciendo una aproximación a este enfoque, que puede ser muy adecuado para el trabajo formativo y de acompañamiento que realizan las entidades salesianas.

### **RUTINAS DE PENSAMIENTO**

Para iniciar, se desarrolló una dinámica de trabajo por grupos, que permitió conocer cómo se hace una rutina de pensamiento. Primero se vio un vídeo y posteriormente, las y los participantes hicieron en un papel tres listas para apuntar: qué veo, qué pienso, qué me pregunto.

Vídeo SNCF “Europe. It’s Just Next Door”. <https://youtu.be/GGW6Rm437tE>.

<http://bit.ly/veoSalesianas21>

Una rutina de pensamiento sirve para iniciar una reunión y ver cuáles son los conocimientos iniciales de algún tema, así como analizar propuestas. Depende de lo que se quiera hacer. Las rutinas de pensamiento se pueden usar de manera individual o colectiva y se consigue que los/as alumnos/as orienten su pensamiento de manera razonada y reflexiva. Además, a través de ello, se puede comprobar cómo se enfrentan a los problemas que puedan surgir en su aprendizaje con una actitud positiva. También se pueden utilizar para conseguir que los/as alumnos/as organicen sus

ideas, identifiquen sus carencias y fortalezas frente al conocimiento y, lo mejor de todo, lo apliquen a su vida cotidiana. Las destrezas y rutinas de pensamiento, se trabaja también en la Fundación Telefónica a través de hojas de organizadores. Hay varios tipos (color, símbolo e imagen, con qué se va a asociando). Luego se explica con qué se trabaja en esa rutina de pensamiento.

En el trabajo en grupos se puso en común el veo, pienso, me pregunto a través de la herramienta Linoit que es un corcho virtual al que se puede acceder con este enlace:

<http://linoit.com/users/isidrovidal/canvases/Veo,%20pienso,%20me%20pregunto%2022>

Los resultados de los grupos se recogen en el punto 5 Muro de expresiones.

## **TRABAJO EN LA APLICACIÓN LINOIT**

LINOIT es un “corcho online” para poner los post-its/anotaciones generadas. Es similar a Padlet. A través de la dinámica anterior se ven las diferencias que hay en cómo vemos de manera objetiva y si se puede hacer un trabajo de análisis a través de esta respuestas que surgen.

La aplicación LINOIT se genera a través de crearse un perfil y una vez que entramos, nos dirigimos a Mis Corchos, y se crea un nuevo canvas (corcho). Se puede abrir y permitir que los invitados/as publiquen adhesivos. También se puede hacer un clon de esos corchos. Hay posibilidad de subir fotos (seleccionadas de archivos del propio ordenador, se pueden subir y publicar vídeos y otra documentación de archivos adjuntos e incluso post-its transparentes para poner encima de otros).

Cuando se crea un nuevo canvas, se puede poner un fondo distinto y dar acceso para que todos/as puedan poner sus post-its. Una vez que se crea todo, se manda un link a los usuarios para que interactúen. Se pueden poner vídeos, subir archivos adjuntos, etcétera. Es preciso tener un protocolo de actuación para trabajar de manera ordenada. Los post-its se pueden ir leyendo de forma secuencial.

Se puede trabajar de manera presencial o virtual, también para trabajar de manera asíncrona y posteriormente, también se puede trabajar lo que se haya generado previamente.

Con LINOIT se puede trabajar, complementando el trabajo en grupos en la plataforma en la que estemos trabajando o conectados, por ejemplo zoom u otras.

## **CONTENIDOS DIGITALES**

Se considera contenido digital a todo aquello que esté hecho con un soporte digital, pero que trascienda a lo generado en lo local, es decir, en un ordenador. No todo lo que esté en Internet es válido como contenido digital. Para utilizarlos hay que pensar que deben ser accesibles desde diferentes dispositivos. La idea es crear contenidos online que se puedan ver en diferentes sitios. Los contenidos digitales también permiten trabajar con swifts ofimáticas online, por ejemplo, googledrive, docs.

Los contenidos digitales serían aquellos que:

- Son accesibles en diferentes dispositivos (ordenador, móvil...).
- Puedan ser reutilizados, para que nos inspiremos en lo que se ha hecho, que se puedan reutilizar (mencionando las fuentes); por ejemplo con LINOIT se pueden poner al servicio de la comunidad los corchos creados.
- Faciliten el acceso a la información con esos formatos y ofrezcan interactividad a los/as usuarios.
- Cuenten con licencias abiertas no propietarias para que sean reutilizadas.
- Son más interesantes si se combinan diferentes formatos, si se crean contenidos que mezclen las posibilidades y la versatilidad que ofrezca la tecnología; lo que permite generar y transmitir interactividad con las y los participantes.

Los contenidos digitales ofrecen muchas posibilidades. Por ejemplo, su uso se amplió en el contexto de la pandemia y el confinamiento, ya que no se podía trabajar de forma presencial. Estos contenidos tienen que formar parte de itinerarios de trabajo y que sean intuitivos, que permitan trabajar de manera colaborativa, en agrupamientos flexibles, que se pueda trabajar de manera sincronizada. A partir de ahora hay que tener en cuenta que se va a trabajar mucho en entornos híbridos, de manera virtual y presencial, simultáneamente o combinada.

En este sentido, se puede mencionar la videoconferencia: es el lugar donde se comparte el material, se genera trabajo colaborativo, se plantean dudas así como un camino para que las personas con las que trabajamos, interactúen. Es necesario poder generar agrupamientos accesibles y colaborativos. Por ello, los contenidos digitales se relacionan con lo interactivo, en la medida que el usuario/a puede explorar los contenidos digitales de un modo inmersivo e intuitivo.

Los contenidos digitales permiten:

- Accesibilidad.
- Personalización.
- Micro-aprendizajes.
- Agrupamientos flexibles.
- Colaboración.

Todo esto forma parte de este nuevo panorama en el cual nos encontramos. Aquí cobra importancia la inclusión y accesibilidad de las personas con las que vamos a trabajar, por eso es importante el Diseño Universal de Aprendizaje-DUA.

### **ACCESIBILIDAD EN INCLUSIÓN: DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE-DUA**

Aquí viene el concepto del Diseño Universal. Es un concepto que surgió en el campo de la arquitectura en la década de 1970 en Estados Unidos. Se definió como el diseño de productos y entornos para que cualquier persona pueda utilizar, en la mayor medida posible, sin necesidad de una adaptación posterior. Su objetivo principal era diseñar y construir edificios y espacios públicos pensados desde el principio para atender la variedad de necesidades de acceso, comunicación y uso de los potenciales usuarios.

La idea es que, lo que se diseñe esté abierto a todas las necesidades y posibilidades, para la accesibilidad de todas las personas que lo vayan a usar. Esto se tomó luego desde el ámbito de la educación, que le dio el nombre del Diseño Universal de Aprendizaje-DUA, que trata de dar respuesta a la diversidad de:

- Distintas formas de aprender
- Diferente capacidad de respuesta

- Distintos grados de motivación
- Diferentes niveles socioeconómicos y culturales
- Diferente aspecto físico

El DUA trata de dar respuesta a esta diversidad, es un enfoque didáctico. Fue desarrollado por el CAST que nació hacia 1984 y que en sus investigaciones trabajaron con tecnología para personas con algún tipo de discapacidad, aunque vieron que también era adecuado para personas que no tenían discapacidad. La tecnología es beneficiosa para todas las personas y rompió la dicotomía entre discapacidad y no discapacidad. A veces las barreras no surgen por la discapacidad de las personas, sino por los métodos pedagógicos o didácticos, que no se adecúan a la diversidad.

