GUÍA PARA EL USO DE LA

MALETA EDUCATIVA

ATZIMBA RODRÍGUEZ PÉREZ

SEPTIEMBRE 2021

ÍNDICE

01
BIENVENIDA
PAG: 04

02
MARCO CONCEPTUAL
PAG: 05

03
METODOLOGÍA
PAG: 14

04
PARA RECORDAR
PAG: 42

REFERENCIAS

PAG: 44

ANEXO I
HOJA DE ACERCAMIENTO ESTRUCTURADO
(IMPRIMIBLE)
PAG: 45

ANEXO II
HOJA DE PLANEACIÓN
(IMPRIMIBLE)
PAG: 46

ANEXO III
HOJA DE RESULTADOS
(IMPRIMIBLE)
PAG: 49

ANEXO IV
HERRAMIENTAS PARA EL ACERCAMIENTO
PAG: 51

ANEXO V
HERRAMIENTAS MEDIOS DE COMUNICACIÓN
PAG: 81

ANEXO VI
QUÉ SON Y CÓMO HACER INDICADORES
PAG: 104

ACTIVIDADES

TRATANTES
PAG :113

IGUALES O DIFERENTES
PAG:130

EL JUEGO DEL COYOTE
PAG:119

INVERTIR PARA EL DESARROLLO
PAG:133

Estimados y estimadas participantes:

Este manual ha sido preparado como una guía que incluye en detalle todos los pasos requeridos para generar una acción educativa y comunicativa enfocada en aquellas personas que viven en contextos de migración. Se trata de una metodología bastante amigable, que facilita la realización de actividades de comunicación (como talleres, charlas, campañas, clases, reuniones comunitarias, carteles, dramatizaciones, actividades familiares), que busquen incidir en el fomento de una migración más segura, ordenada y propiciar la integración de las personas migrantes en las comunidades de acogida y retorno.

La presente guía se inscribe en el ámbito de las acciones de educación migrante y se suma a la propuesta de Comunicación para el Desarrollo (C4D), como marco para la participación. Además, utiliza la Maleta Educativa como un espacio de confluencia para conseguir las herramientas de comunicación necesarias, con el fin de promover un aprendizaje para el desarrollo como objetivo final.

Es importante señalar que en esta guía entendemos la educación migrante como todo proceso de formación, desarrollado en entornos con altas tasas de migración y construido con la participación activa de las y los propios individuos. Por esta razón, la educación migrante ha de generarse como un proceso de aprendizaje significativo y emocionante, participativo, comunicativo e inclusivo.

En términos generales, esta metodología facilitará cualquier actividad comunicativa en ámbitos de migración, por ejemplo: en aulas escolares o en reuniones comunitarias en las ciudades de origen, así como en los albergues donde se acoge a los y las que están en proceso de tránsito y en grupos de personas migrantes asentados en un lugar de destino.

MARCO CONCEPTUAL: LOS PRINCIPIOS QUE SUSTENTAN EL DISEÑO DE ESTA METODOLOGÍA

¿QUÉ ES EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y EMOCIONANTE?

Cuando hablamos de aprendizaje nos referimos a un proceso cognitivo en el que cada persona adquiere conocimientos que modificarán la estructura de su pensamiento previo. Para que ocurra el aprendizaje debe haber un cambio en la estructura del pensamiento que suma lo que ya se conoce con el conocimiento nuevo. Eso es aprender algo. Según Piaget, "Todo aprendizaje viene de un primer momento desestabilizador, necesario para fracturar lo conocido y permitir el reacomodo que dará pie a una nueva estabilidad."[1]

En su extenso trabajo, David Ausbel (2002) plantea que el aprendizaje se genera cuando las personas pueden relacionar la información nueva con aquella que ya posee. A esto Ausbel lo denominó aprendizaje significativo, el cual se caracteriza por producir un cambio cognitivo en el individuo, ser de largo plazo y estar basado en la experiencia.

> "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñele consecuentemente".
>
> David Ausbel.

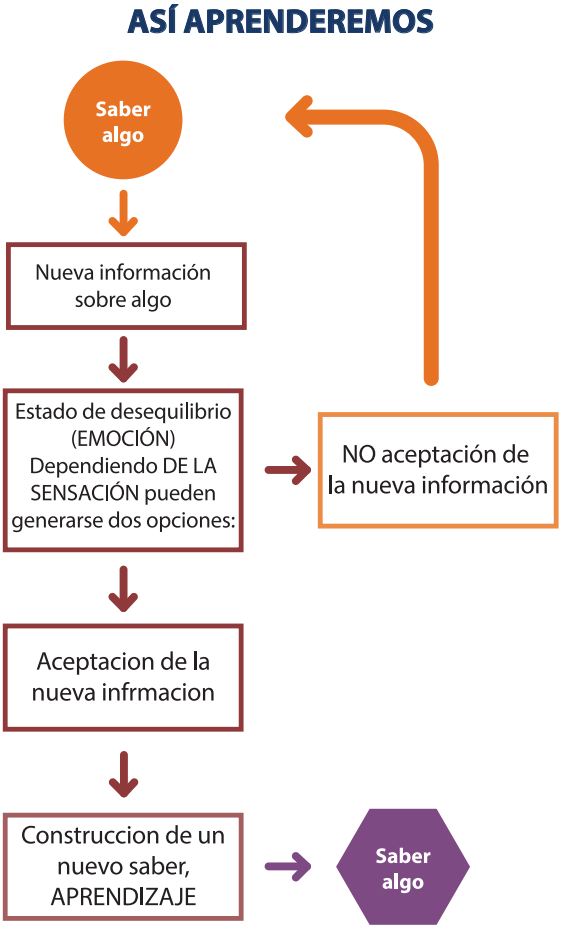
Por otra parte, la incorporación activa de las experiencias y los conocimientos previos de las y los participantes en el proceso de aprendizaje implica tener en cuenta que toda actividad externa a la persona trae consigo una emoción. Una emoción es una reacción humana psicológica y fisiológica ante un estímulo del entorno, incluso ante un recuerdo. Una emoción es un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a la acción (Bisquerra, 2000). Por esta razón, es fundamental que la educación sea un estímulo y, por tanto, un generador de emociones.

Considerando lo anterior diremos que aprender es un proceso sentido y emocionante, por no decir emocional. Aprender genera emociones de diversos tipos, algunas de ellas son desagradables, como la ira que surge luego de meter la mano al fuego y, entonces, saber que quema y duele. Otras emociones pueden ser agradables, como la felicidad que se siente al soplar un aro con agua jabonosa, ya que este acto es capaz de producir burbujas. Si experimentaste con alguno de los ejemplos mencionados es probable que su sola referencia haya despertado alguna emoción en ti. En toda actividad humana donde aprendemos siempre habrá una emoción, por ello, aseveramos que la educación es emocionante.

Con objeto de lograr un verdadero aprendizaje, que es lo que buscamos en una actividad educativa para personas migrantes, debemos conectar el conocimiento con las emociones.

La educación debe ser emocionante para que sea significativa, también debe basarse en la experiencia, a fin de que pueda conectarse.

Asimismo, debe ser disruptiva, para que se logre acomodar como un nuevo saber. Apostamos que con el uso de esta metodología podrás conseguir lo anteriormente mencionado.



¿POR QUÉ PARTICIPATIVA?

Con frecuencia, cuando creamos una actividad educativa tendemos a predefinir el mensaje que consideramos pertinente y necesario para las personas migrantes. No obstante, aunque tengamos la mejor intención por velar por su bienestar lo cierto es que si ellas mismas no se expresan ni ven reflejados su sentir o experiencias, es decir, si no son tomadas en cuenta como interlocutoras del proceso comunicativo, no lograremos establecer una comunicación real. Por tal motivo, las actividades de aprendizaje deben ser participativas.

Para llevar a cabo una actividad comunicativa, que entendemos aquí como una construcción organizada cuyo objetivo consiste en poner a discusión un mensaje en un contexto grupal o individual, es necesario que la misma sea horizontal, participativa y de aprendizaje. Por consiguiente, toda actividad educativa ha de fundamentarse en este mismo ideal de actividad comunicativa.

Desde el momento en que se comienza a construir una actividad para enviar un mensaje deben tenerse presentes los saberes y haceres, intereses, condiciones de vida, actitudes y medios de comunicación de las personas a quien va dirigida la acción. Ningún proceso de aprendizaje se puede dar sin la intención y la participación de la persona que se pretende educar.

> "Esas condiciones [educativas], implican o exigen la presencia de educadores y de educandos creadores, instigadores, inquietos, rigurosamente curiosos, humildes y persistentes (…) los educandos se van transformando en sujetos reales de la construcción y de la reconstrucción del saber enseñado, al lado del educador, igualmente sujeto del proceso."
>
> Paulo Freire.

Relacionado con lo anterior, es de vital interés recordar siempre que la acción comunicativa es un diálogo, por lo cual todas las personas involucradas son participantes en igualdad de condiciones. Si bien es verdad que quien promueve la actividad puede nombrarse como facilitador, facilitadora, promotor o promotora, la realidad es que en todo momento ha de actuar como participante de la acción.

Según Manuel Calvelo (2015), participante es cada una de las personas que pone a disposición sus saberes dentro de un proceso de comunicación. Visto de este modo, la actividad comunicativa consiste en una confluencia de saberes, es decir, un punto donde convergen elementos de la sabiduría popular con aquellos de la sabiduría formal[2]. Por esta razón, en esta metodología hablaremos siempre de participantes, nunca de alumnas o alumnos y ni siquiera de aprendices. De hecho, establecemos que solo se crean conocimientos sólidos y significativos, con la colaboración de las y los participantes.

Por lo anteriormente explicado las acciones que se propongan tienen que hacer uso de la escucha y colaboración de las personas migrantes como sujetos/as de interlocución y sujetos/as de enseñanza. No debemos perpetuar la asimetría social que viven las comunidades y que produce una migración insegura. Por el contrario, nuestras acciones deben propiciar la escucha activa de las personas a quienes se les ha negado el derecho a ser hablantes en sus propias comunidades, aunque con mucha frecuencia ellas mismas crean que no tienen nada que decir.

Piaget proponía también que la teoría del aprendizaje exige una relación pedagógica diferente a la simple instrucción o a la imposición de saberes, ya que dicha relación precisa de vínculos en los que el niño se constituya como sujeto activo del conocimiento . La participación en la comunidad o grupo fomenta un verdadero aprendizaje.

Vygotsky por su parte propone en la teoría socio-histórico-cultural que todo aprendizaje se produce en un contexto de interacción. Pero para que una interacción se produzca debe propiciarse un proceso real de comunicación y diálogo. Enseñar sin diálogo es enseñar para la opresión, afirma Freire.

COMUNICACIÓN PARA EL DESARROLLO (C4D)

En las sociedades occidentalizadas como la nuestra los procesos comunicativos reproducen todas las contradicciones materiales y espirituales propias de los grupos basados en la competencia, las luchas por el poder y las disputas por el dominio de las personas y de las cosas.

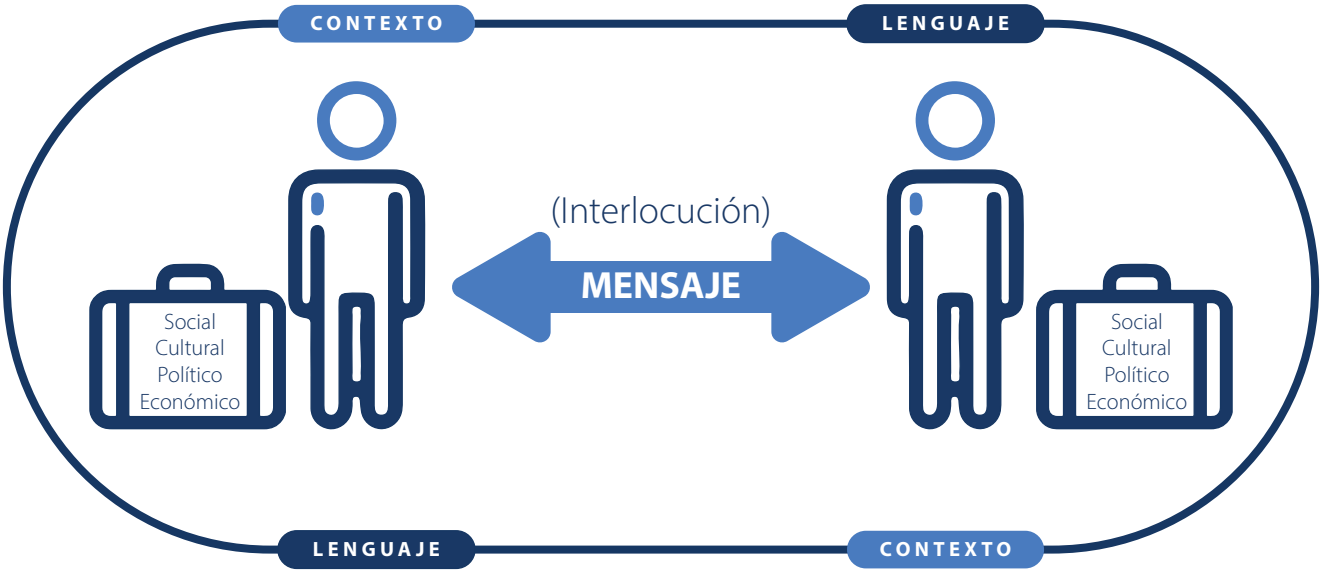
A nivel de las comunicaciones observamos de manera constante, la forma en que se establecen relaciones de tipo vertical o jerárquico en las interacciones que se producen, por ejemplo, entre el empleador o empleadora con sus empleados y empleadas; profesorado y alumnado; médicos y pacientes, hablantes de español con hablantes de alguna lengua originaria, etc. Debemos dejar atrás ese tipo de intercambio vertical y comenzar a pensar en acciones comunicativas, horizontales y participativas.

La C4D es una metodología que busca generar procesos participativos donde los actores locales puedan encontrar soluciones para promover cambios de comportamiento que impulsen el desarrollo social.

OIM

Entendemos aquí la comunicación como un proceso de interacción entre dos personas o grupos que se inscriben dentro de un mismo contexto, que manejan el mismo lenguaje y que cada parte tiene algo que decir, pensar, sentir y hacer respecto al punto o mensaje que se establece en una acción comunicativa. Siguiendo la idea de Habermas, "la acción comunicativa es la interacción entre dos sujetos capaces de comunicarse lingüísticamente y de efectuar acciones para establecer una relación" .

Por lo anteriormente expresado recalcamos aquí la importancia que tiene para esta metodología el establecimiento de un proceso de comunicación comprendido como la acción recíproca entre dos interlocutores o interlocutoras que utilizan un medio para intercambiar mensajes y que se encuentran dentro de un mismo contexto y usan un mismo lenguaje.



A partir de la idea de Comunicación para el Desarrollo (C4D), una actividad comunicativa ha de visualizarse como una acción que se circunscribe debido a la participación activa de todas las personas involucradas, con vistas a impulsar el fortalecimiento del grupo y poder escalar esta misma experiencia hacia otras áreas de interés. De hecho, la generación de acciones comunicativas que permitan el fortalecimiento de un grupo desde diversos aspectos sociales y la visión y acción del propio grupo constituye la base de la C4D.

De acuerdo con Rosa María Alfaro (2016), las acciones de comunicación para el desarrollo tienen la responsabilidad de tocar e ir articulando las necesidades expresadas desde la gente alrededor de los diferentes aspectos de la sociedad: lo cultural, lo social, lo económico, lo político. El trabajo es arduo.

¿QUÉ SIGNIFICA INCLUSIVA?

Más allá de que una acción educativa se construya en lo participativo y dialógico, toda acción comunicativa debe considerar a las personas que participan y las diferencias que presentan entre ellas. La inclusión es la acción de generar condiciones reales de participación equitativa, es decir, facilitar a las personas implicadas la adquisición de los elementos necesarios para formar parte del proceso de manera activa y en igualdad de circunstancias. Para ejemplificar lo anterior, tomemos el caso de una comida familiar: si hay un menor que no alcanza la mesa podemos darle una silla alta para que el pequeño alcance la mesa y coma junto con los demás. Otro ejemplo sería el de acercar un pizarrón o un cuaderno y lápiz a una persona que no pueda hablar. Ambos casos son ejemplos de acciones incluyentes que permitirán la participación de todos y todas en la reunión.

> El lenguaje incluyente puede ser considerado una herramienta educativa para promover la igualdad sustantiva y el desarrollo de la cultura basada en el respeto a la diversidad humana y el derecho a la no discriminación, a través del discurso y la visibilidad de las diversidades.
>
> CONAPRED

A propósito, inclusivo también significa el uso de un lenguaje no androcéntrico, no sexista y no discriminatorio. Es decir, un lenguaje que implique nombrar a las y los participantes en igualdad de condiciones, sin permitir que existan jerarquías, prejuicios, estigmas o estereotipos de ningún tipo con el objetivo de abrir un diálogo entre personas. Solamente personas.

He aquí algunas recomendaciones sobre el uso de un lenguaje y trato incluyente:

Puedes decir "las y los trabajadores", pues si dices solo trabajadores, estás invisibilizando a las mujeres que trabajan.

En lugar de decir, "el hombre ha creado la tecnología", puedes decir, "la humanidad ha creado la tecnología".

En lugar de decir, "las enfermeras", puedes decir, "el personal de enfermería".

Al escribir, también puedes usar la diagonal, en lugar de decir "los interesados", puedes ser incluyente y decir, "las/los interesados…" o "todos/todas".

Cuando vayas a interactuar con alguna persona con discapacidad, dirígete a ella y no a quien la acompaña.

Si quieres ayudar a una persona con discapacidad, primero pregúntale si necesita ayuda y si te dice que sí, pregunta cómo puedes ayudarla.

No asumas el género de nadie, pregúntale a las personas con qué pronombre quieren ser nombradas.

Define tu espacio como uno seguro donde no se toleran comentarios anti-gay.

Busca que tu lugar de enseñanza implemente el rechazo contra la discriminación y que incluya la orientación sexual e identidad de género.

Recuerda que para la comunicación debe de existir un lenguaje común. Siempre debe estar un/una intérprete de lenguas originarias o lengua de señas si hay personas que utilicen ese medio de comunicación.

Dale el mismo valor a los comentarios y acciones de las niños, niñas y adolescentes, así como a las personas adultas mayores. No los discrimines por su edad.

En general, usa la palabra "persona/s" antes de una adjetivación por ejemplo, "personas adultas mayores" en lugar de ancianos, "personas en situación de calle" y no niños de la calle, "personas migrantes" en lugar de migrantes, "personas con discapacidad" y no discapacitados, en lugar de indios o indígenas, di "personas de pueblos originarios".

La regla de oro: trata a las personas como te gustaría que te traten a ti. Se respetuoso/a.

Finalmente, la inclusividad también se relaciona con romper la costumbre de dar un trato desigual a quienes se hallan en una situación de vulnerabilidad como las personas adultas mayores, de pueblos originarios, menores de edad (niños, niñas o adolescentes), personas con discapacidad o en situación de calle, así como también a mujeres. Parte del trabajo que proponemos en nuestra metodología consiste en garantizar que todas y todos participen activamente en nuestras actividades comunicativas.

Para ahondar más en el tema sobre el uso de un lenguaje y trato incluyente puedes revisar los siguientes enlaces:

Recomendaciones Para El Uso De Un Lenguaje Inclusivo De Género. ACNUR.

Cinco Acciones Para Crear Una Ciudad Incluyente. CNDH México.

10 Recomendaciones Para El Uso No Sexista Del Lenguaje. CONAPRED.

Guía Para El Uso Del Lenguaje Inclusivo Desde Un Enfoque De Derechos Humanos Y Perspectiva de Género.

Guía Breve para el Uso No Sexista del Lenguaje. Universidad de Costa Rica.

[1] Para mayor referencia recomendamos revisar la idea de aprendizaje de Piaget como proceso mediante el cual un individuo, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación.

[2] Calvelo 2015

[3] Dongo 2008

[4] Habermas 1987

METODOLOGÍA

Presentamos a continuación la metodología para llevar a cabo actividades de comunicación y participación con el uso de la Maleta Educativa.

La metodología que proponemos tiene las siguientes partes:

La primera fase es el acercamiento al tema y al público con quien se considera trabajar. Lo desglosaremos en 4 pasos. Incluimos un formulario como herramienta para que te sea más fácil trabajar este apartado.

La segunda fase tiene que ver con la construcción de la actividad, la presentamos en 5 pasos donde la mayoría son de reflexión, de ideas y te proporcionamos también un formato para facilitarte el proceso y sistematización de una forma óptima.

La tercera fase la dividimos en 3 pasos fundamentales y tiene que ver con la realización en sí de la actividad de comunicación.

La cuarta y última fase tiene un paso fundamental que es la medición y organización de los resultados. También te facilitaremos una herramienta para llevarte de la mano en el proceso.

El paso 1 está fuera del circuito puesto que siempre es recomendable hacerlo con el grupo de personas con las que iniciaremos a trabajar, pero ya hecho el Acercamiento y llevada a cabo la primera actividad, es muy probable que obtengamos mucha información, por lo que es muy probable que, en el seguimiento con el grupo, ya no sea necesario seguir realizando el paso 1.

PREPARACIÓN
PLANEACIÓN
IMPLEMENTACIÓN
RESULTADOS
01
02
03
04
ELIGE UN TEMA
ELIGE UN PUBLICO
REALIZA UN ACERCAMIENTO
ANEXO
ORGANIZA LA INFORMACIÓN
HERRAMIENTA
SELECCIONA CÓMO MEDIR
ANEXO
REDACTA TU PLAN DE ACCIÓN
HERRAMIENTA
BUSCA EN LA MALETA EDUCATIVA
DETERMINA TUS HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN
ANEXO
ESCOGE UN MENSAJE
ESTABLECE TU PUNTO DE PARTIDA
DESARROLLA TU ACTIVIDAD
NO OLVIDES TOMAR EVIDENCIAS
EVIDENCIA TUS LOGROS
HERRAMIENTA

PRIMERA FASE
PREPARACIÓN

Es seguro que al trabajar con comunidades migrantes te han surgido muchas inquietudes y ganas de hacer algo. Son tantas las necesidades en diferentes niveles que hay mucho que hacer y que decir.

ELIGE UN TEMA

El primer paso que te proponemos tiene que ver con la elección de un tema para trabajar con las personas migrantes. Este primer momento es apenas la intención y la toma de decisión unilateral, es el impulso para la acción. Tenemos que tener claro cuál es la motivación o inquietud que nos lleva a querer hacer o creer necesaria una actividad. Una pregunta adecuada sería ¿qué tema quisiéramos poner a discusión en el grupo?

ELIGE UN PÚBLICO

La elección del grupo de personas al que estará dirigida la actividad comunicativa es de hecho, una elección al azar cuando se trata de trabajar con personas migrantes.

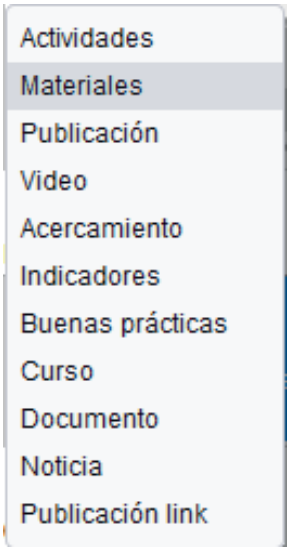
Los grupos de personas que migran e incluso los grupos de personas que aún están planeando hacerlo, pueden llegar a ser muy heterogéneos, a eso hay que sumarle que no conocemos profundamente sus intereses, dolores, habilidades, historias, ni medios con los cuales se comunican aún. Buscamos entonces comprender quiénes son esas personas con las que podemos llevar a cabo la actividad, quiénes son el público con el que queremos interactuar. Preguntas que nos ayudan en este punto son ¿con quiénes podemos discutir ese tema? ¿A quiénes consideramos pueden ser las y los interlocutores con quien tratarlo?
La estrategia está en el siguiente paso.

