

Actuación 2.2.3 del Observatorio ODS-Níjar:
«Programas de innovación tecnológica para
la convivencia»
Memoria de propuesta de acciones
para



Ayuntamiento de Níjar



Productora Audiovisual Almeriense S.L.,
Mayo de 2026

Esta publicación ha sido realizada con el apoyo financiero del Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030. El contenido de dicha publicación es responsabilidad exclusiva de la entidad subvencionada y no refleja necesariamente la opinión del Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030.

Introducción

Presentamos un programa inicial de **acciones de innovación tecnológica para la convivencia** en el municipio de Níjar, concebidas como intervenciones de carácter aplicado, replicable y alineadas con las prioridades del **PAI Níjar para convivir**, la **Agenda Urbana** y la **Agenda 2030**. Las propuestas parten de una premisa común: la tecnología no es un fin en sí misma, sino como una herramienta al servicio de la inclusión social, la igualdad de oportunidades, la participación comunitaria, la movilidad sostenible, la alfabetización mediática e informacional y el aprendizaje compartido en un municipio marcado por la diversidad cultural, lingüística y territorial.

Las acciones propuestas combinan experiencias contrastadas a escala internacional o europea y con adaptaciones para el contexto local de Níjar. Se integran iniciativas de acogida educativa y lingüística para alumnado recién llegado, herramientas digitales de apoyo a la integración social, recursos de alfabetización mediática para juventud y comunidad educativa, prácticas de reparación y movilidad sostenible, con actividades formativas de programación, periodismo digital y edición en Wikipedia.

Programa marco	Acciones relacionadas
Formación y comunicación	• Acción 1. Bibliotecas Sin Fronteras: Mi Mochila de Libros • Acción 2. Bibliotecas Sin Fronteras: Karibu • Acción 3. FactiCIUDAD: un juego de mesa para promover el pensamiento crítico y el uso responsable de los medios y la información
Reparación	• Acción 4. Taller de auto-reparaciones para convivencia, aprendizaje y economía circular • Acción 5. Puntos de auto-reparación de bicicletas y patinetes
Programación y participación digital	• Acción 6. Actividad: introducción a la programación creativa con Scratch • Acción 7. Actividad: periodismo digital para la convivencia y la inclusión social • Acción 8. Actividad: edición en Wikipedia para inclusión lingüística, patrimonio y convivencia

Creemos que esta es una cartera coherente de actuaciones que refuerza la capacidad municipal para generar espacios de encuentro, reducir brechas de acceso, mejorar la autonomía cotidiana de la población y promover una convivencia más sólida, inclusiva y sostenible mediante el uso socialmente útil de la tecnología.

La oportunidad UNESCO

UNESCO promueve la red de ciudades por la alfabetización mediática e informacional (**ciudades AMI** en español, **MIL Cities** en inglés) como otro instrumento para su plan de desarrollo de pensamiento crítico y lucha contra los bulos. Para optar a ser incluido como ciudad AMI es preciso cumplir 12 criterios de diferente complejidad. En el caso de Níjar, desde la aprobación del PAI Níjar para la convivencia y con la ejecución de las acciones propuestas en este programa, el municipio puede muy fácilmente optar a la categoría de «Ciudad aspirante MIL» cumpliendo 5 criterios de los 3 mínimos exigidos durante dos o tres años:



Criterio AMI	Acción relacionada
1) Sensibilizar a la ciudadanía sobre la alfabetización mediática e informacional (AMI) organizando al menos una actividad pública en un espacio público para promover su aprendizaje al menos dos veces al año.	- distribución y competiciones FactiCIUDAD en bibliotecas
3) Ofrecer servicios de información y medios de comunicación a jóvenes y organizaciones juveniles.	- actividades de periodismo digital - distribución y competiciones FactiCIUDAD en colegios
5) Dirigir la formación en AMI a grupos en riesgo de marginación para ayudarles a aprovechar al máximo los medios de comunicación y la información que les rodea.	- actividades de periodismo digital - distribución y competiciones FactiCIUDAD en bibliotecas - actividades de edición en Wikipedia
9) Incorporar la AMI en las acciones del gobierno local relacionadas con los objetivos de desarrollo sostenible;	- PAI Níjar para convivir
11) Proporcionar información para ayudar a empoderar a los grupos marginados y subrepresentados;	- aplicación Karibu - Taller comunitario de reparaciones - Puntos de auto-reparación de bicicletas - Mi Mochila de Libros

En noviembre de 2024 las ciudades candidatas eran 17¹: Rayán y Doha, Qatar; Amman, Jordania; El Cairo, Egipto; Beirut, Líbano; Asunción, Paraguay; Helsinki, Finlandia; Jambí, Indonesia; Johannesburgo, Sudáfrica; Kingston, Jamaica; Liepāja, Letonia; Marraquech, Marruecos; Ciudad de México y Puebla, México; Nairobi, Kenya, y Santos y San Pablo, Brasil.

Creemos que los reconocimientos UNESCO serían estratégicos como palanca de transformación de la imagen del municipio y su proyección nacional e internacional.

¹ [UNESCO Media and Information Literacy Cities: Empowering Urban](#)

Memoria técnica

Descripción de términos y siglas usadas

Alfabetización Mediática e Informacional

AMI significa **Alfabetización Mediática e Informacional**; en inglés, **MIL** (*Media and Information Literacy*). En la terminología de la UNESCO, la AMI agrupa competencias relacionadas con el acceso, análisis crítico, uso ético, creación y comunicación de información y contenidos mediáticos en entornos analógicos y digitales.