La tecnología puede romper esas barreras y adaptarse a esa diversidad de necesidades de aprendizajes que se pueden aplicar a las personas con las que vamos a trabajar. Pero las tecnologías de la información (TIC's) no va a resolver esa diversidad, van a facilitar el trabajo con esa diversidad y el acceso de las personas al aprendizaje.

En el trabajo basado en el DUA se pueden crear formas de trabajo diversas que abarquen esa diversidad y en la que es posible que se trabaje también con las TIC's. Pero hay que tener en cuenta que el sólo trabajo con las TIC's no crea inclusión; hay que combinarlas con los principios del DUA y teniendo las barreras de accesibilidad y la diversidad.

El DUA plantea este trabajo a través de tres principios y nueve pautas que van a ofrecer a las personas una serie de opciones a través de diferentes canales de percepción. También para que las tareas y propuestas de trabajo se sientan protagonistas de lo que hagan. Asimismo, pueden reflejar diferentes intereses para que haya motivación. El DUA trata de dar respuesta a la diversidad con la que trabajamos, en tal sentido, hay distintos tipos de diversidad (socioeconómica, física, de aprendizaje, etc.). Hay que intentar que todas las personas se sientan motivadas e implicadas con lo que se va a trabajar.

Estos principios tratan de dar respuesta a esa diversidad, rompiendo con las barreras. Para ello, hay que plantear materiales diversos, tareas diversas. Es como un nuevo paradigma para el aprendizaje.

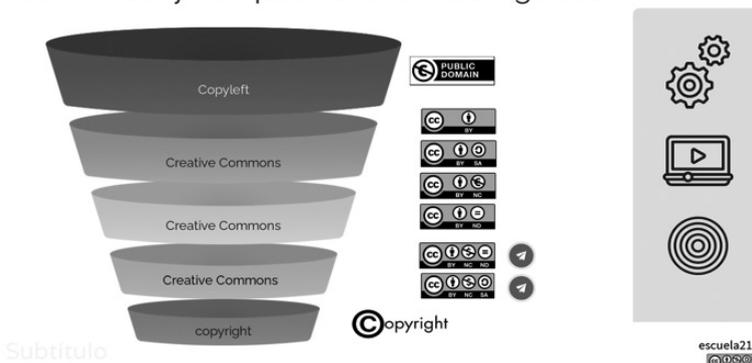


Ello plantea que no todo el mundo trabaja de la misma manera y en el mismo tiempo. Por último, mencionar que el trabajo basado en el DUA y con contenidos digitales, se puede llevar a cabo a través de las licencias abiertas.

## LICENCIAS ABIERTAS

Permiten tomar contenidos para el trabajo a realizar, pero si se toman licencias, hay que mencionar y citar las fuentes de donde se han cogido. A través de las licencias se puede evitar la monetarización de los contenidos con los que se trabajan.

### Cómo usar y compartir contenidos digitales



## ITINERARIOS INTERACTIVOS

Son actividades que den la oportunidad de elegir y poder trabajar cada uno a su ritmo, accediendo a la información por el medio que más les agrade y trabajando con agrupaciones flexibles. Lo importante es que las personas puedan ser las protagonistas de lo que se hace, de lo que se plantea.

Para ver cómo crear un itinerario interactivo online y los pasos para trabajar y construir los Itinerarios, primero hay que diseñar el itinerario y posteriormente:

- Elegir una temática que va a hacer que luego creemos actividades.
- Diseñar las actividades: que sean diferentes, que varíen (lecturas, vídeos, tests, actividades individuales, personales).
- Decidir el orden de las actividades, ver qué conexiones tienen las personas, qué formatos son adecuados a las necesidades de las personas, si son secuenciales o las pueden realizar en el orden que quieran.
- Elegir una imagen que sirva de plantilla para enlazar las actividades.
- Utilizar una herramienta para crear la imagen interactiva.

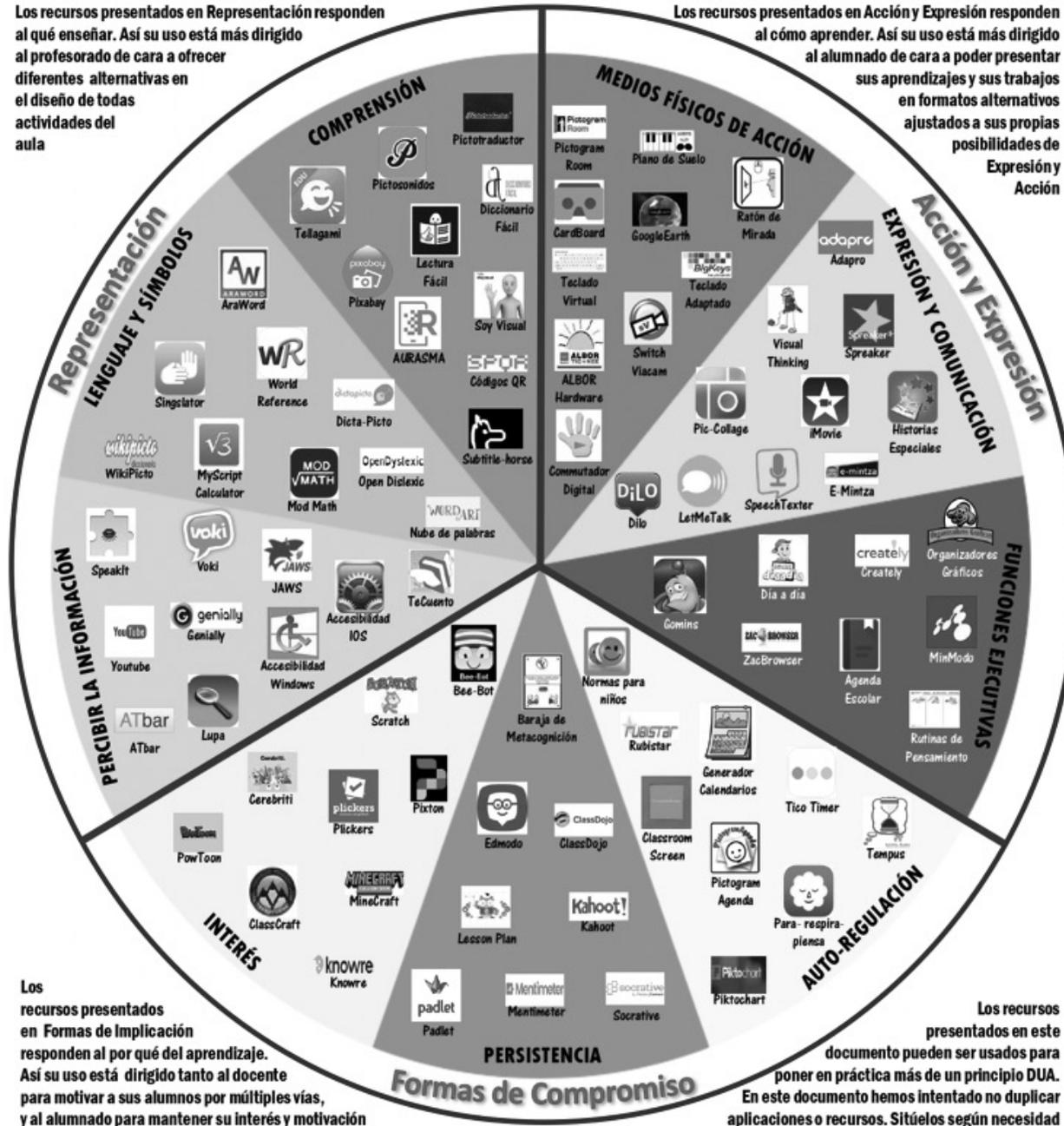
Posteriormente, debemos ponernos “en acción” para trabajar con las personas y diseñar las actividades y tareas; para ello hay que tener una mochila sobre qué herramientas y aplicaciones digitales utilizaremos. Aquí podemos tener en cuenta la rueda del DUA (creada por Antonio Márquez) con distintas aplicaciones digitales que se adapten a cada una de las partes de la rueda del DUA.

