

Programa de innovación tecnológica para la convivencia: útil, inclusiva y cohesionadora



Actuación 2.2.3 del Observatorio ODS-Níjar:
Programas de innovación tecnológica para la convivencia



kinétika

Productora Audiovisual Almeriense S.L.



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.



Ocho acciones, una misma lógica de intervención

- Usar la tecnología como medio para la convivencia.
- **Combinar acogida, inclusión lingüística, alfabetización mediática, aprendizaje compartido y movilidad cotidiana.**
- Ofrecer **formatos replicables** en bibliotecas, centros educativos y espacios comunitarios.
- Ampliar la capacidad municipal con respuestas **concretas, probadas, visibles y no estigmatizantes.**



Bibliotecas Sin Fronteras: «Mi Mochila de Libros»

- Un programa de BSF para la recepción de alumnos recién llegados alófonos.
- Entrega de libros a los alumnos, seleccionados apropiadamente.
- Atiende el momento más delicado de la inclusión de los más jóvenes: **la llegada al sistema educativo.**
- Desarrolla las políticas públicas a través del hogar.
- Caso francés, 2024:
 - 3.000 estudiantes beneficiarios.
 - 196 centros educativos implicados.
 - 15.000 libros distribuidos.



Bibliotecas Sin Fronteras: «Mi Mochila de Libros»

Propuesta:

- Implantación piloto para alumnos recién llegados no hispanohablantes en 1 centro educativo.
- Entrega de **5 libros** por alumno, seleccionados por nivel lingüístico y acompañamiento pedagógico.
- Fases:
 - diagnóstico inicial,
 - personalización,
 - apoyo al equipo docente
 - seguimiento final.
- Calendario estimado de **8 meses**.



Una medida sencilla y probada

- Refuerza la **acogida lingüística y cultural** del alumnado recién llegado.
- **Apoya al profesorado** con una intervención estructurada y evaluable.
- Mejora la **percepción de acogida** y facilita **entornos escolares más inclusivos**.
- Es una **medida de bajo umbral**, comprensible para los centros y de rápida activación.
- Clave: actuar en una fase temprana de la inclusión y convertir la acogida en una práctica municipal reconocida.



Bibliotecas Sin Fronteras: Karibu, apoyo para la autonomía cotidiana

- Una **aplicación móvil** creada en 2022 para el **aprendizaje lingüístico** a través de la **integración económica**,
- facilitando la inserción eficaz en el tejido productivo municipal.
- Más de 20.000 usuarios activos en Francia y Bélgica:
 - el 83 % no hablaba el idioma
 - el 92 % ha mejorado su comprensión oral.
- Con varios idiomas de origen (ucraniano, pashto, árabe e inglés) combina:
 - itinerarios lingüísticos progresivos,
 - contenidos prácticos sobre vivienda y trámites,
 - módulos orientados a inserción laboral.
- Disponible para Android e iPhone.



Descarga para Android



Descarga para iPhone

Bibliotecas Sin Fronteras: Karibu, apoyo para la autonomía cotidiana

Propuesta:

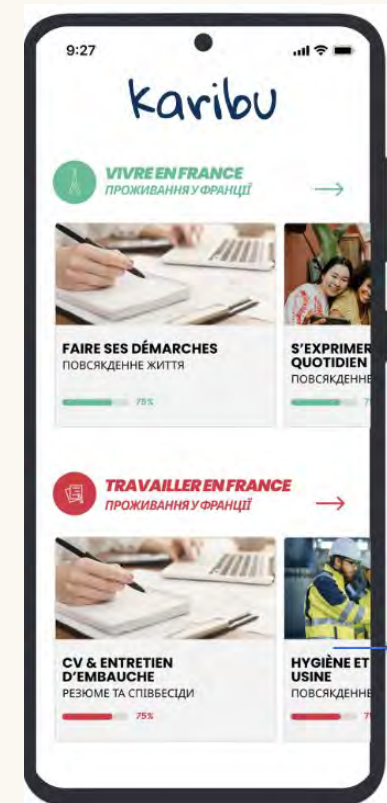
- Desarrollo de 4 módulos temáticos.
- **1 idioma de origen y español como idioma de aprendizaje.**
- Diagnóstico y co-creación con servicios municipales, asociaciones, profesionales y usuarios.
- Módulos orientados a **derechos básicos, trámites, inserción social y vida cotidiana.**
- Contenidos adaptados a la realidad local: **agricultura, hostelería, y servicios.**
- Calendario estimado de **8 meses** desde el diagnóstico hasta la activación territorial.