REALIZA UN ACERCAMIENTO

Realizar un estudio base más profundo al grupo es vital para dirigir nuestros esfuerzos correctamente y poder lograr alcanzar los objetivos planteados.

Es muy recomendable hacer un Acercamiento Estructurado o diagnóstico, hacer uso de un instrumento ordenado que nos permita un primer reconocimiento del grupo.

En el anexo IV de este manual y dentro de la Maleta Educativa, encontrarás diversas opciones donde puedes elegir una manera de realizar el Acercamiento.
Busca en Sitio de la Maleta Educativa/Recursos.



De izquierda a derecha elige el segundo menú "Tipo de recursos", se desplegará el listado que te presento a un lado, del cual tendrás que elegir "Acercamiento", lo que te dará acceso a una variedad de herramientas de las que puedes elegir según tus necesidades. Están organizadas por el tipo de grupo con el que realizarás el Acercamiento Estructurado:

- personas claves,
- grupos pequeños de personas que se conocen,
- grupos grandes de personas que se conocen
- grupos pequeños de personas que NO se conocen,
- grupos grandes de personas que NO se conocen

Dentro de cada herramienta para el Acercamiento Estructurado que te proponemos encontrarás un checklist donde te recomendamos en qué tipo de grupo funcionaría mejor. Este es un ejemplo:

¿QUÉ BUSCAMOS CONOCER EN LA POBLACIÓN OBJETIVO?

01 Primeramente, necesitamos validar si el tema o temas que propusimos son adecuados, de interés para el grupo.

02 En segundo lugar, queremos conocer los saberes, haceres, intereses, condiciones de vida, actitudes, una idea de quienes son nuestros interlocutores e interlocutoras como personas y como grupo.

03 En tercer lugar, necesitamos conocer cómo se comunican usualmente, es decir qué medios de comunicación utilizan para informarse y para informar.

Estos tres elementos son los principales aunque no los únicos que se pueden obtener de un Acercamiento Estructurado, puedes incluir temáticas que consideras importantes además de los 3 básicos que recomendamos.

CONSIDERACIONES

Durante la actividad de acercamiento la actitud deseable para un facilitador o facilitadora sería:

• Crear un ambiente de confianza, minimizar la distancia, no parecer muy oficial, no mostrar disgusto o desprecio con ciertas respuestas de la gente;
• Mantener la atención en lo que dice el/la interlocutor/a, mirar a la cara, no demostrar cansancio ni aburrimiento;
• No interrumpir, ni cambiar bruscamente de tema;
• No usar preguntas muy difíciles o amenazadoras.
• Identificar los problemas sensibles y si no se pueden abordar en una sesión, replantear la estrategia para hacerlo.

Recomendamos agregar a la planeación los materiales necesarios para cada herramienta elegida, como puede ser libreta y lápiz, cámara o celular, por ejemplo.

También se recomienda visitar el lugar donde se realizará la actividad, asegurarse de que cuentas con los requisitos para llevar a cabo la sesión. Se pueden usar espacios comunitarios, parques, aulas, albergues, casas particulares, siempre y cuando no haya demasiada distracción para las personas que participan. Los parques y casas particulares pueden tener la desventaja del ruido generado por niños y niñas. Además debe haber suficiente espacio, sillas, buena iluminación y buena acústica.

Existirán ocasiones y/o personas que no consideren necesario realizar el Acercamiento por el tipo de población al que van a dirigir sus esfuerzos, como sería el caso de una conferencia, donde normalmente no se trabaja de manera participativa, o porque el público objetivo es un grupo de estudiantes de un aula o un tiempo de aprendizaje en familia, y consideramos que ya les conocemos profundamente. En este panorama, es posible que el paso del Acercamiento Estructurado no sea necesario, pero sí recomendamos llenar el formato que presentaremos a continuación.

ORGANIZA LA INFORMACIÓN

Luego de hacer nuestro diagnóstico, organizaremos la información en la HOJA DE ACERCAMIENTO ESTRUCTURADO. Es una manera sencilla de ubicar lo que aprendimos del grupo con el que iniciamos este trabajo. El llenado puede ocuparte un máximo de 30 minutos.

Básicamente es una hoja que recopila y organiza la información obtenida en el Acercamiento. Al inicio encontramos los datos generales de la actividad y el nombre de la persona que estará como responsable.

HOJA DE ACERCAMIENTO ESTRUCTURADO

DATOS DE ACTIVIDAD Fecha: _____ Lugar:_____ Responsable:_____	**PARTICIPANTES:**
PERFIL:	**TEMAS DE INTERÉS:**
MEDIOS DE COMUNICACIÓN USUALES:	
OTROS:	

En el rubro de participantes podremos poner una descripción general, por ejemplo "18 mujeres" o "4 familias y 6 personas adultas mayores", o "todas son personas oriundas de Guatemala", o una mezcla. El objetivo es dejar asentado quiénes son las personas que participaron.

EVITANDO SESGOS

La selección de las personas y los grupos de trabajo es una decisión relevante que condiciona el éxito de la acción comunicativa que emprendamos. Para evitar al máximo los sesgos en la selección de informantes, se recomienda observar los siguientes puntos:

• Sesgo en el acceso: limitarse a la gente más fácilmente accesible (los que viven cerca de la carretera. p. ej.);

• Sesgo jerárquico: hablar solamente con los/las líderes y las personas con poder en la comunidad;

• Sesgo de género, de edad o lingüístico: dejar fuera personas de un género, de cierta edad o que hablen alguna lengua originaria;

• Sesgo de heterogeneidad: no tomar en cuenta diferentes grupos existentes en la comunidad para asegurar que estén representados;

• Sesgo estacional: no tomar en cuenta a las personas que se ausentan por períodos del año (migrantes temporales...);

• Sesgo del día laborable: en los días y horas laborables para los técnicos hay mucha gente de la comunidad que no está disponible;

• Sesgo de proyecto: limitarse a la gente que ya está involucrada con el proyecto y la institución.

En el recuadro de perfil pondremos la información cualitativa y cuantitativa que obtuvimos tratando de hacer una generalización sobre los aspectos que hemos definido como imponderables: saberes, haceres, intereses, condiciones de vida, actitudes.

EJEMPLO

El grupo está muy dividido, algunas personas hablan mucho de la violencia que les empujó a migrar, mientras que varios jóvenes consideran que migrar es una opción viable para conseguir "plata", es decir, recursos económicos.
Hay dos sentimientos presentes en sus discursos, pues las razones por las que migran son diferentes.
Vemos también varios rangos de edad y opiniones diversas, pero al mismo tiempo contrastantes.

El grupo es muy sólido, todos y todas están de acuerdo en que migrar representa una ayuda a las situación que se vive en la comunidad, pero es una práctica riesgosa y que separa familias.
Están de acuerdo en trabajar juntos/as para aprender formas de cómo encontrar otras formas de salir adelante como comunidad y formas nuevas de vivir la necesidad de migrar.

Durante la actividad de acercamiento saldrán a la luz seguramente varios temas que son importantes para el grupo, los cuales pondremos en el recuadro correspondiente, de manera general o en listado de mayor a menor urgencia.

Como ya hemos dicho, conocer los medios por los cuales se enteran de las noticias y usan para difundir sus saberes es vital. Pondremos en el recuadro que corresponde la información que a este respecto se obtuvo. Un ejemplo puede ser que utilicen sobre todo el "boca a boca" o "pasar la voz" y/o también la radio de su comunidad.

En otros, podemos incorporar toda aquella información que nos parezca relevante y que no cabe en los demás espacios. Es importante llevar un control de todos los elementos vitales.

Terminando de organizar la información que obtuviste del diagnóstico o Acercamento, tendrás muchos datos que te servirán para planear tu actividad. Con ella también puedes tomar decisiones de cambiar tu primer tema o el cómo organizar el grupo. Por ejemplo, si te diste cuenta de que es necesario hacer dos grupos por las diferencias de edad, necesidades, temáticas, etc., o si hay que ponderar un tema diferente al que tu tenías en mente. Tienes que tener la flexibilidad de acomodar tu idea inicial a los intereses y requerimientos del grupo.

SEGUNDA FASE
PLANEACIÓN

En este apartado nos toca hacer la planeación de la actividad de comunicación, puede ser la escenificación, la campaña, el taller, la clase, etc. Las recomendaciones para este apartado tienen que ver con lograr el objetivo de poner a discusión una idea y hacer llegar un mensaje significativo y emocionante a un grupo de personas participantes, también el poder medir el nivel de logro de aprendizaje y finalmente, dejar evidencia de este esfuerzo.

ESCOGE UN MENSAJE

El primer paso será elegir un mensaje, diferente a elegir un tema. En este punto conocemos un poco mas a aquellas personas que van a ser la interlocución en la actividad y sabemos cuáles son sus temas, sus preocupaciones y es ahora donde estamos generando acciones participativas, ya incluyendo a la contraparte de la actividad. El mensaje no es una elección mía, unilateral, es el resultado de una acción participativa comunitaria.

El mensaje debe ser corto, directo, relevante para el grupo, que utilice su mismo lenguaje y que se envié por los canales adecuados.

DETERMINA TUS HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN

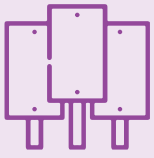
El siguiente paso es la elección de los medios que van a ser el mecanismo de la interlocución y la comunicación dentro de la actividad, recordemos que tenemos que generar un contexto y un lenguaje común. Tienen que ser compatibles con los expresados en el diagnóstico para aprovechar los ya existentes y usados por el grupo.

EJEMPLO

Si el grupo de personas migrantes en tránsito con quienes trabajarás se informa de lo que pasa en sus comunidades “pasando la voz” puedes elegir como actividad en tu acción educativa un debate, un teléfono descompuesto o una actividad en parejas para poner a discusión el mensaje y, como segunda actividad, un podcast o un En vivo para que el grupo envíe el mensaje a sus comunidades de origen.

Las actividades para comunicar el mensaje son tantas como la imaginación permite, cuenta mucho tu iniciativa, motivación y creatividad. A continuación, te presentamos un listado de varias ideas que proponemos en esta Guía, están organizadas según los medios de comunicación más usuales de los grupos, pero no son las únicas.

En el ANEXO V encontrarás una descripción de cada una de las que aquí te proponemos, con el objetivo de que las conozcas y sepas como llevarlas a cabo, pero también para que te detonen otras ideas para aplicar según tus experiencias y el grupo. Anímate a imaginar formas nuevas, activas e interesantes de hacer llegar el mensaje.

MEDIOS DE COMUNICACIÓN USUALES PARA LAS PERSONAS PARTICIPANTES DEL ACERCAMIENTO ESTRUCTURADO	ACCIONES QUE PODEMOS LLEVAR A CABO DENTRO DE LA ACTIVIDAD DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA PLANEADA
HERRAMIENTAS PARA LA COMUNICACIÓN VERBAL Y NO VERBAL	MAPAS DE TEMA (MAPEOS) TRABAJOS COLABORATIVOS DE PAREJAS O GRUPO TELÉFONO DESCOMPUESTO CONTAR HISTORIAS (STORYTELLING)
HERRAMIENTAS PARA LA COMUNICACIÓN EN MEDIOS DIGITALES	HISTORIA POR SEGUNDO MENSAJE EN CORTO (ELEVATOR PITCH) RALLY DE BÚSQUEDAS VIDEO CORTO (REEL) PÁGINA FACEBOOK ACCIÓN EN CHANGE.ORG
HERRAMIENTAS PARA LA COMUNICACIÓN EN MEDIOS MASIVOS	ENTREVISTA RADIOFÓNICA O PODCAST GUION RADIOFÓNICO CAMPAÑA RADIOFÓNICA RADIONOVELA ENTREVISTA DE TELEVISIÓN CAMPAÑA TELEVISIVA
 **HERRAMIENTAS PARA LA COMUNICACIÓN EN MEDIOS VISUALES**	PROPUESTA DE ARTE URBANO GUION GRÁFICO (STORYBOARD) CARTEL TRÍPTICO PERIÓDICO MURAL

OTRO EJEMPLO

Si nuestro grupo utiliza normalmente la red social de Instagram, una actividad objetivo que puede funcionar dentro de nuestra actividad educativa comunicativa será hacer un video corto o reel con la participación de todos y todas.

Ese producto será planificado y realizado por el grupo atendiendo las necesidades del tema y luego puede compartirse en esa red social, en una entrada nueva con el nombre del grupo o en el Instagram de las y los participantes que cuenten con esa red.

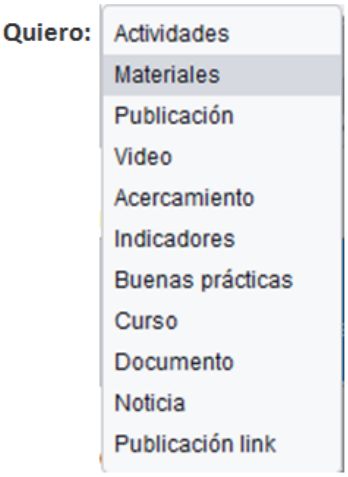
También incorporamos en los anexos, cuatro actividades ya planificadas para que puedas tomar en cuenta dentro de tu planeación. Estas actividades tocan temas delicados pero muy importantes:

- Trata de personas, con el juego TRATANTES
- Tráfico ilícito de personas con EL JUEGO DEL COYOTE
- La xenofobia, con la actividad de IGUALES O DIFERENTES
- La incorporación de las personas migrantes en el Desarrollo de sus comunidades de origen, con la actividad INVERTIR PARA EL DESARROLLO

BUSCA EN LA MALETA EDUCATIVA

Ahora es el turno de buscar en la Maleta educativa otros medios útiles para tu actividad. La Maleta educativa cuenta con un gran número de recursos de consulta y descargables en video, documentos, publicaciones y actividades que pueden robustecer la planeación de la acción comunicativa.

En el Sitio de la Maleta Educativa/Recursos, busca de izquierda a derecha. Elige el primer listado que es la actividad que realizarás, el menú tiene las siguientes opciones:

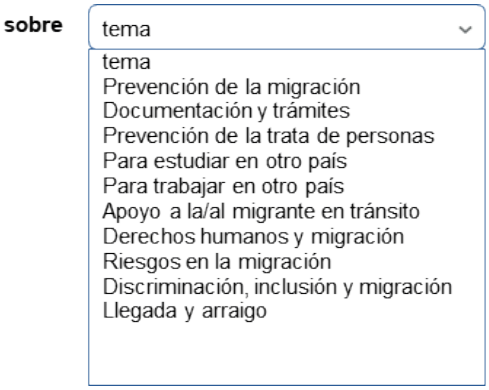


SEGUIR APRENDIENDO TRAS LA ACTIVIDAD

Como verás, además de las acciones de comunicación, tiene las opciones de "Conversar en familia" y para "Aprender más", que te pedimos que siempre recomiendes en tus grupos, pues son una fuente de información importante y un modo autogestivo de conocer más.

También tiene la opción de "Subir experiencias" donde personas que llevan a cabo actividades como la tuya, puedan enriquecer la Maleta con ideas positivas que pusieron en marcha y que les han funcionado. Te invitamos a subir allí los resultados de tu/tus actividad/es comunicativas.

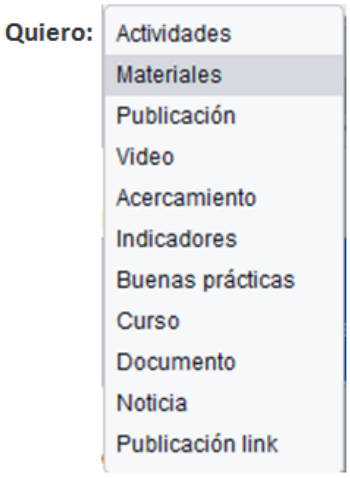
El siguiente menú es el de temas en los que está dividida la Maleta educativa. Elige el que más se acerque a tus requerimientos.



En el menú siguiente puedes encontrar el TIPO DE RECURSO entre:

En “actividades“ puedes encontrar algunas recomendaciones por escrito para llevar a cabo durante tu actividad.

“Materiales” se refiere a documentos, formatos que son complementarios a las actividades. Es en ese apartado que puedes encontrar las HOJAS de ACERCAMIENTO, PLANEACIÓN Y RESULTADOS que son parte de esta metodología.



En "publicaciones" puedes encontrar textos digitales que tratan el tema migratorio.

La Maleta Educativa tiene un gran acervo de videos producidos por una gran cantidad de personas, organizaciones e instituciones, eligiendo “Videos” tendrás acceso a ellos.

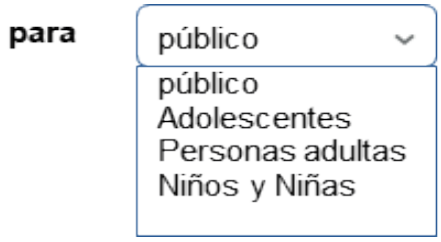
En "Acercamiento", como ya vimos, te proporcionamos varias herramientas que te sirven como actividad para realizar un diagnóstico o estudio base. Muchas de ellas pueden servirte en tu planeación, pues son actividades dinámicas, como árbol de problemas, matrices, mapeos, diagramas, etc.

"Indicadores" es un documento de apoyo para conocer más sobre como generar una forma de medir el impacto de tu actividad educativa. Allí te damos algunos ejemplos para que tu puedas definir tu estrategia de medición.

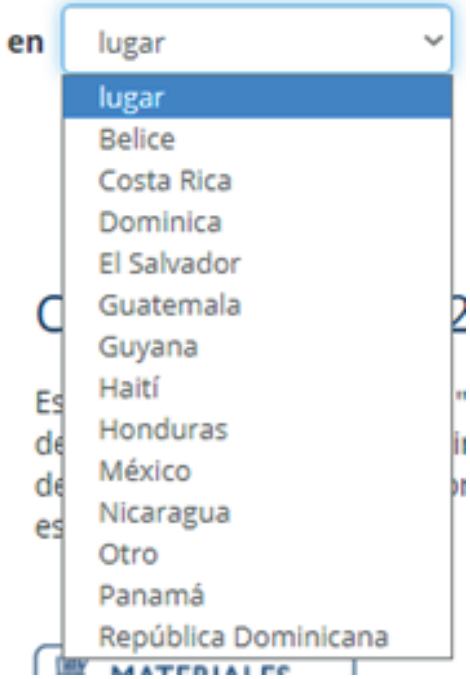
"Buenas prácticas" es un compendio de las acciones que varias personas hay llevado a cabo y quieren compartirlas para que puedan ser vistas y replicadas en diversos contextos.

Las siguientes opciones “curso”, “documento”, “noticia”, publicación link”, son elementos, tipos de recursos que te sirven para estar informado/a y poder brindar información sencilla sobre migración.

El siguiente menú se refiere a La población objetivo y se Despliega de este modo:



Puedes elegir el país si tu tema es muy específico, en el menú LUGAR:



NOTA

Todos los recursos de la Maleta educativa son descargables y están para ser el apoyo de tus actividades de aprendizaje/comunicación.

REDACTA TU PLAN DE ACCIÓN

Es hora de sentarte y poner en papel todo lo que has investigado y pensado. Te presentamos la HOJA DE PLANEACIÓN que pretende ser un apoyo para ti, para que organices tus ideas y puedas prever situaciones dentro de tu actividad comunicativa.

Como todo lo que viene en este Manual, el propósito es que te sirva de guía para llevar a cabo una actividad con personas migrantes o potencialmente migrantes, debes adecuar lo que aquí te presentamos a tus necesidades y tiempos.

La plantilla de la HOJA DE PLANEACIÓN la puede encontrar anexada como imprimible en esta Guía y también se encuentra para descargar en el sitio de la Maleta Educativa.

Como primer paso deberás llenar las casillas de público, mensaje, medios de comunicación y recursos de la Maleta Educativa, que ya has elegido. Posterior a eso tendrás que definir el objetivo general.

HOJA DE PLANEACIÓN 01

MENSAJE:	PÚBLICO:
OBJETIVO:	¿CÓMO SE COMUNICA NUESTRO PÚBLICO META?
RECURSOS DE LA MALETA EDUCATIVA:	ODS

BIENVENIDA
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

OBJETIVO ESPECÍFICO:	DESARROLLO	MATERIALES	TIEMPO

RECOMENDACIONES

Recuerda que un objetivo general son los logros que quieres alcanzar con tu actividad comunicativa y la redacción debe de contemplar
A quienes va dirigida la acción
Un verbo en futuro del indicativo (aprenderán, conoceremos)
Un tema
y un cómo (conectado con un nexo que puede ser "mediante", "a través")

Por ejemplo: Las y los participantes tomarán la responsabilidad de ayudar a otras personas que buscan migrar, para que lo piensen mejor y busquen alternativas de migración segura, mediante la producción de un video corto o reel que será socializado en Instagram.

Es importante que inscribas tu trabajo dentro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030. Estos ODS son un punto de partida de muchas acciones que nacen como una propuesta a nivel internacional y que necesitamos ir implementando en cada acción local. Anexo te dejo un listado de metas que se relacionan con los temas migratorios.

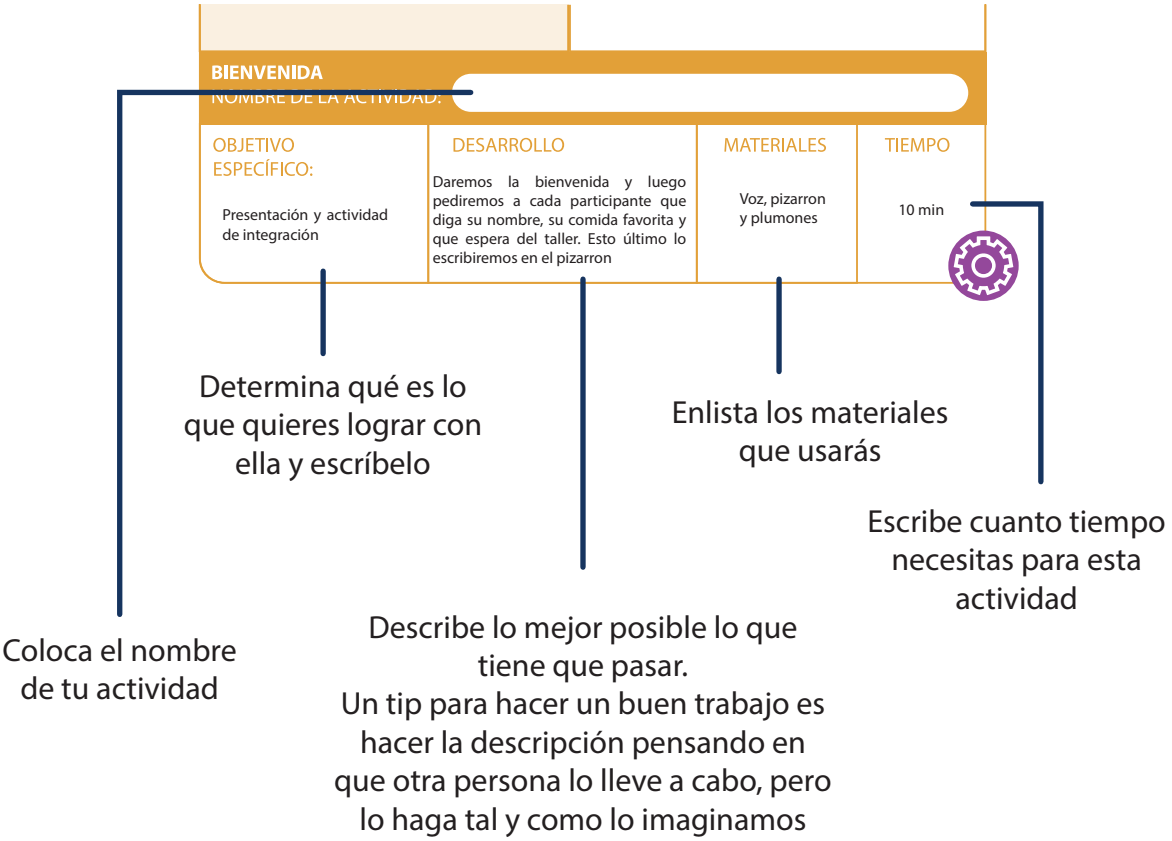
Para saber más sobre los ODS te dejamos los siguientes enlaces:

La Asamblea General adopta la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

Los ODS: una oportunidad para fortalecer la gobernanza de la migraciones.

