



# Espacios digitales fantásticos y cómo crearlos

*¿Cómo fomentar experiencias significativas  
al trabajar con grupos en un espacio digital?*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# Impresum

**El nombre de la publicación:** Espacios digitales fantásticos y cómo crearlos: ¿Cómo fomentar experiencias significativas al trabajar con grupos en un espacio digital?

**Autores:** Sabina Belc, Fabio Costa, Petr Kantor, Katarína Klusová, Francisco J. Navas Adamuz

**Editores:** Giulia Degortes Caivano y Alexandro Jan Lai

**Diseño y gráficos:** Eva Gajšek

**Imágenes:** Leonardo Al

**Ljubljana, Noviembre 2023**

**Publicado por:** Socialna akademija, representante: Matej Cepin

**Advertencia legal:** El proyecto Espacios Digitales Creativos (Creative Digital Spaces – CDS-) y este manual han sido cofinanciados por la Unión Europea a través del programa Erasmus+. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea, la Comisión Europea o la Agencia Nacional Eslovena para el programa Erasmus+ (Instituto MOVIT para el Desarrollo de la Movilidad de los Jóvenes). Ni la Unión Europea, ni la Comisión Europea, ni la Agencia Nacional Eslovena para el Programa Erasmus+ (Instituto MOVIT para el Desarrollo de la Movilidad de los Jóvenes) pueden considerarse responsables del contenido de esta publicación.



**Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani**

**[COBISS.SI](https://cobiss.si)-ID [178053891](https://cobiss.si/178053891)**

ISBN 978-961-96522-1-3 (PDF)

# Tabla de contenido

Introducción **5**

*Capítulo 1: ¿Cómo es una experiencia satisfactoria para el usuario en el ámbito de la juventud o la cultura?* **7**

*Capítulo 2: Cómo crear un espacio digital: ¿Cuáles son las piedras angulares?* **15**

*Capítulo 3: Aventureros en la red: Manteniendo jóvenes comprometidos y conectados* **31**

Conclusión final **49**





# Introducción

La creación de este manual sobre un tema que ha ido evolucionando drásticamente en los últimos tres años, desde la perspectiva de unos pocos trabajadores juveniles con una pasión personal un tanto nerd por los entornos digitales y virtuales, hasta el enfoque general actual del trabajo juvenil en tiempos de movilidad reducida y crisis, ha resultado ser todo un reto. Si excluimos algunas experiencias "futuristas" como la de la organización finlandesa "Verke"<sup>1</sup> o algunos blogs de trabajadores juveniles geek como el blog de Michele di Paola,<sup>2</sup> o las valientes e innovadoras experiencias llevadas a cabo por unas pocas asociaciones como las implicadas en este proyecto, (algunas de las cuales datan de hace 25 años), el enfoque del espacio digital para el trabajo juvenil se volvió sistémico e impulsado por la investigación durante la frenética búsqueda de soluciones tras el estallido de la pandemia COVID 2020. El sector cultural se enfrentó al mismo problema.

Esta falta de datos y experiencias reales, unida a la paradójica y exponencial producción de artículos y resultados intelectuales sobre el tema en los últimos años, ha dificultado tanto el análisis de los datos como su uso en nuestras propias prácticas. Hasta hace 3 años, el material más relevante en el trabajo juvenil digital se había centrado

<sup>1</sup> Verke (2023). [Digital Youth Work](#). Verke

<sup>2</sup> Di Paola, M. (n.d.). [HandShaKing](#)

principalmente en el e-learning en todas sus versiones, lo que nos ha hecho centrarnos más en nuestras experiencias directas y compartir consejos prácticos y sugerencias, tratando de evitar la edición de otro ensayo teórico sobre el tema.

Una consecuencia práctica de nuestra mirada introspectiva es la diversidad en los capítulos editados por algunos de los socios de este proyecto, con una gama de estilos diferentes que hacen este manual accesible a un público más diverso que podrá saltar al capítulo específico que necesite, en función de sus objetivos y motivaciones. Esto no implica que leerlo todo sea una tarea compleja, sino que simplemente presenta la posibilidad de alternar entre un enfoque más teórico y una guía de autoayuda. Está dirigido a trabajadores del ámbito de la juventud y la cultura cuyo cometido se centra en gran medida en grupos de jóvenes. Para facilitar la lectura, utilizaremos el término trabajador juvenil, que se refiere a ambas profesiones, y trabajo juvenil, que se refiere al trabajo con jóvenes en el ámbito de la juventud y la cultura.

Te invitamos a leerlo entero, de la A a la Z, pero quizá quieras saber, por si acaso, que el primer capítulo (editado por Fabio Costa de la Associazione Interculturale NUR) te va a ofrecer una visión más teórica de las principales características que debe tener en cuenta un espacio digital para iniciativas de trabajo juvenil si quiere ser eficaz y atractivo al colectivo. Recomendamos su lectura para comprender el contexto, los conceptos, las necesidades y enfoques generales del trabajo juvenil en un espacio digital.

El segundo capítulo (redactado por Sabina Belc y Petr Kantor de Socialna Akademija y Petrkljic Help) se orienta gradualmente hacia una comprensión más práctica de las herramientas, métodos y competencias necesarios para implementar un espacio digital funcional y sostenible. Este capítulo es, de hecho, un enlace entre el primero y el tercero, ya que parte de los requisitos teóricos los conduce con rapidez a la exploración de ejemplos específicos, experiencias concretas y un bloque de consejos y recomendaciones sobre cómo hacerlo uno mismo.

El tercer y último capítulo (editado por Katarína Klusová y Francisco Navas Adamuz de Petrkljic Help y la Delegación de Juventud del Ayuntamiento de Cabra), es la conclusión lógica de este breve recorrido que queríamos compartir con nuestros compañeros y colegas y es una guía paso a paso sobre cómo ofrecer ejemplos eminentemente prácticos de actividades online para dotar tu espacio digital y conseguir que los participantes, ciudadanos, de un espacio digital para el trabajo juvenil se impliquen, se comprometan y se incluyan en él de forma más que casual. Sigue nuestras instrucciones y ejemplos para aumentar las posibilidades de hacer que tus jóvenes beneficiarios desarrollen un sentido de propiedad y de pertenencia que convierta un espacio digital en una verdadera oportunidad de aprendizaje experiencial de trabajo juvenil.



# ¿Cómo es una experiencia satisfactoria para el usuario en el ámbito de la juventud o la cultura?

## Capítulo I

El trabajo con jóvenes tiene por **objeto ayudar y mejorar su desarrollo personal y social** a través de su participación voluntaria, que es complementaria a su educación formal, académica o profesional.<sup>3</sup> A veces puede resultar difícil comprender si nuestra preparación y proceder como trabajadores en el ámbito de la juventud pueden considerarse apropiadas y satisfactorias cuando operamos en el ámbito cultural.

**¿Se sienten implicados los participantes?** ¿Están obteniendo de esta experiencia tanto como deseamos? ¿Estamos ayudando lo suficiente a nuestros colegas? ¿Se sienten tan realizados como nos gustaría? Esto es aún más evidente en entornos on line. No es fácil captar el estado de ánimo y los sentimientos en un grupo on line, ya que

<sup>3</sup>NYCI (2022). [What is Youth Work?](#) National Youth Council of Ireland.

tanto las sensaciones positivas como las negativas tienden a ser menos evidentes. Para superar este reto, vamos a examinar las variables que contribuyen a que **la experiencia del usuario sea más satisfactoria**.

## Diversión

Decimos que un entorno es **divertido** cuando proporciona **placer, disfrute o entretenimiento**.<sup>4</sup> Entender cuándo un grupo se divierte puede ser a veces complicado. Aunque en el próximo capítulo hablaremos de cómo hacer que las cosas sean divertidas, podemos intentar comprender cómo puede ser tener éxito en esta tarea. Normalmente, esto se puede medir por **cómo reaccionan los participantes al final de una actividad**. Al fin y al cabo, el trabajo con jóvenes es a la vez educativo y agradable; a la vez satisfactorio y divertido.<sup>5</sup>

¿Apena a los participantes no tener más tiempo para dedicar a la actividad? ¿Se sienten realizados por haber dedicado el tiempo que querían a este proceso? ¿Quieren seguir o se muestran felices de que haya terminado?

*Si proponemos la misma actividad al mismo grupo en el futuro, podremos comprobar su reacción para obtener un buen indicador de lo divertida que les resulta..*



Aunque es difícil captar el concepto de diversión, las pautas anteriores deberían proporcionarnos información suficiente para comprender los resultados del proceso en nuestro entorno.

## Conectivo

Un entorno está facilitando la conexión cuando **las personas que se encuentran en él se sienten unidas**,<sup>6</sup> centradas en un proceso en el que la participación activa y crítica de los y las jóvenes es esencial, los métodos adoptados y los programas y **actividades** en los que participan los trabajadores juveniles y el grupo de jóvenes son muy diversos e incluyen la **conciencia**

<sup>4</sup> Cambridge University Press (2022). [Fun](#). Cambridge English Dictionary.

<sup>5</sup> NYCI (2022). [What is Youth Work?](#) National Youth Council of Ireland.

<sup>6</sup> Cambridge University Press (2022). [Connection](#). Cambridge English Dictionary



**intercultural e internacional.**<sup>7</sup> Es nuestra tarea proporcionar este sentimiento de conciencia intercultural. La cuestión de la diversidad cultural puede ser muy pertinente para las comunidades que tratan de responder a la inmigración procedente de toda Europa y de fuera de ella. En estas circunstancias, los responsables políticos reconocen la importancia de fomentar la tolerancia y una fuerte **armonía comunitaria**.

El papel de los animadores juveniles es clave para formar la opinión y las perspectivas de los jóvenes y ayudarles a comprender, apreciar y **abrazar la diversidad** con el fin de mejorar y reforzar la cohesión social.

Nuestros proyectos deben tratar de implicar al colectivo de jóvenes y ayudarles a aceptar sus diferencias -tanto entre individuos como entre comunidades- al tiempo que aprenden sobre otras culturas.<sup>8</sup> Siempre que observemos que los participantes debaten activamente, comprenden y finalmente aceptan las diferencias y similitudes entre sus culturas, nuestro entorno puede considerarse conectivo.

*Intenta prestar atención a cualquier momento en el que los participantes abandonen la sala con la intención de seguir debatiendo.*

Aunque la importancia de un entorno conectivo desde un punto de vista internacional es evidente, lo mismo puede aplicarse a cualquier entorno digital nacional o local. No sólo se pueden encontrar diferentes culturas en la misma zona, sino que las personas de la misma cultura pueden (y quieren) comprometerse con sus diferencias y similitudes, lo que hace que todo lo dicho hasta ahora siga siendo relevante.

## Estimulante

Un entorno puede ser **estimulante** cuando alguien en él **se siente seguro** y capaz de hacer algo.<sup>9</sup> Cuando un joven se siente seguro en un espacio digital, siempre **sabe qué hace y por qué lo hace**.

El trabajo digital con jóvenes se basa en la idea de que las nuevas tecnologías deben utilizarse para que los servicios y actividades destinados a ellos sean mejores, más accesibles y **más significativos**.<sup>10</sup> Un participante necesitará sentirse especialmente animado mientras se encuentre en un espacio digital.

<sup>7</sup> NYCI (2022). [What is Youth Work?](#) National Youth Council of Ireland.

<sup>8</sup> Asociación Cultural Integra, Dacorom Council for Voluntary Service, Pozitiva Doma, Vicolocorto and Zavod Voluntariat (2019). [Cultural Diversity as a Learning Tool in Youth Work](#). Dacorom CVS

<sup>9</sup> Cambridge University Press (2022). [Encourage](#). Cambridge English Dictionary.

<sup>10</sup> Verke (2023). [Digital Youth Work](#). Verke.