Hay varias herramientas y aplicaciones que permiten crear itinerarios interactivos en el marco de lo que plantea el DUA.

# RUEDA DEL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE 2020

Los recursos presentados en Representación responden al qué enseñar. Así su uso está más dirigido al profesorado de cara a ofrecer diferentes alternativas en el diseño de todas actividades del aula

Los recursos presentados en Acción y Expresión responden al cómo aprender. Así su uso está más dirigido al alumnado de cara a poder presentar sus aprendizajes y sus trabajos en formatos alternativos ajustados a sus propias posibilidades de Expresión y Acción



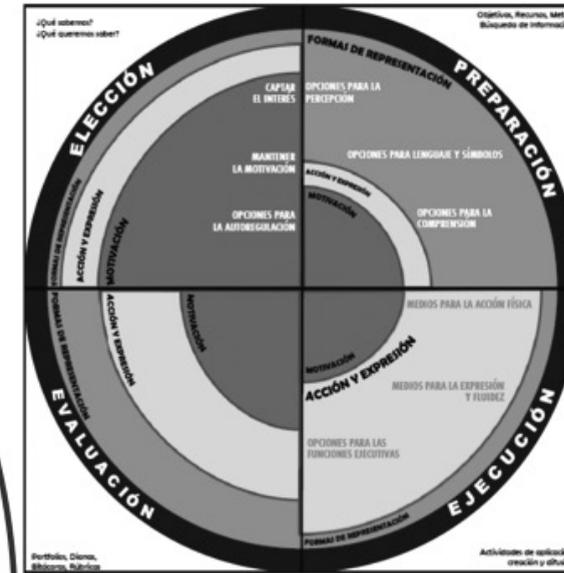
Los recursos presentados en Formas de Implicación responden al por qué del aprendizaje. Así su uso está dirigido tanto al docente para motivar a sus alumnos por múltiples vías, y al alumnado para mantener su interés y motivación

Los recursos presentados en este documento pueden ser usados para poner en práctica más de un principio DUA. En este documento hemos intentado no duplicar aplicaciones o recursos. Sitúelos según necesidad

#RuedaDUA



## CANVAS PARA DISEÑAR UN ABP CON DUA



El Diseño Universal para el Aprendizaje pretende proporcionar diferentes alternativas didácticas y/o curriculares para la presencia, participación y progreso de todos los alumnos

### PRINCIPIOS DEL DUA

|  |  |   |
|--|--|---|
| <p>Proporcionar múltiples formas de Compromiso</p> <p>Proporcionar opciones para captar el interés</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Optimizar la elección individual y la autonomía</li> <li>Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad</li> <li>Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones</li> </ul> | <p>Proporcionar múltiples formas de representación</p> <p>Proporcionar diferentes opciones para percibir la información</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Opciones que permitan modificar y personalizar la presentación de la información</li> <li>Ofrecer alternativas para la información auditiva</li> <li>Ofrecer alternativas para la información visual</li> </ul>   | <p>Proporcionar múltiples formas de acción y expresión</p> <p>Proporcionar múltiples medios físicos de acción</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Proporcionar varios métodos de respuesta</li> <li>Ofrecer diferentes posibilidades para interactuar con los materiales</li> <li>Integrar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia</li> </ul> |
| <p>Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Resaltar la relevancia de las metas y los objetivos</li> <li>Variar los niveles de desafío y apoyo</li> <li>Fomentar la colaboración y la comunidad</li> <li>Proporcionar una retroalimentación orientada</li> </ul>     | <p>Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje y los símbolos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definir el vocabulario y los símbolos</li> <li>Clarificar las sintaxis y la estructura</li> <li>Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos</li> <li>Promover la comprensión entre diferentes idiomas</li> <li>Ilustrar las ideas principales a través de múltiples medios</li> </ul> | <p>Proporcionar opciones para la expresión y hacer fluida la comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizar múltiples formas o medios de comunicación</li> <li>Usar múltiples herramientas para la composición y la construcción</li> <li>Incorporar niveles graduados de apoyo en los procesos de aprendizaje</li> </ul>                       |
| <p>Proporcionar opciones para la autorregulación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación</li> <li>Facilitar niveles graduados de apoyo para entar habilidades y estrategias</li> <li>Desarrollar la autoevaluación y la reflexión</li> </ul>                            | <p>Proporcionar opciones para la comprensión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Activar los conocimientos previos</li> <li>Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas</li> <li>Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación</li> <li>Maximizar la memoria y la transferencia de información</li> </ul>                                 | <p>Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guiar el establecimiento de metas adecuadas</li> <li>Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias</li> <li>Facilitar la gestión de información y de recursos</li> <li>Mejorar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances</li> </ul>        |

Para ponernos “en acción” podemos llenar nuestra “mochila digital” con múltiples y distintas herramientas o aplicaciones:

- **Genially.** Hay que crear un perfil para trabajar en esta aplicación. Todo ello debe ir hacia la creación de itinerarios para que la persona elija sus formas de aprendizaje, de interactuar.
- **Plantea** el itinerario como una línea de metro que tienen puntos como las paradas que luego se puede pinchar. Es como crear una “hoja de ruta”. Esta aplicación facilita la creación de itinerarios. Tiene muchas posibilidades, puede servir para crear presentaciones, pero con audios, u otras interacciones, se pueden poner imágenes (siempre citando las fuentes).
- **Symbaloo.** Es una aplicación para recoger enlaces a través de un panel, hay que crearse un perfil. Lo que se crea se puede reutilizar y tenerlo a mano para un posterior trabajo. En el panel de Symbaloo se recogen a su vez, muchas herramientas y aplicaciones con las que se puede trabajar: Padlet u otras.
- **Jamboard.** Otra herramienta que es como una pizarra blanca.
- **Artefactos Digitales.** Es otra herramienta que es una propuesta de Conecta 13 que recoge aplicaciones online para crear por ejemplo podcasts, líneas de tiempo, etc.
- **Etherpad.** Es un procesador de textos online en código html. Hay que guardar la url, porque no tiene registro, es decir hay que guardar los enlaces de los Etehrpads que se hagan. Se puede acceder desde el enlace: [https://etherpad.wikimedia.org/p/%C2%BFQu%C3%A9\\_hemos\\_hecho%3F](https://etherpad.wikimedia.org/p/%C2%BFQu%C3%A9_hemos_hecho%3F)

## METACOGNICIÓN Y TRANSFERENCIA

Está referido para hacer una evaluación de cómo ha transcurrido una sesión, para ello podemos utilizar algunas herramientas como: clickmeeting, jamboard, symbaloo, Genial.ly, bit.ly.

Para hacer la transferencia se lanzan unas preguntas clave:

- ¿Qué hemos hecho hoy?
- De la sesión de hoy me quedo con...
- ¿Qué ha sido lo más difícil?
- ¿Qué sabía ya?

- ¿Qué he aprendido nuevo?
- ¿Para qué me sirve?

Estas preguntas fueron lanzadas a las y los participantes y algunas de las respuestas se recogen en el punto 4 Muro de expresiones.