Pantallazo de Karibu.

Ventajas

- Reduce barreras de **acceso a información** práctica y servicios.
- Refuerza la capacidad municipal de **acogida** y la **inclusión lingüística**.
- **Sin riesgo técnico**: la aplicación ya existe.
- Ajustada al contexto local con contenidos práctico **creados con mediación institucional**.
- **Alineación DigComp 2.2**:
 - alfabetización informacional y de datos
 - comunicación y colaboración;
 - resolución de problemas.



Pantallazo de Karibu.

Noticia de última hora

Nos informan desde **Bibliotecas Sin Fronteras**:

«[...] Aunque vuestra contribución ya esté finalizada, quería compartirme una buena noticia que ha sido posible en parte gracias a tu impulso.

Hemos obtenido una primera financiación de la Fundación Michelin, que es un socio fundador de Karibu y de BSF, para desarrollar y difundir una primera versión de Karibu en la región específica de Almería.»

¿Siguiente paso?: Ampliación de Karibu gracias al **Ayuntamiento de Níjar**.



FactiCluDAD: promover el pensamiento crítico y el uso responsable de los medios

- Traducción de **FactiCITÉ**, juego de mesa creado en 2024 por la **Oficina UNESCO** para el Magreb, para desarrollar el **programa UNESCO de Alfabetización Mediática e Informacional (AMI)** creado para:
 - luchar contra la desinformación y los bulos
 - desarrollar el pensamiento crítico, la verificación de la información, la participación cívica y la ciudadanía digital.
- Aprendizaje a través del juego.
- Apto para cualquier edad a partir de 15 años.
- Disponible en tres lenguas: francés, árabe e inglés.



Partida de FactiCITÉ



Descarga de FactiCITÉ en inglés

FactiCIUDAD: prevenir rumores sin estigmatizar

Propuesta:

- Creación de la **edición en español** autorizada por la **Oficina UNESCO para el Magreb**.
- Distribución en la red de bibliotecas y centros educativos de:
 - **30 unidades** del juego y del libro ***Ciudadanía alfabetizada en medios e información***, editado por UNESCO.
- Creación de un **videotutorial para facilitadores**: profesorado y personal bibliotecario, etc.
- Dinamización con **partidas en bibliotecas, centros escolares y espacios comunitarios**,
- Apoyado con el audio curso en español de UNESCO **ya disponible**.



Gameathon FactiCITÉ 2025 Marruecos, durante la Semana Mundial de la Alfabetización Mediática e Informacional.

Taller de auto-reparaciones: punto de encuentro para la integración

- Un taller de auto-reparaciones como espacio para:
 - el **encuentro social**;
 - el **aprendizaje compartido**,
 - el **uso práctico**,
 - y la **economía circular**.
- Equipado para reparar **bicicletas, juguetes, muebles, ropa, componentes electrónicos sencillos**, etc.
- Formato inspirado en el **movimiento Repair Café**:
 - <https://www.repaircafe.org>
 - Repair Café Matadero Madrid 2024-25
 - Red de iniciativas de reparación de Alemania
 - Repair Café Biot, Francia
 - Repair Café Budapest



Taller del Repair Café MATADERO Madrid.

Convivencia útil, economía circular y aprendizaje entre iguales

- Convierte necesidades materiales cotidianas en oportunidades de **interacción positiva**.
- **Revaloriza saberes prácticos** y genera ayuda mutua.
- Materializa la **sostenibilidad en prácticas inmediatas**: reparar, alargar la vida útil y reducir residuos.
- Es una actividad no estigmatizante, de **fácil comprensión ciudadana e implementación**.
- Alineado con el acuerdo del Parlamento Europeo del **derecho a reparar** los bienes propios.
- Alineación DigComp 2.2: alfabetización informacional y de datos; resolución de problemas.