También es importante tener en cuenta que el uso de las tecnologías digitales en el trabajo con jóvenes podría tener un **impacto en su salud mental**. Desde la **fatiga digital**<sup>11</sup> causada por tener que pasar demasiado tiempo en línea, a **sentimientos de incompetencia** debido a la falta de habilidades o tecnologías digitales para participar plenamente en la propuesta. El impacto emocional puede ser diferente según la persona.<sup>12</sup>

Debido a ello, cuando un participante no se encuentra en un espacio estimulante o motivador, puede sentirse perdido, inseguro y sin saber muy bien qué hacer. Por el contrario, los jóvenes motivados se mostrarán centrados, seguros y firmes en su proactividad. O al menos, en el peor de los casos, un entorno alentador hará que un fracaso sea una oportunidad de aprendizaje y una experiencia aceptable, en lugar de traumática.

*No olvidemos que todo lo que se ha dicho hasta ahora se aplica también a nosotros como trabajadores juveniles. No somos inmunes a los resultados de una experiencia de usuario satisfactoria en el trabajo digital con jóvenes.*

## Mindful (plena atención)

Un entorno puede considerarse 'consciente' cuando **las personas** que lo habitan **son** deliberadamente **conscientes de sus cuerpos, mentes y sentimientos** en el momento presente, **para crear una sensación de calma**.<sup>13</sup>

En un proyecto digital, cada participante se encuentra en un lugar físico diferente. En un entorno mindful, cada participante se siente presente en el mismo espacio que los demás, independientemente de su ubicación física. El espacio en el trabajo juvenil digital **puede significar algo diferente para los trabajadores juveniles** que para los jóvenes. Estos últimos ven los espacios digitales como lugares de conexión constante con sus iguales, una forma de validar

que para los jóvenes. Estos últimos ven los espacios digitales como lugares de conexión constante con sus iguales, una forma de validar



<sup>11</sup> La "fatiga digital" describe el estado de agotamiento y desconexión que se produce entre las personas que deben utilizar numerosas herramientas y aplicaciones digitales simultáneamente.

<sup>12</sup> Pawluczuk A., Șerban, A. M., Basarab T. (ed.), Pasic L. (ed.) (2022). **Technology and the new power dynamics: limitations of digital youth work**. EU-Council of Europe Youth Partnership.

<sup>13</sup> Cambridge University Press (2022). **Mindful**. Cambridge English Dictionary.

en quién se están convirtiendo y de recibir la seguridad emocional de que pertenecen a un lugar.<sup>14</sup>

*Pregúntate a ti mismo: ¿Sienten los participantes que todos están en el mismo barco? ¿Parece que los participantes son conscientes de que la ubicación virtual que están compartiendo puede considerarse, de todos modos, una ubicación?*

**Como trabajadores juveniles, debemos asegurarnos de que hemos creado un espacio seguro y propicio para el grupo.**<sup>15</sup> Cuando estén concentrados, los participantes no se sentirán molestados por ninguna circunstancia que ocurra fuera (e incluso dentro) del entorno digital. Vivirán inmersos en la actividad, comprometidos, empoderados, activos y creativos en la sociedad digital.<sup>16</sup> Si los participantes consiguen percibir el espacio digital que hemos creado para ellos del mismo modo que reconocerían un espacio físico, podemos considerar que el entorno es mindful.

## Fácil de usar

Se puede considerar que un diseño es **fácil de usar** cuando resulta **simple** para los usuarios.<sup>17</sup> Pero, ¿qué significa "simple" en este ámbito?

Se puede apreciar observando quién está teniendo la experiencia, ya seamos nosotros o los participantes. **Un diseño se considera sencillo cuando la persona que lo percibe no se siente abrumada al observarlo.**<sup>18</sup> ¿El participante encuentra fácilmente todas las opciones? ¿Nos sentimos cómodos al buscar lo que necesitamos en cada momento? ¿Tenemos la sensación de tener a nuestra disposición la cantidad correcta de opciones? ¿Hacemos uso de la mayoría de las funciones potenciales?

Esto tiene que ser así, tanto si estamos en un ordenador como en una tablet u otro dispositivo. Los usuarios esperan que cualquier aplicación vaya bien independientemente del dispositivo que utilicen, ¡y no les falta razón! Una aplicación adaptable lo hace posible.<sup>19</sup> Si estamos conectados a un ordenador y un participante utiliza un telé-

---

<sup>14</sup> Pawluczuk A., Şerban, A. M., Basarab T. (ed.), Pasic L. (ed.) (2022). [Technology and the new power dynamics: limitations of digital youth work](#). EU-Council of Europe Youth Partnership.

<sup>15</sup> The Mix (2021). [A Guide to Delivering - Digital Youth Work](#). National Youth Agency.

<sup>16</sup> Verke (2019). [European Guidelines to Digital Youth Work](#). Verke.

<sup>17</sup> Cambridge University Press (2022). [User-friendly](#). Cambridge English Dictionary.

<sup>18</sup> FreshCodeIT (2019). [4 Marks of User-friendly Design](#). Medium.

<sup>19</sup> WebDev (2022). [Learn Responsive Design](#).



fondo, ambos deberíamos sentir que la aplicación es fácil de usar.

Por último, **una experiencia se disfruta más cuando está adaptada a nosotros**. Cualquier participante (o incluso nosotros mismos) puede querer retocar y cambiar lo que tiene delante, para hacerlo más a su gusto. Es difícil crear una experiencia estándar que satisfaga a todo el mundo, sobre todo cuando se trata de un gran número de participantes a la vez.<sup>20</sup>

Los participantes se sienten más satisfechos si pueden, por ejemplo, ajustar la velocidad de reproducción de los medios, o si podemos integrar en ésta otras herramientas ya existentes (como un programa de traducción automática). Así, una experiencia puede interpretarse como 'fácil de usar' cuando utiliza elementos con una interfaz sencilla, independientemente del dispositivo que use cada uno, que además podría personalizarse.

*Este es el punto más fácil y rápido de probar. Puedes hacerlo solo o con algunos colegas. ¡No tengas miedo de pedir ayuda!*

## Realista

Hablamos de **realismo** cuando describimos algo que **parece real o vivo**.<sup>21</sup> Como decíamos en el apartado "Mindful", queremos **difuminar la diferencia entre el espacio físico y el digital**, haciendo que este último parezca tan vivo y real como el primero

El trabajo con jóvenes consiste en trabajar con las necesidades holísticas de los jóvenes. Deberíamos tener las habilidades necesarias para facilitar una conversación entre los jóvenes en los espacios digitales en los que se encuentran, igual que si estuvieran en el mismo espacio físico.

<sup>20</sup> Microsoft (2022). [Let Users Personalize Visuals in a Report](#).

<sup>21</sup> Cambridge University Press (2022). [Lifelike](#). Cambridge English Dictionary

**Los trabajadores juveniles deben utilizar** las herramientas, los **espacios** y los lugares **digitales como una extensión del mundo real.**<sup>22</sup> Cuando se hace correctamente, **notaremos que los participantes sienten como que están hablando con otras personas reales**, y se dan cuenta de que están viviendo una experiencia análoga a la que ofrecerían los típicos proyectos presenciales.

*Análogo es una palabra clave importante. Por mucho que comparemos los entornos digital y físico, NO pretendemos que el espacio digital se parezca a su homólogo físico.*

Queremos que los participantes estén conectados y dispuestos a permanecer juntos, considerando que siempre tienen la posibilidad de desconectarse y volver a sus asuntos. Al comunicarse en entornos virtuales realistas, **los jóvenes expresarán sus ideas**, harán preguntas relevantes, mantendrán el respeto y generarán confianza. **No es lo mismo que comunicarse en persona, pero es igual de importante.**<sup>23</sup>

Aprovechando esta experiencia, un joven participante en una actividad digital realista NO simulará la experiencia que tuvo en el mundo virtual a la experiencia del mundo físico. Aun así, un joven participante conseguirá aplicar sin problemas la primera a la educación no formal desarrollada a partir de la experiencia en el segundo.

## **Creatividad**

Una persona puede considerarse **creativa** cuando **produce o utiliza ideas originales e inusuales.**<sup>24</sup>

La creatividad suele ser espontánea y **no se puede imponer a las personas**. Podemos observar, en cambio, que un participante se sienta inspirado por la creatividad de otra persona. Si **ese participante** siente que **tiene margen para contribuir**, todo el espacio digital se volvería más creativo.

Se dice que la **creatividad** crece, por ejemplo, en términos de entornos educativos, y no reside exclusivamente en un participante individual, sino que **se reparte entre el grupo**, los formadores, las prácticas culturales que aumentan el crecimiento creativo

---

<sup>22</sup> HUMAK University of Applied Science and Maynooth University (2019). [Youth Work in Digital World: Focus on Youth Workers](#). YouthWorkAndYou.org.

<sup>23</sup> Staiou, E. (ed.), Atakan, P., Kalem, G., Kiper, B., Tsvetkova R., Kasamska, R., Karabová, D., Maška, M., Kaisari, A., Michalopoulou, N., Güvenir, C., Gündoğar, N. (2021). [DiGi YOUTH: Work Manual](#). DiGi YOUTH Partnership.

<sup>24</sup> Cambridge University Press (2022). [Creative](#). Cambridge English Dictionary.

e intelectual, y la comunidad en general.<sup>25</sup> La inspiración puede ser contagiosa, sobre todo en el entorno on line, donde disponemos de una infinidad de herramientas. Aunque todavía no estemos muy acostumbrados a este concepto, es bastante importante. Un participante puede sentir que tiene a su disposición muchas fuentes de creatividad diferentes, que le aportan la inspiración que necesita.

*Pero no confundamos el número de herramientas con las fuentes de creatividad. Si bien es cierto que cualquier herramienta en línea puede utilizarse de muchas maneras, un entorno con demasiadas de ellas podría resultar abrumador. Cuando los participantes se sienten desafiados por una cantidad muy limitada de herramientas a su disposición, por ejemplo, se verán obligados a pensar de una manera inusual..*

Esto fomenta el pensamiento creativo e innovador y la capacidad de convertir los retos en oportunidades, al tiempo que se fijan y alcanzan objetivos con recursos limitados.

## Conclusión<sup>26</sup>

Todas nuestras experiencias anteriores contribuyen a nuestro objetivo de comprender **cómo es una experiencia satisfactoria para los jóvenes en el trabajo cultural.**

Aunque seguramente hay muchas más categorías que podríamos haber elegido para abordar, lo importante es mantener los ojos abiertos y **comprender si los participantes** (y nosotros mismos) **estamos disfrutando de la actividad**, para que todos obtengamos **algo nuevo** e importante de la experiencia que hemos proporcionado.

Si tenemos en cuenta al menos algunas de las preguntas de las que hemos tratado anteriormente, podremos entender cuándo el entorno en línea nos parece suficientemente satisfactorio y cuándo no.

Ahora que tenemos los conocimientos, ¿cómo los aplicamos? **¿cómo podemos hacer que nuestro entorno sea realmente satisfactor**

---

<sup>25</sup> European Commission Expert Group Report (2020). [Developing the Creative and Innovative Potential of Young People Through Non-Formal Learning in Ways that are Relevant to Employability](#). European Commission.

<sup>26</sup> European Commission - Directorate-General for Education and Culture (2015). [Unleashing Young People's Creativity and Innovation](#). Publication Office of the European Union.