<https://www.unesco.org/es/media-information-literacy>

DigComp 2.2

DigComp 2.2 es el **Marco Europeo de Competencia Digital para la Ciudadanía** desarrollado por el **Joint Research Centre** (JRC) de la Comisión Europea. Organiza la competencia digital en cinco áreas: **alfabetización informacional y de datos; comunicación y colaboración; creación de contenidos digitales; seguridad; y resolución de problemas**. En esta memoria se utiliza para justificar el valor formativo y de inclusión digital de determinadas actuaciones.

<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

ESCO

ESCO: European Skills, Competences, Qualifications and Occupations. Es la clasificación multilingüe europea de **capacidades/competencias, cualificaciones y ocupaciones** impulsada por la Comisión Europea para conectar mejor los ámbitos de educación, formación y empleo. Este documento emplea ESCO como vocabulario normalizado para describir competencias concretas asociadas a algunas acciones.

<https://esco.ec.europa.eu/es>

BSF

BSF es la sigla de **Bibliotecas Sin Fronteras** (*Bibliothèques Sans Frontières / Libraries Without Borders*), organización internacional especializada en acceso a la información, la educación, la cultura y la mediación en contextos de vulnerabilidad, desplazamiento o desigualdad.

MOOC

MOOC significa **Massive Open Online Course**, es decir, curso abierto, en línea y de acceso masivo.

Wikimedia / Wikipedia

Wikipedia es una enciclopedia libre en línea sostenida por una comunidad de personas editoras y alojada por la **Wikimedia Foundation**, entidad sin ánimo de lucro que también apoya a los otros proyectos de conocimiento libre hermanos que forman el Movimiento Wikimedia. <https://www.wikimedia.org/>

JRC

JRC es la sigla de **Joint Research Centre**, el servicio científico de la Comisión Europea. JRC es la entidad que ha desarrollado y actualizado DigComp como marco europeo de referencia para la competencia digital. <https://joint-research-centre.ec.europa.eu/>

Acción 1. Bibliotecas Sin Fronteras: Mi Mochila de Libros

Descripción

Se propone la implementación piloto en Níjar del programa «**Mi Mochila de Libros**» para **100 alumnos recién llegados de 1 centro educativo**, a partir de una solución ya definida por Bibliotecas Sin Fronteras. La actuación comprende:

- diagnóstico inicial con el centro;
- personalización pedagógica;
- preparación y envío de **5 libros por alumno**;
- formación breve al equipo docente;
- seguimiento y evaluación final.

Calendario estimado:

- Meses 1-2: diagnóstico y adaptación.
- Mes 3: preparación de selecciones.
- Mes 4: entrega y formación.
- Meses 5-8: seguimiento y evaluación.

Objetivos transversales

- Favorecer la acogida educativa y cultural del alumnado recién llegado.
- Reforzar la equidad en el acceso a la lectura y a recursos culturales.
- Apoyar al profesorado en procesos de inclusión educativa.
- Contribuir a la convivencia intercultural en el entorno escolar.
- Alinear la intervención con los objetivos del **PAI Níjar para convivir**, la **Agenda Urbana** y la **Agenda 2030**, especialmente en materia de cohesión social, reducción de desigualdades y educación inclusiva.

Antecedentes y referencias

Bibliotecas Sin Fronteras trabaja desde 2007 en el acceso a la cultura, la educación y la información, con proyectos en Francia y en más de 30 países. Sus ámbitos de actuación contemplan las soluciones a necesidades locales para reforzar infraestructuras educativas y culturales afectadas por crisis o desafíos sociodemográficos.

Ventajas

Responde a una necesidad muy concreta del municipio: mejorar los procesos de incorporación de alumnado recién llegado mediante una medida de bajo umbral, comprensible para los centros y de rápida activación. La lectura acompañada, la personalización de las selecciones de libros y la formación al equipo docente permiten convertir la acogida educativa en una intervención estructurada y evaluable.

Su conveniencia para el **PAI Níjar para convivir** reside en que actúa en una fase temprana de la inclusión: la llegada al sistema educativo. Ello favorece una mejor adaptación escolar, mejora la percepción de acogida por parte del alumnado y facilita entornos de convivencia positiva desde el primer momento.

Referencias

- Propuesta de BSF: [Níjar, de la tensión migratoria a una estrategia local de integración](#)
- Bibliotecas Sin Fronteras España:
<https://www.bibliosansfrontieres.org/espagne-es/>
- «Mon sac de livres», Sharing the Joy of Reading and Welcoming Others:
<https://www.librarieswithoutborders.org/2024/07/10/mon-sac-de-livres-sharing-the-joy-of-reading-and-welcoming-others/>
- «Mon sac de livres», accueillons dignement les élèves réfugié·e·s en France !
<https://www.bibliosansfrontieres.org/2023/06/08/mon-sac-de-livres-accueillons-dignement-les-eleves-refugie%C2%B7e%C2%B7s-en-france/>
- «Opération "mon sac de livres», le livre comme vecteur de lien social:
<https://www.bibliosansfrontieres.be/operation-mon-sac-de-livres/>
- «Mon sac de livres», partager le goût de lire et d'accueillir:
<https://www.bibliosansfrontieres.org/2024/07/10/mon-sac-de-livres-le-gout-de-lire-et-daccueillir/>

Acción 2. Bibliotecas Sin Fronteras: Karibu

Descripción

Karibu es una aplicación móvil, disponible para Android e IOS, creada para ayudar al aprendizaje de idiomas y asistir a la realización de trámites o el aprendizaje de prácticas habituales como, por ejemplo, laborales. Fue creada para asistir a los inmigrantes ucranianos que llegaron a Francia huyendo de la guerra, con el patrocinio, entre otros, de la Fundación Michelín, y ha sido extendida a otras lenguas y países de origen, especialmente africanos y a Bélgica como país de acogida.