Taller del Repair Café Budapest

Estaciones de auto-reparación para bicicletas y patinetes

- Atienden a la **realidad** de la movilidad del municipio.
- El uso de **bicicletas y patinetes** es muy importante en la población inmigrante.
- **Mejora la autonomía** de quienes dependen de estos medios para trabajo, cuidados y desplazamientos diarios.
- Aporta una infraestructura pública **visible, accesible e inclusiva**.
- Beneficia a la población inmigrante, residentes y visitantes sin segmentar ni estigmatizar.



Ejemplo de herramientas instaladas

Infraestructura económica, visible y práctica

Una medida popular:

- Diputación de Vizcaya,
- Universidad de Málaga, Barcelona, etc,
- Ferrocarrils de la Generalitat de Catalunya,
- Ciudad de Almería,
- Serranillos del Valle, Viator, etc.

Propuesta:

- Instalación de **cinco puntos de auto-reparación** en:
 - **Campohermoso, Las Negras, San Isidro, San José y Villa de Níjar.**
- Con equipamiento básico **para incidencias frecuentes**:
 - inflado, apriete, ajustes y pequeñas reparaciones.
- Herramientas sujetas mediante cables de acero antirrobo.



Estación de auto-reparación en el C.C. Torrecardenas.

Introducción a la programación creativa con Scratch

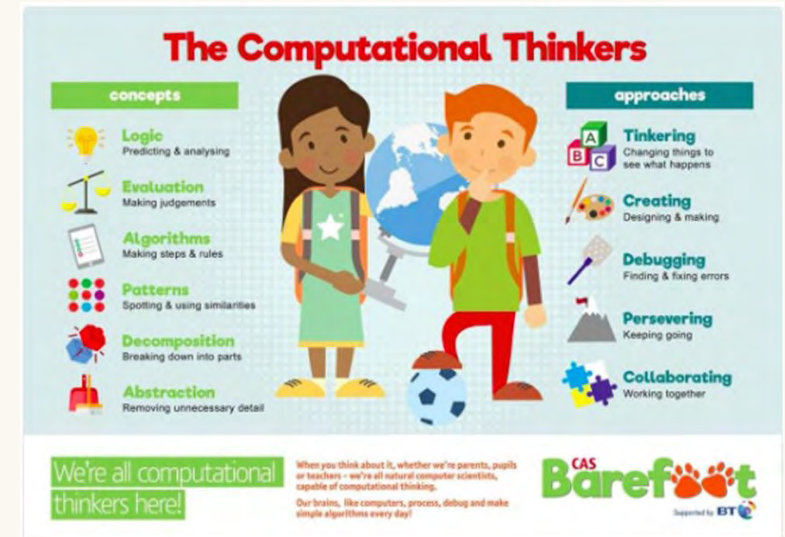
- Introduce la programación **en edades tempranas** con un entorno accesible y no intimidante.
- Reduce desigualdades en el acceso a **competencias tecnológicas básicas**.
- Refuerza la **cooperación**, la **creatividad** y la **confianza** en entornos de creación digital.
- Alineación **DigComp 2.2**: creación de contenidos digitales; resolución de problemas; comunicación y colaboración.
- Sin número de experiencias desde su creación en **2003** por el MIT Media Lab.



Creación de videojuegos con Scratch.

La tecnología como experiencia positiva de cooperación

- Actividad de 32 horas, organizada en 16 sesiones de 2 horas.
- Cuatro ediciones.
- A desarrollar en una sala con 11 ordenadores, conexión a Internet y proyector.
- Hasta 20 participantes, de 7 a 15 años, trabajando en parejas.
- **Grupos mixtos en origen, género, etc.**
- Proyectos sencillos con **Scratch** orientados a historias, animaciones y juegos básicos.



Actividad: periodismo digital para la convivencia y la inclusión social

- Refuerza la capacidad juvenil para **analizar y contrastar información**.
- Fortalece la voz pública de **jóvenes de distintos orígenes y capas de la sociedad**.
- Promueve una **representación más justa** del municipio y su diversidad.
- **Combate la desinformación y produce valor comunitario y aprendizaje digital**.
- Experiencias previas: proyecto europeo Digital Welcome, Young Journalist's Award, etc
- Alineación **DigComp 2.2**: alfabetización informacional y de datos; comunicación y colaboración; creación de contenidos digitales.