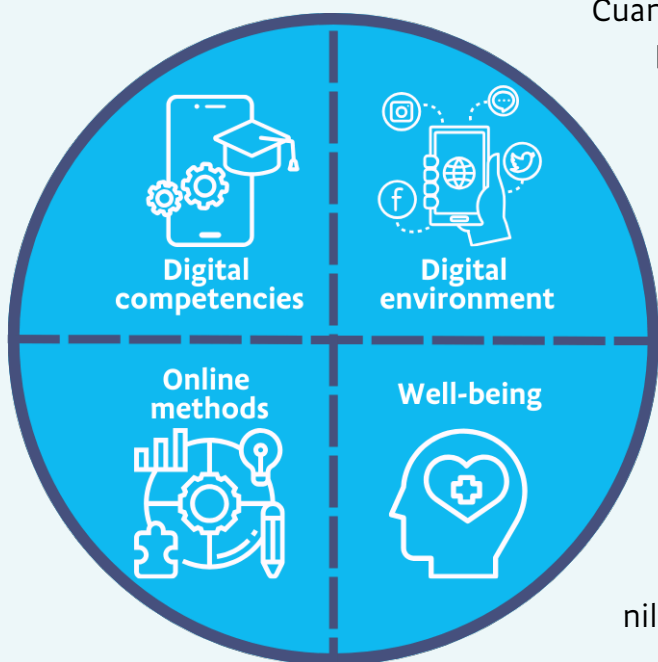
# Cómo crear un Espacio Digital: ¿Cuáles son las piedras angulares?

## Capítulo 2

### **¿Crees que los espacios digitales para jóvenes tienen futuro?**

Durante la pandemia, nos vimos obligados a trabajar en línea, pero con la esperanza de que esta fase terminara pronto y nunca tuviéramos que volver a ella. Por lo tanto, a nuestro trabajo a menudo le faltaba la motivación para pasar de la cultura de los eventos en línea al trabajo con grupos, que son cruciales para el trabajo cultural y juvenil.

*¿Cómo establecer espacios que permitan a los jóvenes crear comunidad y tener un sentimiento de pertenencia?*



Cuando diseñamos e implementamos actividades de trabajo juvenil on line, debemos prestar atención a cuatro dimensiones: establecer un espacio digital, seleccionar métodos adecuados, reforzar la competencia (digital) de los trabajadores juveniles y los jóvenes, y cuidar de su bienestar.

Prestando atención a las cuatro dimensiones mencionadas, podemos crear un espacio para una experiencia inspiradora que sea conectiva, divertida, estimulante (en el sentido de que fomente tanto la creatividad como la iniciativa) y que ocupe un lugar con sentido en el trabajo juvenil.

En este capítulo, exploraremos qué se esconde exactamente bajo estas dimensiones y qué aspectos debemos recordar.

## Espacio digital

Melvin<sup>27</sup> define los espacios digitales como los "locales" digitales en los que se reúnen los jóvenes, a los que aportan significado, recuerdos y sentimientos. En su artículo, encontramos que para muchos jóvenes, los espacios digitales proporcionan una conexión constante con sus iguales, una forma de validar en quién se están convirtiendo y de recibir la seguridad emocional de que pertenecen a un sitio. Con estas características, la web tiene un enorme potencial como lugar para el trabajo juvenil.

### ¿Qué aspectos hay que tener en cuenta a la hora de elegir herramientas y plataformas?<sup>28</sup>

En primer lugar, implicar a nuestros jóvenes en la decisión es el aspecto más crucial. Si les incluimos en el diseño de su espacio digital, tendrán más protagonismo y se sentirán más a gusto. Con ello, aumentamos las posibilidades de que los jóvenes llenen el espacio digital y lo hagan suyo.

<sup>27</sup> Melvin, J. (2018). [Digital Tools, Spaces and Places - Mediators of Youth Work Practice](#). Coyote, 26.

<sup>28</sup> Belc, S. (2022). Orodja v spletnem mladinskem delu // Tools for Online Youth Work. V M. Galun (ed.), [Izobraževalni \(pre\)skok na splet: pristne, sproščene in sodelovalne aktivnosti na spletu](#) (p. 213-223). Mladinski svet Slovenije.



En segundo lugar, debemos tener cuidado de no supeditar nuestras actividades a las herramientas, sino dejar que las herramientas nos ayuden a hacer posible una experiencia inspiradora para los jóvenes a los que apoyamos.

*Seamos conscientes de que cambiar de una herramienta a otra provoca estrés en los participantes, por lo que es esencial optimizar el número de herramientas que utilizamos. Durante la actividad, no deberíamos utilizar más de una plataforma y hasta dos herramientas digitales.*

Finalmente, es bueno tener en cuenta los siguientes aspectos en el proceso. Analicemos y elijamos la herramienta más sencilla que cubra la mayoría de sus necesidades y, con ello, optimizamos el uso de las herramientas digitales. Los conocimientos digitales de los participantes (y los nuestros) deben influir en la elección.

También debemos comprobar si las herramientas seleccionadas permiten la participación de nuestro grupo diana para que nuestras actividades sean lo más inclusivas posible. Al organizar encuentros en línea, también debemos tener en cuenta la seguridad de nuestros participantes, así como los datos y la accesibilidad en distintos dispositivos y sistemas operativos. En última instancia, el precio también desempeña un papel esencial en la decisión. Las organizaciones sin ánimo de lucro suelen disponer de herramientas de uso subvencionado o incluso gratuito.

*Consejo: Evitemos perder un tiempo valioso aprendiendo repetidamente nuevas herramientas en una misma actividad. Causamos impresión con la calidad de la experiencia en línea, no con el conocimiento de las herramientas.*



*¿Cómo elegir una herramienta y plataforma digital que responda a mis necesidades?*

## ¿En qué procesos nos pueden ayudar?<sup>29</sup>

### Reunión (informal) en el espacio digital

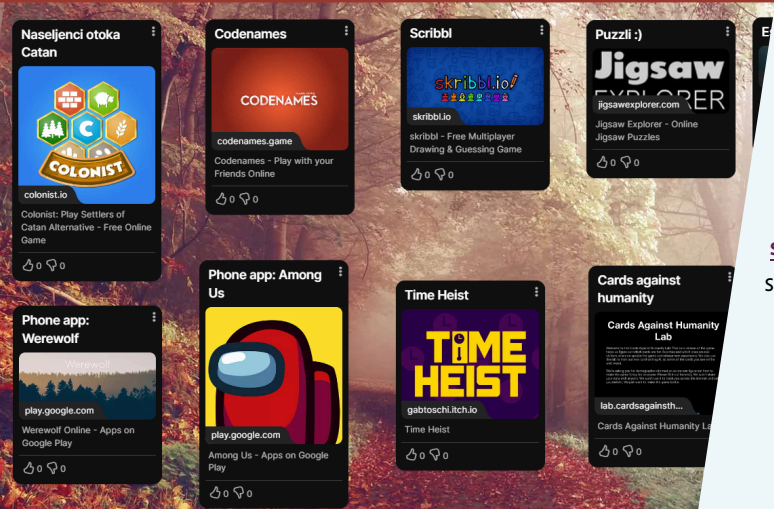
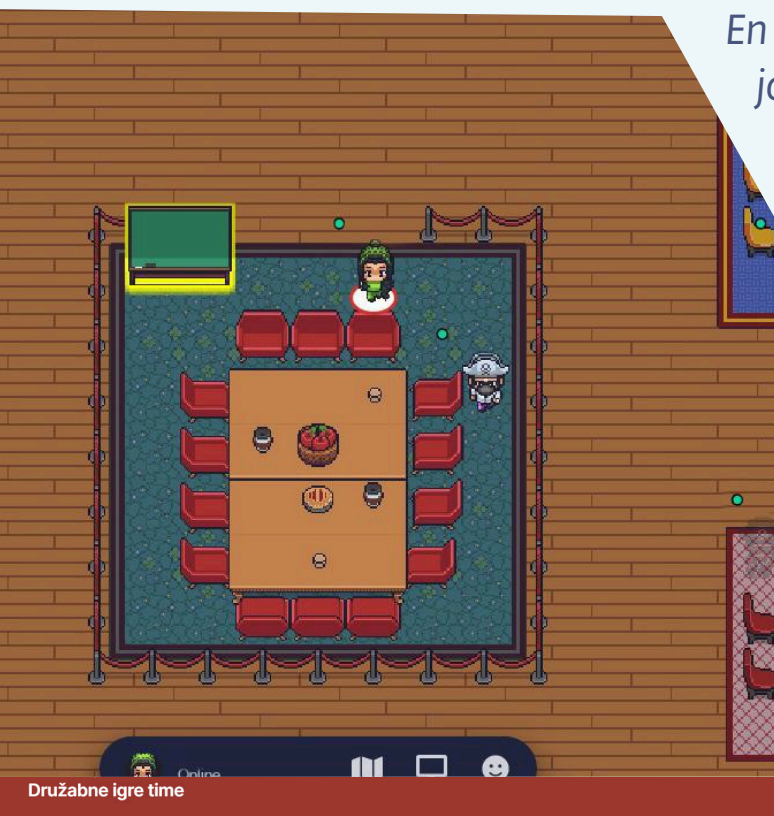
Las reuniones pueden celebrarse mediante videoconferencia clásica o a través de plataformas basadas en avatares. Las primeras son ideales para mantener el contacto y llevar a cabo actividades estructuradas, como talleres. La más famosa es Zoom, pero también hay programas como MS Teams, Webex y Butter.

Las plataformas se enriquecen con diversas funciones, como reacciones, chat, filtros, salas de reuniones virtuales y encuestas. Con un buen conocimiento de las funciones, a menudo podemos evitar o reducir el uso de herramientas digitales externas.

También hay plataformas en las que uno se hace con su avatar, que le permite moverse por la sala y conocer gente (por ejemplo, Wonder y Gather). Estos entornos facilitan la creación de redes y los encuentros informales.

*En GatherTown, junto con los jóvenes, podemos personalizar el espacio digital y crear un centro juvenil en línea con diversas salas y actividades, haciéndolo suyo al reunirse con sus amigos.*

*En estos espacios digitales, podemos crear una estantería virtual con juegos en Padlet y organizar noches de juegos de mesa. Podemos organizar una velada gamer, preparar*



<sup>29</sup> Belc, S. (2022). Orodja v spletnem mladinskem delu // Tools for Online Youth Work. V M. Galun (ed.), Izobraževalni (pre)skok na splet: pristne, sproščene in sodelovalne aktivnosti na spletu (p. 213-223). Mladinski svet Slovenije.

un concierto o una batalla de talentos y retransmitirlos vía Twitch. También podemos montar una exposición en línea de las obras de arte de los participantes (por ejemplo, en Spatial) y visitarlas en grupo.

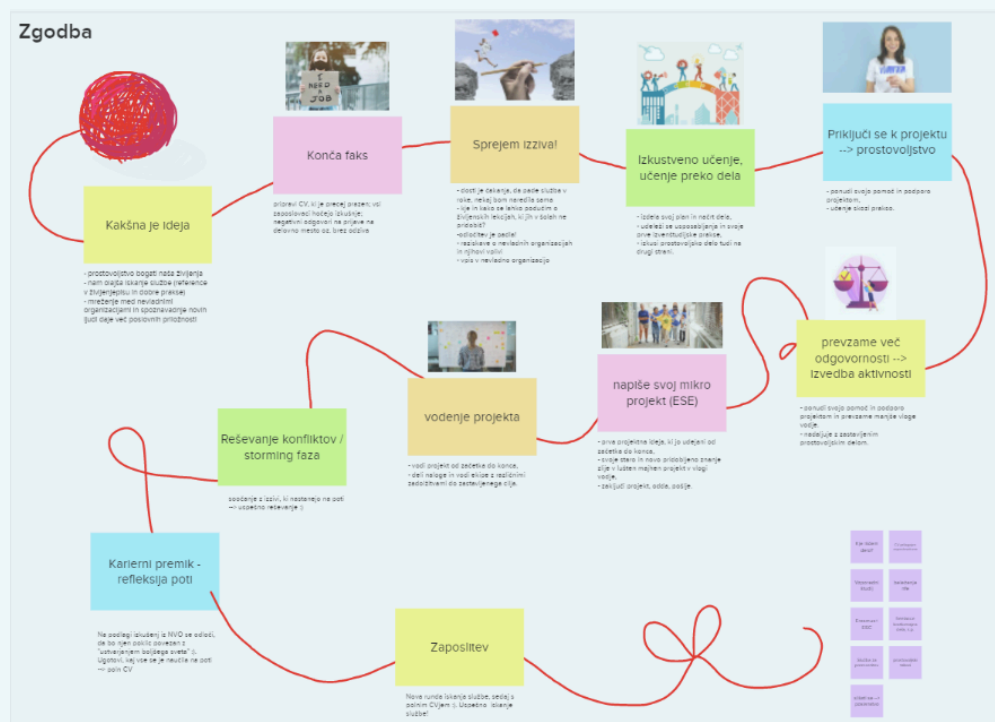
## Proporcionar contenido y suscitar una interacción significativa

Un aspecto esencial de las implementaciones web son los elementos visuales y las presentaciones. Varias aplicaciones web nos permiten crear diseños gráficos sencillos, infografías (por ejemplo, Canva) y animaciones (por ejemplo, PowToon). Algunas herramientas también ofrecen formas más avanzadas de presentación, como eMaze y Prezi. Disponemos de varias herramientas digitales para comprobar el ambiente y las opiniones del grupo.