Migración y los ODS. 1 minuto sobre migraciones.

La siguiente parte de nuestra HOJA DE PLANEACIÓN corresponde a diseñar las acciones y dinámicas que vamos a llevar a cabo para discutir el mensaje y que logremos el objetivo. Buscamos que esta plantilla te ayude a organizar la información y las ideas que ya tienes en la cabeza, de una manera fácil.



Idealmente tu sesión tendrá que tener un inicio o bienvenida, un desarrollo y un cierre. La bienvenida es el tiempo para presentar el objetivo y dar los mensajes iniciales. También puedes llevar a cabo una dinámica de integración dependiendo de las necesidades y características del grupo. Siempre es útil establecer claramente desde el principio lo que vamos a aprender en la sesión; cuando las personas saben qué esperar, se preparan mentalmente, activamos sus saberes sobre el tema.

El desarrollo es la parte larga y más rica de la acción comunicativa, pues son todas las actividades que harás para conseguir el objetivo planteado, allí es donde se busca enviar y discutir el mensaje, allí también es la parte medular de la participación y construcción de un producto.

Por su parte el cierre es el tiempo de resumen del trabajo realizado, es la recapitulación y la valoración de los logros.

Puedes dividir la bienvenida en subtemas o actividades como presentación de facilitadores y facilitadoras, dinámica de integración o reglas internas dentro del taller, por ejemplo.

RECOMENDACIONES

Siempre planea muy bien tus tiempos, practica si es necesario para que puedas realizar y cubrir tus actividades planificadas.

Un adecuado manejo del tiempo permite una buena energía y participación incluyente. Si realizas una acción comunicativa interactiva, participativa y emocionante, tus tiempos pueden ser de 2 o 3 horas, porque no se harán pesados para los y las participantes.

Toma en cuenta que las actividades deben ser participativas y eso implica un reto en el control de las acciones. Debes ser capaz de mediar y llevar un orden, ya sea que una actividad se está desviando del objetivo y debes reorientarla, o que tengas que tomar la decisión de dejar que una actividad que está siendo muy enriquecedora pueda fluir aunque debas dejar fuera otra y reorganizar en el momento los tiempos.

No olvides incentivar la participación respetuosa de todas las personas presentes y generar interacciones y trabajo colaborativo para construir sinergias. Recuerda generar acciones comunicativas incluyentes.

Desarrolla actividades con perspectiva de género, perspectiva de infancia, lenguaje incluyente no sexista ni discriminatorio, donde quepan y se sientan cómodas todas las personas.

Cuando llegues al desarrollo, incluye 2 o 3 actividades participativas:

01 Una que ponga en contexto el mensaje o tema principal,

02 Otra en donde se ponga a discusión

03 Otra donde se construya un producto.

Construir un producto es la manera en la que las y los participantes aportan soluciones al problema planteado y demuestran que lograron reflexionar y conseguir una mejor comprensión del mismo.

En la parte de Desarrollo y el Cierre organizarás las actividades de la misma manera, desglosa las mismas partes. Sigue así hasta que hayas completado toda la descripción de la actividad en el tiempo que tienes planeado ocupar.

SELECCIONA COMO MEDIR

Pasemos al espacio siguiente nombrado INDICADORES. De vital importancia es que valoremos si la acción que realizamos tiene el impacto buscado y en qué medida lo logramos. Para ello, en la HOJA DE PLANEACIÓN encontrarás un espacio donde podrás describir la manera en la que vas a medir tu actividad.

Para medir utilizamos indicadores. Un indicador es un dato que nos permite cuantificar algo, puede ser cualitativo o cuantitativo. El porcentaje, el grado, el promedio, son ejemplos de indicadores.

Los indicadores nos pueden servir para evaluar tanto el desempeño de la actividad (indicadores de calidad o eficiencia), el resultado de la actividad (indicadores de logro o eficacia) y pueden medir los resultados más allá de la actividad de comunicación (indicadores de resultado o de impacto).

PODEMOS MEDIR:

01 La eficiencia con la que realizamos la actividad.

Existen variados instrumentos para lograr medir las actividades dentro y posterior a una acción comunicativa. La eficiencia implica el mejor uso de los recursos con los que se realizamos la actividad. Puedes utilizar un cuestionario de evaluación del desempeño, también puedes medir el porcentaje de participación o de compromiso que se logró durante la actividad.

02 La eficacia con la que conseguimos el objetivo.

La eficacia es el grado de cumplimiento del objetivo, la impresión que buscamos conseguir dentro de la actividad de comunicación. Puedes utilizar una rúbrica enlazada directamente a los objetos específicos, o un cuestionario comparativo del antes y después de la actividad, o simplemente puedes decir si se consiguió el producto o no. Todas estas maneras son formas para medir cuánto se logró.

03 El impacto social que puede tener nuestra acción respeto al objetivo y más a allá de la actividad.

Medir el impacto social que pudo tener nuestra actividad, más allá del taller o charla en sí, implica dar seguimiento a lo realizado y estimar si hubo una trascendencia. Se puede hacer una encuesta cerrada, visitas a hogares o vinculaciones a distancia con las personas participantes, para estimar el grado de cumplimiento del objetivo.

RECUERDA QUE LO QUE NO SE MIDE NO SE PUEDE MEJORAR

PARA APRENDER MAS

¡Hoy en día existen aplicaciones con las que puedes elaborar rápidamente algunos de estos instrumentos, incluso pueden ser respondidos desde el celular o computadora y ya tendrás la información organizada!
Para saber más de cómo hacer una rúbrica, una evaluación del desempeño y encuestas cerradas, visita estos enlaces:

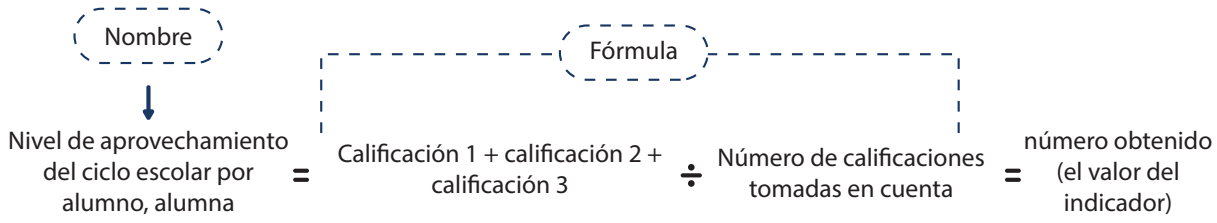
Cómo hacer una rúbrica de evaluación en 2 minutos
Evaluar con Rúbricas ¿Qué son y cómo elaborarlas?
Como crear un examen con formularios de Google
Técnicas e instrumentos de evaluación constructivista
Técnicas e Instrumentos de Evaluación

CÓMO SE ESTABLECEN

Definir los indicadores es convertir un concepto, acción, sustantivo en un número. Los indicadores se definen sobre los objetivos que se quieren lograr y se expresan de forma porcentual, tasa de variación, índice o promedio.

En la vida diaria establecemos indicadores para medir. Un ejemplo clásico es la escuela.

1. Los y las docentes quieren medir el nivel de aprovechamiento del ciclo escolar (nombre del indicador)
2. Tomarán en cuenta las evaluaciones y tareas para medir, así le ponen el valor de 10 como máximo.
3. Para obtener el valor de su indicador, es decir, el nivel de aprovechamiento de su alumno o alumna, sacarán el promedio según las calificaciones obtenidas en cada caso.



CUATRO SENCILLOS PASOS PARA CONSTRUIR TU INDICADOR:

1. Revisa el objetivo de actividad
2. Identifica los elementos relevantes y medibles
3. Analiza y establece cuál o cuáles de estos elementos medirás
4. Establece el nombre/s de tu indicador/es y la fórmula de cómo lo medirás

EJEMPLO DE ESTABLECIMIENTO DE INDICADORES:

PASO 1. REVISAR EL OBJETIVO DEL TALLER:

Los y las participantes de la comunidad aportarán en la tarea para prevenir los riesgos de la migración mediante el diseño de un cartel informativo para colocar en zonas públicas.

PASO 2. ENCONTRAR ELEMENTOS MEDIBLES:

El trabajo que realicen las y lo participantes de la comunidad puede ser un indicador de eficacia.

La prevención puede ser un indicador de impacto.

Los y las participantes de la comunidad aportaron en la tarea para **prevenir** los riesgos de la migración mediante el diseño de un **cartel** informativo para colocar en zonas publicas.

El cartel como producto del taller puede ser un indicador de logro o resultado.

PASO 3. ANALIZA Y ESTABLECE CUÁL O CUÁLES DE ESTOS ELEMENTOS MEDIRÁS

EJEMPLO

El cartel como producto del taller puede ser un indicador de logro o resultado.

Pero, ¿cómo se puede medir que se logró el cartel?, una forma simple de indicador puede ser CARTEL LOGRADO y la valoración sería SI=100% o NO=0%, aunque esta medición no nos dice mucho del cartel en sí.

Otra manera podría ser definir algunas características específicas logradas, vinculadas a los objetivos específicos, donde el indicador podría ser LOGRO DEL CARTEL y se hace una rúbrica donde se establecería un porcentaje de logro a cada característica del cartel como diseño (50%), mensaje (50%), por ejemplo.

EJEMPLO

El trabajo que realicen las y los participantes de la comunidad puede ser un indicador de eficacia

Podemos solo contabilizar la ASISTENCIA o se podría establecer según el significado de la participación, por ejemplo, si en el taller se estableció que quienes participaran firmarían el cartel, el indicador PERSONAS QUE FIRMARON EL CARTEL sería el nombre de nuestro indicador.

Del establecimiento de este parámetro es que se determina el nombre y la fórmula del indicador.

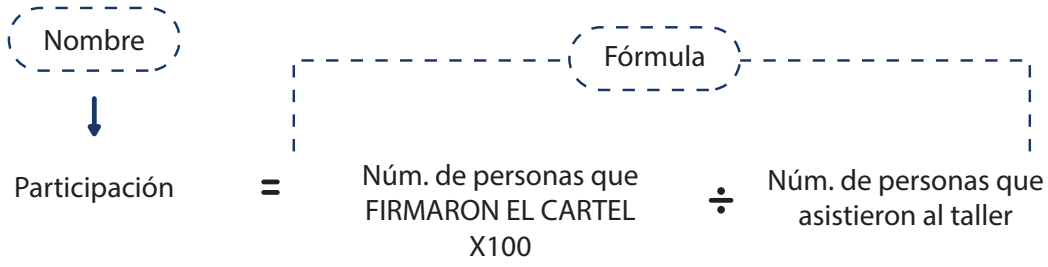
EJEMPLO

La prevención puede ser un indicador de impacto.

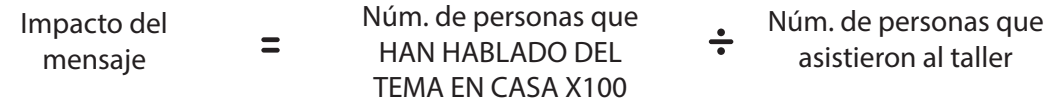
Establecer cómo se medirá el logro de prevención no es fácil, pues es un elemento abstracto y hay que generar una manera concreta de medirlo, por ejemplo, la CANTIDAD DE PERSONAS QUE RECONOCEN LOS MECANISMOS PARA NO CAER EN ESTAFAS luego del cartel, o las que han HABLADO DEL TEMA EN CASA, o el incremento de PERSONAS QUE HAN DENUNCIADO LAS ESTAFAS, etc.

PASO 4. ESTABLECE EL NOMBRE DEL INDICADOR Y LA FÓRMULA DE CÁLCULO

EN EL CASO DE HABER ELEGIDO EL CARTEL COMO INDICADOR:



EN EL CASO DE HABER ELEGIDO LA PREVENCIÓN COMO INDICADOR:



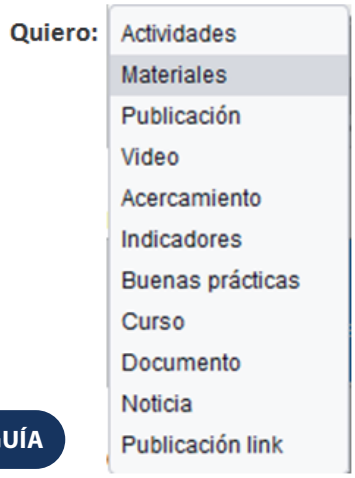
EJEMPLO

Otro ejemplo para medición de impacto es usar un examen escrito que evalúe el PORCENTAJE DE APROVECHAMIENTO y que contenga los conceptos y puntos vitales del aprendizaje que se pretenden alcanzar. La misma evaluación se practicará al inicio y al final de la actividad comunicativa. Califica ambos exámenes y compara las calificaciones. Deberías haber podido incrementar la calificación inicial a la final, eso te dirá que impactaste positivamente a las personas del grupo.

Ejemplo del Indicador de impacto sobre una evaluación con base 10 como máxima de calificación:
Porcentaje de aprovechamiento = Examen 2 – Examen 1 * 10 = XX% .

Puedes encontrar en la Maleta educativa más información sobre este tema y algunos ejemplos de cómo hacer tus indicadores según el tipo de acción comunicativa que implementarás.

Elije en el segundo menú "Tipo de recursos", la opción "Indicadores" estará visible y se abrirá el acceso a una serie de definiciones y ejemplos que te ayudarán a determinar tus indicadores.



PUEDES ENCONTRAR MÁS INFORMACIÓN EN EL ANEXO VI DE ESTA GUÍA

Como ya hemos visto, hay diversas maneras de promover evaluación, puede ser una lluvia de ideas, un examen al inicio y al final, puedes medir la participación, los logros conseguidos, etc.

Para saber más:
Indicadores de Impacto Social
Construcción de un indicador
Objetivos, indicadores y metas estratégicas

Sea cual fuere la elección que hiciste para medir tus resultados, anótalos en el recuadro de INDICADORES, coloca el nombre y la fórmula. Recuerda preparar en este punto el instrumento de evaluación, si es el caso, pues será la primera acción que llevarás a cabo el día de tu actividad comunicativa.

Finalmente, agregamos un espacio extra con el título de OTROS para que puedas colocar aquello que no estamos contemplando, anotaciones o cualquier cosa que consideres importante dejar establecido.

TERCERA FASE
IMPLEMENTACIÓN

Finalmente has llegado al día de la actividad y estás preparado/a para empezar.

ESTABLECE TU PUNTO DE PARTIDA

La primera acción es establecer el punto de inicio, ¿con qué conocimientos, habilidades, reflexiones comenzamos antes de la actividad de aprendizaje? Es el momento para aplicar tu evaluación inicial.

DESARROLLA TU ACTIVIDAD

Luego de la evaluación inicial, pon en marcha tu actividad comunicativa. Mantén listos tus materiales y la HOJA DE PLANEACIÓN a la mano.

Recuerda que estamos realizando una actividad comunicativa, participativa, significativa, emocionante e incluyente. Tu trabajo es facilitar y promover el aprendizaje y generar un ambiente activo y colaborativo.

No olvides que esta actividad no es tuya, tú eres un/una participante más.

NO OLVIDES TOMAR EVIDENCIAS

Parte fundamental es que tengas evidencia del trabajo realizado y los logros alcanzados. No olvides tomar fotos o video de los diferentes momentos de tu actividad. Si tienes un grupo de trabajo podrán dividirse las tareas.

Como parte final del día de la sesión y si corresponde al caso, aplicaremos la herramienta de medición final.

CUARTA FASE
RESULTADOS

EVIDENCIA TUS LOGROS

En esta fase final, ya que hemos concluido nuestra acción comunicativa y tenemos todos los elementos, fotos y el producto, necesitamos evaluar si se logró el objetivo y en qué medida, además de hacer la compilación organizada de todo el trabajo. Para ello, analizaremos las mediciones que obtuvimos de la actividad y generaremos una conclusión.

Tal conclusión nos debe decir qué tan impactante, emocionante fue el trabajo realizado y también puede ser el punto inicial de la siguiente actividad.

Rellena la HOJA DE RESULTADOS que te presento a continuación, es la última hoja que puedes archivar como evidencia. También puedes hacerlas parte de un video o de un archivo electronico que puedas compartir en BUENAS PRÁCTICAS en el sitio de la Maleta educativa.

HOJA DE RESULTADOS	01
PRODUCTO:	LOGROS:
¿CÓMO SE COMUNICA NUESTRO PÚBLICO META?	MENSAJE:
PERFIL DE PARTICIPANTES:	ACTIVIDADES CLAVE:
RECOMENDACIONES:	

En el apartado "Producto" pondrás el o los elementos materiales que se lograron durante el taller, por ejemplo, un cartel, un mapa de problemas, un video corto un guion de radio o una dramatización. Sea lo que sea que se haya trabajado y conseguido de manera física.

Por otra parte, en "Logros" pondremos lo que se haya conseguido de forma medible y que tenga que ver con el objetivo. Si por ejemplo buscamos medir la participación para diseñar un cartel y utilizamos una rúbrica con indicadores de porcentajes, aquí podemos poner que el grupo tuvo un logro de desempeño del 70% y explicar cómo se consiguió ese porcentaje. Aunque es un desglose de los indicadores, en esta casilla pondremos información cualitativa.

En las siguientes casillas pondremos los medios de comunicación utilizados, el mensaje que trabajamos y consensuamos con el grupo.

En el "Perfil del Participantes" haremos una descripción general de la personalidad que se formó de manera grupal a partir de las interacciones que se dieron en la actividad comunicativa. Por ejemplo "El grupo estuvo conformado por 5 mujeres y 4 hombres, con edades entre los 28 y los 46 años".

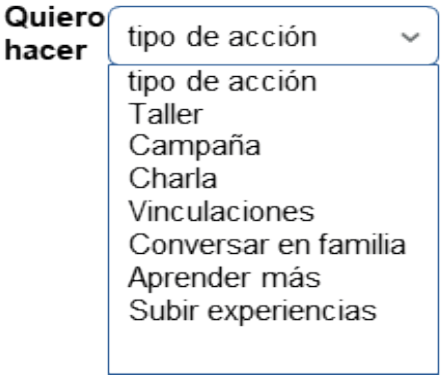
Las actividades claves son aquellas que consideras que fueron las centrales de tu acción educativa. Puedes incluir aquí cosas interesantes que pasaron. Incluimos un espacio para "recomendaciones" donde puedes dejar información relevante para quien pueda leer este material y busque replicarlo, algo que puede enriquecerle con elementos y/o situaciones que tú detectaste en esta experiencia.

HOJA DE RESULTADOS **02**

FOTOGRAFÍA:

OTROS:

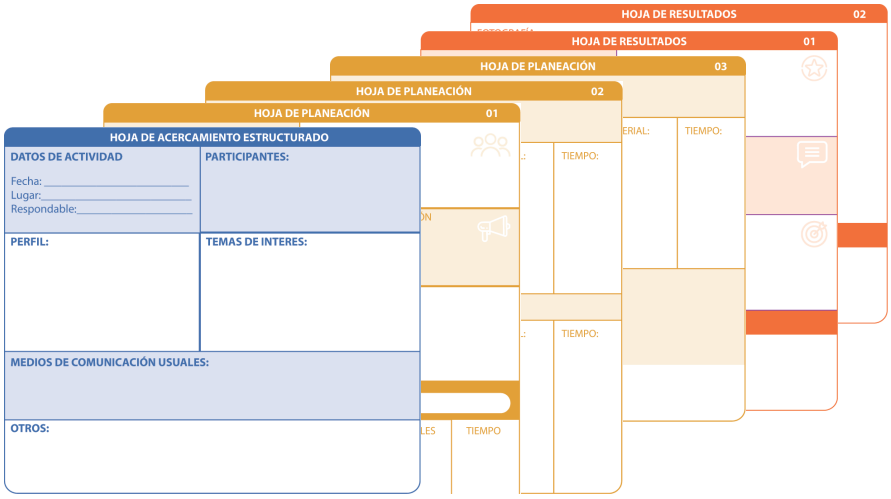
También incluimos un espacio para fotografías, este es un componente que ayuda mucho a visualizar las acciones educativas llevadas a cabo. Es una manera de dejar huella. Ponemos un espacio para otras cosas que no alcanzamos a ver y que consideres relevantes.



Es hora de poner junta toda tu evidencia y compartirla en el sitio de la Maleta Educativa. Elije en el menú QUIERO HACER: TIPO DE ACCIÓN, se desplegará el siguiente menú, elige "Subir experiencias":

Sube una presentación, una historia por segundo (puedes consultar cómo hacerla en el ANEXO V) o un video donde nos puedas compartir tu trabajo y experiencia con la puesta en marcha de una actividad de comunicación y el uso de la Maleta Educativa.

Invita al grupo a participar de este paso, muéstrales donde pueden subir la actividad que construyeron juntos y juntas y al mismo tiempo muéstrales cómo usar la Maleta y qué tipos de cosas contiene.



Finalmente diremos que hay mucho que hacer alrededor del tema migratorio. Recordemos que desde la postura de Comunicación para el Desarrollo (C4D), requerimos tocar las diversas caras del fenómeno, lo social, lo económico, lo político y lo cultural.

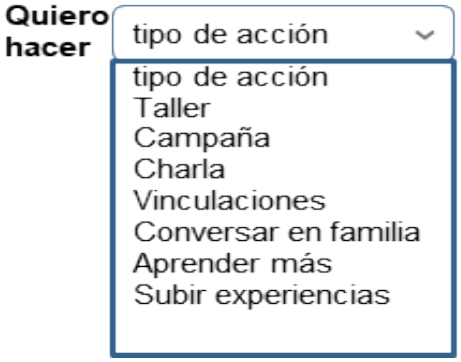
Esta actividad que llevaste a cabo es una de muchas que puedes realizar y son diversos los temas y mensajes que seguro ya tienes en la cabeza desde al Acercamiento Estructurado con este grupo. Esta actividad puede ser el inicio de un camino hacia el acompañamiento para el desarrollo de las personas, los grupos y las comunidades que se vinculan con la migración.

PARA RECORDAR

Generar nuevos conocimientos no es una tarea fácil, es un trabajo constante, cotidiano, que requiere compromiso. Generar aprendizajes para el desarrollo lo es aún más pues implica como hemos visto, construir actividades significativas y emocionantes, pero sobretodo participativas e incluyentes.

Las situaciones de vida que enfrentan las personas migrantes y que las empujan a salir de su país y en la mayoría de las ocasiones de forma irregular, realmente ameritan que podamos coadyuvar en su transformación a corto y largo plazo. La educación es parte de la solución, tener mejores herramientas, más aprendizajes y redes de apoyo, abonan para el desarrollo.