Se propone el despliegue territorial en Níjar de una **primera fase** del programa **Karibu**, con **4 módulos temáticos**, **1 idioma de origen** y **1 idioma de aprendizaje, el español**.

La intervención comienza con una fase de diagnóstico y co-creación con actores locales —servicios municipales, asociaciones, profesionales y potenciales usuarios— para:

- identificar idioma de origen prioritario;
- definir perfiles de usuarios;
- priorizar temáticas;
- ajustar terminología y situaciones reales de uso.

Sobre esa base, se desarrollarán **4 módulos temáticos** adaptados al contexto español y local:

- derechos básicos;
- trámites;
- inserción social;
- vida cotidiana;
- Inserción profesional adaptada a la realidad local: agricultura, hostelería, y servicios.

Toda la parte tecnológica de Karibu ya se encuentra operativa y mantenida. La propuesta de BSF se centra en la adaptación a España con prioridad en la realidad nijareña:

- producción de contenidos;
- traducción;
- producción multimedia;
- integración técnica;
- despliegue territorial.

Calendario estimado:

- Meses 1-2: diagnóstico y adaptación.
- Mes 3: desarrollo y producción de contenidos + traducción.

- Mes 4: producción multimedia.
- Meses 5-6: integración técnica y pruebas operativas.
- Meses 7-8: activación territorial y lanzamiento.

Objetivos transversales

- Mejorar la autonomía cotidiana de la población migrante y recién llegada.
- Reducir barreras de acceso a información práctica y a servicios.
- Reforzar la capacidad municipal de acogida.
- Favorecer la inclusión lingüística y social.
- Contribuir al cumplimiento del **PAI Níjar para convivir**, la **Agenda Urbana** y la **Agenda 2030** en materia de reducción de desigualdades, acceso equitativo a derechos y cohesión comunitaria.

Ventajas

Karibu aborda la necesidad estructural de convivencia de que la población recién llegada pueda comprender el entorno, realizar trámites, desenvolverse en situaciones cotidianas y avanzar en el aprendizaje del idioma con apoyos funcionales y contextualizados.

No es necesario crear una herramienta tecnológica desde cero porque ya existe, pero hay que adaptarla en contenidos para atender la realidad local. Esto reduce incertidumbre técnica, acorta plazos de puesta en marcha y permite concentrar el esfuerzo en el contenido útil, la mediación institucional y la contextualización territorial.

Alineación con DigComp 2.2 y ESCO

DigComp 2.2:

- alfabetización informacional y de datos;
- comunicación y colaboración;
- resolución de problemas.

ESCO:

- using more than one language
- support ICT system users
- using digital tools for collaboration and productivity

Referencias

- [Presentación de Karibu](#).
- Propuesta de BSF: [Níjar, de la tensión migratoria a una estrategia local de integración](#)
- [Bibliothèques Sans Frontières - ESPAÑA](#)
- [KARIBU by BSF ! - Fondation d'Entreprise Michelin](#)
- [Fondation Michelin, ampliación y evolución de Karibu](#)

Acción 3. FactiCIUDAD: un juego de mesa para promover el pensamiento crítico y el uso responsable de los medios y la información

La Oficina UNESCO para el Magreb ha creado FactiCITÉ como una herramienta lúdica alineada al programa UNESCO de Alfabetización Mediática e Informacional (AMI), creado para afrontar los retos de desinformación y bulos actuales desarrollando el pensamiento crítico, la verificación, la participación cívica y la ciudadanía digital. En la actualidad FactiCITÉ está disponible en tres lenguas: francés, árabe e inglés, pero no en español. En cuanto al programa AMI, UNESCO ha publicado el manual “**Piensa críticamente, haz clic sabiamente**” y el MOOC/podcast “**Piensa críticamente, haz clic sabiamente**”, que sí están disponibles gratuitamente en español.

En 2025, la Oficina de la UNESCO para el Magreb organizó el **Gameathon FactiCITÉ 2025** en el marco de la Semana Mundial de la AMI, reuniendo a más de 150 estudiantes universitarios marroquíes en un evento centrado en desafíos del entorno digital.

Descripción

Se propone la adaptación al español del juego de mesa físico **FactiCITÉ**, bajo la denominación local **FactiCIUDAD**, a partir de la herramienta creada por la Oficina de la UNESCO para el Magreb en el marco de su trabajo en **Alfabetización Mediática e Informacional (AMI / MIL)**. Hemos consultado a los editores y han concedido permiso expreso para la traducción a español.

El juego está orientado a público de **14 años en adelante**, para **2 a 10 jugadores**, individualmente o en parejas. La propuesta para Níjar contempla:

- traducción al español del juego;
- impresión de calidad de **30 copias** para bibliotecas públicas y centros escolares;
- impresión del 30 copias del libro para facilitadores “**Ciudadanía alfabetizada en medios e información**” para su distribución con el juego;
- creación de video tutoriales en español para facilitadores y jugadores;
- formación a facilitadores, en principio profesorado y personal bibliotecario;
- realización de partidas con jóvenes y estudiantes en equipos mixtos;
- promoción entre centros escolares, bibliotecas municipales, servicios sociales y asociaciones.