Podemos utilizar cuestionarios (por ejemplo, Kahoot y QuizWhizzer), tareas interactivas (por ejemplo, WordWall) y encuestas (por ejemplo, Zoom y Mentimeter). Mentimeter también nos permite clasificar los resultados por importancia, lo que facilita el establecimiento de prioridades. Se pueden utilizar herramientas como Jamboard y Padlet para recoger los resultados de las conversaciones que pueden servir de apoyo a cada grupo para compartirlos con otros grupos.

Herramientas digitales como **Mural** y **Miro** permiten una visualización más compleja y pueden ser útiles en procesos en línea más largos.

Las herramientas contienen un tablero en el que podemos pegar notas adhesivas y colocar imágenes o iconos. Nos permiten votar y ofrecen una amplia gama de plantillas ya preparadas. Podemos utilizarlas como 'contenedor de contenidos' (un lugar donde almacenar toda la información relevante) de todo el proceso.



## Actividades asíncronas y comunicación entre reuniones

Supongamos que realizamos actividades combinadas o que entrelazamos actividades sincronizadas y otras sin sincronizar. En ese caso, se necesita una plataforma de comunicación en línea en la que los participantes puedan interactuar y compartir los resultados de su trabajo y contenidos adicionales.

La forma más básica es un grupo o chat en una red social (por ejemplo, Facebook e Instagram). Si necesitas una más compleja, puedes optar por Google Classroom.



*¿Cómo aprovechar al máximo la herramienta elegida? ¡Consulta nuestra caja de herramientas!*

## Métodos y Actividades

El trabajo con jóvenes y su metodología se viene desarrollando desde hace décadas (en algunos países, incluso un siglo). Aún así, solo nos enfrentamos (en su mayor parte) al hecho de que necesitábamos establecer una variedad de métodos en línea desde 2020.

En un principio introdujimos la dinámica de reuniones y talleres a través del trabajo grupal y herramientas digitales, equiparándolo con un método. Con estas herramientas, nos centramos demasiado en desarrollar habilidades digitales y no tanto en crear un contacto genuino entre los participantes. El trabajo con jóvenes consiste en crear espacios para que socialicen, intercambien ideas y las transformen en acciones enfocadas a un cambio positivo.

*“Debemos establecer una conexión personal de unos con otros. Conexión antes que contenido. Sin relación, no puede haber trabajo.” – Peter Block.<sup>30</sup>*

En los próximos años, el sector juvenil y otros sectores basados en el trabajo con grupos de jóvenes tienen la tarea de dar un paso adelante en el desarrollo e implementación de métodos que permitan un sentimiento similar al que tenemos cuando nos reunimos en persona.

---

<sup>30</sup>Block, P. (2009). Community: The Structure of Belonging. Berrett-Koehler Publishers.

## ¿Cómo escoger el método adecuado?

Para una interacción relevante, necesitamos crear un espacio donde las personas puedan conectarse, sentirse aceptadas y divertirse mientras son creativas y aportan cambios a sus vidas y a la sociedad.

*“Las relaciones y la conectividad son condiciones previas para el cambio. Cada reunión, cada proceso y cada programa de capacitación tiene que conectar primero a las personas.. /.../ Por lo tanto, los grupos pequeños son una pieza fundamental para cualquier actuación a futuro.” – Peter Block<sup>31</sup>*

Para que se produzca el aprendizaje y el cambio, tenemos que ser capaces de mantener la atención y el compromiso de todos los miembros del grupo durante largos periodos de tiempo. Podemos conseguirlo variando la dinámica de nuestras interacciones. Aunque hay pruebas en contra de la existencia de estilos de aprendizaje, podemos mantener la atención de los participantes aplicando un enfoque multisensorial, aportando **APRENDIZAJES** a nuestras interacciones en línea.<sup>32</sup>

Cuando trabajamos con grupos de jóvenes en entornos en línea que propician la participación activa y la formación de grupos, debemos centrarnos en las etapas de desarrollo del grupo a la hora de diseñar el proceso.

Mientras llegan los participantes, podemos crear un ambiente acogedor con música y pequeñas charlas. Al inicio del encuentro, debemos empezar con rondas de verificación para que se oigan todas las voces.



**Synchronous Learning**



**Asynchronous Learning**

<sup>31</sup> Weisser, L. (2010). **A conversation with Peter Block**. The Canadian Learning Journal, 36 (fall)

<sup>32</sup> Collins, S. (2020). **LEARNERS Mnemonic**. Stellar Labs [20.1.2023]

Utilicemos dinámicas rompehielos, y otras para conocernos y actividades que levanten la energía.. Si los participantes están relajados al principio, serán menos reacios a salir de su zona de confort. Un grupo tarda más en formarse porque carecemos de métodos que favorezcan la creación de vínculos grupales que impliquen contacto y confianza. Por eso hay que esperar un poco antes de introducir métodos más "locos".

Cuando comiences a planificar tus actividades en línea, primero debes decidir el método a usar, que debe adaptarse al tipo de actividad que estás organizando. Cuando se trata de procesos de aprendizaje, podemos combinar el uso de tipos de actividades no simultáneas y simultáneas.

Las partes menos interactivas pueden transformarse en lecciones estáticas de e-learning con vídeo, texto y diferentes tareas que ayuden a aplicar los conocimientos a situaciones de la vida real. Pero una parte importante de un proceso en línea son las actividades que permiten la colaboración y la creación de conexiones entre los participantes. En los encuentros simultáneos (síncronos), nos centramos en utilizar métodos que permitan a los participantes intercambiar ideas, reflexionar sobre sus experiencias/conocimientos, practicar sus habilidades, recordar sus conocimientos y ponerlos en el contexto del grupo a través de la retroalimentación.

Al desarrollarnos online, es aún más importante que las actividades no se limiten a juegos de rol y casos hipotéticos, sino que propongamos tareas que luego se lleven a la práctica. De este modo, podemos mantener la motivación del grupo durante más tiempo. Les vamos a facilitar que encuentren un rol dentro del grupo mediante la realización de tareas. Un planteamiento basado en el trabajo por proyectos también puede desarrollarse online. Podemos utilizar herramientas como Miro y Mural para visualizar y registrar el progreso.

## *¿Qué métodos podemos utilizar?*

Hay una gran variedad de métodos que podemos utilizar incluso online. Depende del espacio digital que establezcamos, ya que algunos de ellos están supeditados a las características de la plataforma en la que alojemos nuestra actividad. Además, para las más complejas, solemos utilizar algunas herramientas digitales adicionales.

Para conocernos y romper el hielo, podemos utilizar speed dating adaptado, bingo humano, verdadero/falso. Para 'crear grupo', podemos utilizar todo tipo de tareas, en las que podemos combinar la colaboración en línea con la interacción con el entorno.

La experimentación creativa en el espacio puede consistir en diferentes métodos teatrales (improvisación), dibujo colectivo, creación de memes o cómics. Podemos apoyar la colaboración con world cafe, espacios abiertos, cafés proactivos y carruseles. Podemos relajarnos juntos con meditación guiada y ejercicios de *mindfulness*.

Tampoco debemos olvidarnos de apoyar las despedidas. Podemos utilizar una ducha de agradecimiento en la que destaquemos a la persona a la que queremos agradecer, o esconder mensajes en sobres de azúcar que creamos en herramientas digitales como Mural. Para empezar y terminar las reuniones podemos utilizar rondas de entrada y salida.



*Algunos ejemplos sobre cómo utilizar fotos para captar el entorno de los participantes!*

## ***¿Cómo puedo adaptar o desarrollar métodos/actividades para que se ajusten al contexto online?***

El primer paso es analizar tu método sabiendo qué características necesitas para impartirlo. Divídelo en pasos y piensa cómo puedes aplicar cada uno de ellos en el entorno digital. El espacio online parece limitado, pero tenemos muchos elementos a nuestra disposición. Podemos jugar con la cámara, encendiéndola/apagándola para los que entran en "escena", moviéndose a la derecha (sí) o a la izquierda (no) para mostrar acuerdo o disconformidad, o utilizando la función de enfoque para el método del acuario. Además, se puede utilizar el audio/sonido para actividades relacionadas con la música, como el karaoke mudo, la lectura de labios, etc. No nos limitamos sólo a las posibilidades técnicas, sino que también podemos trabajar con el cuerpo, con estiramientos para mantener la concentración y con métodos como la creación de formas en grupo. El entorno que rodea a los participantes ofrece muchas oportunidades; pueden aportar objetos que los representen, podemos preparar una yincana y proponerles un método de paseo y charla.

Aunque los participantes no dispongan de un espacio privado tranquilo, podemos utilizar esto como una ventaja dentro de la actividad. Por ejemplo, podemos encargar a un participante concreto que trabaje en una oficina compartida la tarea de realizar una

breve encuesta entre compañeros. Para relajarse, el participante del parque puede encargarse de la tarea de describir las vistas, los sonidos y los olores de su entorno.

Podemos enviarles regalos como zapatillas o una taza (para que su entorno sea acogedor y tengan las mismas cosas) y materiales que puedan utilizar para realizar actividades. Podemos animarles a que toquen o huelan algo durante una actividad para involucrar sus sentidos. También podemos animarles a recordar situaciones en las que hayan tocado u olido algo. El cielo es el límite, la única pregunta es: ¿cómo de valientes somos a la hora de probar algo nuevo?



*Para conocer más métodos que puedes utilizar, escanea el código qr y apúntate a nuestro recorrido.*

## ***Competencias del personal de juventud (personal técnico y líderes juveniles)***

Antes de examinar las competencias necesarias para navegar por el espacio digital, es importante que nos sintamos cómodos con la tecnología.

Debemos estar al día de los avances tecnológicos para incorporar los avances tecnológicos a nuestro trabajo. También debemos comprender los retos que supone entrar en el espacio digital. El mundo en línea aporta nuevas dimensiones y retos a la hora de establecer un espacio más seguro, ya que es más fácil grabar conversaciones y compartir fotos y materiales. Un conocimiento más profundo de las plataformas, los métodos online y las herramientas digitales nos permitirá ofrecer actividades diversas que fomenten la participación y la creatividad.