Busquemos que las y los participantes tomen en sus manos la tarea de aprender, que se vuelvan críticos y críticas, que investiguen, que sean autodidactas y que puedan transformarse en facilitadores para nuevos grupos como su familia, sus amistades, su entorno.



Muéstrales lo que puede encontrar y aportar la Maleta Educativa, es un espacio de confluencia para saber más sobre la migración y los temas que se vinculan.

Si tú abres el primer menú encontrarás dos secciones "Conversar en familia" y "Aprender más", estas secciones existen para quienes entran a la Maleta Educativa de manera autónoma para aprender.

SIEMPRE INVITA A LAS PERSONAS MIGRANTES O QUIENES CONVIVEN CON ELLAS A BUSCAR INFORMACIÓN EN LA MALETA EDUCATIVA.

Cuando alguien entre en alguno de estos apartados, se abrirá esta ventana:

Bienvenido y Bienvenida:

¡Felicidades por iniciar esta actividad de aprendizaje!

La migración es una actividad humana real, siempre ha existido, sin embargo hoy en día implica poner en riesgo la vida de muchos hombres y mujeres, niños, niñas, personas mayores, por la búsqueda de conseguir una mejor condición para vivir y sobrevivir.

En la Organización Internacional para las Migraciones trabajamos para que la migración sea una experiencia segura, ordenada y beneficiosa para las personas que migran y sus comunidades de origen, pero también, que las sociedades que los reciben puedan respetar sus derechos como personas y valoraren lo que aportan las personas que llegan de otros lados a trabajar y estudiar.

Navegar en l a Maleta Educativa es muy sencillo. Puedes elegir opciones de los diversos menús según tu interés, los recursos de más fácil comprensión que te recomendamos son los videos, las publicaciones y las actividades. Escoge o escojan libremente!

Recomendamos que al ir conociendo y aprendiendo puedan ir respondiendo a las siguientes preguntas:

¿Por qué las personas migran?
¿Cuáles son los riesgos y obstáculos a los que se enfrentan?
¿Cómo podemos hacer algo para mejorar las condiciones de vida a las que se enfrentan las personas que migran irregularmente?
¿Qué puedo hacer yo para aportar en los temas de la migración?

COMPARTE LO QUE HAS/HAN APRENDIDO CON OTROS Y OTRAS PERSONAS.
RECOMIENDA QUE CONSULTEN TAMBIÉN LA MALETA EUCATIVA.

Promovamos actividades educativas que tengan impacto en las mentes de las y los participantes, ese impacto inicia con que sean ellos y ellas quienes nos dicten los temas que les importan, luego nosotros/as pondremos en la mesa formas de encontrar colectivamente las soluciones y los caminos para transformar la realidad de las comunidades migrantes. El aprendizaje para el desarrollo es ese que es significativo y que permite a quien lo adquiere, obtener conocimientos que sean transformadores.

REFERENCIAS

Alfaro Moreno, R. M. (Ed.). (1993). La comunicación como relación para el desarrollo. En Una comunicación para otro desarrollo (pp. 27–39). Calandria.

Alfaro Moreno, R. M. [UNIMINUTO TELEVISIÓN]. (2016, 5 abril). Oiga profe. Comunicación y otros mundos posible [Vídeo].

Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva [Libro electrónico]. Paidós.

Bizquerra Alzina, R. (2000). Psicopedagogía de las emociones [Libro electrónico]. Síntesis.

Dongo M., A. (2008). La teoría del aprendizaje de Piaget y sus consecuencias para la praxis educativa. Revista de investigación en psicología, 11, 167--181.

Habermas, J. (1999). Teoría de la acción comunicativa, I. Racionalidad de la acción y racionalización social: Vol. I [Libro electrónico]. Taurus.

Oficina Regional de la FAO para América Latina y el Caribe [Food and Agriculture Organization of the United Nations (FAO)]. (2015, 9 diciembre). Charla magistral de Manuel Calvelo en la FAO: Comunicación para el desarrollo [Vídeo]. YouTube.

Pedagogía del oprimido. (2005). [Libro electrónico]. SIGLO XXI Editores.

Rodríguez Arocho, W. C. (1999). El legado de Vygotski y de Piaget a la educación. Revista Latinoamericana de Psicología, 31, 477–489.

Web del maestro CMF. (2019, 15 noviembre). Lev Vygotsky la Teoría sociocultural del desarrollo cognitivo.

ANEXO I (IMPRIMIBLE)

HOJA DE ACERCAMIENTO ESTRUCTURADO

DATOS DE ACTIVIDAD Fecha: _____ Lugar:_____ Responsable:_____	**PARTICIPANTES:**
PERFIL:	**TEMAS DE INTERÉS:**
MEDIOS DE COMUNICACIÓN USUALES:	
OTROS:	

MALETA PEDAGÓGICA SOBRE MIGRACIÓN

ANEXO II (IMPRIMIBLE)

HOJA DE PLANEACIÓN	01
MENSAJE:	PÚBLICO:
OBJETIVO:	MEDIOS DE COMUNICACIÓN USUALES:
RECURSOS DE LA MALETA EDUCATIVA:	ODS

BIENVENIDA
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

OBJETIVO ESPECÍFICO:	DESARROLLO	MATERIALES	TIEMPO

MALETA PEDAGÓGICA SOBRE MIGRACIÓN

HOJA DE PLANEACIÓN			02
DESARROLLO: NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:			
OBJETIVO ESPECÍFICO:	DESARROLLO:	MATERIAL:	TIEMPO:
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:			
OBJETIVO ESPECÍFICO:	DESARROLLO:	MATERIAL:	TIEMPO:

MALETA PEDAGÓGICA SOBRE MIGRACIÓN

HOJA DE PLANEACIÓN 03

CIERRE:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

OBJETIVO ESPECÍFICO:	DESARROLLO:	MATERIAL:	TIEMPO:

INDICADORES:

OTROS:

MALETA PEDAGÓGICA SOBRE MIGRACIÓN

ANEXO III (IMPRIMIBLE)

HOJA DE RESULTADOS	01
PRODUCTO:	LOGROS:
MEDIOS DE COMUNICACIÓN USUALES:	MENSAJE:
PERFIL DE PARTICIPANTES:	ACTIVIDADES CLAVE:
RECOMENDACIONES:	

MALETA PEDAGÓGICA SOBRE MIGRACIÓN

HOJA DE RESULTADOS 02

FOTOGRAFÍA:

OTROS:

MALETA PEDAGÓGICA SOBRE MIGRACIÓN

ANEXO IV

Público a quien va dirigido el diagnóstico	HERRAMIENTA RECOMENDADA
Personas clave	o Conociendo a mi población objetivo o Diálogo semi estructurado o Lluvia de ideas o Mapa de servicios o Matriz de problemas o Árbol de problemas o Historia de vida o Línea de acontecimientos
Grupos pequeños de personas que se conocen	o Conociendo a mi población objetivo o Diálogo semi estructurado o Lluvia de ideas o Mapa de servicios o Matriz de problemas o Árbol de problemas o Historia de vida o Línea de acontecimientos o Perfil de grupo
Grupos pequeños de personas que no se conocen	o Conociendo a mi población objetivo o Lluvia de ideas o Matriz de problemas o Historia de vida o Línea de acontecimientos o Perfil de grupo
Grupos grandes de personas que se conocen	o Mapa de servicios o Matriz de problemas o Árbol de problemas o Encuesta de entrada o Escala Likert o Línea de acontecimientos o Perfil de grupo
Grupos grandes de personas que no se conocen	o Lluvia de ideas o Matriz de problemas o Encuesta de entrada o Escala Likert o Línea de acontecimientos

ÍNDICE

CONOCIENDO A MI POBLACIÓN OBJETIVO ---------- 53

DIÁLOGO SEMI-ESTRUCTURADO ---------- 55

LLUVIA DE IDEAS ---------- 58

MAPA DE SERVICIOS Y OPORTUNIDADES ---------- 60

MATRIZ DE PRIORIZACIÓN DE PROBLEMAS ---------- 63

ENCUESTA DE ENTRADA ---------- 66

HISTORIA DE VIDA ---------- 68

ESCALA LIKERT ---------- 70

PERFIL DE GRUPO ---------- 72

LÍNEA DE ACONTECIMIENTOS ---------- 75

ÁRBOL DE PROBLEMAS ---------- 78

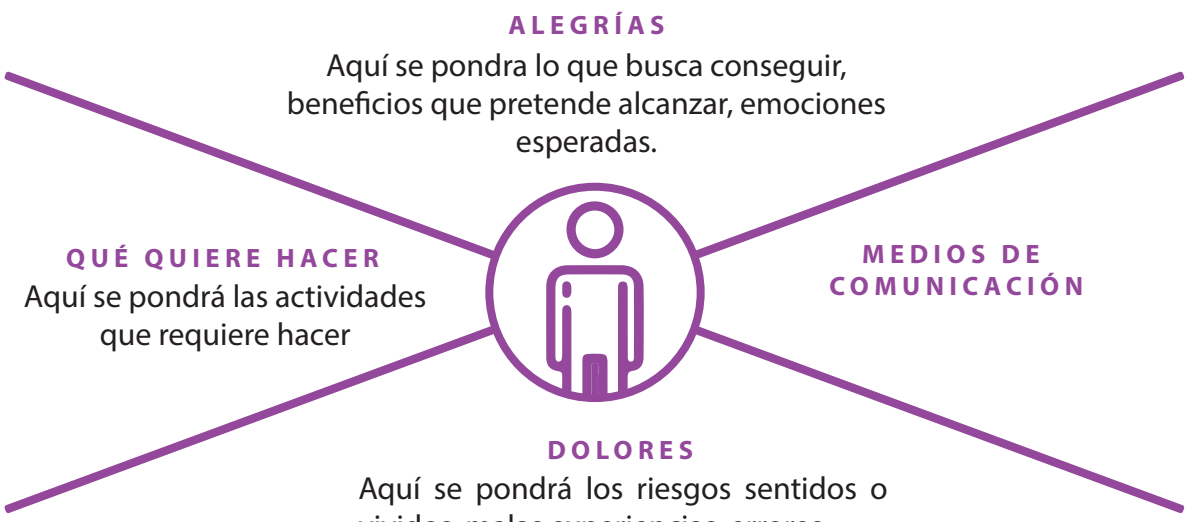
Herramienta:	CONOCIENDO A MI POBLACIÓN OBJETIVO
OBJETIVO:	Identificar las percepciones, obstáculos y acciones de las personas en los contextos de migración, para direccionar acciones comunicativas.
CASOS EN QUE SE RECOMIENDA SU USO:	Cuando se quiera construir una idea general grupal con elementos cuantitativos.
DEBILIDADES DE LA HERRAMIENTA:	Requiere de la apertura a la participación de los y las participantes.
TIEMPO REQUERIDO:	30 minutos a 1 hora
MATERIAL NECESARIO:	Esquema impreso o pizarra, papel para rotafolios, plumones, tarjetas, lápiz o pluma.

RECOMENDADO EN GRUPOS DE

COMUNIDADES EXPULSORAS	MIGRANTES EN TRANSITO	MIGRANTES EN DESTINO	MIGRANTES EN RETORNO	COMUNIDADES RECEPTORAS	MIGRANTES ASENTADOS/AS
✓	✓	✓	✓	✓	✓

ACTIVIDADES PREVIAS:

Si es necesario, se dibuja el lienzo en una hoja grande o en la pizarra de la siguiente manera:



Se colocarán las palabras útiles para los objetivos del diagnóstico, siempre respetando la intención de cada espacio.

MÉTODO DE APLICACIÓN:

PASO 01

Se colocará o dibujará el lienzo. Se establecerá el tema, por ejemplo, ¿Por qué migramos? Se pedirá que las personas participantes anoten en tarjetas sus ideas respecto al tema de alegrías. Cuando ya estén listos y listas, colocarán en el área correspondiente las tarjetas. Se puede abrir una pequeña serie de participaciones en retroalimentación sobre las ideas plasmadas, puede iniciarse con una pregunta como ¿alguien más se siente de esa manera?, etc.

Se repetirá la actividad con cada área del lienzo. Se cierra la actividad dando las gracias por su participación.

Herramienta:	DIÁLOGO SEMI- ESTRUCTURADO
OBJETIVO:	Recabar información cualitativa con individuos (informantes clave), grupos familiares (familias representativas) o grupos enfocados.
CASOS EN QUE SE RECOMIENDA SU USO:	Cuando se busque evitar algunos de los efectos negativos de los cuestionarios formales como: temas cerrados, falta de diálogo y falta de adecuación a las percepciones de las personas, entre otros. Cuando se busca un intercambio de ideas, esto se logra si se tiene una serie de temas preparados a título indicativo (guía de diálogo).
DEBILIDADES DE LA HERRAMIENTA:	Lleva tiempo y se requiere también un periodo para organizar la información que puede ser mucha. Se requiere que las personas encargadas, tengan la disposición y cierta habilidad para poder manejar el guion.
TIEMPO REQUERIDO:	Depende del tamaño del guion y la profundidad a la que se quieran llevar las respuestas. No se recomienda más de 90 min.
MATERIAL NECESARIO:	Guía de diálogo, cuaderno y lápiz. Puede utilizarse un celular para grabar.

RECOMENDADO EN GRUPOS DE					
COMUNIDADES EXPULSORAS	MIGRANTES EN TRANSITO	MIGRANTES EN DESTINO	MIGRANTES EN RETORNO	COMUNIDADES RECEPTORAS	MIGRANTES ASENTADOS/AS
✓	✓	✓	✓	✓	✓

ACTIVIDADES PREVIAS

Redactar una guía del diálogo (minimo 5 preguntas abiertas) donde se resumirá de forma clara, los puntos fundamentales que se quieren explorar en el diagnóstico.

Los y las facilitadores pueden memorizarlas, no para usarlas en forma mecánica, sino para compaginar los temas, aun así, se llevará la guía escrita para su consulta durante el diálogo.

La guía de entrevista no es un manual rígido, no debe ser seguida en forma mecánica, hay que dejar fluir el diálogo con la gente y abordar cualquier tema nuevo que aparezca, sin perder de vista el objetivo.

RECOMENDACIÓN

Pasos a seguir en establecer la guía de diálogo:

1. Determinar los temas con los que se trabajará, establecer una lista de cuáles son los de apertura y los de cierre para que haya una relación entre estos y sea más fluida la actividad.

2. Considerar únicamente los temas que se pueden atender en esta ocasión y anotar los que no se alcanzan para otra sesión.

MÉTODO DE APLICACIÓN:

PASO 01

Proporcionar a las personas el primer tema, donde cada uno de los participantes aportará algo nuevo, siempre tomando en consideración todas las respuestas dadas y manteniendo el respeto a cada comentario.

Si algún/a participante quiere hacer una aportación a algún comentario dado, deberá esperar a que termine la persona que está hablando.

Como la herramienta utiliza distintos temas, las respuestas pueden ser amplias y se prestan para profundizar los comentarios de la gente con preguntas como: ¿Qué quiere decir por esto?, dígame más sobre esto...

Según el caso, se pueden tomar notas o grabar durante la participación: si hay dos o más personas trabajando en la reunión, uno/a de los participantes puede tomar notas. Si se quiere mantener la espontaneidad y no tomar notas, es preferible anotar la información obtenida inmediatamente después de terminar el tema con el que se está trabajando.

PASO 02

Análisis de los resultados. Conforme a las respuestas obtenidas, encontrar los elementos que buscábamos como identificar actores, conocimientos, habilidades, actitudes y prácticas del grupo con el que se va a trabajar y los recursos de comunicación que ocupan más. Pueden enlistarse otros deseables según el objetivo marcado.

Muy importante, se puede identificar la problemática que más les preocupa o tienen en mente, ese puede ser el punto focal del mensaje de nuestra actividad comunicativa.

Para aprender más:

El cuestionario y la entrevista

Técnicas y estrategias en la investigación cualitaiva

Guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud

La entrevista semiestructurada

Herramienta:	LLUVIA DE IDEAS
OBJETIVO:	Obtener información de forma rápida y participativa, trabajando con un grupo enfocado en la problemática estudiada.
CASOS EN QUE SE RECOMIENDA SU USO:	Cuando se necesita obtener una idea general de las percepciones y reacciones de la gente frente a una propuesta o un evento. Cuando los temas a tratar sean abiertos y se busque recolectar ideas y percepciones de la gente.
DEBILIDADES DE LA HERRAMIENTA:	Depende mucho de la participación y la confianza entre el grupo, ya que se pueden tener excelentes ideas, pero no el temple para decirlas frente a desconocidos/as.
TIEMPO REQUERIDO:	No más de 30 minutos; generalmente es una fase de introducción a otros ejercicios donde se va a analizar el producto de la lluvia de ideas.
MATERIAL NECESARIO:	Pizarra/papel para rotafolio, plumones, pueden usarse también tarjetas que se brinden a cada persona.
ESCENARIO DE APLICACIÓN:	Para esta actividad se necesita un aula o un espacio donde los y las participantes puedan interactuar con la persona encargada del grupo. La actividad puede realizarse con grupos pequeños o grandes.

RECOMENDADO EN GRUPOS DE					
COMUNIDADES EXPULSORAS	MIGRANTES EN TRANSITO	MIGRANTES EN DESTINO	MIGRANTES EN RETORNO	COMUNIDADES RECEPTORAS	MIGRANTES ASENTADOS/AS
✓	✓	✓	✓	✓	✓

MÉTODO DE APLICACIÓN:

PASO 01

OPCIÓN A

En el caso de tener un grupo pequeño menos de 15 personas, se explica de forma breve el tema que abordaremos (Por ejemplo: Lugar de origen) y posteriormente se lanza una pregunta clave (Por ejemplo ¿Cómo es tu país?), donde los y las participantes tendrán que responder a dicha pregunta con una sola palabra, tomando en cuenta todas las participaciones.

PASO 1.1

Con las palabras que respondieron los y las participantes tendrán que crear una oración amplia de acuerdo a sus participaciones. (Por ejemplo: Mi lugar de origen…)

PASO 02

Cuando se obtiene la información de todos los y las participantes, se hace una retroalimentación para elegir una sola definición del tema.

PASO 01

OPCIÓN B

En el caso de ser un grupo grande, más de 15 personas, se pueden dividir en equipos, se explica de forma breve el tema abordado y se dará la pregunta a todos los y las participantes (Por ejemplo Lugar de origen), ellos y ellas escribirán su respuesta en una hoja, para comentarla con el equipo que les tocó. Ya por equipo tendrán que obtener una sola oración y ésta la compartirán con los demás equipos.

PASO 02

Cuando se obtiene la información de todos los y las participantes, se hace una retroalimentación para elegir una sola definición del tema.

Para aprender más:

Guía de metodologías comunitarias participativas

¿Qué es un informante clave y quiénes son los actores?

Diagnóstico participativo para fortalecer la vinculación con los actores sociales.

Herramienta:	MAPA DE SERVICIOS Y DE OPORTUNIDADES
OBJETIVO:	Establecer una representación gráfica de los servicios y oportunidades de empleo utilizados por los miembros de la comunidad.
CASOS EN QUE SE RECOMIENDA SU USO:	Cuando es necesario identificar en la práctica a las instituciones y a otros actores sociales que interactúan con los posibles migrantes en la región. Esta actividad puede aplicarse con personas clave de una comunidad, teniendo en cuenta tiempo de estadía en ésta. Personas que laboran fuera o en lugares aledaños a la comunidad.
DEBILIDADES DE LA HERRAMIENTA:	Para algunas personas puede ser complicado. No se puede usar con personas en tránsito que no conocen el entorno.
TIEMPO REQUERIDO:	2 horas máximo.
MATERIAL NECESARIO:	Pizarra y gis o papel para rotafolio y plumones de diferentes colores.
ESCENARIO DE APLICACIÓN.	Para esta actividad se necesita un aula o un espacio donde los y las participantes puedan interactuar con la persona encargada del grupo, donde se pueda dibujar y escribir.

RECOMENDADO EN GRUPOS DE

COMUNIDADES EXPULSORAS	MIGRANTES EN TRANSITO	MIGRANTES EN DESTINO	MIGRANTES EN RETORNO	COMUNIDADES RECEPTORAS	MIGRANTES ASENTADOS/AS
✓					✓

MÉTODO DE APLICACIÓN:

PASO 01

Dibujar en el medio de la pizarra o un papel bond, un círculo que representa la comunidad, este se llamará círculo /comunidad. Explicar el objetivo del ejercicio al grupo con el que se va a trabajar.

PASO 02

Realizar una serie de preguntas para que las personas participen y vayan rellenando el mapa.

* Preguntar cuáles son los servicios (o fuentes de ingreso/empleo) existentes dentro de la comunidad; apuntarlos o indicarlos con símbolos dentro del círculo/comunidad.
* Preguntar cuáles son los otros lugares fuera de la comunidad, donde viajan para obtener servicios (o fuentes de ingreso/empleo); indicar cada lugar por otro círculo, dibujado fuera del círculo/comunidad.
* Apuntar dentro de cada nuevo círculo: nombre del lugar representado y los servicios que ofrece a la comunidad.

PASO 03

Para cada localidad que ofrece servicios o fuentes de ingreso, indicar con flechas, cuáles son las y los miembros de la comunidad que acuden principalmente a dichos servicios.

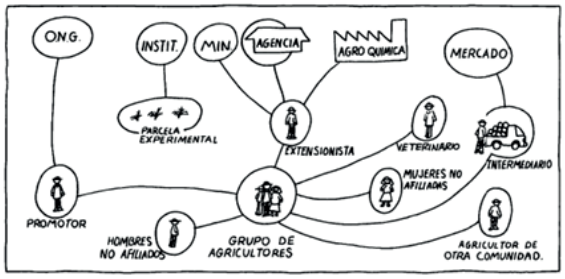
El resultado será un mapa que arrojará información sobre las actividades económicas de una comunidad.

ANEXOS

El uso de mapeos como este, utilizando otros temas como pueden ser, "puntos de migración", "puntos de peligro", "lugares de reunión en la comunidad", "áreas de actividades económicas", etc. son altamente eficientes para poder visualizar la percepción del grupo.

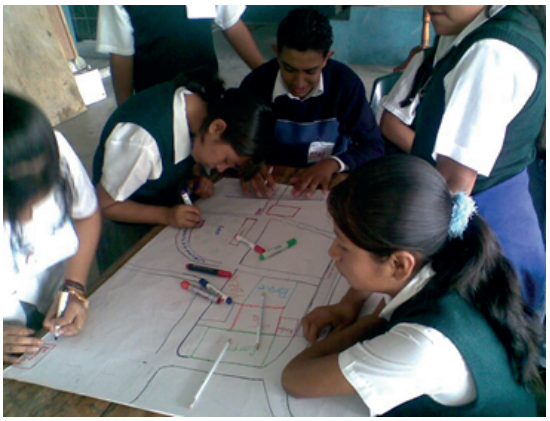
Recordar siempre indagar sobre los medios de cómo obtienen información y cómo ellos y ellas difunden la información

EJEMPLOS DE OTROS TIPOS DE MAPEO:



Mapa de Intercambios

Mapa de zonas de actividades comunitarias



Mapa de problemas

Mapa de problemas

Para aprender más:

¿Quién es un informante clave y quiénes son los actores?