La acción puede desarrollarse durante todo el año, con especial oportunidad durante la **Semana Mundial de la Alfabetización Mediática e Informacional**, que UNESCO celebra anualmente del **24 al 31 de octubre**.

Objetivos transversales

- Reforzar la alfabetización mediática e informacional de la población juvenil.
- Prevenir rumores, desinformación y usos acríticos del ecosistema digital, especialmente aquellos que van en contra de la convivencia.
- Generar espacios de convivencia positiva entre jóvenes de diferentes orígenes.
- Posicionar bibliotecas y centros escolares como nodos municipales de ciudadanía digital.
- Activar una campaña municipal **AMI/MIL** coherente con el **PAI Níjar para convivir**, la **Agenda Urbana** y la **Agenda 2030**.

Ventajas

Permite intervenir en uno de los factores que más inciden hoy en la convivencia: la capacidad de interpretar críticamente mensajes, rumores, contenidos virales y desinformación. FactiCIUDAD es un formato accesible, replicable, económico y atractivo, apto para bibliotecas, centros educativos o comunitarios.

Su valor añadido es doble. Por un lado, introduce aprendizaje crítico sobre medios e información. Por otro, lo hace en un formato cooperativo y no estigmatizante, especialmente apto para grupos mixtos y para actividades de cohesión social.

Alineación con DigComp 2.2 y ESCO

DigComp 2.2:

- alfabetización informacional y de datos;
- comunicación y colaboración.

ESCO:

- evaluate data, information and digital content
- work in teams
- think critically

Referencias

- UNESCO, **Gameathon 2025 FactiCITÉ**:
<https://www.unesco.org/fr/articles/gameathon-2025-facticite>
- UNESCO, **Gameathon FactiCITÉ 2025** (convocatoria / presentación):
<https://www.unesco.org/fr/articles/gameathon-facticite>
- UNESCO, **Global Media and Information Literacy Week**:
<https://www.unesco.org/en/weeks/media-information-literacy>

Recursos metodológicos

- UNESCO, FactiCITY: to promote critical thinking and the responsible use of media and information: game rules:
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000395093_eng
- UNESCO, **Ciudadanía alfabetizada en medios e información**:
<https://www.unesco.org/es/articles/ciudadania-alfabetizada-en-medios-e-informacion>
- UNESCO MIL Platform, **Media and Information Literate Citizens: Think Critically, Click Wisely!**: <https://www.unesco.org/mil4teachers/en>
- UNESCO, noticia sobre el MOOC “**Piensa críticamente, haz clic sabiamente**”:
<https://www.unesco.org/es/tags/curso-de-ensenanza>
- MOOC: Piensa críticamente, haz clic sabiamente: Alfabetización mediática e informacional en la próxima normalidad
<https://www.unesco.org/mil4teachers/es/moocs?hub=750>

Acción 4. Taller de auto-reparaciones para convivencia, aprendizaje y economía circular

La **Repair Café International Foundation**, fundada en Ámsterdam en 2010, tiene como objetivo volver a hacer de la reparación una práctica comunitaria, mantener y difundir conocimientos de reparación y promover la cohesión social reuniendo a vecinos de distintos perfiles. El movimiento se ha extendido por numerosos países europeos y otros contextos internacionales.

El marco europeo es además favorable a este tipo de actuaciones: la Comisión Europea ha impulsado el denominado ***right to repair***, y la propia estrategia europea de economía circular sitúa la reparación como elemento relevante para alargar la vida útil de los productos y reducir residuos.

Además, los ámbitos de reparación no han de ser necesariamente tecnológicos: también de muebles, ropa, juguetes y cualquier otro objeto de interés para el participante.

Descripción

Se propone la creación de un taller de auto-reparaciones dotado, al menos, con el siguiente equipamiento:

- potro para bicicletas;
- tornillo para banco;
- banco de trabajo;
- surtido de herramientas;
- taladro;
- destornillador eléctrico;
- lijadora;
- polímetro;
- soldador con estación;
- lupa digital;
- máquina de coser;
- herramientas de reparación textil;
- compresor de aire;
- consumibles de taller;
- ordenador conectado a Internet, preferentemente portátil de gama media o reacondicionado.

El taller se concibe como un espacio práctico de aprendizaje compartido para reparaciones básicas de bicicletas, pequeños objetos, textiles y componentes sencillos, con apoyo de consulta digital para manuales, tutoriales y procedimientos.

Objetivos transversales

- Favorecer la convivencia a través de una actividad útil, cooperativa y no estigmatizante.
- Promover la economía circular y la reducción de residuos.
- Revalorizar saberes prácticos y aprendizajes entre iguales.
- Generar dinámicas de ayuda mutua y uso compartido de recursos.
- Conectar sostenibilidad, inclusión social y aprendizaje aplicado en línea con el **PAI Níjar para convivir**, la **Agenda Urbana** y la **Agenda 2030**.

Ventajas

Transforma necesidades materiales cotidianas en oportunidades de convivencia. Reparar juntos permite generar interacción positiva entre personas que, en otras circunstancias, no compartirían espacios de relación. La actividad es concreta, comprensible, útil y replicable.