### **MANIFIESTO DEL EDUCADOR DIGITAL**

- Conocer el entorno digital y las herramientas de trabajo.
- Acoger, orientar y estimular al usuario.
- Favorecer la comprensión del entorno digital.
- Ofrecer información clara sobre los objetivos, contenidos y sentido del curso en todo momento.
- Dar respuesta a las consultas, dudas, tareas con un feedback inmediato, positivo, formativo e informativo.
- Dinamizar los foros y espacios colaborativos dentro de la plataforma.
- Comunicarse con los usuarios de forma habitual a través de mensajería.
- Facilitar el trabajo, recordando la información de plazos de entrega y prioridades.
- Realizar una evaluación formativa de las tareas de acuerdo a los criterios acordados.
- Asegurarse del aprendizaje de los aprendices a través del acompañamiento.



Coordinadora estatal

**Plataformas Sociales**  
Salesianas

# LA INTERACTIVIDAD ES LA CLAVE: HERRAMIENTAS ESPECÍFICAS PARA LA ACCIÓN SOCIAL EN UN ENTORNO DIGITAL



CRISTINA DE LA CASA

En esta sesión se trató de forma más práctica algunas herramientas que nos pueden servir para el trabajo de la acción social, principalmente Mentimeter y Kahoot. Se vieron también tres conceptos importantes que se pueden aplicar también a la acción social: Interactividad / Interacción / Gamificación.

## INTERACTIVIDAD / INTERACCIÓN / GAMIFICACIÓN

**Interacción.** Para que exista interacción siempre se necesita un emisor, un receptor, un canal por el que va el mensaje y un código que entiendan todas las personas implicadas en el acto comunicativo.

**Interactividad.** Requiere que intervenga una persona y lo digital, por ejemplo a través de un dispositivo. Hay distintos niveles:

- Hay interactividad pasiva cuando sólo hay vídeos.
- Limitada es cuando podemos elegir, pero muy poco.
- Moderada es un poco más avanzada.
- Simulación, se recrea un ambiente en digital, por ejemplo con gafas de realidad virtual y podemos aplicar la interacción.

### La escucha activa.

Aunque trabajemos con herramientas digitales, no hay que perder de vista que lo importante es la empatía, la escucha activa. Los dispositivos o las herramientas no tienen emociones, eso es algo humano.

En lo digital se hace complicado, aunque los chats, por ejemplo ayudan a ello. En general, nos cuesta escuchar y estar atentos: estamos multitasking, no estamos presentes, no atendemos totalmente.



El registro en Mentimeter no lo hacen las personas. Uno de los inconvenientes es que tiene pocas aplicaciones si no se paga, ya que en su versión gratuita no se pueden hacer bastantes cosas. Por dentro, tiene una interface parecida a Power Point. Una alternativa a Mentimeter es Aha Slides que no es totalmente gratuita, pero se pueden hacer muchas cosas.

Mentimeter tiene también sus desventajas: el código sólo dura dos días, por lo que las presentaciones hechas se pierden y no son para siempre. Se debe tener cierto manejo del inglés, aunque todo es muy visual.

La opción gratuita es muy limitada, por lo que si se le va a dar mucho uso, merece la pena invertir en la versión de pago.

Para verla y probarla de manera más práctica, en la sesión formativa se lanzaron unas preguntas a las/os participantes y vimos cómo se trabaja, ordenando y representando las respuestas:

- Qué trabajo o función desempeñas en tu organización. Salió la palabra Acompañamiento, como la más repetida.
- Cómo crees que te has adaptado a la acción social en digital. 7,1 es la nota que salió. Habla muy bien de la actitud y las ganas de las entidades y de las personas en su adaptación a entornos digitales.
- ¿Es lo mismo interactividad e interacción? La mayoría de las personas respondió que ambas. Sí, en la acción social y en estos entornos se puede hablar de ambas.
- ¿Cuáles son las mayores ventajas de lo interactivo en la acción social? Rescatar la respuesta de la presentación. Accesibilidad y aprendizaje para las personas que atendemos y para las personas profesionales. Permite flexibilidad y la adaptación a la realidad. También permite llegar a más personas al mismo tiempo, así como ajustar la intervención a nuevas formas de comunicación. Se puede trasladar de manera más efectiva y rápida a las personas los conceptos

con los que se quiere trabajar.

- ¿Cuáles son las mayores desventajas de lo interactivo en la acción social? Una de ellas es la brecha digital, no todo el mundo tiene acceso a las tecnologías y herramientas. Por ello, no se puede llegar igual a todas las personas y se generan nuevas desigualdades. También hay menos cercanía, pérdida del contacto y de lo que no podemos verbalizar. Puede haber falta de atención, debido a la multitarea. Al no encontrar el límite para desconectar y las intervenciones se flexibilizan tanto, pueden llegar a interferir en la vida personal.
- ¿Qué tipo de herramientas interactivas has utilizado? Kahoot, zoom, mentimeter, padlet, meet, genially, clasroom, jitsi, canva, formularios google, whatsapp, skype,
- Ordenar de mayor a menor la interactividad de esta herramientas: Debate grupal, mentimeter/kahoot, App movil.

## **LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL Y EL MOMENTO ACTUAL-LO INTERACTIVO Y LO DIGITAL COMO OPORTUNIDAD.**

Muchas entidades no lucrativas no tienen formación en temas digitales y herramientas. El contexto actual ha obligado a muchas personas y organizaciones a adaptarse y cambiar. Hace un año muchas entidades no manejaban estas herramientas, ni tenían un conocimiento de lo digital y las tecnologías.

También hay una tendencia al alza en los entornos del aprendizaje y la enseñanza que conectan más a las personas. En esto, lo digital puede ser un aliado. Para ello, tenemos que dejar a un lado todo lo que viene de los entornos más tradicionales. La actual coyuntura del covid-19 ha precipitado estos entornos digitales, que ya estaban viniendo previamente; se dice que la pandemia es el “cisne negro” para esta transformación digital. Hay que tener en cuenta que el futuro es digital, tenemos que elegir qué queremos o qué necesitamos. Las herramientas ya estaban, pero ahora se usan más. Ahora somos capaces de elegir las.

También se habla que la transformación digital conlleva disrupción. Si no nos hubiéramos visto obligados/as, no habríamos probado nada de esto, aunque las herramientas ya existían.

En 2016 ya se hablaba que una nueva moda en la educación se estaba aproximando, con la implicación y el “engagement”. Ya se veía venir desde hace unos años, pero ha sido en este momento en el que nos visto obligados. Muchas de estas herramientas ya existían desde hace tiempo y ahora es una coyuntura para utilizarlas. Con las estas tecnologías se posibilita acercarnos a las personas, que también se sienten acompañadas.

### **¿Continuaremos una vez acabe la pandemia en el uso digital o volveremos a lo anterior?**

El 90% de niños/as de 11 años en USA y la UE tienen un teléfono móvil, según Tactical Tech. Igualmente, el uso de internet ha crecido en los últimos tres meses. También se puede hablar de un uso prematuro de los teléfonos. Pero los y las jóvenes utilizan masivamente smartphones y redes sociales, el acceso de los jóvenes a la tecnología es innegable. Todo ello, implica que a futuro haya que trabajar en la educación con lo digital, porque son generaciones que siempre han vivido con ello.

La cuestión es saber para qué sirven y para qué son provechosas estas herramientas digitales y en qué nos pueda ayudar. La clave es tratar de estar con las personas con las que estás hablando, interactuar de verdad, independientemente de la herramienta que utilicemos.