Metodología Comunitaria Participativa

¿Cómo hacer un mapeo comunitario? - Guía sencilla del Colectivo Tajpianij

Diagnóstico Participativo para fortalecer la vinculación con los actores sociales. Una experiencia generada por el grupo de Cuarto Semestre de Comunicación

Herramienta:	MATRIZ DE PRIORIZACIÓN DE PROBLEMAS (U OTRO TIPO DE MATRICES)
OBJETIVO:	Establecer un diagrama con los principales problemas de la comunidad, para su análisis y priorización.
CASOS EN QUE SE RECOMIENDA SU USO:	Las matrices nos sirven para organizar la información y su priorización de manera menos subjetiva. Se puede utilizar cualquier tema y se organizan los subtemas o los elementos del tema.
DEBILIDADES DE LA HERRAMIENTA:	Se debe contar con muchas voces que representen diferentes estratos y sectores de la comunidad y tengan estos problemas en común.
TIEMPO REQUERIDO:	1 hora.
MATERIAL NECESARIO:	Tarjetas, papel para rotafolio y plumones o pizarra y gis.

RECOMENDADO EN GRUPOS DE

COMUNIDADES EXPULSORAS	MIGRANTES EN TRANSITO	MIGRANTES EN DESTINO	MIGRANTES EN RETORNO	COMUNIDADES RECEPTORAS	MIGRANTES ASENTADOS/AS
✓	✓	✓	✓		✓

MÉTODO DE APLICACIÓN:

PASO 01

Explicar a las personas participantes el objetivo del ejercicio, identificar los problemas que se quieren abordar, una vez que se tenga esa lista, cuestionar al grupo sobre cuáles son los más importantes para la comunidad o el grupo.

PASO 02

Preparar una matriz con el mismo número de líneas y de columnas, el encabezado y la primera columna. Tendrá anotados los problemas identificados, un problema por celda, en el mismo orden en lo vertical y lo horizontal.

PASO 03

Empezar por la celda donde se encuentra el problema número 1 (1ra columna) y el problema 2 (2da línea). Preguntar a las personas participantes, ¿cuál del problema número 1 y número 2 les parece más importante? o ¿cuál del problema número 1 y número 2 debería ser resuelto con más urgencia? solo deben elegir uno. Después de lograr consenso, escribir en la celda el problema más importante.

PASO 04

Repetir el ejercicio comparando todos los problemas dos por dos. Al final, se tendrá la mitad de la matriz llena (ya que sólo se necesita la mitad).

PASO 05

Para cada problema, contar cuántas veces aparece en la matriz y así se podrá ordenar por orden de frecuencia, el problema que aparezca más veces será el más importante. Esta comparación por pares se percibe menos subjetiva que cualquier método de priorización.

PASO 06

Pedir a las personas participantes su opinión sobre el ejercicio.

MATRIZ DE TOMA DE DECISIONES

RECURSOS / ACTORES/ NIVEL DE DECISIÓN	ÁRBOLES	PASTOS	AGUA
Agricultores individuales	Uso de árboles		Uso de agua

Tomado de Geilfus (2002)

MATRIZ DE NECESIDADES DE EXTENSIÓN Y ASISTENCIA TÉCNICA

PROBLEMA	NECESIDAD DE ASISTENCIA	PRIORIDAD
VARIEDAD DE MAÍZ MUY TARDÍA	- CONOCER Y PROBAR VARIEDADES	= 12
	- ACONSEJAR SOBRE ÉPOCA DE SIEMBRA	= 5
TIERRA CANSADA	- HACER GIRA A PROYECTOS DE	

Tomado de Geilfus (2002).

MATRIZ DE PRIORIZACIÓN DE PROBLEMAS

PROBLEMA	SEQUIA	PLAGAS	MALEZAS	COSTO ABONO	FALTA TIERRA	FALTA RIEGO	EROSION SUELO
SEQUIA		SEQUIA	SEQUIA	COSTO ABONO	SEQUIA	SEQUIA	SEQUIA
PLAGAS			PLAGAS	COSTO ABONO	FALTA TIERRA	FALTA RIEGO	PLAGAS

Tomado de Geilfus (2002).

Para aprender más:

Matriz de priorización de problemas

Función de Priorización para tomar decisiones a partir de diagnósticos cuantitativos: Propuesta

Toma de decisiones

En tres minutos aprende a priorizar

Cómo priorizar mis necesidades

Herramienta:	ENCUESTA DE ENTRADA
OBJETIVO:	Recopilar datos acerca de la población con la que se va a trabajar.
CASOS EN QUE SE RECOMIENDA SU USO:	Cuando se tenga una población muy grande y se busquen datos cuantitativos.
DEBILIDADES DE LA HERRAMIENTA:	Los datos a obtener son de forma general y no especifíca circunstancias personales. No tiene un acercamiento personalizado. No se recomienda utilizar preguntas abiertas.
TIEMPO REQUERIDO:	5 a 10 minutos por persona.
MATERIAL NECESARIO:	Formulario impreso y lápiz. Se pueden utilizar medios electrónicos como: Google docs y tarea de cuestionario de Classroom.

RECOMENDADO EN GRUPOS DE

COMUNIDADES EXPULSORAS	MIGRANTES EN TRANSITO	MIGRANTES EN DESTINO	MIGRANTES EN RETORNO	COMUNIDADES RECEPTORAS	MIGRANTES ASENTADOS/AS
✓	✓	✓	✓	✓	✓

ACTIVIDADES PREVIAS:

Determinar los objetivos específicos de la encuesta, debe tener una correspondencia con el objetivo del estudio que estamos planeando. Se debe tener una claridad y precisión respecto al tipo de información que se desea obtener.
Recomendamos usar preguntas cerradas (si/no) o categorizadas (con opciones). Debe cuidarse la redacción y la secuencia de las preguntas ya que es un material impreso o digital.

MÉTODO DE APLICACIÓN:

PASO 01

El o la persona encargada dará el formato impreso o mandará el formato digital a los participantes para su llenado.

PASO 02

En caso de ser un formato impreso para la obtención de resultados, identificaremos las preguntas que proporcionen información específica del tema a tratar. Utilizar las preguntas cerradas o de opción múltiple para delimitar el problema o la necesidad y facilitar la obtención de resultados que se buscan.

Si el formato es digital la misma plataforma nos dará los resultados obtenidos, de acuerdo al tema con el que se trabaje.

Para aprender más:

Cómo hacer encuestas de satisfacción

Herramienta:	HISTORIA DE VIDA
OBJETIVO:	Recopilar datos acerca de la población con la que se va a trabajar.
CASOS EN QUE SE RECOMIENDA SU USO:	Cuando se quiera conocer puntos más profundos de la vivencia de una temática, como puede ser su travesía de forma más profunda.
DEBILIDADES DE LA HERRAMIENTA:	No debe utilizarse si el grupo es mayor a 10 personas. Como tiene implicaciones personales, es una herramienta delicada, debe garantizarse confidencialidad y soporte.
TIEMPO REQUERIDO:	1 - 2 horas como máximo.
MATERIAL NECESARIO:	Hojas, lapicero. Pizarra y plumones o gis

RECOMENDADO EN GRUPOS DE

COMUNIDADES EXPULSORAS	MIGRANTES EN TRANSITO	MIGRANTES EN DESTINO	MIGRANTES EN RETORNO	COMUNIDADES RECEPTORAS	MIGRANTES ASENTADOS/AS
✓	✓	✓	✓	✓	✓

MÉTODO DE APLICACIÓN:

PASO 01

Las y los participantes deberán de describir en una hoja el tema elegido, por ejemplo como ha sido su travesía y estadía, su relación con otras personas, o los problemas a los que se han enfrentado durante su viaje, etc.

PASO 02

Después cada integrante tendrá que leer o decir su experiencia, cuando hayan participado todos y todas, se hará una reconstrucción para saber si otro/a participante pasó por lo mismo o por algo similar.

Para aprender más:

Tutorial de cómo hacer una historia de vida

Historias de vida en la investigación cualitativa

Herramienta:	ESCALA LIKERT
OBJETIVO:	Es medir las características de una población, basado en las aptitudes y grado de conformidad de las y los participantes.
CASOS EN QUE SE RECOMIENDA SU USO:	Aplicar cuando tenemos grupos mayores a 25 personas.
DEBILIDADES DE LA HERRAMIENTA:	Puede mostrarse tediosa para el participante cuando son más de 30 ítems. NO aplicable en personas que no sepan leer. Debe conocerse bien el manejo y organización de la información en esta herramienta.
TIEMPO REQUERIDO:	30 min a un máximo de 45 min.
MATERIAL NECESARIO:	Formato de la escala impreso y lápiz. Escala digital. Computadora para vaciar resultados. Uso de Excel recomendado para calificar y graficar resultados.

RECOMENDADO EN GRUPOS DE

COMUNIDADES EXPULSORAS	MIGRANTES EN TRANSITO	MIGRANTES EN DESTINO	MIGRANTES EN RETORNO	COMUNIDADES RECEPTORAS	MIGRANTES ASENTADOS/AS
✓	✓	✓	✓	○	○

ACTIVIDADES PREVIAS:

Se utilizarán de 3 a 5 variables para la elaboración de la escala. Se asignarán de 7 a 10 ítems por cada variable (ítems=preguntas) y se intercalarán entre sí para la elaboración del instrumento.

Los ítems tienen que estar elaborados de forma afirmativa si la evaluación de conformidad va de negativo a positivo. Como se muestra en el ejemplo:

Mis padres hacen las paces después de discutir

Nunca	*Casi nunca*	*A veces*	*Casi siempre*	*Siempre*
1	**2**	**3**	**4**	**5**

El valor asignado en la valuación va de negativo a positivo donde nunca es 1 y siempre es 5.

Los ítems tienen que ser negativos si la evaluación de conformidad va de positivo a negativo. Como se muestra en los siguientes ejemplos:

Mis padres NO hacen las paces después de discutir

Siempre	*Casi siempre*	*A veces*	*Casi nunca*	*Nunca*
1	**2**	**3**	**4**	**5**

En este apartado se agrega la negación al ítem y se invierten los valores asignados, que van de positivo a negativo donde siempre es 1 y nunca es 5

El valor de acomodo de los ítems (positivo o negativo) no puede mezclarse, debido a que los resultados tendrán una media. No existen respuestas malas.

El instrumento tiene que llevar las instrucciones de llenado.

Para aprender más:

5 ejemplos de escalas Likert

Escala Likert paso a paso

Herramienta:	PERFIL DE GRUPO
OBJETIVO:	Definir en conjunto las características del grupo de participantes, en relación con las actividades examinadas.
CASOS EN QUE SE RECOMIENDA SU USO:	Cuando se busque entender en sentido general las características socio-económicas, cualitativas y cuantitativas. Cuando se quieran identificar características especiales en un grupo, o generar un perfil a partir de información de campo, sobre grupos de edad, idioma, nacionalidad o cualquier elemento que agrupe actores sociales.
DEBILIDADES DE LA HERRAMIENTA:	Si las preguntas que detonan la información no son las correctas o no se eligen con atención durante el ejercicio, puede que no arrojen suficiente información. Esta actividad no puede realizar si las personas no se visualizan como un grupo.
TIEMPO REQUERIDO:	2 horas
MATERIAL NECESARIO:	Papel para rotafolios, fichas de cartulina, pegamento o cinta pegante, plumones (de diferentes colores si se quiere diferenciar participantes, p.ej. hombres y mujeres).

RECOMENDADO EN GRUPOS DE

COMUNIDADES EXPULSORAS	MIGRANTES EN TRANSITO	MIGRANTES EN DESTINO	MIGRANTES EN RETORNO	COMUNIDADES RECEPTORAS	MIGRANTES ASENTADOS/AC
✓	✓	●	●	✓	✓

MÉTODO DE APLICACIÓN:

El método es muy flexible y se adapta a los requerimientos particulares (recolección de información general o diagnóstico específico)

PASO 01

Explicar el objetivo del ejercicio, p.ej.: "para poder trabajar mejor con la comunidad migrante, queremos tener mayor información sobre sus principales actividades".

PASO 02

Empezar con información básica, por ejemplo, en caso de ser un lugar que expulsa migrantes ¿Cuáles son las principales causas de migración en la región?; en caso de ser un lugar de tránsito ¿Qué percepción se tiene de los migrantes?; en caso de ser un lugar de destino ¿Qué actividades realizan para obtener sustento económico?". Según el grado de alfabetización de las personas participantes, pueden escribir cada elemento sobre una tarjeta, o la persona que facilita la actividad designa un símbolo entendible para todos los y las participantes, y lo dibuja sobre la tarjeta. Una vez que se ha agotado el primer tema, se reúnen las tarjetas sobre el papel para rotafolio o pizarra.

PASO 03

Se repite el ejercicio para otras informaciones consideradas relevantes, por ejemplo, tenencia de tierra, crédito, causas de migración, peligros durante el viaje, estado de la apropiación de información sobre migración segura, etc. Si se levantan temas sensibles para los cuales se observa una resistencia de la gente, no colocarlos en el papel para rotafolio, dejarlos sobre una mesa, para que, durante el siguiente paso, nadie pueda ver la elección individual y se logre un voto anónimo sobre estos temas sensibles.

PASO 04

Una vez el grupo considera que han agotado los temas relevantes, se procede al censo. Se pide a cada participante indicar en el papel para rotafolio, por ejemplo, con una cruz o una ruedita sobre cada tarjeta, las actividades en las cuales se involucra o los aspectos que se inmiscuyen en su vida. En este paso pueden ser útiles los plumones de colores diferentes. Al no escribir el nombre de nadie, se pierde la individualidad del resultado, logrando un censo en conjunto. El censo de temas sensibles es anónimo para no despertar temor en las personas participantes.

PASO 05

Discutir el resultado con las personas participantes. P. ej., explicar diferencias evidentes, actividades no usuales, etc... Si es posible, discutir aspectos de género. Pedir a las personas participantes su opinión sobre el ejercicio. Fotografiar el resultado y entregar el papel para rotafolio al grupo, así como las tarjetas con los resultados de los temas sensibles.

Para aprender más:

Paso a paso en el diseño de un estudio mediante grupos focales

Guía Práctica de Grupos de Discusión para principiantes

Identidad individual vs colectiva

Herramienta:	LÍNEA DE ACONTECIMIENTOS
OBJETIVO:	Identificar eventos clave del tema migración en su entorno, como campañas de difusión, instalación de oficinas para trámites relacionados, migraciones masivas, migraciones temporales, desplazamientos por violencia, entre otros. Entender cómo la gente percibe los cambios que se han dado en el tiempo. Identificar las diferentes visiones que existen entre grupos de migrantes sobre los cambios en el tiempo.
CASOS EN QUE SE RECOMIENDA SU USO:	Cuando es necesario identificar la historia de cierto tema en particular (desarrollo de las comunicaciones, mayores migraciones, crisis económicas o medioambientales, etc.)
DEBILIDADES DE LA HERRAMIENTA:	Entre más corto es el lapso de tiempo, menor es la calidad de la información. No se puede usar con personas en tránsito que no conocen el entorno. Solo se puede utilizar una sola variable (Tema/Situación) en específico para graficar. No es recomendable usar mas de una variable debido al tiempo de análisis para resultados.
TIEMPO REQUERIDO:	De 60 min a 90 máximo
MATERIAL NECESARIO:	Pizarra y gis o papel para rotafolio y plumones de diferentes colores y cámara fotográfica digital o celular con cámara.

RECOMENDADO EN GRUPOS DE

COMUNIDADES EXPULSORAS	MIGRANTES EN TRANSITO	MIGRANTES EN DESTINO	MIGRANTES EN RETORNO	COMUNIDADES RECEPTORAS	MIGRANTES ASENTADOS/AS
✓	○	○	○	✓	✓

MÉTODO DE APLICACIÓN:

PASO 01

Explicar al grupo cuáles van hacer las variables a determinar para realizar esta línea de acontecimientos la cual vamos a realizar con dos ejes de apoyo x (vertical) y (horizontal).

PASO 02

Al eje X se le denotará de dos a tres temas dependiendo la información que se quiera recabar (por ejemplo: desarrollo de comunicaciones, mayores migraciones, crisis económicas etc.)
Dentro del eje Y se denotará una temporalidad marcada en años dependiendo el suceso en el que ocurra o se presente.

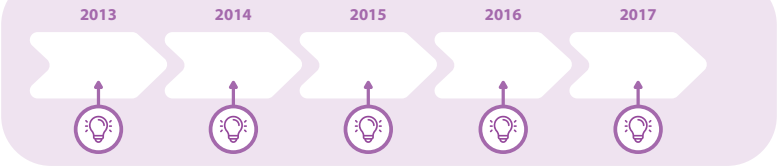
PASO 03

Dependiendo de las y los participantes se asignará un color/ plumón distinto a cada uno de ellos con la intención de que una vez tenido la variable o eje x, cada uno/una marque una línea que especifique en qué momentos se presentaron o esos sucesos.

PASO 04

Fomentar el diálogo sobre los sucesos importantes que presenta cada participante. Se pueden anotar comentarios o explicaciones a lado del diagrama.

EJEMPLO 01



EJEMPLO 02

Tomado de Geilfus (2002).

Para aprender más:

¿Qué es una línea de tiempo?

Definición. Línea de tendencia.

Herramienta:	ÁRBOL DE PROBLEMAS: DIAGRAMA DE CAUSAS Y EFECTOS.
OBJETIVO:	Profundizar el análisis de problemas, distinguiendo entre causas y efectos.
CASOS EN QUE SE RECOMIENDA SU USO:	Para obtener información sistematizada y concensuada en el grupo.
DEBILIDADES DE LA HERRAMIENTA:	No debe utilizarse si el grupo no muestra agilidad e interés en la discusión. Ni con personas que estén recién integradas a la comunidad o al grupo.
TIEMPO REQUERIDO:	1 - 2 horas según la complejidad y el número de participantes.
MATERIAL NECESARIO:	Tarjetas, papel para rotafolio y plumones o pizarra y gis. Cámara fotográfica digital, o celular con cámara.

RECOMENDADO EN GRUPOS DE

COMUNIDADES EXPULSORAS	MIGRANTES EN TRANSITO	MIGRANTES EN DESTINO	MIGRANTES EN RETORNO	COMUNIDADES RECEPTORAS	MIGRANTES ASENTADOS/AS
✓	✓	✓	✓	✓	✓

Recuerda que un objetivo debe tener tema, población a la que va dirijido y un elemento medible.

MÉTODO DE APLICACIÓN:

PASO 01

El o la facilitadora que esté a cargo del grupo deberá dibujar un árbol.

PASO 02

De manera grupal los y las participantes deberán de elegir una problemática en común, ésta se pondrá en el tronco del árbol. Por ejemplo, el problema principal seria:
"Alta migración masiva de jóvenes en Araujo".

PASO 03

Posteriormente, con la problemática obtenida, identificaremos por lo menos dos causas directas problema mencionado, éstas se colocarán debajo de la problemática en la parte inferior de nuestro árbol. Por ejemplo: Una causa directa del problema de: "Migración masiva", causas directas del problema mencionado: "violencia en la región", otra puede ser "Falta de trabajo"

PASO 04

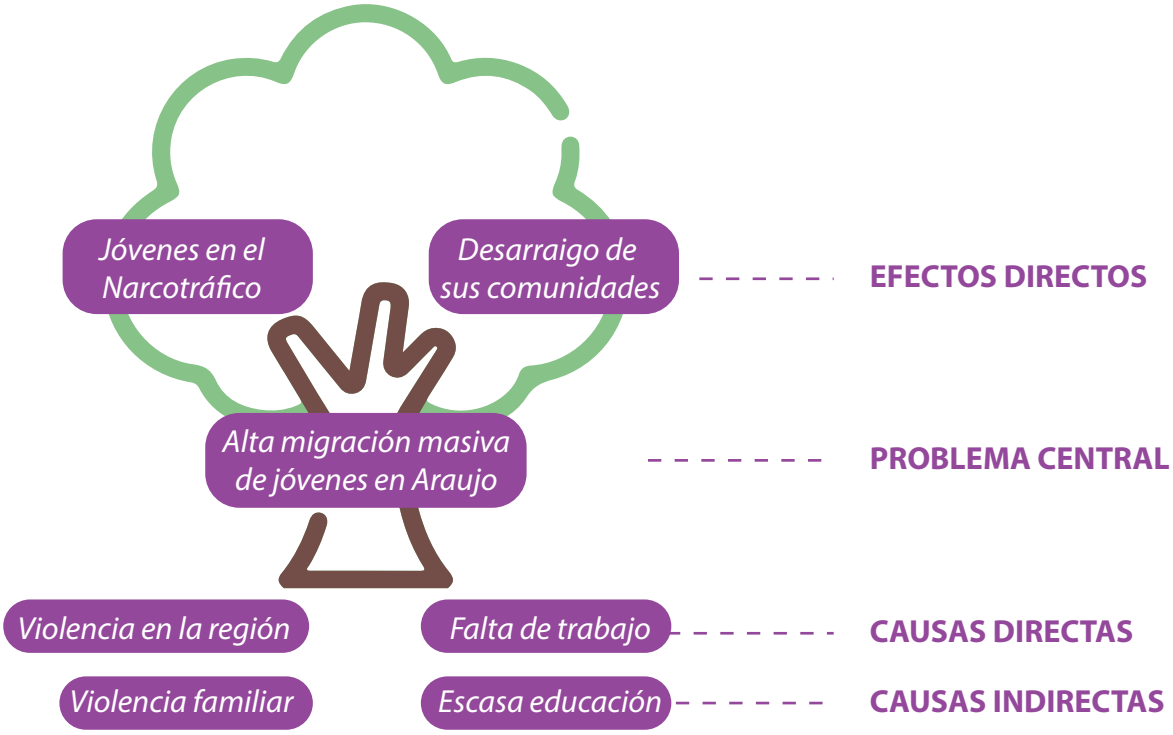
En las raíces del árbol se colocará una o dos causas indirectas que vayan ligadas a la causa directa del problema. Por ejemplo: una causa indirecta de la "violencia en la región" seria "violencia familiar", y una causa indirecta de falta de trabajo puede ser "escasa educación".

PASO 05

En la parte superior del nuestro árbol (ramas/hojas, en la parte frondosa) justo arriba de nuestro problema se pondrá aquellos efectos relacionados a las causas directas. . Por ejemplo: Un efecto de "violencia en la región" puede ser "jóvenes en el narcotráfico" y de "Falta de trabajo", es "desarraigo de sus comunidades".

PASO 06

Pedir a las personas participantes su opinión sobre el ejercicio y que mencionen cuáles son sus medios de comunicación en su comuna o en el grupo en el que viven.



Para aprender más:

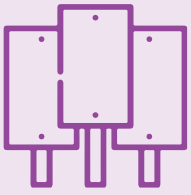
ÁRBOL DE PROBLEMA Y ÁREAS DE INTERVENCIÓN

El Análisis del Árbol de Problemas y transformación en Árbol de Objetivos

Árbol de problemas

ANEXO V

HERRAMIENTAS A UTILIZAR SEGÚN EL
TIPO DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN QUE UTILICEN LAS PERSONAS

MEDIOS DE COMUNICACIÓN USUALES PARA LAS PERSONAS PARTICIPANTES DEL ACERCAMIENTO ESTRUCTURADO	ACCIONES QUE PODEMOS LLEVAR A CABO DENTRO DE LA ACTIVIDAD DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA PLANEADA
HERRAMIENTAS PARA LA COMUNICACIÓN VERBAL Y NO VERBAL	MAPAS DE TEMA (MAPEOS) TRABAJOS COLABORATIVOS DE PAREJAS O GRUPO TELÉFONO DESCOMPUESTO CONTAR HISTORIAS (STORYTELLING)
HERRAMIENTAS PARA LA COMUNICACIÓN EN MEDIOS DIGITALES	HISTORIA POR SEGUNDO MENSAJE EN CORTO (ELEVATOR PITCH) RALLY DE BÚSQUEDAS VIDEO CORTO (REEL) PÁGINA FACEBOOK ACCIÓN EN CHANGE.ORG
HERRAMIENTAS PARA LA COMUNICACIÓN EN MEDIOS MASIVOS	ENTREVISTA RADIOFÓNICA O PODCAST GUION RADIOFÓNICO CAMPAÑA RADIOFÓNICA RADIONOVELA ENTREVISTA DE TELEVISIÓN CAMPAÑA TELEVISIVA
 **HERRAMIENTAS PARA LA COMUNICACIÓN EN MEDIOS VISUALES**	PROPUESTA DE ARTE URBANO GUION GRÁFICO (STORYBOARD) CARTEL TRÍPTICO PERIÓDICO MURAL

HERRAMIENTAS PARA LA COMUNICACIÓN VERBAL Y NO VERBAL

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	MAPAS DE TEMA (MAPEO)
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	COMUNICACIÓN VERBAL/ NO VERBAL

DESCRIPCIÓN

Representación gráfica y visual de temas y elementos centrales, colocados en una hoja o pizarra. Establecer preponderancias de relaciones y elementos fundamentales del y desde el grupo.