Asimismo, el taller permite materializar la sostenibilidad en prácticas inmediatas: alargar la vida útil de objetos, textiles o bicicletas, reducir desechos y compartir conocimientos. Ello lo convierte en una acción especialmente coherente con los objetivos municipales de convivencia, inclusión y sostenibilidad.

Alineación con DigComp 2.2 y ESCO

DigComp 2.2:

- alfabetización informacional y de datos;
- resolución de problemas.

ESCO:

- use hand tools
- follow safety precautions in work practices
- work in teams

Referencias

- Repair Café, red europea e internacional y despliegue desde Países Bajos a otros países europeos: <https://www.repaircafe.org/en/>
- [Repaircafe: Foundation](#)
- Comisión Europea: [Circular Economy - Environment - European Commission](#)
- Comisión Europea: [Right to Repair: political agreement on new consumer rights](#)
- [Repair Café - community workshop](#)
- [The E.U.'s Burgeoning Repair Movement Is Set to Get a Boost - Yale E360](#)
- [Repair Café Matadero Madrid 2024-25](#)
- [Red de iniciativas de reparación de Alemania](#)
- [Repair Café Biot, Francia.](#)

Acción 5. Puntos de auto-reparación de bicicletas y patinetes

Los puntos de autorreparación de bicicletas están popularizándose en diversos contextos urbanos europeos y especialmente en el universitario, como en la Universidad de Málaga o la de Barcelona. Así también se ha creado una oferta de proveedores con soluciones de varios grados de precio y características, todas aptas para ser instaladas como mobiliario urbano. Así, la población dispone de una infraestructura 24/7 para el mantenimiento y auto reparación de las averías más habituales en bicicletas y patinetes.

Descripción

Se propone la instalación de **al menos cinco puntos de auto-reparación** de bicicletas y patinetes eléctricos en:

- Campohermoso;
- Las Negras;
- San Isidro;
- San José;
- Villa de Níjar.

Que son las localidades donde existe biblioteca municipal. Aunque la instalación no tiene por qué estar asociada a la biblioteca.

Se trata de una infraestructura urbana ligera, resistente a la intemperie y anclada al suelo, sin necesidad de conexión eléctrica ni de agua, con equipamiento mínimo para reparaciones básicas. El equipamiento contemplado incluye, al menos:

- soporte de sujeción;
- bomba de aire de mano con doble boquilla y manómetro;
- juego de llaves Allen;
- llave inglesa;
- alicates;
- destornilladores;
- palancas para desmontar cubiertas;
- llaves fijas de 10, 13 y 15 mm;
- llave de tubo para patinete.

Podrán incorporarse, en su caso, tapa, cerradura o multiherramientas. Las herramientas están enganchadas al punto mediante cables de acero, como precaución antirrobo.

Objetivos transversales

- Favorecer la movilidad sostenible en todo el término municipal.
- Apoyar la autonomía cotidiana de usuarios de bicicleta y patinete.
- Mejorar la experiencia de uso del espacio público compartido.

- Ofrecer una infraestructura visible e inclusiva útil tanto para población inmigrante como para el conjunto de residentes y visitantes.
- Contribuir a los objetivos del **PAI Níjar para convivir**, la **Agenda Urbana** y la **Agenda 2030** en materia de movilidad activa, sostenibilidad y cohesión territorial.

Ventajas

Responde a una necesidad cotidiana del municipio: una parte muy importante de la población utiliza bicicleta o patinete en desplazamientos diarios en sus obligaciones laborales y familiares. Dotar al territorio de puntos de auto-reparación contribuye a reducir incidencias menores que dificultan la movilidad y favorece el mantenimiento básico de estos medios de transporte, especialmente para personas con economías precarizadas.

La propuesta tiene además valor simbólico y cívico. Hace visible una infraestructura urbana pública útil, accesible y no estigmatizante, que invita al conjunto de la población a utilizar y disfrutar de la movilidad sostenible, al tiempo que atiende una necesidad muy concreta de quienes dependen de ella de forma intensiva aportando un grado apreciable de empoderamiento en su día a día.

Algunas experiencias previas

- [La Diputación instala seis estaciones de reparación de bicicletas de uso gratuito | Economía y negocios | Cadena SER](#)
- [Puntos de autorreparación de bicicletas \[Movilidad\] - Universidad de Málaga](#)
- [Punto Bici UB – Oficina de Seguretat, Salut i Medi Ambient](#)
- [FGC y el RACC firman un acuerdo para instalar puntos de autoreparación de bicicletas](#)
- Almería ciudad (anunciado en 2025): [Una estación de reparación de bicis será el “laboratorio” de recuperación de barrios vulnerables en Almería](#)
- Viator (2021): <https://x.com/manudxtjuventud/status/1408047412820774917>
- Serranillos del Valle: <https://www.instagram.com/p/DJjwvPSoSCT/>

Ejemplos de proveedores

- ejemplo [ibombo](#)
- ejemplo [doublet](#)
- ejemplo [Holity](#)
- ejemplo [Creatubicicleta](#)
- ejemplo [Adosa](#)

Acción 6. Actividad: introducción a la programación creativa con Scratch

La Scratch Foundation define Scratch como una comunidad y entorno de aprendizaje creativo para niños y jóvenes. Recalca que la creación de proyectos con Scratch favorece el desarrollo del pensamiento computacional y creativo, incluyendo la identificación de problemas, la descomposición en partes más pequeñas, la depuración y la iteración sobre soluciones. Scratch es un software gratuito multiplataforma con más de 20 años de experiencia.