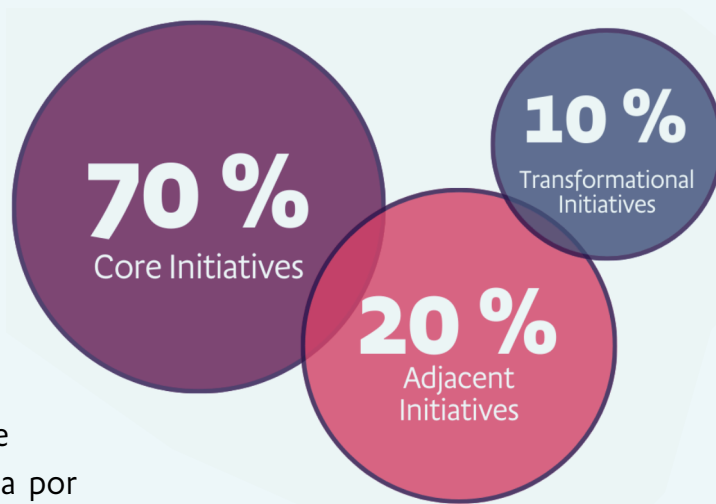
Si dominamos la tecnología, podemos centrarnos más en los participantes y establecer una conexión más auténtica. Si no somos personas expertas en tecnología, podemos recurrir a alguien que se encargue de los aspectos técnicos y nos deje hacer nuestra magia en lo que respecta a la conexión interpersonal y el espíritu de grupo.

Si proporcionamos una buena fluidez y una experiencia agradable en línea, podemos convertirnos en embajadores del potencial del espacio digital. Debemos esforzarnos por alcanzar la perfección sin ser demasiado duros con nosotros mismos cuando algo salga mal. Permitir que la gente (y que nosotros mismos) cometamos errores crea un



entorno en el que no nos da miedo salir de nuestra zona de confort y probar algo nuevo.

Si estamos cómodos en el espacio digital, podemos compartir y contagiar a los demás este entusiasmo y contribuir a generar sentimientos positivos. Entendemos que aprender a utilizar las nuevas tecnologías implica vulnerabilidad y requiere valentía. Organizar una conferencia en línea por primera vez, por ejemplo, da miedo, pero alguien tiene que abrir camino. Hace falta mucha curiosidad y ganas de aprender y explorar. Pero a la hora de innovar, podemos inspirarnos en la "regla" de la innovación, que es 70-20-10<sup>33</sup>.



Si la tomamos como referencia, cada actividad debería incluir algo que conocemos bien (70%), algo que estamos explorando y mejorando (20%) y algo nuevo (10%).

Lo esencial para crecer como facilitador seguro y hábil del espacio digital es incluir evaluaciones y reflexiones a la hora de integrar mejoras y nuevos aprendizajes en el diseño de una experiencia digital. Ante la duda, recuerda esto:

*“Tanto si crees que puedes como si crees que no puedes, tienes razón.” – Henry Ford II*

Cuando ya estamos listos, la primera pregunta que surge es: ¿Cómo mantener la motivación de tu grupo remoto? Un gran reto cuando se trabaja con grupos a distancia es mantener el ánimo alto y la motivación a largo plazo. Al movernos online perdemos algunos momentos espontáneos no formales, como tomar café juntos, comer en grupo, tener una sesión rápida de brainstorming o pedir ayuda. ¿Cómo podemos abordar este problema?

En primer lugar, al trabajar con el equipo es esencial llegar a un acuerdo mutuo sobre cómo colaborar. Podemos utilizar preguntas como<sup>34</sup>:

- ¿Qué me genera confianza? ¿Qué es importante para mí?

<sup>33</sup> Eric Schmidt and Sergey Brin (Google) utilizan el principio [70-20-10](#) en toda su organización para reforzar sus esfuerzos de innovación. La empresa invierte el 70% de los recursos y el capital humano en la actividad principal, el 20% en los nuevos desarrollos y el 10% en nuevas ideas que al principio pueden parecer descabelladas.

<sup>34</sup> Play4Business. [How To Successfully Lead A Blended Team.](#)

- ¿Qué podría perturbar mi flujo de trabajo y cómo podemos superarlo?
- ¿Dónde necesito apoyo adicional, y cómo nos ayudaremos mutuamente?
- ¿Cómo nos notificaremos mutuamente que algo es urgente y tiene una fecha límite?
- ¿Cómo resolveremos los conflictos cuando no estemos de acuerdo con el enfoque de un miembro del equipo o con sus ideas?
- ¿Cómo nos motivaremos unos a otros? ¿Qué me inspira a mí? ¿Y a ti?
- ¿Qué puedo hacer para cumplir mis compromisos?

Para motivarnos y centrarnos, debemos utilizar una comunicación orientada al objetivo y mantener informados a los miembros del equipo. Debemos explorar cómo mantenernos en contacto cuando trabajamos a distancia. Puede ayudarnos establecer rituales de grupo. Podemos beneficiarnos de los chequeos regulares. La retroalimentación mutua periódica es fundamental porque ayuda a alinear las expectativas y los objetivos y a mantenernos en el buen camino.

Podemos proponer el **co-working** a distancia. Los vínculos sociales son un poderoso motivador. Establecer una relación entre compañeros puede impulsar la creatividad, la colaboración y el disfrute del trabajo. A algunos miembros les resulta más fácil no desviarse de la tarea cuando están rodeados de compañeros. También pueden hacer pausas para tomar café juntos.

Podemos aportar frescura organizando fiestas de cumpleaños virtuales (**algunas ideas**) u otras **celebraciones**. Podemos introducir algunas actividades virtuales de **creación de equipo**. Podemos enviar paquetes. Recibir detalles por correo postal alegra el día a los miembros del equipo e inspira buena voluntad y compromiso. Si hay algún canal de comunicación común, como Slack, se pueden promover los "focos de atención", que consisten en felicitaciones públicas por el fantástico trabajo realizado.<sup>35</sup>

<sup>35</sup> Robinson A. (2023). **19 Unique Ways to Motivate Remote Employees in 2023** [10. 1. 2023].



Si tienes curiosidad por saber qué estilo de liderazgo a distancia se adapta mejor a ti, puedes comprobarlo [aquí](#).

## Atención al bienestar de los participantes

¿Podemos lograr un toque humano y crear un sentimiento de conexión entre los participantes? Pensamos que sí. Con una sensación hogareña y un entorno seguro, podemos lograr un espacio de participación y creatividad para todos.

El primer paso es darle ese **toque humano**. Aquí tenemos algunos consejos sobre cómo hacerlo:

- **Habla con tacto.** Intenta encontrar parecidos entre los participantes y conéctalos entre sí. Pregúntales cómo están y con qué se sienten cómodos. Profundiza en las relaciones preguntando: "¿Cómo estás?" y "¿Vas bien?".
- **Fomenta la participación.** Asegúrate de que todo el grupo tenga la oportunidad de hablar y contribuir a la conversación. Permitiendo además diferentes formas/niveles de participación, desde observar, teclear, hablar y usar una cámara hasta el intercambio personal.
- **Pon la diversión en la mesa.** Utiliza un humor fino para relajar el ambiente y liberar tensiones.
- **Mira a los jóvenes y permite que te miren.** Establece (la sensación de) contacto visual. Motiva a los participantes a usar la cámara para ver reacciones y emociones. Pero no lo impongas, porque algunas personas se sienten incómodas compartiendo su espacio personal (habitación o casa).
- **Planifica momentos informales.** Haz pausas regulares, levántate y muévete, y practica el autocuidado. Fomenta los encuentros (jugar a juegos de mesa, tomar café juntos, etc.) de forma no dirigida para ofrecer oportunidades de interacciones sociales virtuales espontáneas.



- **Mantén un espacio seguro.** Crea un entorno abierto en el que la gente se sienta cómoda expresando sus pensamientos, sentimientos e ideas. Al debatir un tema, fomenta el diálogo abierto, la apertura a diferentes perspectivas, la curiosidad y el respeto por otras opiniones. Utiliza un lenguaje inclusivo y evita marginar o excluir a nadie.

*Rompehielos: El comienzo de una reunión virtual o híbrida puede implicar a menudo un silencio incómodo, en el que entra en juego el popular rompehielos para hacer que la gente hable y se relaje. Consulta aquí algunas sugerencias interesantes.*

*¿Cuáles son las reglas de oro para la participación de los jóvenes en las reuniones online? Echa un vistazo.*

El segundo paso es crear un sentimiento de comunidad y espíritu de equipo. Crear una dinámica de grupo positiva y productiva es vital, sobre todo cuando se trabaja en un proyecto a largo plazo.

He aquí algunas ideas para fomentar el espíritu de equipo y crear un sentimiento de comunidad dentro del grupo:

- Desarrollar objetivos y valores compartidos: Trabajar juntos para establecer objetivos y valores compartidos. Ayudarán al grupo a crear un sentido común de objetivos y orientación.
- Crear rituales y tradiciones de grupo: Establecer algunos que sean exclusivos del grupo, como un registro semanal o una forma única de empezar o terminar las reuniones. Pueden ayudar a crear un sentimiento de continuidad y pertenencia.

o una forma única de empezar o terminar las reuniones. Pueden ayudar a crear un sentimiento de continuidad y pertenencia.

- Utilizar símbolos de equipo: Cread símbolos que representen al grupo, como un logotipo, un nombre de equipo o un filtro o fondo com-



partido, que favorezcan el sentimiento de identidad y cohesión.

- Elaborar chistes y lenguaje propios: Pueden ayudar a despertar un sentimiento de compañerismo y experiencia compartida.
- Celebrar los éxitos y los logros: El grupo debe celebrar la finalización de un proyecto importante o el logro de una meta significativa. Generará orgullo y un sentimiento de superación.
- Fomenta las conexiones entre los participantes: Anima a los participantes a conectar fuera de las reuniones, por ejemplo a través de eventos sociales o reuniones informales. Puede ayudarles a establecer relaciones y reforzar su sentido de comunidad.

Crear un sentimiento de comunidad lleva tiempo y esfuerzo, pero es gratificante. Una forma de catalizar la conexión es compartir la vulnerabilidad. Se trata de abrirnos y revelar aspectos de nosotros mismos que normalmente podríamos mantener ocultos, como nuestros miedos e ideas creativas.

Este acto puede ser difícil, ya que nos exige ser honestos y sinceros sobre cosas que podrían hacernos sentir expuestos o juzgados. Sin embargo, compartir la fragilidad también puede ser increíblemente poderoso y transformador para nosotros y los que nos rodean.

Compartir la creatividad es también una forma de vulnerabilidad, porque exige que nos exponamos a nosotros mismos y nuestras ideas. Puede dar miedo, sobre todo si tememos el rechazo o la crítica. Sin embargo, cuando compartimos nuestra creatividad, nos abrimos a la retroalimentación, al crecimiento y a la colaboración.

*¿Cómo conseguimos compartir la vulnerabilidad en las reuniones con los jóvenes? En un encuentro juvenil por internet, realizamos una actividad eligiendo un miedo y transformándolo en "Riddikulus" mediante un meme que compartimos<sup>36</sup>.*

---

<sup>36</sup> Actividad diseñada por Katarina Klusová.

## Conclusión

Al crear un espacio digital, buscamos que nos haga crecer como persona/organización, pero que lo habiten jóvenes que lo hagan suyo y compartan un sentimiento de pertenencia.

Para conseguirlo, debemos implicarles en su diseño y dejar que lo adapten a sus deseos. Para arrancar, tenemos que organizar actos diversos que atraigan a jóvenes y les permitan conocer el espacio y a nosotros. Podemos organizar jornadas de puertas abiertas cuando estemos en el centro, y los jóvenes pueden pasarse por allí. También podemos aportar una experiencia gamificada al espacio digital para motivar a los jóvenes a utilizarlo. Podemos conectarlo con retos e insignias digitales expuestos en un tablón digital en nuestro "centro juvenil" virtual.

También debemos animar a los jóvenes a que lo utilicen durante su tiempo libre: para reunirse con amigos u organizar encuentros para desarrollar sus ideas. Cuando la gente empiece a reunirse espontáneamente en nuestro espacio digital, los contenidos y actividades generados por los usuarios llenarán el lugar.