REQUERIMIENTOS

Plumones, diferentes colores, lápiz, pizarra o papel bond.

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

Comentar con el grupo de trabajo acerca del tema a tratar.

En un pliego o pizarra dibujar un círculo que represente a la comunidad (puede dibujarse la distribución real de la misma, pero puede llevarse más tiempo), dentro de este, se colocarán círculos más pequeños en diferentes colores, estos mostrarán los elementos que queremos destacar y a los y las participantes. Luego se establecerán las relaciones que guardan las partes y posterior a eso o durante el tiempo de establecimiento, no olvides siempre abrir espacios para la socialización y el contraste de ideas sobre las representaciones y acciones elegidas.

Qué es y cómo hacer un "MAPPING - MAPEO - MAPEAR"

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	TRABAJOS COLABORATIVOS DE PAREJA O GRUPO
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	COMUNICACIÓN VERBAL/ NO VERBAL

DESCRIPCIÓN

Llevar a cabo acciones que generen aprendizaje desde una perspectiva interaccional y colectiva, totalmente contraria a una perspectiva individualista.

REQUERIMIENTOS

Espacio donde se pueda realizar la actividad, se puede realizar con grupos pequeños o grandes.

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

Debes estructurar actividades que aseguren la participación de todos y todas y en igualdades de circunstancias:
Trabajos por parejas
Trabajos por equipos
Proyectos grupales
Debates
Correcciones de evaluaciones por pareja
Lecturas cooperativas

Recomendaciones para aplicar el aprendizaje colaborativo en clases

Aprendizaje colaborativo

Diez consejos para aplicar el aprendizaje colaborativo en el aula [Infografía]

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	TELÉFONO DESCOMPUESTO
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	COMUNICACIÓN VERBAL/ NO VERBAL

DESCRIPCIÓN

Esta actividad puede ser muy divertida para ejercitar la comunicación. Puede usarse para ver las consecuencias de dejarse influenciar por "lo que escuchamos" de boca en boca.

También sirve para que aprendamos a estructurar la información de mejor manera.

REQUERIMIENTOS

Espacio donde se pueda realizar la actividad.
Se puede realizar con grupos pequeños o grupos grandes, audífonos y música (opcional).

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

Vamos a preferir un entono ruidoso y que no permita la concentración. Pueden colocarse obstáculos entre los participantes, que ayuden a bloquear los medios de comunicación.
Se explicará la dinámica de trabajo.

La persona encargada pondrá a las y los participantes a una distancia considerable (1 metro a 1 metro y medio de distancia).

Dará un mensaje a la/al primer participante cerca del oído de manera que nadie más escuche.
Quien ya tiene el mensaje tendrá que pasar el mensaje a su compañero/a que le sigue de igual manera, sin que los demás lo escuchen y así consecutivamente.

El mensaje solo se puede dar una vez.

Cuando todos los y las participantes hayan pasado, la última persona tendrá que decir la frase final.

Finalmente, identificamos entre quienes participaron si el mensaje es el original o cambió.
Platicar de forma grupal: ¿por qué el mensaje se modifica?

También se puede hacer con señas o con mensajes mal escritos, para hacerlo más divertido.

Dinámica El Teléfono Descompuesto

Derribando Mitos: de boca en boca, la gente se equivoca

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	CONTAR HISTORIAS (STORYTELLING)
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	COMUNICACIÓN VERBAL/ NO VERBAL

DESCRIPCIÓN

Storytelling es una expresión anglo que se traduce como "Story"=historia y "telling"= contar.
Contar historias es mucho más que una narrativa: es un arte, usando técnicas inspiradas para transmitir un mensaje de forma inolvidable.

REQUERIMIENTOS

Hojas, papel, lápiz
Papel bond o pizarra.

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

Esta actividad puede llevarse a cabo en equipos o puede hacerse con todo el grupo, dependiendo de la cantidad de personas.

1. Determina a que audiencia vas a hablar
2. Define el mensaje que quieres enviar
3. Decide qué tipo de historia vas a contar

Elementos básicos dentro de una historia

- Por lo menos un personaje
- Un conflicto o problema
- Apela a las emociones y situaciones que generen empatía.
- Una propuesta de solución

4. Incluye una llamada a la acción

Método de 5 pasos para enamorar a tu audiencia desde el 1er minuto

Recomendaciones:

Tu historia debería describir cómo un personaje llevó a cabo la acción que buscas y cómo las personas que escuchan podrían hacer lo mismo.

Evita cambiar de tema o entrar en demasiados detalles.

Puedes contar una historia que incluya dificultades, fracasos y triunfos reales, desde un punto de vista humano.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	HISTORIA POR SEGUNDO
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	MEDIOS TECNOLÓGICOS/REDES SOCIALES

DESCRIPCIÓN

Hacer una historia por segundo es contar con imágenes de una forma rápida y entretenida.

Esta actividad puede realizarse como un mero ejercicio o como un producto que pueda compartirse desde el grupo hacia personas migrantes o comunidades.

REQUERIMIENTOS

Celular o computadora y cámara digital.

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

Toma fotos de una actividad, toma todas las que te parezcan adecuadas y de diversos momentos. Pueden ser videos cortos, de máximo 3 segundos.

Ya que hayas terminado, revisa y desecha las fotos o videos que no estén bien.

Luego, con ayuda de una aplicación como puede ser Capcut, InShot, Canvas o Google Fotos (entre otros), genera una animación. Para ello tienen que elegir todas las fotos (normalmente el límite es de 50) y los videos, luego la aplicación los pondrá como secuencia y verás tu historia en imágenes!

Cómo usar CAPCUT en 2021 / TUTORIAL BÁSICO Y FÁCIL

Tutorial básico - Inshot

Cómo crear un collage de fotos online gratis

Cómo crear una animación gif con Google fotos | fácil y rápido

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	MENSAJE CORTO (ELEVATOR PITCH)
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	MEDIOS TECNOLÓGICOS/REDES SOCIALES

DESCRIPCIÓN

Generar en grupo un texto corto que envíe un mensaje preciso, dirigido a una persona influyente que puede aportar recursos para la solución de un problema.

También llamado Discurso de elevador (Elevator Pitch)

REQUERIMIENTOS

Hojas y plumas.

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

Se establecerá con el grupo que debemos enviar un mensaje corto, de máximo 140 caracteres o durar máximo 60 segundos.
Debe tener las siguientes características:

1. Una pregunta detonadora, con datos impactantes, que generen empatía.
2. Expresar la solución o la propuesta como si ya existiera.
3. Expresar la necesidad y como la persona a la que va dirigido el mensaje puede colaborar.
4. Decirle como van a usar su ayuda.
5. Concertar una cita para una reunión.

El grupo hablará sobre un tema y llegarán a acuerdos sobre cuáles son los puntos más importantes.
Luego, establecerán el Pitch.

Finalmente los presentarán en plenaria.

Elevator pitch. Tienes 20 segundos

Elevator Pitch: Presentaciones efectivas

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	RALLY DE BÚSQUEDAS
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	GOOGLE

DESCRIPCIÓN

Competencia por parejas o equipos para hacer búsquedas dirigidas en internet, donde los y las participantes ejerciten sus competencias de interpretación, de trabajo colaborativo y de uso eficiente del Internet.

REQUERIMIENTOS

Hojas y plumas. Celular con Internet.

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

Se improvisará un circuito en el lugar poniendo marcas en diferentes puntos como bancas, mesas, ventanas o si se está en el exterior en árboles, piedras, rejas, etc. Se definirá el orden del circuito desde el inicio hasta la meta.

La persona facilitadora les pedirá que trabajen en parejas o grupos según vea qué es lo más conveniente y que se coloquen por equipos en el punto inicial del circuito

El facilitador o facilitadora de la actividad elegirá palabras clave del mensaje o tema que están tratando. Les dirá la primera palabra y los equipos la buscarán en el internet y escribirán en una hoja su significado pero usando sus propias palabras, correrán del punto inicial a mostrarla al facilitador o facilitadora y si lo han hecho bien, se les entregará una nueva palabra y se tendrán que ubicar en el siguiente punto del circuito. De no haberlo logrado, deberán regresar a su lugar del circuito y buscar y escribir de nuevo.

Los equipos irán avanzando por los puntos del circuito. Habrá tantas palabras como puntos en el circuito. Gana el equipo que llegue primero a la meta.

Al terminar el juego, es deseable hacer un tiempo de reflexión o debate sobre lo sucedido y la relación de las palabras con el tema que se está revisando.

HERRAMIENTAS PARA LA COMUNICACIÓN EN MEDIOS DIGITALES

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	VIDEO CORTO (REEL)
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	REDES SOCIALES

DESCRIPCIÓN

Se realizará un video informativo para la comuna digital, que sea breve pero sustancioso de 15 a 30 segundos máximo.

REQUERIMIENTOS

Un celular smartphone.
Acceso a internet o datos móviles.
Acceso a apps para publicar los videos.

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

Mediante el uso de instagram, grabar de 15 a 30 segundos la información que se quiera compartir. Para esto se necesita un smartphone con la aplicación mencionada. Es necesario crear un perfil para acceder al uso de la aplicación, este puede ser personalizado (para el uso exclusivo de una persona o bien para uso colectivo donde varias personas puedan tener acceso a este perfil)

Qué es y cómo hacer un Instagram REELS en menos de 5 minutos - Tutorial 2021

Como se muestra en el video, las opciones que tiene instagram para la edición y el diseño del video es variada con las herramientas que cuenta.

Tomar en cuenta que el video se puede compartir en otras redes sociales como: Facebook, Twitter, Tiktok, Kwai, Snapchat.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	PÁGINA FACEBOOK
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	FACEBOOK

DESCRIPCIÓN

Sitio personalizado donde los encargados puedan compartir información, memes, videos, o cosas de interés para la comunidad.

REQUERIMIENTOS

Celular o computadora
Acceso a internet o datos móviles.
Acceso a Facebook.

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

Para poder crear una página en Facebook tendremos que tener previamente un perfil personal.

Con nuestra cuenta deberemos ir a la opción de páginas y dar en la opción crear nueva página.

Después, nos arroja una ventana con varias opciones en la parte izquierda del monitor, o estas opciones aparecerán de forma centrada en nuestro celular. Nombre de la página, categoría, descripción, son algunas de las opciones que tendremos que llenar.

Terminado este paso, se creará la página y podrás acceder a ésta para agregar imágenes, que serán la de perfil y la de portada. Tocando o dando click en "agregar +" nos mandará a nuestra galería en el celular o en la computadora y ahí podremos seleccionar la imagen que utilizaremos.

Con esto podremos empezar a compartir publicaciones en nuestra página.

Como Crear una Pagina en Facebook 2021

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ACCIÓN EN CHANGE.ORG
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	CHANGE.ORG

DESCRIPCIÓN

Esta actividad se puede usar si el grupo está listo para redactar una petición sobre el mensaje que se discutió. Puede ser algo ficticio o real.
El objetivo es que el grupo pueda tener claro que se pueden hacer cosas para cambiar situaciones que le parezcan desfavorables.

REQUERIMIENTOS

Computadora, acceso a internet y acceso a redes sociales

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

1.- Para acceder a la plataforma de charge.org, deberá de ser desde el sitio web.

2.- La página nos muestra en la parte superior la opción "inicia una petición" y nos abrirá un menú con temas que podemos elegir.

3.- Posteriormente nos pide el nombre de la petición y quien podría dar una solución a esta, para luego explicar ese problema que se quiere resolver.

4.- Se deberá agregar una foto o imagen que tenga relación con la petición mencionada y la petición deberá de ir acompañada de una historia no mayor a 4 párrafos donde se describa el problema a solucionar.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	EN VIVO
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	REDES SOCIALES

DESCRIPCIÓN

Esta actividad puede ocuparse para hacer una simulación o efectivamente conectarse con la comunidad a la que irá dirigido el mensaje.

REQUERIMIENTOS

Un celular smartphone, computadora, acceso a internet o datos móviles, acceso a Facebook.

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

1.- Generar un guion o plan de lo que se va a decir y qué se quiere decir.

2.- Utilizar la aplicación de YouTube (esto también se puede realizar en otras plataformas como: Facebook, Instagram, Tiktok, Twitch). Se requiere acceder a una cuenta para poder realizar el directo.

3.- En nuestro menú encontraremos una pestaña de "+" donde abrirá dos opciones (subir video y transmitir en vivo) ocuparemos esta última para poder empezar a transmitir a los espectadores.

Cómo transmitir en vivo en YouTube desde el celular

HERRAMIENTAS PARA LA COMUNICACIÓN EN MEDIOS MASIVOS (RADIO Y TELEVISIÓN)

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ENTREVISTA RADIOFÓNICA (PODCAST)
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	RADIO/SPOTIFY

DESCRIPCIÓN

Elaboración de una entrevista que permita ser grabada y transmitida en distintas plataformas de comunicación convencionales y digitales, usando distintos temas de interés particular, para oradores y para las personas que lo escucharán.

Puede usarse como un juego de roles o pensar en llevarla a cabo.

REQUERIMIENTOS

Micrófonos, auriculares, cables, un salón silencioso donde grabar, una computadora.

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

El grupo deberá de plantearse la idea principal sobre cómo desarrollar la entrevista y elegir un nombre como título.
También deberá colocarle un slogan que defina bien de qué se trata.
Escribir una descripción del podcast como resumen de la "misión y visión" para que todos/as sepan de qué se trata el programa.
Seleccionar una temática. Que tu entrevista tenga un foco y una especialidad que lo haga destacar de entre los demás.

Elegir un formato y definir qué público lo va escuchar así ellos/as podrán entender cuál es la estructura, quiénes participan y cuál es la duración estimada de los episodios.

Establecer una frecuencia de publicación periódica y además por temporadas. ¿Cuánto tiempo de tu vida le vas a dedicar a la entrevista?
Grabar un piloto para descubrir en qué estás fuerte y en qué necesitas trabajar más.
Diseñar una portada que identifique gráficamente a la entrevista.

Elegir una plataforma de publicación (redes sociales)

Darte de alta en los directorios de podcast (como Apple podcast, Spotify y otros más)
Promocionar tu podcast y buscar a tu público.

Abrir cuentas en redes sociales para recibir comentarios y respuestas del público.

Cómo empezar un podcast | Platzi

Cómo crear un podcast: tutorial para principiantes

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	GUION RADIOFÓNICO
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	RADIO

DESCRIPCIÓN

Genera una actividad que pueda ser transmitida por radio.

Puede usarse como un juego de roles o pensar en llevarla a cabo.

REQUERIMIENTOS

Hoja, lapicero, micrófono y/o grabadora y un espacio cerrado.

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

El grupo evaluará qué temas se deberán de desarrollar para el guión radiofónico según el mensaje que se quiera enviar. El mensaje debe ser concreto, entendible e impactante entre la sociedad.

Deberán de plasmar la idea central en un documento u hoja de papel de dos columnas:
En la primera de la izquierda deberá llevarse el control del tiempo y la segunda el desarrollo del tema es decir, se debe tener en cuenta la distribución del tiempo para el inicio, saludo, desarrollo y desenlace del guión, así como momentos de interacción del locutor con el/la o los/las interlocutores y la contemplación de espacios para la reproducción de música.

PARTES DEL GUIÓN:
Cabecera. Es la parte donde el guión inicia, aquí se muestran los datos relacionados con el título, el autor, la fecha y hora de emisión, y cualquier otro detalle que permita la fácil localización.

- Participación de los y las colaboradores y de quien conduce el programa.
- Parlamentos
- Cortinilla

Debe contener el diálogo o las temáticas que se quieren transmitir a través de este medio, tomando en cuenta quienes escucharán el programa.

También se puede ampliar la dinámica dividiendo en dos al grupo, donde unos/unas serán parte del programa de radio y los/las otra interactuarán con llamadas o como invitados/invitadas.

Ejemplo de guion de cápsula radiofónica

Tutorial #1 cómo hacer un Guión Radial

Partes del guión de radio

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	CAMPAÑA RADIOFÓNICA
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	RADIO

DESCRIPCIÓN

Genera una actividad que pueda ser transmitida por la radio.

Puede usarse como un juego de roles o pensar en llevarla a cabo.

REQUERIMIENTOS

Grabadora, papel, lápiz, micrófono, celulares.

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

El grupo deberá de evaluar la mejor idea para definir qué tipo de campaña se requiere y es necesario anunciar y difundir. El grupo deberá de evaluar la mejor idea para la campaña radiofónica tomando en cuenta el género y tipo de formato (episodio, serie, sketch, etc.), esto con el fin de llegar a la mayor cantidad de oyentes posibles.
Desarrollar un mensaje, un formato, música o audios a usar. El mensaje debe ser concreto, entendible e impactante entre la sociedad.

Desarrollar la campaña tomando en cuenta el guión, tiempos y materiales.

Cómo crear tu primera campaña de publicidad para Radio (Parte 1)

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	RADIONOVELA
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	RADIO

DESCRIPCIÓN

Genera una actividad que pueda ser transmitida por la radio.

Puede usarse como un juego de roles o pensar en llevarla a cabo.

REQUERIMIENTOS

Papeles, lápices, grabadora, micrófono y celulares.

Se pueden conseguir diferentes cosas que hagan ruidos para generar efectos especiales.

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

Definir la temática de la radionovela que puede ser de género dramático, comedia, misterio, etc.

Para escribir una radionovela es necesario crear la imagen de la escena en la mente de los y las oyentes, es decir, utilizar palabras descriptivas para construir las imágenes que permitan identificar a las y los personajes, su mundo y el ambiente de cada escena.

Utiliza como recurso a un narrador/a: es bastante conveniente en el contexto del radioteatro: el narrador/a es capaz de explicar la escena, la secuencia de las acciones y dar por terminada una escena.

Crea la acción a través del diálogo: todo lo que tienes que hacer es trabajar bastante en los diálogos, mucho más que la utilería, la escena o las pistas visuales.

Ponle muchos efectos sonoros: los efectos sonoros son los mejores amigos de quien escribe radioteatros y también son la parte entretenida de la obra. Trabaja en ellos para darle vida a tu radioteatro.

Agrégale música: la música de fondo puede ayudar a definir el ambiente de tu radioteatro. Relaciona la música con las emociones producidas en tu radioteatro, por ejemplo, la música triste para los momentos tristes como una muerte o una pérdida; la música alegre para los buenos acontecimientos; la música y el suspenso para los momentos de terror o preocupación.

Crea personajes: como en la mayoría de las obras escritas, se necesitan personajes creíbles. La radio puede ofrecerte mayor libertad de acción.

Debes ser preciso y claro con el lenguaje que uses: debes ofrecer un lenguaje claro que permita a tus oyentes crear la escena en su mente, ya que de ninguna manera podrían observar cómo las y los personajes hacen expresiones faciales, mueven los brazos o tiran objetos, etc. El silencio también puede usarse, pero con bastante cuidado, siempre y cuando no transmita un espacio vacío, aunque también puede ser utilizado para hacer que los oyentes crean que la electricidad se ha ido. Úsalo con sumo cuidado.

PARTES DEL GUIÓN:

- Cabecera. Es la parte donde el guión inicia, aquí se muestran los datos relacionados con el título, el autor, la fecha y hora de emisión, y cualquier otro detalle que permita la fácil localización.
- Participación de los y las colaboradores y de quien conduce el programa.
- Parlamentos
- Cortinilla

¿Cómo hacer tus propios efectos de sonido de película?

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ENTREVISTA DE TELEVISIÓN
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	TELEVISIÓN

DESCRIPCIÓN

Genera una actividad que pueda ser usada en la televisión.

Puede usarse como un juego de roles o pensar en llevarla a cabo.

Sería muy genial tener la grabación como evidencia.

REQUERIMIENTOS

Hojas, lápices, colores y folders y un celular.

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

Los y las participantes deberán de organizarse en grupos de la siguiente manera:

1) Guionistas
2) Locutores/as
3) Cámaras
4) Sonido

El grupo de guionistas deberán de plasmar en una hoja cómo llevar a cabo el programa, definirán sobre qué tema se va a desarrollar el programa, qué tiempos debe de tener y el diálogo que se va a presentar.

Los y las locutores deberán memorizar los diálogos para poder desarrollarlos frente a la cámara.

El grupo de cámaras deberá de buscar la posición ideal para poder hacer una toma estable apoyado del grupo de sonido.

Una vez concluidos estos pasos, se llevará a cabo la realización del programa de la siguiente manera:

Se inicia la grabación, los y las locutores/as deben de desarrollar el tema usando como apunte el diálogo elaborado por los guionistas. (tomar en cuenta tiempos de grabación)

Seguir el ejemplo los siguiente enlaces:

Cómo hacer tu propio programa de televisión

¿Cómo se hace un programa de televisión?

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	CAMPAÑA TELEVISIVA
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	TELEVISIÓN

DESCRIPCIÓN

Genera una actividad que pueda ser transmitida por televisión.

Puede usarse como un juego de roles o pensar en llevarla a cabo.

REQUERIMIENTOS

Papel y lápiz, recortes, tijeras, cartulinas, colores
Computadora y/o celulares inteligentes, internet
programas de diseño.

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

El grupo deberá de evaluar la mejor idea para la campaña televisiva tomando en cuenta el género (cortos, comerciales o sketch), esto con el fin de llegar a la mayor cantidad de televidentes posibles.

Desarrollar un mensaje y un formato, la paleta de colores, las imágenes que se usarán. El mensaje debe ser concreto, entendible e impactante entre la sociedad.

Si la campaña tendrá un narrador o narradora visible, designar a la persona que sea la imagen de la campaña televisiva.

Desarrollar la campaña tomando en cuenta el guión, tiempos y materiales.

¿Cómo hacer una campaña de telemarketing efectiva?

HERRAMIENTAS PARA LA COMUNICACIÓN EN MEDIOS VISUALES

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	PROPUESTA DE ARTE URBANO
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	MEDIOS VISUALES

DESCRIPCIÓN

Dibujar un mural que envíe un mensaje a la población.

REQUERIMIENTOS

Pared o muro
Pintura de pared y brochas
Hoja
Gises de colores
Lápiz

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

Los y las participantes tendrán que realizar un boceto representativo a escala (en una hoja). Deberán discutir en grupo el mensaje que quieren enviar y la manera en que puede hacerse para ser comprensible a quienes lo vean.

Dependiendo del tamaño de la pared o muro donde se vaya a dibujar el arte urbano se tendrá que dividir en sectores esto mismo será el boceto de la hoja para tener una guía y el parámetro de escala que se va a dibujar.
Utilizar gises de colores para marcar los trazos principales del boceto en la pared. Una vez teniendo estos se utilizarán latas en aerosol o pintura de aceite para remarcar esos trazos y continuar con el pintado y los efectos que los participantes le quieran dar.