Descripción

Se propone una actividad de **32 horas**, organizada en **16 sesiones de 2 horas**, para desarrollarse en una sala con **11 ordenadores conectados a Internet**, plazas para **20 participantes** y proyector.

Público objetivo:

- máximo de **20 alumnos**;
- edades de **7 a 15 años**, inclusive;
- trabajo en **equipos de 2 personas**;
- composición mixta en origen, género y perfiles.

La actuación se concibe como **formato replicable** en varias ediciones. El trabajo se articulará mediante proyectos sencillos realizados con el entorno de programación Scratch, orientados a historias, animaciones y juegos básicos con metodología activa y cooperativa.

Objetivos transversales

- Facilitar una iniciación inclusiva a la cultura digital.
- Reducir desigualdades de acceso a competencias tecnológicas básicas.
- Reforzar la cooperación entre iguales mediante trabajo por parejas.
- Mejorar la confianza de la infancia y juventud en entornos de creación digital.
- Contribuir a la convivencia y a la participación juvenil en línea con el **PAI Níjar para convivir**, la **Agenda Urbana** y la **Agenda 2030**.

Ventajas

Introduce la programación en edades tempranas mediante un entorno accesible y no intimidante. Su valor no reside únicamente en aprender a programar, sino en crear una experiencia positiva de cooperación, creatividad y resolución de problemas entre niños y jóvenes de perfiles diversos.

El formato replicable facilita además su extensión progresiva a distintos núcleos y convocatorias municipales, manteniendo una metodología coherente y un impacto acumulativo sobre infancia y juventud.

Alineación con DigComp 2.2 y ESCO

DigComp 2.2:

- creación de contenidos digitales;
- resolución de problemas;
- comunicación y colaboración.

ESCO:

- develop digital content
- problem-solving with digital tools
- work in teams
- brainstorm ideas

Referencias

- Scratch Foundation, página institucional: <https://www.scratchfoundation.org/>
- Scratch Foundation, Scratch's Creative Learning Philosophy: <https://scratchfoundation.org/learn/learning-library/scratch-creative-learning-philosophy>
- Scratch Foundation, materiales de aprendizaje creativo: <https://scratchfoundation.org/learn/learning-library/getting-started>
- Visual programming – introduction to Scratch: <https://codeweek.eu/training/visual-programming-introduction-to-scratch>
- Digital Welcome, funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project nº 776128:
 - [folleto](#)
 - [recursos](#)

Acción 7. Actividad: periodismo digital para la convivencia y la inclusión social

UNESCO sitúa la alfabetización mediática e informacional como una competencia estratégica para el acceso a información fiable, la participación cívica y la convivencia democrática, como ya hemos visto en la Acción 3. En este caso, sobre esas mismas bases y recursos se propone un taller activo de producción digital e introspección del pensamiento crítico en comunidad.

Descripción

Se propone una actividad de **32 horas**, organizada en **16 sesiones de 2 horas**, para un máximo de **20 participantes de 14 a 18 años**, en equipos de dos personas y con composición mixta en origen, género y perfiles. Se asume la disponibilidad de una sala con **11 ordenadores conectados a Internet** y proyector.

La actuación se inicia con una **partida de FactiCIUDAD**, a fin de introducir la alfabetización mediática e informacional y el análisis crítico de mensajes, rumores y contenidos digitales. A partir de ahí, el programa combinará:

- verificación básica de información;
- selección de temas de interés local;
- producción de noticias o piezas digitales;
- trabajo colaborativo sobre relatos de convivencia e inclusión social en Níjar.

La propuesta se concibe como **formato replicable** en varias ediciones.

Objetivos transversales

- Reforzar la capacidad juvenil para analizar y contrastar información.
- Promover la producción de relatos locales positivos sobre convivencia.
- Reducir el impacto de rumores y desinformaciones.
- Fortalecer la voz pública de la juventud en contextos de diversidad.
- Contribuir al **PAI Níjar para convivir**, la **Agenda Urbana** y la **Agenda 2030** desde una perspectiva de ciudadanía digital crítica.

Ventajas

Combina dos necesidades públicas muy concretas: fortalecer la lectura crítica del entorno informativo y capacitar a jóvenes de diferentes orígenes para producir contenidos que mejoren la representación social del municipio y de su diversidad.

No se limita a una acción preventiva frente a la desinformación, sino que promueve producción responsable de relatos locales sobre convivencia e inclusión, generando aprendizaje digital y valor comunitario a la vez.

Alineación con DigComp 2.2 y ESCO

DigComp 2.2

- alfabetización informacional y de datos;
- comunicación y colaboración;
- creación de contenidos digitales.