Debemos dedicar un considerable esfuerzo a crear un espacio digital que funcione bien. Tengamos en cuenta que si se diseña de forma que resulte atractivo para los jóvenes y les permite satisfacer sus necesidades y personalizar la experiencia, tiene potencial para crecer y desarrollarse.



# Aventureros en la red: Manteniendo jóvenes comprometidos y conectados

## Capítulo 3

El avance de la tecnología ha revolucionado nuestras interacciones y conexiones, dando lugar a la aparición de espacios digitales para jóvenes. Al igual que los espacios físicos, los digitales también pasan por distintas etapas de desarrollo, que sirven de inspiración para estrategias eficaces en el mundo online. En este capítulo, seguiremos las etapas de desarrollo del grupo en su relación con la creación de actividades en línea atractivas para los jóvenes. Para ello emplearemos el concepto de Formación, Tormenta, Norma y Actuación (FTNA) -en inglés nombramos Forming, Storming, Norming, y Performing (FSNP)-, que describe la progresión psicológica que experimentan los equipos mientras trabajan en un proyecto.

También nos centraremos en las actividades que compensan la falta de tiempo, preparación, dedicación o capacidad para reunirse continuamente.

## Desarrollo de grupos de motivación online basado en FTNA<sup>37</sup>



Al abordar el proceso de desarrollo y fomento de la interacción de grupo en la red, el método FTNA tiene peso en las actividades en línea por múltiples razones. Mejora la comprensión de la dinámica de grupo por parte de los facilitadores y proporciona valiosas perspectivas.

Cada etapa ofrece oportunidades para fomentar el trabajo en equipo y la colaboración. Además, el método FTNA pretende mantener el compromiso y la motivación mediante una estructura y una progresión claras. Además, aborda los retos y conflictos como parte natural del desarrollo del grupo. De este modo, los conflictos se transforman en oportunidades de crecimiento y aprendizaje, garantizando el progreso continuo del grupo.

Exploremos el módulo a través de sus componentes específicos.

### Fase 1: Formación

*"El equipo está constituido y todo el mundo muestra su mejor actitud. Hay un ambiente positivo y agradable. Se necesita una fuerte tutela por parte del facilitador, ya que las tareas del grupo aún no están claramente definidas".*

Durante la fase de formación, la atención se centra en establecer un espacio digital que pueda servir de plataforma para las actividades online. Esto implica crear un entorno

<sup>37</sup> Wageningen University and Research. [Tuckman \(forming, norming, storming, performing\)](#) [12. 1. 2023] based on Tuckman, B. W. (1965). [Developmental sequence in small groups](#). Psychological Bulletin, 63(6), 384-399.



en línea accesible y fácil de usar, en el que no sea difícil entrar y usarlo. Para apoyar al grupo en esta etapa, un método propuesto podría ser proporcionar instrucciones y directrices claras sobre cómo navegar por el espacio de encuentro, garantizando que todo el mundo se sienta cómodo e incluido.

## **Etapa 2: Tormenta**

*"Los límites se cuestionan y surgen conflictos. También es frecuente la frustración por la falta de progreso. El facilitador deberá orientarles".*

En la fase de tormenta, la atención se centra en la selección de métodos adecuados. Es importante que sean atractivos, interactivos y acordes con los intereses de los jóvenes. Para apoyar al grupo en esta fase, un método propuesto podría ser implicarles en el proceso de toma de decisiones, permitiéndoles opinar sobre la selección de las actividades que les parezcan más atractivas.

## **Etapa 3: Normalización**

*"Los miembros del equipo empiezan a resolver sus diferencias, a apreciar los puntos fuertes de sus compañeros y a respetar la autoridad del líder. El comportamiento de las fases de tormenta y normalización puede solaparse durante algún tiempo cuando surgen nuevas tareas".*

Durante la fase de normalización, se hace hincapié en reforzar la competencia comunicativa de los jóvenes. Establecer normas y pautas de comportamiento y etiqueta para la red puede fomentar un sentimiento de comunidad y pertenencia.

## **Etapa 4: Implementación**

*"El trabajo duro va de la mano de la satisfacción por el progreso del equipo. La confianza del grupo hace que los roles del equipo sean más fluidos y que el facilitador pueda delegar más tareas. Los problemas se previenen o se resuelven a medida que surgen".*



La etapa de ejecución se caracteriza por una dinámica de grupo cohesionada y productiva, en la que los participantes se implican activamente en las actividades en línea y tienen un sentimiento de propiedad e iniciativa. Para apoyar al grupo en esta etapa, un método propuesto podría ser poner en marcha revisiones periódicas y mensajes de retroalimentación para asegurarse de que se satisfacen las necesidades de todos y abordar cualquier preocupación o problema que pueda surgir.

### **Etapa 5: Cierre (duelo)**

*"Cuando se han completado todas las tareas, es importante celebrar los logros positivos del equipo. Desprenderse de la estructura del grupo tras largos periodos de intenso trabajo en equipo también puede generar incertidumbre en los miembros individuales del equipo."*

La etapa de clausura marca el final de la colaboración del grupo y la finalización de todas las tareas. Es importante reconocer y celebrar los logros positivos del equipo durante esta etapa. Esto puede hacerse organizando una ceremonia o evento virtual de clausura para reconocer los esfuerzos y contribuciones de cada miembro del equipo. Compartir historias de éxito, destacar los logros clave y expresar gratitud por la dedicación de todos puede ayudar a fomentar una sensación de logro y clausura.

Al reconocer los logros del equipo, fomentar un sentimiento de finalización y apoyar a las personas en su transición, la fase de clausura puede servir como final positivo de la

experiencia de colaboración, dejando en los participantes una sensación de satisfacción y crecimiento.

## Actividades online creativas y fáciles de usar sin herramientas

Un entorno virtual fácil de usar e inclusivo puede significar a veces que evitemos utilizar nuevas herramientas y plataformas siempre que sea posible, para suavizar la presión sobre la alfabetización virtual de los participantes.

Las actividades en línea que no requieren ninguna herramienta o equipo, también conocidas como **actividades tool-less**, pueden ser una gran manera de mantener a los jóvenes comprometidos y conectados.

Estas actividades pueden incluir:

- **cuentacuentos virtuales**, en los que los participantes pueden compartir y escuchar las historias de los demás;
- **juegos de rol virtuales**, en los que los participantes pueden representar diferentes personajes y escenarios;
- **o debates virtuales**, en los que los participantes pueden entablar discusiones y compartir sus opiniones sobre diversos temas.

Una de las principales ventajas de las actividades sin herramientas es que son sencillas y fáciles de realizar. No requieren equipos ni programas informáticos especiales, siendo así accesibles a un amplio abanico de participantes. Esto significa que cualquier persona con conexión a Internet puede participar, independientemente de su ubicación física o de sus limitaciones de movilidad.

Otra ventaja de las actividades sin herramientas es que fomentan la conexión y el compromiso. Las actividades virtuales de narración de historias y juegos de rol brindan a los participantes la oportunidad de compartir sus pensamientos y sentimientos, mientras que los debates virtuales les permiten compartir sus opiniones y perspectivas. Esto puede favorecer un sentimiento de comunidad y pertenencia entre los participantes, aunque estén físicamente separados.

Sin embargo, aunque las actividades tool-less (sin herramientas) pueden ser una gran manera de mantener a los jóvenes comprometidos, es importante **tener en cuenta el equilibrio entre estas actividades y las tool-based (basadas en herramientas) a la hora de planificar la participación del grupo.**



## Ejemplos de actividades: Citas rápidas

Las citas rápidas son una emocionante actividad en línea para jóvenes que permite conocer gente nueva de una forma divertida y rápida.

En esta actividad, los participantes pueden dividirse en salas en una plataforma de reunión virtual, lo que les permite entablar conversaciones breves e individuales con diferentes personas. Estas salas crean un espacio virtual en el que los participantes pueden conectar, conocerse y compartir experiencias o intereses en un tiempo limitado.

### Ejemplos de preguntas para citas rápidas:

- ¿Cómo te describen tus amigos en una palabra?
- ¿Prefieres llamar o enviar mensajes de texto?
- ¿Cuál es tu lugar fantástico para visitar?
- ¿Prefieres en el interior o en el exterior?
- ¿Con qué persona famosa te gustaría cenar?
- ¿Cuál es tu país favorito?

Puedes encontrar más ideas [aquí](#).

## Actividades en línea únicas y divertidas

Las actividades en línea puntuales, son una forma estupenda de mantener el interés de los jóvenes y proporcionarles una sensación de logro. Estas actividades pueden incluir yincanas, búsquedas del tesoro online o desafíos virtuales. Estas actividades están diseñadas para ser realizadas en un plazo de tiempo determinado y no requieren que los miembros del grupo vuelvan a reunirse.

La ventaja de las actividades puntuales en línea es que aportan emoción y novedad. Los participantes pueden reunirse para un acontecimiento o reto concreto y estrechar lazos en torno a la experiencia compartida. Esto puede crear un sentimiento de comunidad y camaradería entre los participantes, aunque estén físicamente separados.

Las actividades puntuales en línea también pueden servir para introducir a nuevos miembros en un grupo u organización. Proporcionan una forma divertida y sin presiones de que los nuevos miembros se conozcan y empiecen a sentirse parte de la comunidad.

Además, las actividades en línea puntuales pueden servir para llamar la atención sobre una causa o un acontecimiento. Por ejemplo, una **yincana virtual** puede servir para concienciar sobre problemas medioambientales o una **búsqueda del tesoro virtual** para recaudar fondos para una organización benéfica.

Sin embargo, las actividades puntuales en línea también tienen sus desventajas. No ofrecen la oportunidad de un compromiso a largo plazo ni el entablar relaciones más profundas. También pueden resultar menos atractivas que las actividades continuas y a largo plazo.

Tampoco pueden ser tan interactivas o inmersivas como las actividades en las que se utilizan herramientas o equipos. Es importante tener en cuenta el equilibrio entre las actividades puntuales y las de larga duración a la hora de planificar el compromiso de un grupo.

## Ejemplos de actividades: El hombre lobo de Millers Hollow, (Hombre Lobo de Castronegro)

El Hombre Lobo de Millers Hollow es un popular juego que puede jugarse en grupo, ya sea en persona o de forma virtual. Es un clásico que simula un pueblo en el que algunos de los habitantes son hombres lobo, y los demás son aldeanos que intentan averiguar quiénes son los lobos antes de que se los coman.

Como actividad de grupo en línea, permite a los jugadores participar en una experiencia divertida e interactiva, fomenta la socialización y ayuda a los jugadores a desarrollar habilidades como el pensamiento crítico y el trabajo en equipo. Algunos de los contras del juego son que puede llevar mucho tiempo y que puede requerir un alto nivel de compromiso. Cómo jugar: [Hombres lobo app](#) otra [app](#)



## Yincana virtual

La búsqueda del tesoro virtual es una actividad online en la que los participantes reciben una lista de objetos o tareas que deben encontrar o completar en un tiempo determinado. Los objetos o tareas suelen estar relacionados con un tema específico y pueden encontrarse en Internet o en el mundo real. Los participantes pueden trabajar solos o en equipo, y la meta es encontrar o completar todos los objetos de la lista antes de que se acabe el tiempo.

**Cómo se juega:** Divide a los participantes en equipos. Crea una lista de objetos para que los localicen en sus casas y alrededores. Da a los equipos un tiempo determinado para que busquen en los objetos correspondientes. Al finalizar el tiempo, el equipo que tenga más objetos localizados será el ganador. Si necesitas más ayuda, consulta esta [página](#).