Por otro lado, también existen dificultades al trabajar con lo digital: el reto de poder estar cerca de las personas. El tema de la brecha digital es otro de los desafíos, retos o problemas, así como el acceso a Internet. Por ejemplo, en España hay más de 26 localidades que no tienen acceso de calidad a la red, y normalmente son localidades pequeñas. La brecha digital existe en la educación y en otros entornos de trabajo. Igualmente está asociada a la edad, al género, entre otras variables. Las personas con las que trabajan las entidades sociales están, en muchos casos, lejos de la tecnología y no tienen conexión a internet en su casa. Para ello, es importante

que las instituciones ayuden y faciliten el acceso a la conexión de las personas. Otro problema, son las personas acompañadas que no están alfabetizadas, lo que ahonda todavía más la brecha digital.

### **GAMIFICACIÓN: LA HERRAMIENTA KAHOOT**

La gamificación es el uso de elementos y técnicas de los juegos en entornos que no tienen que ver con los juegos: por ejemplo: desafíos, reglas, azar, recompensas, objetivos, etcétera; para transformar tareas diarias en actividades lúdicas, pero no es lo mismo que hacer aprendizaje basado en juegos. Dentro de las entidades se puede usar la gamificación para dinamizar entornos. Incluso también se aplica en las empresas.

La gamificación es positiva a la hora de generar aprendizaje. En este sentido, utilizar el juego lleva a la emoción y cuando juegas te emocionas, estás pendiente de lo que pasa y ello genera un aprendizaje significativo y real. Se va creando una implicación -engagement- y ello lleva a que se fijen mejor los aprendizajes, ya que ayuda a prestar mayor atención y retener el tema. También hay un rol activo de la persona que aprende, lo que lleva al protagonismo y la participación. Unido a ello, ayuda a sintetizar y la sorpresa e incertidumbre que se crea con la gamificación, son factores clave para el aprendizaje.

En relación a lo anterior, hay formas de trabajo y dinámicas que funcionan muy bien, como introducir el tema del rol, el storytelling. Todo ello puede ser útil para las entidades. Aunque el reto es cómo trabajar con estas herramientas en el tema de la inserción laboral. A través de la gamificación podemos mejorar competencias de las personas y de la entidad.

Pero la gamificación también tiene sus desventajas; genera indecisión, puede llevar a respuestas impulsivas que no sea adecuado para la evaluación, sino sólo para lluvia de ideas, por ejemplo.

Kahoot es una herramienta que tiene que ver con el mundo de la gamificación. Puede servir para recoger encuestas y opiniones, aunque también habría que pagar por ello.

## ASPECTOS A TENER EN CUENTA

- ¿Competitividad o trabajo en equipo?
- Es conveniente muchas veces una explicación previa a las preguntas.
- Ajustar el tiempo de bloqueo de los dispositivos para que no perjudique el correcto desarrollo del quiz completo.
- ¿Evaluación dentro de la acción social?
- Suele generarse jaleo, lo cual desconcentra. Música, tensión.
- ¿Necesitamos respuestas individualizadas?

## CÓMO PODEMOS USAR LAS HERRAMIENTAS PARA EL TRABAJO DE LAS ENTIDADES SALESIANAS

- Como evaluación de las sesiones presenciales.
- Para pedir evaluación de calidad y evaluación de toma de decisiones.
- Muy interesante para formaciones online, la interacción aumenta.
- Como devolución de su implicación y a modo de cierre.
- Para toma de decisiones.
- Evaluación de sesiones formativas con cursos o de las sesiones presenciales.
- Para debates y para introducir un tema a reflexionar.
- Cuando se hacen talleres o encuentros de empleo para recoger las conclusiones de las personas con la nube de palabras.
- La nube de palabras está muy bien, no sólo para los/las profesionales, sino para que los participantes se lleven algo de la sesión.
- Para conocer emociones que a la cara sería difícil decir, ya que puede ser anónimo.



## OTRAS HERRAMIENTAS DE TRABAJO COLABORATIVO E INTERACTIVO PUEDEN SER:

Prezi, Genially para presentaciones interactivas, Linoit, Padlet, Quizlet, Flipgrid, Jamboard, etc.

## ALGUNOS CONSEJOS

- Ser flexibles al cambio: nuevas metodologías. Empezar gamificando. Hay que ir probando cosas poco a poco.
- No existe la receta perfecta. Busca, contrasta información, prueba, pregunta, cambia.
- Diviértete. Forma tú también parte de la gamificación.
- También es importante generar empatía y la energía que le ponemos cuando trabajamos de forma virtual.

## SESIÓN INSPIRADORA “EL CAMBIO ESTÁ EN TI”-

# 4

Teresa Perales lleva consigo unos valores de superación, de emprendimiento que representan los de Fundación Telefónica. Es la nadadora paralímpica más laureada de todos los tiempos. Tuvo que cambiar a la fuerza después de sufrir una neuropatía a los 19 años, debido a la cual perdió la movilidad en las piernas y le dijeron que la piscina podía ser un buen entorno. Al poco tiempo su entrenador le propuso competir y se lanzó a las competiciones nacionales e internacionales.



## **EL CAMBIO ESTÁ EN TI. TESTIMONIO DE TERESA PERALES.**

“Los fracasos y los éxitos son relativos, son dos grandes impostores. Siempre que compito quiero ganar. Después de las olimpiadas de Río 2016, no pude alcanzar las metas propuestas, pero no lo viví como un fracaso. Era un escenario no elegido, pero fui capaz de recomponerme. Lo sentí como perplejidad, como algo desconocido por mí, porque no ganar las medallas deseadas no fue un fracaso. Hay un aprendizaje de cuando se vive una derrota: que hay veces que entrenas y ganas y hay veces que entrenas y no ganas, que la vida es así. Esta situación requiere de un cambio emocional, porque hay que tirar para adelante y no me dejé llevar por la tristeza. Al día siguiente me fui a otra piscina y estuve bastante tranquila conmigo misma y fue como recuperar energía.

Cuando me preguntan cuál es el momento más importante de mi vida, es cuando tomé la decisión de competir. Está siendo difícil lidiar con toda la incertidumbre que hay ahora, porque ni siquiera es seguro que haya campeonatos de Europa. Es una temporada muy atípica, muy difícil. Luego hay competiciones que no se pueden hacer, porque hay muy poca gente, incluso para poder organizar las pruebas. Convivir con esas dudas es lo que me toca, hasta que llegas al agua todo ha cambiado mucho. Hay cosas que no puedo cambiar, porque suceden de mi persona, pero hay cosas que puedo hacer, asumir la realidad actual y ver cómo afecta y adaptarme. También llegará el momento de Tokio.

He aprendido tantas veces a gestionar toda la adversidad, que lo veo como ley natural de vida. Sé que si consigo ganar una medalla en Tokio voy a llorar más que en mi vida. La meta la buscamos todos, pero si no disfruto del camino, he aprendido que no sirve para nada. Cuando llegué a Sidney, que era muy joven, luego se pasó muy rápido y después se me hizo como un vacío, como un abismo. Ese el peligro de pensar sólo en la meta. Yo siempre tengo varios planes encima de la mesa, me gusta lanzarme a la piscina, pero con una red de seguridad, que es tener otros planes y saber cómo ir haciéndolo, y las personas que tienes a tu alrededor. Sería una loca si pensara sólo en ganar las medallas. Los deportistas que estamos en el plan ADOP, si no conseguimos la medalla, nos retiran la beca. Por eso tengo mi red de seguridad, hago otras cosas, mi familia, mi trabajo.