ESCO:

- evaluate data, information and digital content
- develop digital content
- work in teams
- think critically

Referencias

- UNESCO, Media and Information Literacy: <https://www.unesco.org/en/media-information-literacy>
- UNESCO, Global Media and Information Literacy Week: <https://www.unesco.org/en/weeks/media-information-literacy>
- UNESCO, Ciudadanía alfabetizada en medios e información: <https://www.unesco.org/es/articles/ciudadania-alfabetizada-en-medios-e-informacion>
- UNESCO MIL Platform: <https://www.unesco.org/mil4teachers/en>
- Digital Welcome, funded with support from the European Commission. Funding Call: AMIF-2016-AG-INTE-01 "Integration of 3rd country nationals". Project nº 776128:
 - [folleto](#)
 - [Recursos](#)
- International Fact-Checking Network: <https://www.poynter.org/ifcn/>

Acción 8. Actividad: edición en Wikipedia para inclusión lingüística, patrimonio y convivencia

Wikipedia es un instrumento didáctico de primer orden si se aplica con rigor pedagógico. Puede ser integrado en las aulas de la educación formal en un entorno de aprendizaje basado en proyectos o en actividades extra curriculares. Además, los convenios internos de trabajo en las comunidades Wikipedia son rigurosas con las fuentes y verificación de las afirmaciones que se vuelcan en la enciclopedia. Por tanto, es otra herramienta apropiada para la alfabetización mediática e informacional.

También, por su cobertura total del conocimiento, es fácil atraer el interés por temas específicos en cualquiera de los cientos de lenguas disponibles hoy día.

Descripción

Se propone una actividad de **32 horas**, organizada en **16 sesiones de 2 horas**, para un máximo de **10 participantes de 14 a 18 años** con composición mixta en origen, género y perfiles. Se asume la disponibilidad de una sala con **11 ordenadores conectados a Internet** y proyector.

La actuación se plantea como formato replicable y se orienta a la edición en Wikipedia y proyectos Wikimedia desde varios enfoques complementarios:

- alfabetización digital general;
- patrimonio y memoria local de Níjar;
- convivencia intercultural;
- biografías, historia, geografía, etc;
- edición multilingüe en español, lenguas de origen y terceros idiomas de interés para los participantes.

La dimensión multilingüe se considera especialmente relevante por su capacidad para favorecer la inclusión lingüística, el aprendizaje y el mantenimiento del vínculo cultural con los países y comunidades de origen.

Objetivos transversales

- Reforzar habilidades de lectura crítica, documentación, escritura y verificación.
- Generar producción colaborativa de conocimiento útil y público.
- Favorecer la inclusión lingüística y el reconocimiento positivo de la diversidad cultural.
- Mejorar la participación digital juvenil en entornos abiertos y responsables.
- Contribuir al **PAI Níjar para convivir**, la **Agenda Urbana** y la **Agenda 2030** mediante un uso cívico y educativo de la tecnología.

Ventajas

Transforma la diversidad lingüística y cultural en un recurso educativo y cívico. Editar Wikipedia exige buscar fuentes, contrastar información, redactar de forma neutral y colaborar con otras personas; pero, además, permite hacer visible el territorio, sus historias y su pluralidad desde una lógica de conocimiento compartido.

Su componente multilingüe añade un valor estratégico. No solo favorece el aprendizaje del español y de otras lenguas, sino que reconoce las lenguas de origen como parte del capital cultural de los participantes. Artículos de biografía, territorio y bienes patrimoniales de los países de origen podrán ser creados o traducidos. En un municipio que necesita reforzar la convivencia desde el reconocimiento mutuo, esta dimensión es especialmente pertinente.

Alineación con DigComp 2.2 y ESCO

DigComp 2.2:

- alfabetización informacional y de datos;
- comunicación y colaboración;
- creación de contenidos digitales.

En relación con ESCO, los conceptos más directamente relacionados son:

- evaluate data, information and digital content
- develop digital content
- work in teams
- using more than one language

Referencias

- Meta-Wiki, Wikipedia Education Program:
https://meta.wikimedia.org/wiki/Wikipedia_Education_Program/es
- Wikimedia UK, trabajo educativo y uso de Wikimedia como herramienta de alfabetización digital e informacional: <https://wikimedia.org.uk/wiki/Education>
- Wikimedia UK, marco estratégico con proyectos de alfabetización digital, de datos e información: [Organisational theory of change - Wikimedia UK](#)
- [Education/Reading Wikipedia in the Classroom/Modules - Meta-Wiki](#)

Memoria económica

A continuación describimos el coste estimado para cada acción. Todos incluyen IVA.

Acción 1. Bibliotecas Sin Fronteras: Mi Mochila de Libros	Detalle: • Piloto de 8 meses de duración. • 100 alumnos recién llegados en un 1 centro seleccionado. • Constitución y envío de mochilas: 4 o 5 libros por alumno + mochila + logística • Adaptación pedagógica: ajuste metodológico al centro y preparación de herramientas docentes. • Formación docente: 1 sesión presencial / online + soporte. • Piloto: coordinación con centro, seguimiento y evaluación. • Gastos de viaje y desplazamiento del equipo.
Coste estimado: 21000. €	

El presupuesto de la Acción 1 ha sido completamente preparado por Bibliotecas Sin Fronteras.

Acción 2. Bibliotecas Sin Fronteras: Karibu	Detalle: • Piloto de 8 meses de duración. • Diagnóstico y co-creación territorial: talleres, entrevistas, definición de idioma y temáticas • Ingeniería pedagógica y desarrollo de contenidos: diseño y redacción de 4 módulos • Traducción y adaptación lingüística: nuevo idioma + revisión cultural • Producción multimedia: audios, vídeos, ejercicios interactivos • Integración técnica y control calidad: integración en la aplicación móvil + QA • Coordinación y dirección de proyecto: proyecto piloto (6 meses) • Activación y difusión inicial: talleres de lanzamiento y comunicación local • Gastos de desplazamiento del equipo técnico y reuniones locales.
Coste estimado: 55550. €	

El presupuesto de la Acción 2 ha sido completamente preparado por Bibliotecas Sin Fronteras.