## Accesibilidad en el espacio virtual

La accesibilidad es un factor clave en las actividades online, ya que garantiza la inclusión y la implicación de un amplio abanico de participantes, independientemente de sus limitaciones físicas. Mediante la aplicación de medidas como subtítulos, interpretación de lengua de signos y texto alternativo, los facilitadores de actividades en línea pueden garantizar que todo el mundo pueda participar activamente y beneficiarse de la experiencia.

Es importante señalar que la relevancia de la accesibilidad en las actividades en línea va más allá de la igualdad de participación. También abre nuevas oportunidades para que los jóvenes amplíen sus experiencias y conocimientos. Las visitas virtuales, los talleres



y las clases ofrecen una plataforma única para el aprendizaje y la exploración, permitiendo el acceso a experiencias culturales, históricas y geográficas a las que de otro modo sería difícil acceder en persona.

Al apostar por actividades en línea que dan prioridad a la accesibilidad, los jóvenes pueden participar en experiencias inmersivas sin necesidad de desplazarse físicamente. Esto es especialmente importante, ya que elimina barreras como las restricciones económicas o la disponibilidad limitada de tiempo, lo que permite a las personas ampliar sus horizontes y conocer diversas culturas, lugares históricos y puntos de referencia de todo el mundo desde la comodidad de su casa u oficina.

En resumen, incorporar consideraciones de accesibilidad y movilidad a las actividades en línea no sólo garantiza la inclusividad, sino que ofrece a los jóvenes nuevas oportunidades de aprender, explorar y liberarse de las limitaciones de sus circunstancias físicas.

## Ejemplos: Tour Virtual por la Ciudad

Esta actividad puede realizarse utilizando plataformas de videoconferencia como Zoom o Google Meet.

### Instrucciones:

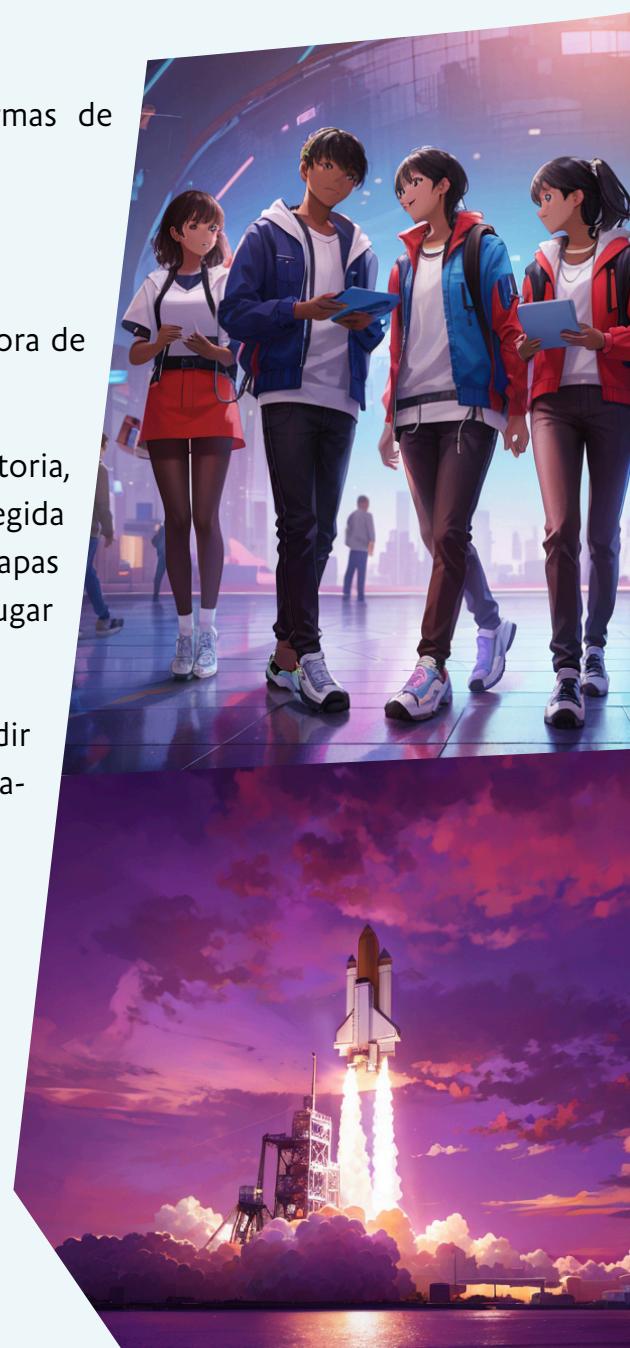
Reúne a un grupo de participantes y programa una hora de reunión en una plataforma de videoconferencia.

Asigna un líder o guía para la visita que presentará la historia, la cultura y los lugares emblemáticos de la ciudad elegida utilizando ayudas visuales como imágenes, vídeos, mapas virtuales o transmitiendo su propio recorrido por el lugar elegido.

Para que la visita sea más interactiva, el guía puede pedir a los participantes que compartan sus experiencias, hagan preguntas o incluso planear una yincana virtual.

## Experiencia de la NASA

Guía a los participantes a través de la experiencia del diario de vuelo de la NASA. Elegirán un vuelo, recibirán una tarjeta de embarque y se unirán digitalmente al pi-



loto. Les ayudará a navegar por el cuaderno de bitácora virtual, a conseguir anotaciones y a desbloquear nuevas actividades y lotes de misiones. Extiende esta oportunidad a las aulas, inspirando a los estudiantes a considerar carreras en aeronáutica. Se requiere el consentimiento de los padres para los menores de 13 años.

## *Actividades en línea realistas que vinculan a los participantes con su espacio físico*

Vincular a los participantes con su espacio físico puede proporcionarles una nueva perspectiva de sus vidas. Las actividades online ofrecen una oportunidad única para explorar, comprender y compartir sensaciones e ideas sobre su entorno de una forma nueva y emocionante. Los participantes de las reuniones online pueden retarse unos a otros en una experiencia de limpieza más satisfactoria, o darse consejos para proyectos personalizados de reciclaje o renovación. También pueden hablar de cómo su espacio les crea limitaciones y darse mutuamente consejos y trucos para superarlas. Además, también podemos animarles a explorar su entorno con el uso de plataformas digitales y GPS, como el geocaching, y compartir la experiencia con el resto del grupo.

### **Ejemplos de actividades: Intercambio de espacios**

Cada participante presenta por turnos un área o reto específico de su espacio físico para el que le gustaría recibir sugerencias de mejora. Pueden dar una breve descripción o compartir fotos/vídeos del espacio.

Los demás participantes escuchan con atención y ofrecen sugerencias e ideas para resolver el reto planteado. Pueden dar instrucciones detalladas, recomendar productos o recursos específicos o compartir experiencias personales sobre cómo abordaron un problema similar en sus respectivos casos.

El participante que busca sugerencias puede hacer preguntas que aclaren la situación, aportar contexto adicional o comentar cualquier asunto relacionado con las sugerencias dadas.

Los participantes pueden entablar un intercambio de pareceres que les permita seguir aportando ideas y afinándolas.

El proceso prosigue con otros participantes que se turnan para presentar sus retos de espacio y recibir sugerencias del grupo.



A lo largo de la actividad, los participantes pueden tomar nota de las sugerencias que les parezcan más útiles y comentar los posibles problemas o limitaciones que puedan encontrar a la hora de ponerlas en práctica.

Para rematar la actividad, los participantes pueden compartir sus planes para llevar a cabo las mejoras sugeridas y comprometerse a contar sus avances en futuras sesiones o a través de una plataforma en línea.

Si quieres ideas para rediseñar muebles viejos, consulta [esta página](#).

## Geocaching y Geohashing

Geocaching y Geohashing son actividades emocionantes que promueven la actividad física, el trabajo en equipo y la convivencia. Ofrecen oportunidades únicas para la aventura, la exploración y la socialización.

### Instrucciones para Geocaching:

Visita el sitio web de [geocaching](#) o utiliza una aplicación móvil para buscar cachés (escondites) cercanos.

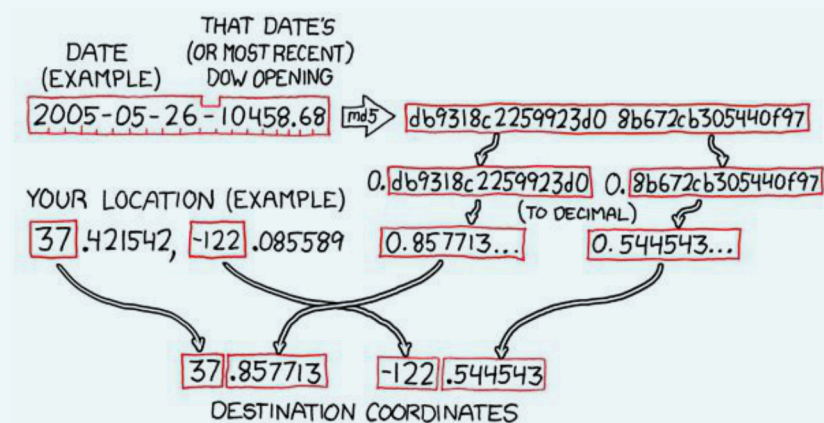
Si es posible, intenta trabajar con tu equipo para resolver las pistas y encontrar los geocachés ocultos. Pero también puedes hacerlo tú solo.

Reflexiona sobre tu experiencia y comparte tus aventuras con otras personas en línea o en persona.

### Instrucciones para Geohashing:

Únete a la [comunidad geohashing](#), que se reúne todos los sábados a las 16.00 horas para explorar coordenadas aleatorias.

Obtén más información sobre geohashing y los próximos eventos en su página web.



Participa en aventuras improvisadas para desbloquear objetivos. Conoce a otros geohashers y participa en juegos y actividades sociales durante los encuentros.

Comparte los relatos de tus expediciones y documenta tus experiencias en la plataforma de la comunidad. Aprovecha la oportunidad de relacionarte con personas de todas las edades y hacer nuevas amistades por el camino.

## *Conectar: Actividades en línea de formación de grupos y actividades que requieren reuniones de grupo repetidas*

Las actividades en línea de creación de comunidad o grupos están diseñadas para reunir a las personas y fomentar las interacciones, aunque estén físicamente separadas. El objetivo de estas actividades es crear un sentimiento de comunidad y compañerismo entre los participantes, y facilitar oportunidades para que la gente se conecte y estreche lazos en torno a intereses o experiencias comunes.

Las actividades online que fomentan la creación de comunidad también pueden utilizarse para introducir a nuevos miembros en un grupo u organización. Ofrecen una forma divertida y sin presión de que los nuevos miembros conozcan a los demás y empiecen a sentirse parte de la comunidad. También pueden utilizarse para mantener a los miembros implicados y conectados incluso cuando no es posible celebrar reuniones presenciales.

### **Ejemplos de actividades:**

Como hay tantas personas en el planeta como intereses, es importante darse cuenta de qué tipo de afición o actividad tienes que te gustaría compartir con los demás. Si decides crear tu propio club o ayudar a un club ya existente a continuar con éxito, puedes centrarte en los siguientes pasos:

- **Define la Finalidad:** Establece claramente la finalidad y los objetivos del club virtual. Determina qué pretende conseguir el club y qué actividades se llevarán a cabo.
- **Establece el calendario de reuniones:** Decide un horario de reunión periódico que funcione para la mayoría de los participantes. Hay que tener en cuenta las diferentes zonas horarias y la disponibilidad para elegir un horario adecuado.
- **Elige una plataforma de comunicación:** Seleccionemos una plataforma en línea fiable y fácil de usar para las comunicaciones del proyecto, como herramientas de videoconferencia o foros dedicados al club.