Cómo pintar un mural 2017

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	GUION GRÁFICO (STORYBOARD)
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	COMUNICACIÓN VISUAL

DESCRIPCIÓN

Storyboard es una expresión anglo que se traduce como "Story"=historia y "board"=pizarra.
Contar historias es mucho más que una narrativa, es un arte, que usa técnicas inspiradas para transmitir un mensaje de forma inolvidable.

REQUERIMIENTOS

Hojas, papel, lápiz, colores, plumones, reglas, fotografías de paisajes o comunidades de migrantes.

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

Para ilustrar tu secuencia de imágenes y poder representar una historia que refleje tu sentir o situación actual, puedes seguir los siguientes pasos:

- Piensa en una historia que tenga una secuencia.
- Plantea cuál va a ser el inicio de tu historia, el desarrollo y el desenlace. Incluso si tu historia tiene saltos temporales, es el momento de apuntarlo todo. Te ayudará comenzar creando un listado de todo lo que va a pasar, para después ordenarlo.
- Identifica cuáles son los momentos clave de tu historia, aquellos en los que se representa el mensaje que quieres transmitir o que refleje lo que sientes y/o la situación actual en la que te encuentras.
- Ten en cuenta que la actividad es visual, por lo tanto, es necesario mostrarse en imágenes que tengan una secuencia que cuente una historia o idea. En ocasiones, bastan unos bocetos para plasmar las ideas clave.
- Elige el medio con el que vas a representar tu guión: utilizar elementos como fotos y dibujos te facilitará compartirlo con las personas del grupo o equipo.

- Elabora los bocetos y compleméntalos con información. No dudes añadir líneas explicativas debajo de cada viñeta, pero intenta que sean lo más concretas posibles.

- Si te preocupa qué representar en cada viñeta, piensa en dónde puedes "cortar" la historia. Proponemos un ejemplo muy sencillo para ilustrar esto: en la primera viñeta podría aparecer un personaje triste porque tiene una necesidad que no logra cubrir, por ejemplo: comer, que puede ser ilustrado en una imagen y en la siguiente mostrar qué se hace para cubrir esa necesidad.

- A lo largo del proceso creativo, es posible que tu historia sufra cambios: es totalmente normal que añadas unas ideas y descartes otras.

¿Cómo hacer un Storyboard con Canva?

Como hacer un STORYBOARD o guión gráfico - Tutorial

¿Qué es y cómo crear un storyboard?

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	CARTEL
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	MEDIOS VISUALES

DESCRIPCIÓN

Papel, cartón, plástico, etc., impreso o manuscrito que se pone en un lugar visible para anunciar o indicar algo.

REQUERIMIENTOS

Cartulina o rotafolio
Colores
Información del tema
Dibujos, recortes o imágenes impresas.
Computadora (opcional).

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

Antes del diseño.

Como primer paso, tendremos que seleccionar el mensaje o frase central del tema que vamos a tratar.

Posteriormente, elegir los complementos, es decir, los elementos que acompañarán al mensaje. Estos pueden ser palabras, imágenes, dibujos, fotografías recortes, diagramas, etc. que sirven como apoyo visual. Para poder determinar esto, puede pensarse en las causas y/o efectos, las posibles soluciones o recomendaciones que se proponen.

Diseño.

Determinar cómo y dónde irá en mensaje en el cartel. Deberá ser visible, con un formato fácil de leer y que llame la atención. De preferencia que vaya arriba o al centro.

Determinar cómo y dónde irá los demás elementos elgidos.

No debería de estar saturado el cartel con tanta información, solo la necesaria para entender el mensaje.

Qué es un CARTEL y Sus características

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	TRÍPTICO
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	MEDIOS VISUALES

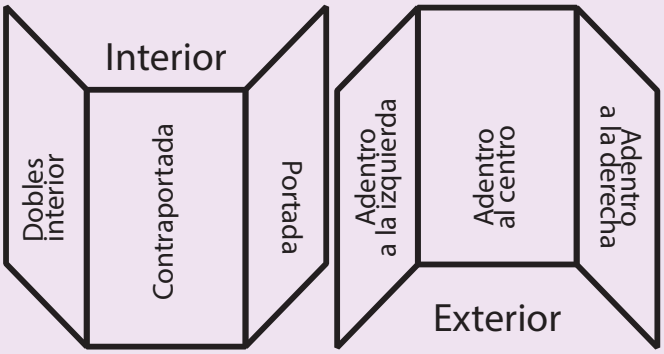
DESCRIPCIÓN

Este se puede realizar de forma manual o digital para informar acerca de un tema de interés a la población.

REQUERIMIENTOS

Hoja
Imágenes
Información
Lapiceros
Colores
Computadora
e impresora (opcional)

TUTORIAL DE REALIZACIÓN



La hoja la doblaremos en 3 partes, consiguiendo dos caras, la exterior y la interior.

En la exterior tenemos las caras 5, 6 y 1mientras que en la parte interior estarán las caras 2, 3 y 4 (cómo se ve en la imagen).

Si se utiliza una herramienta como Word, esta te dará las opciones.

En la cara 1 tendremos que poner el nombre del tema, una imagen relevante.

En las caras 2, 3, 4 pondremos la información con imágenes, ¿qué es?, ¿para qué sirve?, ¿cuál es la problemática? Etc.

En la cara 5 van las soluciones o posibles soluciones.

En la cara 6 una imagen e información que nos ayude a saber más del tema.

Tríptico tamaño A4 a mano | Paso a paso

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	PERIÓDICO MURAL
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	MEDIOS VISUALES

DESCRIPCIÓN

Es un conjunto de información o contenidos pegados en un papel grande en una zona visible o de mucho tránsito. Se utilizará para informar acerca de un tema de interés a la población mediante el mayor uso de imágenes visuales y puede tener algunos textos.

REQUERIMIENTOS

Imágenes
Dibujos o recortes
Pegamiento
Información
Cartulina
Papel para rotafolio
Plumones
Colores
Lapiceros

TUTORIAL DE REALIZACIÓN

Seleccionen en conjunto el tema de interés. Esta actividad puede hacerse también en equipos, dependiendo de la cantidad de personas.

En un papel grande o varias cartulinas, se organizará la información de manera lúdica, poniendo el título o mensaje que se quiere enviar al centro y arriba de la superficie.

El periódico mural se basa más en la visualización por lo que se necesitarán imágenes o dibujos que vayan en relación con el tema mencionado.

La información obtenida debe ser breve y colocada de forma coherente para que se entienda el mensaje. Puede colocarse un texto corto y luego se irán colocando de forma coherente las imágenes o dibujos relacionados.

ANEXO VI

¿QUÉ SON LOS INDICADORES PARA MEDIR EL IMPACTO EN UNA ACTIVIDAD EDUCACTIVA COMUNICATIVA?

DEFINICIÓN

Un indicador es una particularidad definida, observable y medible que puede ser usada para mostrar los cambios y progresos que está haciendo un programa hacia el logro de un resultado específico.

Un indicador debe ser definido en términos precisos, no ambiguos, que describan clara y exactamente lo que se está midiendo.

Si es práctico, el indicador debe dar una idea relativamente buena de los datos necesarios y de la población entre la cual se medirá el indicador.

Para construir un buen indicador es necesario considerar el contexto e identificar el fenómeno que se desea medir. A su vez, éste va a depender de los objetivos que se desean alcanzar.

CÓMO SE ESTABLECEN

Los indicadores se definen sobre los objetivos que se quieren lograr y se expresan de forma porcentual, tasa de variación, índice o promedio.

Para establecer y construir buenos indicadores se debe tener en cuenta cuatro pasos:

01

REVISAR LA CLARIDAD DEL RESUMEN NARRATIVO

Revisar la claridad del objetivo al que estén relacionados. Los objetivos deben ser descriptivos y, al mismo tiempo, concretos.

EJEMPLO:

Diseñar un cartel informativo con las y los miembros de la comunidad, para prevenir los riesgos de la migración.

02

IDENTIFICAR LOS FACTORES RELEVANTES:

Los factores determinan dos aspectos significativos: lo que se pretende medir y en quiénes se medirá.

ELEMENTOS MEDIBLES:

El cartel como producto, la prevención de los riesgos como objetivo, las y los miembros de la comunidad como número de personas.

03

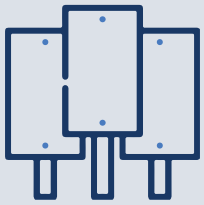
ESTABLECER EL OBJETIVO DE LA MEDICIÓN:

Los y las responsables de la actividad deben decidir los aspectos más importantes a medir, así como la información que refleja mejor los logros del programa, es decir, deben definirse las dimensiones del indicador que serán incluidas en el monitoreo del programa.

ELEMENTOS COMO INDICADORES:

El cartel como producto del taller puede ser un indicador de logro o resultado.

Pero, ¿cómo se puede medir qué se logró con el cartel? Una forma podría ser con un indicador de sí o no (100% o 0%), según el objetivo. En otro contexto, tal vez sea necesario definir algunas características específicas logradas. Así, el indicador podría cambiar, por ejemplo, a "logro del cartel" y se establecería un logro a cada característica del mismo, como creatividad, diseño y mensaje, entre otros.



La participación de los miembros de la comunidad puede ser un indicador de eficacia.

Se tendría que establecer qué significa la participación, si es la asistencia, si es que dieron propuestas, o puede establecerse por las personas que firmaron el cartel. Del establecimiento de este parámetro es que se determina el nombre y la fórmula del indicador.

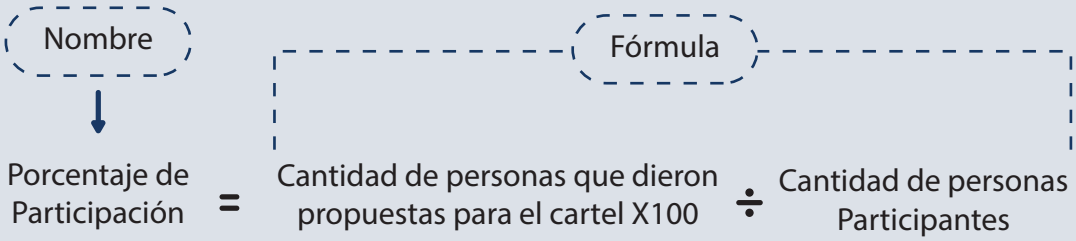
La prevención puede ser un indicador de impacto.

Establecer cómo se medirá el logro de prevención, pues es un elemento abstracto y hay que generar una manera concreta de medirlo. Por ejemplo, la cantidad de personas que luego del cartel, reconocen los mecanismos para no caer en estafas, o las que han hablado del tema en casa, o el incremento de personas que han denunciado las estafas, etc.

04

PLANTEAR EL NOMBRE Y LA FÓRMULA DE CÁLCULO

El nombre del indicador debe ser claro y relacionarse con el objetivo de la medición. El método de cálculo debe ser una expresión matemática definida de manera adecuada y de fácil comprensión, es decir, deben quedar claras cuáles son las variables utilizadas.



Los métodos de cálculo más comunes son el porcentaje, la tasa de variación, la razón y el número índice.

EJEMPLOS DE FORMULA

1 Porcentaje

N° de solicitudes respondidas en el periodo X 100 ÷ N° de solicitudes recibidas en el periodo

2 Tasa de variación

N° de apoyos entregados en el periodo X 100 ÷ N° de apoyos entregados en el periodo

3 Razón/Promedio

N° de asesorías eficaces ÷ Total de asesorías

EJEMPLOS DE PROPUESTAS DE INDICADORES SEGÚN ACTIVIDAD:

TALLER

DEFINICIÓN

Un taller es una actividad de enseñanza/aprendizaje breve, donde se usarán más herramientas interactivas de participación. Enfatiza en la solución de problemas y la capacitación.

EJEMPLOS DE INDICADORES

Dentro de un taller podremos tener objetivos de aprendizaje y de actividad. Por lo tanto podremos usar una evaluación corta de conceptos clave que se van a tratar durante la sesión, se aplicará por escrito u oralmente antes de iniciar el taller (la llamaremos evaluación diagnóstica) y usar la misma evaluación al final. Esto nos permitirá medir la calificación obtenida al principio y luego del taller.

Si el grupo inició con un promedio general de 6 en la evaluación, y al final obtuvieron como grupo un 8, tendremos que hubo un impacto positivo de 2 puntos o del 20%.

Tales mediciones se pueden realizar por persona, para medir como les ha impactado individualmente.

Otra forma de medir es la entrega de un producto final, que también puede ser grupal. Tomaremos como ejemplo que el producto del taller será hacer un mapa que se hizo en equipos.

EJEMPLO DE FÓRMULA

Diremos entonces que el indicador es, porcentaje de equipos que entregaron el mapa sobre la cantidad de equipos, la fórmula sería la siguiente:

$$\div \frac{\text{Evidencias entregadas X 100}}{\text{Cantidad de equipos participantes}} = \text{\% del impacto}$$

VINCULACIÓN CON LOS ODS:

4.5 Para 2030, eliminar las disparidades de género en la educación y garantizar el acceso en condiciones de igualdad de las personas vulnerables, incluidas las personas con discapacidad, los pueblos indígenas y los niños en situaciones de vulnerabilidad, a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional.

10.2 Para 2030, potenciar y promover la inclusión social, económica y política de todas las personas, independientemente de su edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o situación económica u otra condición.

10.3 Garantizar la igualdad de oportunidades y reducir la desigualdad de los resultados, en particular mediante la eliminación de las leyes, políticas y prácticas discriminatorias y la promoción de leyes, políticas y medidas adecuadas a ese respecto

CLASE

DEFINICIÓN

Es una actividad en la que un determinado grupo de estudiantes adquieren conocimientos impartidos por un docente y/o capacitador calificado.

EJEMPLOS DE INDICADORES

La evaluación de los aprendizajes es un proceso, a través del cual se observa, recoge y analiza información relevante, respecto del proceso de aprendizaje de los estudiantes, con la finalidad de reflexionar, emitir juicios de valor y tomar decisiones pertinentes y oportunas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se iniciaría con una evaluación diagnóstica. Esta evaluación inicial es importante, es una función primordial para ubicar, clasificar y adaptar, y partir de esto saber qué sabe el alumnado antes de empezar, con ello podemos determinar fortalezas, capacidades, debilidades y limitaciones.

Podemos llevar a cabo esta actividad con un sencillo examen con preguntas básicas, incluso con test básico o una lluvia de ideas, que no tiene el objetivo de calificar al alumnado, sino de dar información al docente o capacitador/a de donde partir y como introducir el tema.

Al finalizar la actividad de comunicación se aplicará una evaluación sumativa: la función de este tipo de evaluación es verificar, acreditar y promocionar, es decir se responde a qué aprendió del proceso.

Algunos ejemplos de actividad pueden ser, un examen práctico de conducción, trabajo en grupo u examen tipo test práctico.

EJEMPLO DE FÓRMULA

Evaluación sumativa **−** Evaluación diagnostica **=** % del impacto

VINCULACIÓN CON LOS ODS:

Esta actividad se vincula con las siguientes metas del ODS 4

4.5 Eliminar las disparidades de género en la educación y asegurar el acceso igualitario a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional para las personas vulnerables, incluidas las personas con discapacidad, los pueblos indígenas y los niños en situaciones de vulnerabilidad.

4.7 Garantizar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.

CARTEL

DEFINICIÓN

Es una forma comunicativa masiva, su función es informar, promocionar o bien puede ser un mecanismo de protesta. El propósito es que su contenido debe ser leído para alguien y generar una reacción de algún tipo.

EJEMPLO 01 DE INDICADORES

Al hacer un cartel se puede evaluar si el grupo se comprometió con el mensaje por ejemplo, y/o si pusieron empeño en el diseño del mismo. Puede hacerse una rúbrica que califique esos dos elementos.

RUBRICA DE LOGRO DE CARTEL				
CATEGORIAS	50 PUNTOS	20 PUNTOS	10 PUNTOS	PUNTOS OBTENIDOS
Mensaje	El mensaje es corto, directo y relevante para el grupo.	El mensaje no tiene las 3 caracteristicas: corto, directo, y relevante para el grupo.	El mensaje tiene una sola caracteristica: o corto, o directo o relevante para el grupo.	
CATEGORIAS	50 PUNTOS	20 PUNTOS	10 PUNTOS	PUNTOS OBTENIDOS
Diseño	El cartel tiene colores llamativos e imágenes adecuadasrelacionadas con el mensaje.	El cartel tiene colores e imágenes que no son tan adecuadas en relación con el mensaje.	El cartel no cuenta con sufucientes elementos que lo hagan aractivo.	
			TOTAL OBTENIDO	

¿CÓMO SE CALIFICA?

En la columna "Puntos obtenidos" pondrás los puntos según corresponda, por ejemplo, si el mensaje logró la mayor puntuación, fue corto, directo y relevante, entonces obtuvieron 50 puntos. Lo mismo en la línea de DISEÑO, si en cambio pusieron imágenes que no son tan adecuadas aunque tiene buenos colores, obtendrán 20 puntos.
Sumados los dos resultados, tu LOGRO DE CARTEL tendría un puntaje de 70 de 100 posible como máximo.

EJEMPLO FÓRMULA

LOGRO DE CARTEL = Cantidad de puntos obtenidos en la rúbrica.

EJEMPLO 02 DE INDICADORES

Este tipo de vía comunicativa se puede mediar a través del índice de visibilidad, por ejemplo:

EJEMPLO FÓRMULA

$$\text{Cantidad de personas que han leído el cartel} = \frac{\text{Cantidad de personas que respondieron afirmativamente a la pregunta si vieron el cartel X 100}}{\text{Cantidad de personas que respondieron a la pregunta si vieron el cartel X 100}}$$

VINCULACIÓN CON LOS ODS:

Según las temáticas que se toquen, pueden alinearse con diversas metas de la Agenda 2030: Este sería uno que puede tomarse en cuanta en general para la actividad de cartel:

10.2 Potenciar y promover la inclusión social, económica y política de todas las personas, independientemente de su edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o situación económica u otra condición.

TRATANTES
PREVENCIÓN DE LA TRATA DE PERSONAS.

PALABRAS PARA EL FACILITADOR O FACILITADORA:

Esta actividad está pensada para que las y los participantes jueguen a identificar posibles riesgos a los que las personas vulnerables normalmente están expuestas. El formato es un juego donde tu papel activo es fundamental para lograr los objetivos.

Te proporcionamos tarjetas que pueden ser usadas por los y las participantes, pero que buscan ser una referencia en el caso de que las personas puedan inventar e improvisar historias por su parte. Hay mucho trabajo para ti siendo el apoyo y la motivación para que la actividad logre los objetivos, además de ser un juego entretenido y desafiante. Apelamos a tu creatividad y compromiso.

Recomendamos que esta actividad se use luego de una acción previa donde se haya definido qué es la Trata de Personas, cómo se da, dónde se da, etc. pudo haber sido un video, una lluvia de ideas, una exposición.

Sugerimos ampliamente que al terminar la actividad se realice una reflexión grupal o un debate sobre lo que sintieron, lo que piensan de la actividad y si se lograron los objetivos. Posterior a esta, llevar a cabo una actividad participativa, donde las personas propongan acciones para coadyuvar en este tema y generar un producto.

OBJETIVO:

Que las y los participantes aprendan a identificar una oportunidad real de trabajo o estudio mediante una actividad gamificada sobre reclutamiento.

DURACIÓN

20 minutos

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Reconocer las ofertas engañosas
- Ejercitar la escucha cuidadosa
- Reflexionar sobre sus capacidades y oportunidades
- Elegir las opciones correctas

MATERIALES

Tarjetas de reclutadores/as, tarjetas para acusar, tarjetas de contrato y lápices.

RECOMENDADO EN GRUPOS DE

COMUNIDADES EXPULSORAS	MIGRANTES EN TRANSITO	MIGRANTES EN DESTINO	MIGRANTES EN RETORNO	COMUNIDADES RECEPTORAS	MIGRANTES ASENTADOS/AS
✓	✓			✓	✓

MALETA PEDAGÓGICA SOBRE MIGRACIÓN

PREPARACIÓN:

Se elegirán 3 o 4 personas del grupo para que sean a quienes llamaremos RECLUTADORES/AS. A estas personas se les asignará un rol empresarial que van a personificar, ellos y ellas ofrecerán opciones laborales y/o de estudio. La elección de estas personas puede ser aleatoria o por las cualidades que el facilitador o facilitadora encuentre entre los y las participantes.

A cada RECLUTADOR/A se le entregará una tarjeta donde vienen los datos de su empresa, se les pedirá que la estudien para llevar a cabo su representación en el juego. Las tarjetas contienen información general, ellos y ellas pueden enriquecerla.

Es vital para que funcione la actividad que mantengan la información en secreto. Un par de estas tarjetas vienen marcadas como TRATANTES con este símbolo y nadie a excepción de él o ella debe saberlo.

Las y los reclutadores/as se sentarán en un lado del espacio o aula, frente al resto del grupo.

Se establecerán las reglas del juego.

REGLAS

Las y los reclutadores/as presentarán su compañía o institución educativa y las ofertas que tienen, en tres rondas. En la primera ronda, reclutadores/as establecerán el perfil de su compañía o institución educativa, en la segunda hablarán de las prestaciones que ofrecen y en la tercera, sobre los requerimientos que buscan en las personas.

El público escuchará y puede tomar notas pues tiene dos objetivos. El primer objetivo es lograr ser contratado/a o elegido/a para una de las opciones presentadas.

Las y los participantes tienen derecho a hacer una sola pregunta durante todo el proceso, así que deben de ocuparla con inteligencia.

El objetivo número dos es reconocer a las/los tratantes. Si en un punto alguien sospecha, puede ocupar su preguntar para obtener más información. Solo cuando alguien esté seguro/a, escribirá el nombre de la persona o de la compañía en una tarjeta y se la entregará al facilitador/a, quien la resguardará. Se puede acusar a un máximo de dos personas de 4 que estén reclutando.

Al finalizar las tres rondas, las personas del público se acercarán a los y las reclutadores buscando ser elegidos para el puesto expuesto.

REGLAS

Gana un punto la persona contratada.

Gana un punto la persona que identificó a TRATANTES.

Pierde un punto la persona que acusó a algún Reclutador/a que no lo sea.

Pierden todas las personas contratadas por las y los TRATANTES.

Ejemplo de Tarjeta de Reclutador/a

LA COMPAÑIA

Soy la persona responsable de recursos humanos de la empresa Technology. Nos encargamos de producir aparatos digitales para hacer interfaz con el celular. Son unas pulseras que te permiten hacer todo lo que haces en tu celular, pero en la muñeca. Estamos revolucionando la tecnología de la información.

LAS PRESTACIONES:

En nuestra compañía puedes ganar $14 dólares la hora.
Pago semanal.
Te podemos ayudar a encontrar alojamiento cercano y cómodo, con cocina incluida.
Los trámites y el pasaje corren por tu cuenta.

LOS REQUERIMIENTOS:

No necesitas tener ningún conocimiento especial.
Se requiere tener un poco de resistencia, pues el trabajo es repetitivo.
Ganas de trabajar.

El trabajo es empacando los productos y acomodando cajas.
Con el tiempo, podrías acceder a otro puesto.

LA COMPAÑIA

Nosotros tenemos un empleo de posicionamiento de personas que deseen trabajar en casa.
Tenemos 8 años trabajando con personas de Centroamérica que conectamos en casas de familias en Estados Unidos y Europa.

LAS PRESTACIONES:

Alimento y vivienda en la casa donde trabajarás.
Un día de descanso.
Probable que puedas estudiar el idioma local en una escuela, pagado por la familia.
Sueldo semanal aproximado de $500 dólares.
Pago del vuelo y ayuda en los trámites migratorios.