La vida te va ofreciendo muchos cambios, pero el instinto es rechazar el cambio, porque desconoces cómo te vas a desenvolver y te hace perder el control, nos gusta tener todo atado y controlado. Los cambios nos provocan estrés. En momentos de fatiga no hay que tomar decisiones y cometemos muchos errores. No es bueno si nos enfrentamos a un cambio, estando muy agotados. Es necesario descansar y parar, en mi caso tengo que entrenar todos los días, pero sin llegar al sobreesfuerzo o sobreentrenamiento. También tengo a mi alrededor mi equipo: mi familia, mi entrenador, amigos. El recuerdo bonito es cuando lo compartes con la gente que quieres, es bonito recordar el camino que has hecho hasta llegar hasta allí.

Lo importante no son las medallas, es el cambio que hice en mí. Cuando me quedé en silla de ruedas veía lo complicado del momento, vestirme, subir una rampa, esos pequeños cambios que tuve que vivir, me enseñaron a gestionarlo y me enseñaron a darme cuenta que cuando te quedas con el drama, sólo vives con el drama. Después del drama, puede venir la oportunidad, yo lo viví. En ese momento había descartado muchas cosas, tener novio... Aunque estés en silla de ruedas, puedes hacer muchas cosas. Hasta que no te pasa algo así, no te das cuenta de lo que puedes hacer. También pude subir a las pirámides de Teotihuacán incluso.

Si te dicen que tienes 85 mil días por delante, qué dices: son muchos o pocos. Da igual que sean muchos o pocos si dejas que pasen sin hacer nada. Cuando llegue a mayor y vuelva la vista atrás y diga: cuántas veces me equivoqué. Es porque he hecho cosas, porque he vivido. El día que me toque, que pueda mirar atrás, que pueda decir: metí la pata. Me defino como una gran amante de la vida. Estoy viva, pues adelante, siempre hay una forma hacer las cosas.

Según Mahatma Gandhi hay dos momentos en la vida de las personas que son vitales: cuando nacemos y el segundo momento es cuando descubres para qué has nacido. Lo importante es encontrar la motivación.

Cuando comenzó la pandemia, volví de una competición de Barcelona y estaba clasificada para los juegos de Tokio, pero ya habían suspendido los campeonatos de Europa. Entonces sentí la incertidumbre, los miedos. La idea era aprovechar el tiempo y hacer actividad física. Nadie esperaba una pandemia, era impensable. Enton-

ces desde casa, la intención era mantener la forma física, porque no podía parar la pandemia. En eso era en lo que podía contribuir. La idea era mantenerme en forma, hacer lo que dependía de mí, para que cuando volviera la oportunidad de competir, estar bien. Eso me mantuvo, para conseguir los objetivos.

La ventaja que hemos tenido con la pandemia, es que hemos comprendido todos lo que nos pasaba, porque cuando me quedé en silla de ruedas, sólo lo viví yo. Esta vez en la pandemia, vamos saliendo poco a poco todos. El entorno en el que vivimos es bastante hostil, porque se nos da esperanza con la vacuna, pero luego nos recuerdan los datos negativos. Pero todos estamos en la misma situación. Espero que con el paso del tiempo no olvidemos lo que hemos vivido en estos momentos.

Pensamos demasiadas veces en la meta, que no disfrutamos el camino. Me gusta ganar, entreno para ganar, queriendo ganar. Todos los días doy las gracias por estar viva. He estado en lugares del mundo en los que por ser mujer, no sería nadie. Pero mi situación también me otorga una situación de ser “supermujer”, pero hay otras mujeres que tienen una situación totalmente distinta.

El cambio radica en ti. No puedo caminar, pero hay otras cosas que puedo hacer. Hay que adaptarse a los cambios. Cuando la vida te pone en un brete es cuando espabilas, pero tendríamos que ser capaces de nosotros mismos y en los demás y provocar cambios. Creo en el “efecto mariposa”, no pensemos que el mundo lo cambian las grandes personas. Cada uno de nosotros tenemos una responsabilidad, y sólo depende de nosotros y lo asumimos y lo aceptamos.

El no ganar, no es un fracaso, aunque pienses que se te ha ido. Es un aprendizaje, una forma de reaccionar para que la próxima vez lo hagas mejor. A veces salen las cosas y a veces se quedan en el camino. Recuerdo cuando en Río 2016 no gané la medalla, pensé en cómo decírselo a mi hijo. Le dije cuál era la diferencia entre dejar de ganar una medalla y perder. Perder es cuando no lo intentas, cuando te rindes, cuando te está resultando muy difícil y lo dejas; lo demás es dejar de ganar. Perder es perder la opción de poder ganar y eso es lo que no nos podemos permitir, lo demás es sólo dejar de ganar.

Hay que quitarle hierro al asunto, las medallas son sólo medallas, no es vida o muerte. Te cambia la vida un poquito. Para que yo gane, alguien ha tenido que no ganar. En el deporte cada vez todos somos mucho más profesionales, la pandemia lo ha complicado todo. La competición se me hace cada vez más difícil porque ya me hago mayor, ya compito con 45 años. La ley de vida es que cuando llegue a Tokio es muy posible que no consiga lo que yo quiero, pero no me voy a retirar. Lo que tengo que hacer es adaptarme y competir en menos pruebas, tengo que guardarme para ganar, pero sin rendirme. El día que yo acepté que no podía caminar no me rendí, acepté que podía caminar de una manera diferente. A veces, las normas no siempre son de verdad y hacemos caso, aunque no sean del todo verdad.

Si tú vas entrenando poco a poco el corazón no se para. Cada uno podemos cambiar las cosas, empezando por nosotros mismos, provocando cambios que pueden mejorar la vida de los demás. La resistencia al cambio es la condición natural del ser humano, es como perder el control de nuestras vidas. Cuando me quedé en sillas de ruedas hubo un cambio y tuve que adaptarme. A veces nos sorprenderíamos mucho, si nos dejáramos llevar en la vida y para eso hace falta estar preparados para el cambio. A veces las cosas se resuelven solas, pero a veces hay que descansar y parar. Hay que descansar.

Con el tema de la pandemia, hay que empezar de cero. Cuando llegas a los juegos ya tienes el regalo, pero ni siquiera poder llegar a eso es muy difícil. Este año las plazas para llegar a las olimpiadas está reñido y hay pocas plazas.

El miedo al fracaso está, pero también hay miedo a ganar. Hay que gestionar el miedo. Si gano la medalla de oro, tendré que ganar otra vez, entonces genera miedo. Es importante aprender a transformar los pensamientos que tenemos en positivo, incluso los miedos. Entre las herramientas que tengo, la visualización produce efectos muy positivos, también me pongo unas músicas conjuntamente. Utilizo los recuerdos de cuando tenía éxitos y los proyectos hacia el futuro. Mi forma de prepararme para la competición es que cuando estamos en la cámara de competición, que no tenga miedo, que no esté estresada, que esté empoderada. Recuerdo esa música y activo esa emoción y compito. Las emociones se pueden entrenar. La visualización en positivo me ha funcionado muy bien. Hay que manejar el miedo, para que no nos bloquee, que sirva para tener la adrenalina a tope, para que nos empuje.