- **Promociona el club:** Anunciamos el club a través de diversos canales: redes sociales, comunidades en línea o el boca a boca, para atraer a posibles participantes.
- **Establece las directrices del club:** Creemos directrices claras e inclusivas que describan el comportamiento esperado, el respeto a los demás y las pautas de participación durante las actividades.
- **Facilita material de lectura previo:** Para los clubes de lectura u otros clubes parecidos, compartir materiales de lectura o recursos con antelación para que los participantes tengan tiempo de prepararse y participar en los debates.
- **Facilita debates interesantes:** Como facilitador, inicia y modera los debates, animando a todos los participantes a compartir sus ideas, opiniones y preguntas. Asegúrate de que todos tengan la oportunidad de contribuir.
- **Fomenta la participación activa:** Crea actividades interactivas o fomenta el debate para que los participantes intervengan activamente. Formula preguntas abiertas, suscita debates o asigna papeles dentro de las actividades del club para fomentar la participación.
- **Fomenta un ambiente de respeto:** Destacar la importancia del respeto, la inclusión y la mentalidad abierta dentro del club. Anima a los participantes a escuchar los puntos de vista de los demás y a proporcionar comentarios constructivos.
- **Presenta actividades rompehielos:** Comienza cada sesión con ellas a fin de fomentar las conexiones y ayudar a los participantes a sentirse más cómodos interactuando entre sí.
- **Ofrece actividades variadas:** Incorpora una mezcla de actividades dentro del grupo para mantener el interés de los participantes. Por ejemplo, en los clubes de lectura puede haber sesiones de preguntas y respuestas sobre autores, intercambios virtuales de libros o eventos con ponentes invitados.



- **Comparte recursos y recomendaciones:** Anima a los participantes a compartir recursos relevantes, recomendaciones de libros, sugerencias de juegos, recetas de cocina, rutinas de ejercicio, técnicas artísticas u oportunidades de voluntariado virtual.
- **Pide la opinión de los participantes:** Solicita regularmente la opinión de los participantes para conocer sus experiencias, sugerencias y posibles mejoras. Adapta las actividades y el formato del equipo en función de sus aportaciones.
- **Fomenta las relaciones:** Facilita oportunidades para que los participantes se relacionen fuera de las reuniones del club, por ejemplo a través de grupos sociales en línea o eventos de networking, para fortalecer las relaciones y crear un sentido de comunidad.
- **Celebra los logros:** Reconocer y celebrar los hitos, logros o crecimiento personal dentro del club. Esto puede hacerse mediante certificados virtuales, premios o el reconocimiento en definitiva de las contribuciones de los participantes.

## *Ejemplos de los clubes más comunes:*

### **Clubes de lectura virtuales**

Se centran normalmente en comentar un libro elegido con los demás miembros, compartiendo sus pensamientos y opiniones y participando en debates en línea.

### **Noches de juegos virtuales**

Los participantes pueden unirse a una noche de juegos virtuales donde jugar en línea con otros miembros, por ejemplo, juegos de mesa, de cartas, videojuegos... Puede ser una forma estupenda de conectar y estrechar lazos con los demás en un ambiente divertido.

### **Clases virtuales de cocina**

Los participantes pueden unirse a una clase de cocina virtual en la que aprender nuevas recetas y compartir consejos, trucos y logros culinarios con otros miembros.

### **Clases virtuales de gimnasia**

Ofrece la oportunidad de unirse a una clase virtual de gimnasia en la que pueden hacer ejercicio y mantenerse activos junto con otros miembros.

## Actividades de voluntariado virtual

Los participantes pueden unirse a un grupo de voluntariado virtual, donde desarrollar tareas como la narración o el arte digital, la traducción o incluso la orientación a jóvenes.

Estos ejemplos de actividades en línea que promueven la creación de comunidades son una forma estupenda de conectar y estrechar lazos con los demás, aprender nuevas habilidades y divertirse mientras se hace. También permiten flexibilidad y accesibilidad, ya que pueden realizarse desde la comodidad del propio hogar y pueden acceder a ellas personas con diferentes limitaciones físicas.

## Cultural activities

La participación cultural tiene importantes beneficios sociales y puede tomarse de forma activa o pasiva. La forma activa puede incluir tocar un instrumento musical, pintar o actuar en una obra de teatro, mientras que la forma pasiva puede incluir escuchar música o leer un libro. En los países de la UE, la participación cultural es mayor entre las personas con mayor nivel educativo y de ingresos, lo que la hace esencial para la inclusión social.<sup>38</sup>

En el periodo COVID, las actividades culturales sufrieron un duro golpe. La cuestión de cómo seguir reuniéndonos, practicando y compartiendo los frutos de nuestro trabajo supuso un reto, pero resultó posible. Surgieron buenas prácticas que mostraron que podíamos despertar la creatividad y seguir trabajando en grupos online, al tiempo que las actividades se hacían más accesibles para los jóvenes con menos oportunidades.

## Ejemplos de actividades: Clases virtuales de teatro

Los participantes pueden participar en una clase de teatro virtual en la que, a través de diferentes actividades, calentamiento, explorar la creatividad o desarrollar ideas para una obra de teatro. Puedes consultar ideas sobre cómo hacerlo en línea utilizando los métodos del Teatro del Oprimido [aquí](#).

## Clases virtuales de arte

Ofrecen la posibilidad de unirse a una clase virtual de arte donde aprender a dibujar, pintar o crear obras de arte, compartir nuestro arte y recibir comentarios de los demás.

---

<sup>38</sup> OECD (2022), [The Culture Fix: Creative People, Places and Industries, Local Economic and Employment Development \(LEED\)](#), OECD Publishing, Paris.

## Enseñanzas virtuales de música

Clases de música en línea con mentores y para mejorar las habilidades musicales. Al trasladar las cosas a Internet, muchos jóvenes pueden acceder a campos exclusivos como la música. Durante la pandemia, surgió una buena práctica de programas educativos virtuales gratuitos. Echa un vistazo a este [ejemplo](#).

## Exposición de arte digital

Podemos trabajar con los jóvenes para crear arte (digital) y utilizar el contenido para montar exposiciones virtuales. Una vez que reunamos o produzcamos suficiente material, existen herramientas gratuitas basadas en la web para crear galerías virtuales. He aquí algunas opciones populares: ArtSteps, Omeka o la más famosa: Instagram.

## Conciertos, obras de teatro y otros espectáculos

Con artistas jóvenes, se pueden retransmitir conciertos a un público amplio a través de plataformas como Twitch o YouTube. También es posible tener una actividad más reservada y organizar un evento de Zoom para un número limitado de personas.

## Visitas virtuales a museos

Varios museos europeos y mundiales ofrecen visitas gratuitas en un entorno virtual (el [Museo Británico](#), el [Louvre](#), el [MoMA](#), y [más](#)). Al igual que con los museos reales, podemos preparar una actividad de búsqueda del tesoro dentro de los virtuales.



*Descubre más ideas aquí!*

## Conclusión

Hemos investigado la importancia de mantener a los jóvenes entretenidos y en contacto a través de actividades en línea. Utilizando el modelo Formación, Tormenta, Norma y Actuación (FTNA) (Forming, Storming, Norming, and Performing -FSNP-), los facilitadores podrán guiar eficazmente a los jóvenes a través de las fases de desarrollo del grupo y crear experiencias online atractivas.

El capítulo subraya el valor de las actividades sin herramientas, que son sencillas y accesibles para un amplio espectro de participantes. Estas actividades, como la cuentacuentos virtual, los juegos de rol y los debates, fomentan la conexión y el compromiso entre los jóvenes. Además, las actividades puntuales en línea proporcionan una sensación de realización y pueden utilizarse para presentar nuevos miembros a un grupo o concienciar sobre causas o acontecimientos.

El capítulo hace hincapié también en la importancia de la accesibilidad en los espacios virtuales desde distintas perspectivas: desde las herramientas de apoyo a la accesibilidad hasta la superación de los límites espaciales de un mundo físico a través de experiencias virtuales.

A veces, incluso el hecho de implicar a los participantes en el espacio físico que les rodea puede aportar una nueva perspectiva a sus vidas. Y no debemos olvidar que ni siquiera la cultura es inmune a las oportunidades que ofrece el espacio digital. Encontramos muchos buenos ejemplos de cómo llevar la cultura a Internet y hacerla así accesible a todos.

Por último, las actividades en línea de formación de comunidades desempeñan un papel fundamental a la hora de favorecer las conexiones y crear un sentimiento de comunidad entre los jóvenes. Incorporando estas estrategias y enfoques, los dinamizadores pueden crear experiencias online cautivadoras que mantengan a los jóvenes entretenidos, conectados y motivados.









## Conclusión final

El uso de la tecnología y los redes sociales se ha convertido en una parte consustancial de la vida de los jóvenes, proporcionándoles una plataforma para expresarse, conectar con los demás y participar en el mundo en general. Un proceso que se ha acelerado tremendamente en los últimos tres años, cuando las restricciones a la movilidad personal y a la socialización presencial han afectado tanto a los jóvenes, manteniéndolos alejados incluso de sus centros educativos y sus amigos más cercanos, por no hablar de las posibilidades de conocer a sus iguales de otros países.

El camino hacia una creciente digitalización ha sido especialmente rápido e innovador en el ámbito del trabajo juvenil, donde las necesidades de los jóvenes se escuchan con más consideración que en otros entornos formales. Sin embargo, el enfoque a menudo poco formal de las nuevas competencias en nuestro campo, puede conducir a una falta en las habilidades críticas necesarias para planificar los contenidos digitales de la manera eficiente, segura, atractiva e inclusiva. Así pues, resulta crucial garantizar que estos espacios digitales u on line se utilicen de forma fiable y responsable, y que los jóvenes tengan acceso a las oportunidades adecuadas para su desarrollo personal y social.

Esperamos que a estas alturas también sea evidente que cuando nos referimos a un espacio digital no sólo nos referimos a un entorno online. A nuestro entender, un espacio digital es algo que también puede "suceder" offline, ya que la dimensión digital llena nuestro entorno en tan variados aspectos que, incluso cuando no estamos conectados, siempre está con nosotros. Pensemos, por ejemplo, en la fotografía digital y lo generalizada que se ha vuelto.

Uno de los principales retos a los que enfrentan las organizaciones que trabajan con jóvenes en la era digital es la necesidad de crear entornos que sean a la vez atractivos y adecuados a sus intereses y necesidades. Para ser eficaces, los entornos en línea para los jóvenes no sólo deben ser atractivos y divertidos, sino también ofrecer oportunidades útiles de interacción, aprendizaje y participación. El trabajo que hemos llevado a cabo para editar este manual (como parte del proyecto Espacios Digitales Creativos -CDS-) ha supuesto una revisión de la escasa bibliografía existente sobre el compromiso y la participación de los jóvenes en los entornos en línea, así como la recopilación y el análisis de experiencias prácticas procedentes de diversas fuentes, pero en primer lugar de los miembros de nuestro partenariado.

La información recopilada se utilizó para detectar métodos eficaces y elaborar una serie de recomendaciones para el diseño y la gestión de entornos en línea destinados a los jóvenes. Los resultados de nuestro trabajo apuntan a que los entornos en línea gestionados por trabajadores y organizaciones juveniles y culturales tienen potencial para ser muy pertinentes y eficaces a la hora de captar y atraer a los jóvenes. Esto se debe en parte a la capacidad de estas organizaciones para diseñar y gestionar espacios en línea que sean atractivos y relevantes. Sin embargo, el manual también ha detectado una serie de retos y obstáculos que deben abordarse para garantizar que estos espacios en línea sean eficaces y sostenibles. Esperamos que la información contenida en este manual te haya sido útil personalmente, en tu entorno laboral juvenil y en tu organización.

**Cualquier comentario que queráis compartir con nosotros siempre será bienvenido y os damos las gracias de antemano.**

**Gracias por leernos.**

*Para contactar  
con nosotros*



*Aquí nuestro  
trabajo*



Ayuntamiento de Cabra  
ÁREA DE POLÍTICAS SOCIALES  
DELEGACIÓN DE JUVENTUD