Acción 3. FactiCIUDAD: un juego de mesa para promover el pensamiento crítico y el uso responsable de los medios y la información	Detalle: • Traducción del juego EN>ES. • Ajuste del diseño gráfico a la traducción a español. • Impresión de juegos en alta calidad: 30 ejemplares. • Impresión del libro Ciudadanía alfabetizada en medios e información: 30 ejemplares. • Entrenamiento para facilitadores: MOOC: Piensa críticamente, haz clic sabiamente: Alfabetización mediática e informacional en la próxima normalidad. • Confección de un video tutorial (máximo 30 minutos) para facilitadores. • Confección de un vídeo de promoción para jóvenes. • Promoción en colegios y bibliotecas con partidas de ejemplo. • Formación de facilitadores: 10 sesiones de 2 horas. • Promoción entre centros escolares, bibliotecas municipales, servicios sociales y asociaciones.
Coste estimado: 16619.67 €	

Acción 4. Taller de auto-reparaciones para convivencia, aprendizaje y economía circular	Detalle: • Técnico dinamizador disponible 4 horas semanales (sábado) durante 6 meses. • Potro para bicicletas: ○ capacidad de peso mínimo de 50 kg ○ altura de la mordaza ajustable 128-150 cm ○ base de soporte de reparación de acero (sin instalación al suelo). • Tornillo para banco. • Banco de trabajo. • Surtido de herramientas: taladro eléctrico, destornillador eléctrico, lijadora, polímetro, soldador + estación, lupa digital, etc; máquina de coser, herramientas de reparación de textiles.... • Compresor de aire. • Consumibles de taller cables, tornillos, repuestos de electrónica, hilos, etc. • Ordenador portátil conectado a Internet de gama media o reacondicionado para
Coste estimado: 25017.96 €	

	consultas de reparaciones. • Promoción entre centros escolares, bibliotecas municipales, servicios sociales y asociaciones • Seguro obligatorio.
--	---

El presupuesto de la Acción 4 no incluye los costes de acondicionamiento del espacio.

Acción 5. Puntos de auto-reparación de bicicletas y patinetes	Detalle:
Coste estimado: 13915. €	• 5 instalaciones; • estructura de acero o aluminio, resistente a la intemperie, con anclaje al suelo; • opcional: tapa y cerradura (con moneda); • altura mínima 130 cm, con soporte de sujeción de bicicletas; • equipamiento mínimo de herramientas sujetas por cables de acero: • bomba de aire de mano con pistón, doble boquilla (al menos Presta y Schrader) y manómetro; • juego de llaves Allen; • llave inglesa 0–32 mm; • alicates planos; • destornillador plano; • destornillador de estrella; • dos palancas para desmontar cubiertas; • llave fija de 10 mm; • llave fija de 15 mm; • llave fija de 13 mm; • llave de tubo para patinete; • opcional: multiherramientas; • opcional: llaves fijas de otros tamaños.

El presupuesto de la Acción 5 sólo incluye el coste de adquisición, no de instalación ni de promoción.

Acción 6. Actividad: introducción a la programación creativa con Scratch	Detalle:
Coste estimado: 21199.2 €	• 4 ediciones. • Cada edición: 32 horas de actividad, en 16 sesiones de 2 horas. • Se asume la disponibilidad de una sala con 11 ordenadores conectados a Internet, capaces de ejecutar un navegador web moderno, plazas para 20 participantes y un proyector. • Técnico dinamizador. • Público:

	○ máximo de 20 alumnos en equipos de 2 personas; ○ edades, desde 14 a 18 años inclusive; ○ equipos mixtos en origen, género, etc. ● Seguro obligatorio. ● Promoción entre centros escolares, bibliotecas municipales, servicios sociales y asociaciones
--	---

Acción 7. Actividad: periodismo digital para la convivencia y la inclusión social	Detalle:
Coste estimado: 24103.2 €	● 4 ediciones. ● Cada edición: 32 horas de actividad, en 16 sesiones de 2 horas. ● Partida FactiCIUDAD. ● Se asume la disponibilidad de una sala con 11 ordenadores conectados a Internet, capaces de ejecutar un navegador web moderno, plazas para 20 participantes y un proyector. ● Técnico dinamizador. ● Público: ○ máximo de 20 alumnos en equipos de 2 personas; ○ edades, desde 14 a 18 años inclusive; ○ equipos mixtos en origen, género, etc. ● Equipamiento audiovisual: micrófonos, luces, baterías, móviles complementarios, etc. ● Seguro obligatorio. ● Promoción entre centros escolares, bibliotecas municipales, servicios sociales y asociaciones

Acción 8. Actividad: edición en Wikipedia para inclusión lingüística, patrimonio y convivencia	Detalle:
Coste estimado: 21199.2 €	● 4 ediciones. ● Cada edición: 32 horas de actividad, en 16 sesiones de 2 horas. ● Se asume la disponibilidad de una sala con 11 ordenadores conectados a Internet, capaces de ejecutar un navegador web moderno, plazas para 20 participantes y un proyector.

	• Técnico dinamizador. • Público: ○ máximo de 10 alumnos trabajando individualmente; ○ edades, desde 14 a 18 años inclusive; ○ Clases mixtas en origen, género, etc • Seguro obligatorio. • Promoción entre centros escolares, bibliotecas municipales, servicios sociales y asociaciones
--	---

FoundationFoundation