De la prevención frente al rumor a la producción de relatos positivos

- Actividad de 32 horas, organizada en 16 sesiones de 2 horas.
- Cuatro ediciones.
- A desarrollar en una sala con 11 ordenadores, conexión a Internet y proyector.
- Hasta 20 participantes de 14 a 18 años, trabajando en equipos de dos personas.
- Combinado con FactiCluDAD para familiarizar a la alfabetización mediática e informacional.
- **Orientada a construir relatos locales positivos sobre convivencia e inclusión social.**



Wikipedia como herramienta de inclusión lingüística, patrimonio y convivencia

- Refuerza la **lectura crítica, documentación, escritura, verificación de la información y la colaboración.**
- **Reconoce las lenguas de origen** como parte del capital cultural de los participantes.
- Hace **visible el territorio y su pluralidad** desde una lógica de conocimiento compartido.
- **Participación juvenil, alfabetización digital y uso cívico de la tecnología.**
- Alineación **DigComp 2.2**: alfabetización informacional y de datos; comunicación y colaboración; creación de contenidos digitales.



Convertir la diversidad lingüística y cultural en un valor público compartido

- Actividad de 32 horas, organizada en 16 sesiones de 2 horas.
- Cuatro ediciones.
- A desarrollar en una sala con 11 ordenadores, conexión a Internet y proyector.
- Hasta 10 participantes de 14 a 18 años.
- Edición en **Wikipedia** sobre: **patrimonio, memoria local, convivencia intercultural, biografías, historia y geografía**, etc.
- Trabajo en **español, lenguas de origen y otros idiomas** de interés para los participantes.



Editatón de Wikipedia con temas negros en EE.UU., en 2023.

Memoria económica

- Bibliotecas Sin Fronteras: Mi Mochila de Libros — 21.000 €
- Bibliotecas Sin Fronteras: Karibu — 55.550 €
- FactiCIUDAD — 16.619,67 €.
- Taller de auto-reparaciones — 25.017,96 €
- Puntos de auto-reparación de bicicletas — 13.915 €
- Talleres de programación creativa con Scratch — 21.199,2 €.
- Talleres de periodismo digital para la convivencia — 24.103,2 €.
- Talleres de edición en Wikipedia — 21.199,2 €

Todos los importes incluyen IVA.



Proyección estratégica para Níjar

- Esta cartera de acciones no solo resuelve necesidades concretas: también construye una posición estratégica municipal.
- **UNESCO** promueve la **red de ciudades por la Alfabetización Mediática e Informacional** como instrumento de pensamiento crítico y lucha contra los bulos.
- Con la ejecución de las acciones propuestas, Níjar puede considerar solicitar la designación de «**Ciudad aspirante AMI**».
- Paso previo para pertenecer a la red internacional «**MIL City**» que:
 - reconoce el compromiso real del consistorio
 - y proyecta la imagen de Níjar como municipio integrador y sin estigmas.



Criterios a nuestro alcance

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.

3) Ofrecer servicios de información y medios de comunicación a jóvenes y organizaciones juveniles.

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.

9) Incorporar la AMI en las acciones del gobierno local relacionadas con los objetivos de desarrollo sostenible;

11) Proporcionar información para ayudar a empoderar a los grupos marginados y subrepresentados;

- distribución y competiciones FactiCluDAD en bibliotecas

- actividades de periodismo digital
- distribución y competiciones FactiCIUDAD en colegios

- actividades de periodismo digital
- distribución y competiciones FactiCluDAD en bibliotecas

- PAI Níjar para convivir

- aplicación Karibu
- Taller comunitario de reparaciones
- Puntos de auto-reparación de bicicletas
- Mi Mochila de Libros





Ayuntamiento de Níjar

Muchas gracias



kinétika

Productora Audiovisual Almeriense S.L.

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.



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

DIRECCIÓN GENERAL
DE AGENDA 2030