No hay que quedarse con las apariencias que si no, nos dejamos mucho en la vida. Cuando me muera tienen que poner la canción Heros live forever, que abrió los juegos de Sidney. Que los deportistas dejan algo para siempre. Con 15 años mi padre murió y entonces vivir aquello fue muy duro. Entender que él no pudo elegir, fue muy duro, pero yo sí puedo elegir entre vivir y por eso dejo huella, intento cambiar. “

## PREGUNTAS

Las personas que acompañamos en los proyectos, su vida han sido continuos cambios, seguramente si miramos bien ahí podemos encontrar muchas de las estrategias para que en nuestra labor diaria sintamos que no podemos tener siempre el control de todo. Teresa, ¿no crees que justamente en aceptar nuestra vulnerabilidad está el verdadero cambio? cuando nos aceptamos como vulnerables el miedo deja paso a la confianza.

*Sí, es como quitarnos las capas de la cebolla. Descubrir los valores fundamentales de cada uno. Los míos son libertad, la humildad. La humildad es esa vulnerabilidad que no somos perfectos, es lo que nos hace humanos y de los robots y de otros animales. Muestra condición humana no es perfecta. Cuando sientes eso, no sientes tanto miedo.*

¿Qué le dirías a un joven migrante sin documentos, sin opción de trabajar legalmente, sin estudios que le avalen....? ¿Cómo motivar a alguien cuando más del 50% no depende de tí?

*Podría responder con una experiencia personal. La esperanza siempre se tiene que mantener viva, hay que provocar, atraer a gente que nos puede ayudar. Trabajando en el ayuntamiento me llamaron un día, porque había un chico migrante de Senegal, veía los periódicos y me quería conocer, entablamos una amistad maravillosa. Le ayudé, consiguió papeles, consiguió trabajo. Hay que ser generoso para que ten ayuden y ayudar. Me encanta ver cómo los círculos se cierran, eso mantiene la esperanza.*

Creo que también te has dedicado a la política. ¿Cuál ha sido tu experiencia? ¿Crees en la política como motor de cambio?

*Creo en la política como el arte de negociar para beneficiar a todas las personas. Es muy difícil, por la propia dinámica de cómo es el sistema. Estuve en el legislativo y en el ejecutivo autonómico de Aragón. Me gustó más el legislativo que es desde donde sale todo. No me gusta que se diga que a todos los políticos son iguales, he conocido gente maravillosa y también gente que no.*

¿Podrías darnos algún consejo sobre estrategias ante la adversidad? ¿Qué podemos poner en práctica nosotros en nuestro día a día?

*No tengo varitas mágicas, me va bien quitarle hierro al asunto. Eso de tener perspectiva y ver que dentro de lo global no es tan grave. Otra cosa, es ver qué pensaría de aquí a siete años. Hay varios momentos en los que se me han ido estos pensamientos tan positivos: cuando he enfrentado la muerte de personas cercanas. Pero luego he pensado que la mejor manera de poner en valor la vida de las personas queridas es seguir adelante y dar gracias de estar viva.*

Detrás de todo tu proceso hay una gran cantidad de trabajo personal, de reconocer la grieta y la vulnerabilidad. ¿Qué es lo que más te costó y a que te agarraste?

*Ayer me hacían una pregunta que tiene mucho que ver con esto. Cuando tú te das cuenta que eres vulnerable, cuando empiezas a crecer y aprender que tú no tienes la verdad verdadera. Lo que más me costó, es el dejarme ayudar, al principio del todo. Es una cuestión de orgullo, el amor propio. Pero eso no está reñido con la humildad de necesitar ayuda. Hay que ser cada uno como es.*



# MURO DE EXPRESIONES

# 5

## 1. TRABAJO EN EL CORCHO VIRTUAL LINOIT

### Veo

- “Que todos estamos conectados de golpe y que lo podemos hacer a miles de km por la tecnología”.
- “Las posibilidades de las interacciones”.
- “Puertas con distintas ciudades, con mucha diversión, sonrisa”.
- “Puertas de distintos colores, incredulidad en las caras, personas diferentes e interculturalidad”.
- “Puertas que se abren al mundo que, puertas de colores con nombres de ciudades europeas”.
- “Curiosidad, distancia-cercanía, inmediato”.
- “Transmisión de sentimientos y emociones a través de espacios distintos”.

### Pienso

- “Si todos accedemos a ese progreso”.
- “Que a pesar de la distancia y las pantallas que nos separan hay posibilidades interacción y de llegar a la gente”.
- “La fraternidad el intercambio, el enriquecimiento”.
- “Que podemos ver lo que está pasando en otros lugares aunque haya distancia, a través de la tecnología”.
- “Las tecnologías son capaces de transmitir emociones y que traspasan el tiempo y el espacio para llevarlas con las demás”.
- “La desconfianza que tenemos al principio y las emociones que se transmiten después”.
- “Gente que acoge y que invita que transmite alegría”.

### Me pregunto

- “Si se pueden generar brechas”.
- “Cómo es posible conectar a las y los usuarios cuando el perfil digital de las personas no tiene ese acceso y cómo motivar en ese nuevo campo de las herra-

mientas tecnológicas”.

- “Estamos preparados para atravesar puertas y enriquecernos culturalmente”.
- “Si en el día a día somos de abrir o de cerrar puertas y si la abrimos ver lo que hay detrás”.
- “Si realmente las tecnologías y los espacios virtuales pueden suplir al contacto con las personas”.
- “Si se puede ser capaz de llegar a las personas realmente, para hacer un acompañamiento más potente, más íntegro”.
- “Al llamar a la puerta es la curiosidad, que a través de una pantalla te sientes igualmente acogido o parte de. Cómo transmitir todo a través de la pantalla”.
- “Traspasar el espacio y el tiempo con tanta facilidad llegando a las personas”.

## 2. DINÁMICA DE METACOGNICIÓN Y TRANSFERENCIA

Se lanzaron unas preguntas clave:

### ¿Qué hemos hecho hoy?

- “Compartir conocimientos y aprender cosas nuevas y recursos nuevos para intervenir en entornos híbridos”.
- “Compartir conocimientos, métodos y herramientas”.
- “Compartir nuevos métodos de aprendizaje, para poder aplicar en los itinerario con los/as usuarios/as”.
- “Compartir nuevos conocimientos y métodos para trasladarlos a los usuarios con los que trabajamos”.
- “Navegar a través diferentes herramientas que nos permiten emplear el entorno digital de forma más interactiva y completa. Además, la importancia del Diseño Universal del Aprendizaje”.
- “Abrir nuestra mente a otras posibilidades y herramientas de trabajo”.

### De la sesión, hoy me quedo con...

- “Me quedo con las nuevas herramientas que no conocía y la experiencia compartida con compañeros y compañeras”.
- “El banco de recursos digitales y la aplicación Genial. Aprendizaje de apps destinadas a estos trabajos y/o procesos”.

- “La idea general de creación de itinerarios facilitadores para recibir las informaciones”.
- “La información recibida y sobre todo los diferentes recursos”.
- “Con todas las posibilidades y herramientas que hay”.
- “Me quedo con la idea de que hay que llegar a todos y todas ofreciendo diferentes opciones para llegar a la gente”.

### **¿Qué ha sido lo más difícil?**

- “Escuchar nuevos conceptos y herramientas que desconozco y no estoy acostumbrada a trabajar con ellas”.
- “Lo más complejo entender de primeras los usos de las diferentes aplicaciones”.
- “Mantener la atención y absorber la información en un periodo tan corto de tiempo. Falta de práctica”.
- “En general, no hay mucha dificultad, pero sí puede aparecer cuando se ponga en práctica los diferentes recursos”.
- “Ha sido fácil”.
- “No he encontrado ningún contenido que entrañase dificultad”.

### **¿Qué sabía ya?**

- “Sabía que existían herramientas que pueden ofrecer interacción pero no utilizo más allá que las corrientes”.
- “Había escuchado hablar de algunas de las apps”.
- “El concepto de Diseño Universal”.
- “Apps padlet”.
- “Conocía alguna pero no todas las que se han nombrado”.
- “Principalmente conocía Genially”.

### **¿Qué he aprendido nuevo?**

- “Todo un mundo de nuevas herramientas y aplicaciones que pueden servir para mejorar las sesiones y enseñanzas de grupos”.
- “Nuevas herramientas para poder aplicarlas en el trabajo diario, por ejemplo cuando se hacen programas”.
- “Padlet, Lino It, Etherpad, Unsplash... no conocíamos ninguna”.
- “Apps que no conocía como artefactos digitales”.
- “Nuevas herramientas”.

### ¿Para qué me sirve?

- “Para mi profesión y vida personal”.
- “Compartir métodos de diseño de itinerarios en contextos híbridos”.
- “Para trasladar de la manera más efectiva y rápida los conceptos que quiero a los usuarios con los que quiero trabajar los itinerarios”.
- “Para crear contenidos nuevos y poder adaptarlos a las necesidades y características de nuestros/as usuarios/as”.
- “Me ha parecido genial para aplicarlo a mi trabajo diario. Gracias por toda esta información. Ahora queda ponerse manos a la obra”.
- “Para realizar contenidos más completos y adaptados a las diferentes realidades”.

### 3. ACTUAR EN DIGITAL-ENLACES

| Sesión             | Herramienta           | Enlace   |
|--------------------|-----------------------|--|
| Punto de entrada   | Linoit                | <a href="https://youtu.be/GGW6Rm437tE">https://youtu.be/GGW6Rm437tE</a><br><a href="http://bit.ly/veoSalesianas22">http://bit.ly/veoSalesianas22</a>   |
| Desarrollo         | DUA                   | <a href="http://bit.ly/ruedaDUA">http://bit.ly/ruedaDUA</a><br><a href="http://bit.ly/documDUA">http://bit.ly/documDUA</a>   |
| En acción          | Genially<br>Licencias | <a href="https://www.genial.ly/es">https://www.genial.ly/es</a><br><a href="http://bit.ly/DigLicenciasCC">http://bit.ly/DigLicenciasCC</a>   |
| Recursos digitales | Symbaloo              | <a href="https://www.symbaloo.com/mix/todo-apps">https://www.symbaloo.com/mix/todo-apps</a><br><a href="https://artefactosdigitales.com/listado-de-artefactos">https://artefactosdigitales.com/listado-de-artefactos</a> |
| Cierre             | Etherpad              | <a href="https://etherpad.wikimedia.org/">https://etherpad.wikimedia.org/</a>  |
| Otros enlaces      | Bitly                 | <a href="http://bit.ly/SALESIANASpad22">http://bit.ly/SALESIANASpad22</a><br><a href="https://bitly.com/">https://bitly.com/</a>   |

### 4. EXPRESIONES DE LAS Y LOS PARTICIPANTES

“Creo que las tecnologías estaban aquí desde hace mucho pero las personas se resistían a adaptarse a su uso. La situación de alerta sanitaria nos ha obligado a ello”.

“Al final es todo mucho más sencillo. La situación COVID nos ha generado una necesidad, las herramientas las teníamos. Ahora las incorporamos como mejora, ya no como necesidad”.

“Creo que igualmente que hemos tenido que formarnos y aprender en competencias vinculadas al acompañamiento, esta es otra fundamental. Si algo tenemos que poner en valor es la flexibilidad y la adaptación a la realidad. Ya venía pasando que los y las jóvenes en los proyectos demandaban otras formas de hacer y muchas veces les llevábamos a donde nosotras nos sentimos seguros. Es importante el idioma, pero también el otro lenguaje que genera vínculo y comunicación, desde el suyo”.

“La implantación de lo digital en el entorno educativo trae consigo el uso prematuro de las nuevas tecnologías, entre ellas el teléfono móvil en los pequeños”.

La brecha digital no es sólo para las participantes, si no de las profesionales y de los recursos materiales/económicos también. Empezando por el precio de las conexiones, que en España es de las más caras de Europa.

“Para mí un obstáculo en nuestros proyectos es la falta de medios para poder llegar a todos, por desgracia ni de lejos llegamos a los equipamientos de otros recursos”.

“El mercado laboral no está pensando si incluirlo o no, lo ha hecho y tenemos que preparar y prepararnos para ello”.

Creo que como entidades sociales hacemos mucho (ayudar, ponernos al día, asumir tareas que no son nuestras...), pero deben ser las administraciones quienes faciliten esto.

“Usar las técnicas del juego para enseñar hace que el aprendizaje sea más fácil para los alumnos/as”.

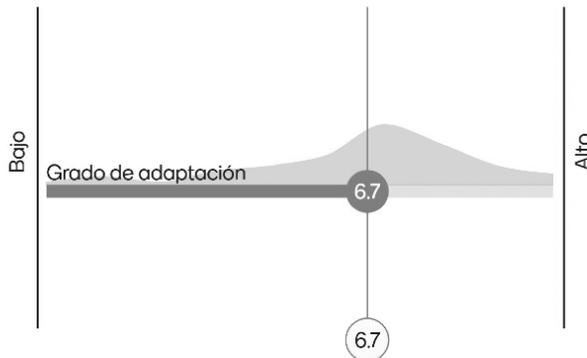
“Es un reto cómo trabajar la inserción sociolaboral y la orientación a través de estas herramientas”.

## 5. RESPUESTAS Y GRÁFICOS DE LAS DINÁMICAS DE TRABAJO DE INTERACTIVIDAD REALIZADAS CON MENTIMETER

### ¿Cómo definirías tu papel dentro de la acción social?



### ¿Cómo crees que te has adaptado a la acción social en digital?



## ¿Cuáles piensas que son las mayores ventajas de lo interactivo en la acción social? Nombra entre 1 y 3 ventajas.

|  |  |  |
|--|--|--|
| Trabajar con personas, dar y recibir. Emocionarle con ellas. Saber que puedes influir y ayudar   | Accesibilidad. Aprendizaje para las personas que atendemos y para las personas profesionales | Rapidez, accesibilidad, flexibilidad         |
| Salvar las distancias físicas. Llegar a muchas más personas al mismo tiempo. Ajustar la intervención a nuevas formas de comunicación y exigencias del público destinatario | Accesibilidad, compartir recursos, reduce la brecha digital                                  | Dar muchas más oportunidades al mismo tiempo |
| Rapidez  | cercanía. Conciliación. Realidad. necesidad  | Inmediatez, interactivo                      |



## ¿Cuáles piensas que son las mayores desventajas de lo interactivo en la acción social? Nombra de 1 a 3 desventajas.

|   |  |   |
|---|--|---|
| No todo el mundo puede tener acceso y les hace quedarse atrás               | No poder llegar igual a personas sin recursos o facilidad para la tecnología | Desconocimiento. Brecha digital                 |
| la falta de medios que funcionen bien en las Entidades, los fallos de wifi. | Difícil acceso a lo digital por desconocimiento.                             | La poca accesibilidad de las personas atendidas |
| Desconexión personal  | Menos cercanía. Sin lenguaje no verbal.                                      | Frialdad  |



## ¿Qué tipo de herramientas interactivas intentas utilizar en tus acciones?



**Financiado por:**



**COORDINADORA ESTATAL DE PLATAFORMAS SOCIALES SALESIANAS**

C/ Joaquín Turina, 39 · 28044 Madrid

91 361 00 50

[info@psocialessalesianas.org](mailto:info@psocialessalesianas.org)

[www.psocialessalesianas.org](http://www.psocialessalesianas.org)