LOS REQUERIMIENTOS:

No necesitas tener ningún conocimiento especial.
Hacer el aseo de la casa y la ropa, hacer la comida y cuidar de los niños chiquitos.
Ganas de trabajar.

LA COMPAÑIA

La empresa Enterprise es una empresa de construcción reconocida a nivel nacional en Estados Unidos.
Construimos todo tipo de inmuebles con los mejores estándares del ramo.
Estamos en búsqueda de personas que quieran unirse a nuestro equipo de trabajo.

LAS PRESTACIONES:

En nuestra compañía puedes ganar $18 dólares la hora. Pago semanal.
Te ponemos alojamiento cercano y cómodo, con comida incluida, por una renta mensual muy baja.
Pago del vuelo y ayuda en los trámites migratorios, se te descontarán de tu cheque los primeros meses.

LOS REQUERIMIENTOS:

No necesitas tener ningún conocimiento especial.
Se requieren personas que tengan fuerza, acostumbrados al trabajo duro.

LA COMPAÑIA

Vengo por parte de un programa de gobierno que está impulsando la preparación de los y las jóvenes en área de la ciencia.
El país necesita un gran número de científicos que puedan construir la industria del futuro.
Por ello, vamos a abrir la universidad de la comunidad y estamos invitando a que te inscribas.

LAS PRESTACIONES:

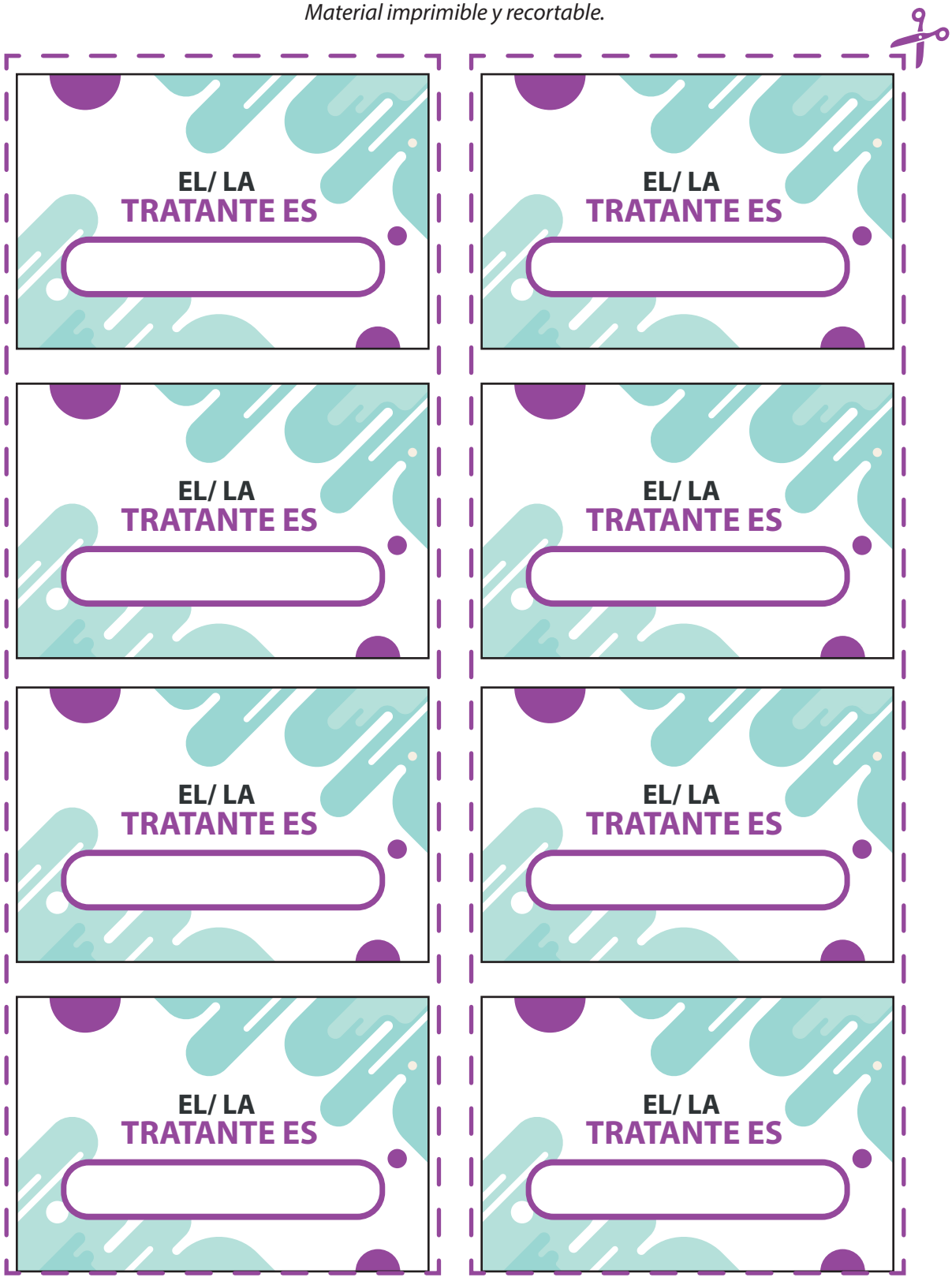
Brindaremos capacitación universitaria técnica por 3 años.
Podrás comer y dormir en el campus universitario que está en la capital.
Al finalizar, tendremos opciones laborales en la industria que estamos construyendo.

LOS REQUERIMIENTOS:

Necesitas tener la preparatoria terminada con un promedio mínimo de 8. De no tenerlo, puedes realizar una evaluación de posición.
Trasladarte por tus propios medios a la sede de la universidad.
Mantener un promedio de 8 mínimo durante tu periodo de estudio.

TARJETAS PARA ACUSAR AL TRATANTE

Material imprimible y recortable.



EL JUEGO DEL COYOTE

TEMA: TRÁFICO ILÍCITO DE PERSONAS MIGRANTES.

PALABRAS PARA EL FACILITADOR O FACILITADORA:

Esta actividad está pensada para poder entender las consecuencias y el alcance del tráfico ilícito de personas, pero también ayuda a dejar claro que las personas deben de prepararse y poner de su parte para poder conseguir salir adelante en la vida. El formato es un juego donde tu papel activo es fundamental para lograr los objetivos.

Te acercamos un listado de retos e instrucciones, pero el mayor trabajo será tuyo, pues el objetivo es hacer un juego entretenido, desafiante y donde las personas que hagan bien las cosas obtengan recompensas. Apelamos a tu creatividad y compromiso.

Recomendamos que esta actividad se use luego de una acción previa donde se haya definido qué es tráfico ilícito de personas, cómo se da, dónde se da, etc. Pudo haber sido un video, una lluvia de ideas, una exposición.

Sugerimos que al terminar la actividad se realice una reflexión grupal o un debate sobre lo que sintieron, lo que piensan de la actividad y si se lograron los objetivos. Posterior a esta, llevar a cabo una actividad participativa, donde las personas proponga acciones para coadyuvar en este tema y generar un producto.

OBJETIVO:

Lo que buscamos con esta actividad es que las personas participantes puedan vivenciar un poco los peligros que representa elegir viajar con traficantes y al mismo tiempo, que puedan valorar llevar a cabo otras acciones para mejorar su calidad de vida.

DURACIÓN

45 minutos

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Tomar decisiones y se hagan cargo de las consecuencias.
- Trabajar en equipo.
- Distinguir a una persona traficante.

MATERIALES

Tarjetas de casillas, tarjetas de "Coyote/a", listado de retos, "billetes".

RECOMENDADO EN GRUPOS DE

COMUNIDADES EXPULSORAS	MIGRANTES EN TRANSITO	MIGRANTES EN DESTINO	MIGRANTES EN RETORNO	COMUNIDADES RECEPTORAS	MIGRANTES ASENTADOS/AS
✓	✓	✓	✓		

MALETA PEDAGÓGICA SOBRE MIGRACIÓN

LISTA DE MATERIALES

Tarjetas de retos.
Tarjetas del Coyote.
Billetes de 100, 200 y 500.
Listado de retos (este lo debe de hacer el grupo de facilitadores y facilitadoras con anterioridad, aquí solo dejamos unos ejemplos).

PREPARACIÓN

En el espacio donde se trabajará, se establecerá un circuito de juego. Se marcarán todos los puntos o casillas de tal modo que todas las personas participantes tengan claridad, por ejemplo, si se está en parque, la casilla uno será un árbol, la casilla dos una piedra, la casilla 3 una mochila o bolsa, etc. Debe quedar claro para todos y todas como es el orden del circuito. Se establecerán 6 o 7 casillas para no hacer muy larga la actividad.

Establecido el circuito, el facilitador y la facilitadora instalará tarjetas de logros posibles en cada casilla, suficientes para que cada participante haga uno o dos retos distintos. El número de tarjetas y retos depende de la cantidad de participantes y el tiempo que se defina para esta actividad.

Si el grupo es grande, se puede jugar en equipos (números ideal de participantes de 3 a 5).
Se tiene que definir a la persona que será el o la traficante o "Coyote/a".
Se establecen las reglas de la actividad para todos y todas.

REGLAS

El objetivo del juego es llegar a la casilla final. Si más de una personas llega a la meta, gana quien tenga más ganancias en logros y/o capital.

Las personas o los equipos tendrán que llegar a una casilla, iniciando con la que se estableció como el punto de salida y escoger dos tarjetas cada una de las cuales representa un logro. Si se hicieron equipos, tendrán que elegir por lo menos tres, dependiendo del tamaño del equipo.

Cada tarjeta tiene especificado un tipo de reto que tendrá que completar. Hay 3 tipos de retos: de conocimiento, de actividad y de valores.

- Reto de conocimiento: es algún tipo de conocimiento básico para el nivel educativo o de capacitación al que aspira en esa casilla.

- Reto de actividad: puede ser una actividad física o de resolución de problemas, según el nivel en el que se está.

- Reto de valores: comportamientos esperados según circunstancias específicas, adecuados al nivel de logros obtenidos en el juego.

Realizar exitosamente los retos equivale al logro que marca, conservarán la tarjeta que representa la constancia del logro. Por ejemplo, si se eligió la tarjeta CONCLUIR EL BACHILLERATO y se realizó la prueba correctamente, eso representa que tiene concluido el bachillerato, ese es su logro.

Cada reto tiene un valor monetario que se leerá al mismo tiempo que el reto. De ser realizado de conformidad, se le entregará esa cantidad en billetes a la persona que lo ejecutó.

Cuando por lo menos un reto es completado, se puede pasar a la siguiente casilla.

Completar retos son las actividades de todo el circuito con la idea de llegar al final y obtener todos los beneficios de cada casilla y ganar el juego.

ESPECIALES:

Algunos retos están vinculados. Por ejemplo, "EMPLEO DE DEPENDIENTE/A" se vincula con "CONCLUIR LA SECUNDARIA", por lo que la persona que logre el reto de empleo, tendrá que enseñar al facilitador/a su constancia de que hizo la secundaria. Otro ejemplo es que si un reto dice "completar 40 abdominales" y ya antes se hicieron 20, se entrega el documento de las que se hicieron y únicamente se realizan las 20 abdominales faltantes.

El objetivo es que el recorrido sea como la vida, cada vez se hará más complejo cumplir los retos, pero también pasa que lo que hemos logrado nos sirve para resolver las nuevas pruebas de la vida. En cada casilla hay recompensas, por un lado logrando avanzar por el circuito hasta alcanzar la meta, y por otro lado, ganando dinero con el que podemos ayudarnos a conseguir nuevos logros.

A partir de la tercera casilla y durante el resto del circuito participa el/la Coyote. Su objetivo es ser la persona más rica del juego.

Este personaje se acercará a quienes han llegado a la casilla y les ofrecerá poder llevarles directamente al final del circuito de manera más directa, a cambio de una cantidad de dinero. Las y los participantes podrán elegir irse con el/la COYOTE o seguir en el circuito.

De elegir seguir con el circuito, jugarán como hasta ahora. De elegir irse con el/la COYOTE pagarán lo que les pida y saldrán del circuito. El/la Coyote/a les dará a elegir a cada persona una tarjeta boca abajo, elegirán al azar. Cada tarjeta tiene una de las varias posibilidades que en la realidad existen y lo que diga será el logro de las personas que eligieron seguir al/el COYOTE. Por ejemplo, si la tarjeta dice "Luego de muchos obstáculos, llegaste a tu destino." La persona se colocará en la casilla final.

Cada turno el/la COYOTE seguirá intentando convencerles.

Gana quien llegue a la meta o quien tenga más ganancias en bienes o capital.

Material imprimible y recortable.

TE VENDIERON AL CRIMEN ORGANIZADO.	TE ENFERMASTE EN EL CAMINO Y HAS MUERTO.
EN EL CAMINO TE AGARRÓ LA MIGRA Y TE HAN DEPORTADO. REGRESAS A LA ÚLTIMA CASILLA EN LA QUE ESTABAS.	LUEGO DE MUCHOS OBSTÁCULOS, LLEGASTE A TU DESTINO. SIN EMBARGO, LUEGO DE 2 MESES TE DEPORTARON. REGRESA A LA CASILLA 5.
TE VENDIERON AL CRIMEN ORGANIZADO. TE QUITA-RON UN ÓRGANO.	TRATASTE DE ESCAPAR. HAS MUERTO.
EN EL CAMINO TE AGARRÓ LA MIGRA Y TE HAN DEPORTADO. REGRESAS A LA ÚLTIMA CASILLA EN LA QUE ESTABAS.	LUEGO DE MUCHOS OBSTÁCULOS, LLEGASTE A TU DESTINO. SIN EMBARGO, LUEGO DE 2 MESES TE DEPORTARON. REGRESA A LA CASILLA 5.
EMPEZASTE A MIGRAR Y TE DEJARON EN EL CAMINO. AVANZAS 2 CASILLAS.	LUEGO DE MUCHOS OBSTÁCULOS, LLEGASTE A TU DESTINO.
TE VENDIERON AL CRIMEN ORGANIZADO. TE QUITARON UN ÓRGANO.	TRATASTE DE ESCAPAR. HAS MUERTO.
EN EL CAMINO TE AGARRÓ LA MIGRA Y TE HAN DEPORTADO. REGRESAS A LA ÚLTIMA CASILLA EN LA QUE ESTABAS.	LUEGO DE MUCHOS OBSTÁCULOS, LLEGASTE A TU DESTINO.

LISTADO DE RETOS

Material imprimible y recortable.

CONCLUIR LA PRIMARIA Reto de conocimientos	**CONCLUIR LA PRIMARIA** Reto de actividad
CONCLUIR LA PRIMARIA Reto de valores	**CONCLUIR LA SECUNDARIA** Reto de conocimientos
CONCLUIR LA SECUNDARIA Reto de valores	**CONCLUIR LA SECUNDARIA** Reto de actividad
CONCLUIR EL BACHILLERATO Reto de conocimientos	**CONCLUIR CARRERA TÉCNICA** Reto de actividad
CONCLUIR EL BACHILLERATO Reto de valores	**CONCLUIR CARRERA TÉCNICA** Reto de conocimientos
CONCLUIR EL BACHILLERATO Reto de actividad	**CONCLUIR CARRERA TÉCNICA** Reto de valores

MALETA PEDAGÓGICA SOBRE MIGRACIÓN

TARJETAS PARA EL CIRCUITO

Material imprimible y recortable.

TARJETAS PARA EL CIRCUITO

Material imprimible y recortable.

EMPLEO DE TU PROFESIÓN Reto de conocimientos	**AYUDANTE DE EMPRESA** Reto de actividad
EMPLEO DE TU PROFESIÓN Reto de valores	Reto de conocimientos
EMPLEO DE TU PROFESIÓN Reto de actividad	**AYUDANTE DE EMPRESA** Reto de valores
CAMBIAR DE RESIDENCIA Reto de conocimientos	**AÑOS DE EXPERIENCIA** Reto de actividad
CAMBIAR DE RESIDENCIA Reto de valores	**AÑOS DE EXPERIENCIA** Reto de conocimiento
CAMBIAR DE RESIDENCIA Reto de actividad	**AÑOS DE EXPERIENCIA** Reto de valores

TARJETAS PARA EL CIRCUITO

Material imprimible y recortable.

TARJETAS PARA EL CIRCUITO

Material imprimible y recortable.

MALETA PEDAGÓGICA SOBRE MIGRACIÓN

TARJETAS PARA EL CIRCUITO

Material imprimible y recortable.

EJEMPLOS DE RETOS:

RETO DE CONOCIMIENTO: (es algún tipo de conocimiento básico para el nivel educativo o de capacitación al que aspira)

Realiza la siguiente operación: 32 x 12 + 54= ___ (valor 100)

¿Cuántos planetas tiene el sistema solar? (valor 100)

¿Quién es la mayor heroína de nuestra historia? (valor 300)

¿Cuáles son los derechos laborales? (valor 300)

Enlista cinco herramientas usadas en plomería (valor 200)

RETO DE ACTIVIDAD: (puede ser una actividad física o de resolución de problemas)

Corre alrededor del circuito 2 veces. (valor 100)

Cómo se cocina un pastel (valor 300)

Completa el siguiente rompecabezas (valor 200)

Canta la canción _____ (valor 300)

Haz 20 abdominales simples (valor 100)

RETO DE VALORES:

¿Qué hacer cuando una personas desconocida te pide un vaso de agua? (valor 100)

Si una persona está migrando o habla de una manera rara, ¿tienes el derecho de tratarla de modo diferente? (valor 200)

¿Qué es lo moral? (valor 300)

Tratar a una persona de la población LGBT+ groseramente por como se viste, ¿es un acto de discriminación? (valor 100).

RECUERDA: Tu trabajo y/o el de tu equipo es organizar la acción y poner los retos adecuados a las posibilidades del grupo. Tu imaginación y compromiso son fundamentales para que la actividad logre los objetivos.

IGUALES O DIFERENTES

PREVENCIÓN DE LA DISCRIMINACIÓN Y LA XENOFOBIA.

PALABRAS PARA EL FACILITADOR O FACILITADORA:

Esta actividad está pensada para que las y los participantes reflexionen sobre el cómo se construyen estereotipos o comportamientos racistas o xenofóbicos.

Te anexamos un ejemplo de cuestionario, pero el mayor trabajo será tuyo, pues el objetivo es lograr que las personas empaticen y sean reflexivas. Apelamos a tu creatividad y compromiso.

Recomendamos que esta actividad se use como inicio de un taller luego de la dinámica de integración o la bienvenida, con la idea de evitar predisposiciones hacia el tema y también servirá como diagnóstico de la posición que puedan tener las personas hacia el mismo.
Sugerimos ampliamente que posterior a esta actividad, se realicen otras acciones participativas, donde las personas propongan proyectos para llevar a la práctica en sus ámbitos de influencia y aportar en la inclusión y en la prevención de la xenofobia.

OBJETIVO:

Que las personas participantes puedan visualizar a otras personas con rasgos y características diversas, incluso muy diferentes a las propias, para que logren reflexionar sobre la humanidad de aquellas, pero también sobre su propia humanidad y el trato que tienen hacia los/las demás.

DURACIÓN

25 minutos

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Describir a otras personas.
- Encontrar comportamientos y sentimientos de las personas.
- Reflexionar desde la perspectiva de otros/otras.
- Encontrar puntos comunes entre yo mismo/a y los demás seres humanos.

MATERIALES

Imágenes grandes, de preferencia que puedan proyectarse o en posters.

RECOMENDADO EN GRUPOS DE

COMUNIDADES EXPULSORAS	MIGRANTES EN TRANSITO	MIGRANTES EN DESTINO	MIGRANTES EN RETORNO	COMUNIDADES RECEPTORAS	MIGRANTES ASENTADOS/AS
✓	○	✓	○	✓	✓

DESARROLLO:

1. Se mostrará al grupo una imagen escogida por el facilitador o facilitadora, puede ser una persona con gorra y mochila, con huaraches, una mujer con su hija en el metro. La condición es que la imagen presente a una persona o situación que pueda generar una reacción de discriminación o hasta xenofobia al grupo o parte del grupo.

2. Observando la imagen, el facilitador o facilitadora lanzará al grupo una serie de preguntas, intercalando una sobre un tema relacionado con la imagen y la otra con el mismo tema pero relacionado a la experiencia de los y las participantes del grupo.

Las primeras preguntas serán descriptivas, de tal manera que se pueda crear una historia de vida, alrededor de la imagen, dándole un contexto conocido. Luego de remarcar los puntos de encuentro, daremos paso a preguntas que marquen las diferencias. Finalmente, preguntaremos en relación a si las diferencias son una justificación para la discriminación.

La cantidad de preguntas puede variar dependiendo el tiempo con el que contamos y a la participación del grupo, la persona que está a cargo deberá de saber llevar el trabajo sin hacerlo cansado o demasiado corto, pues perderá sentido.

3. A partir de aquí ya podemos hablar del concepto de discriminación y xenofobia. Podremos mostrar un video y/o dar datos duros sobre cómo se vive esta situación en la región donde existe migración.

4. Importante es abrir un espacio donde el grupo pueda responder las preguntas ¿Por qué existe entonces la xenofobia? y ¿qué acciones podemos llevar a cabo nosotros/as mismos para contrarrestarla?

A continuación daremos un ejemplo de los primeros tres puntos.

1. Pondremos a consideración la siguiente imagen:

2. Iniciaremos la ronda de preguntas:

   ¿Crees que son madre e hija?
   ¿Cómo llegas a esa conclusión?
   ¿Qué hacen?
   ¿Has visto a otras personas haciendo lo mismo?
   ¿Qué expectativas consideras que tiene esa madre hacia su hija?
   ¿Conoces a personas que quieran lo mismo para sus hijas?

¿Crees que su vida es fácil o difícil? ¿Consideras que pueden tener preocupaciones?
¿Crees que tengan buenos días? Conoces a personas que pasen por las mismas situaciones?
¿Crees que han hecho algo mal? ¿Conoces a alguien que haya hecho algo parecido?
¿Hay algo en estas personas que no te resulte familiar?
¿Tienen algo diferente a las personas que mencionaste antes?
¿Tienen algo diferente a ti?
¿Consideras que esas diferencias hacen inferior o superior a unas personas sobre otras?

Estas personas son migrantes, no son de este país, vinieron a vivir aquí. ¿Consideras que eso es una justificante para tratarlas sin respeto?

3. Hablar de la definición de racismo y de xenofobía y exponer el video ¿Qué es la #xenofobia?
o el de Etiquetas (TAGS) que se encuentra en la Maleta Educativa

Algunas imágenes que pueden ser útiles.

INVERTIR PARA EL DESARROLLO

INVERSIÓN DE REMESAS EN LOCALIDAD DE ORIGEN.

PALABRAS PARA EL FACILITADOR O FACILITADORA:

Esta actividad busca que las personas migrantes asentadas puedan voltear a su comunidad de origen y sean las y los actores que incidan en la transformación y desarrollo de su comunidad.

El desarrollo implica todas las área de la vida, lo social, lo cultural, lo económico y lo político, por lo que una sola actividad no es suficiente, lo ideal es que se haga un trabajo continuo con el grupo.

Esta herramienta es un marco de acción que debe adecuarse a la experiencia de cada grupo, por lo que tu trabajo creativo y motivador es vital. Se recomienda leer la Guía Informativa sobre Políticas de Emprendimiento para personas Migrantes y Refugiadas.

Se recomienda que esta actividad se haga luego de haber aplicado un Acercamiento Estructurado como puede ser "Conociendo A Mi Población Objetivo", un "Árbol De Problemas", "Matriz de Problemas", "Línea de Acontecimientos", que se encuentran en la Maleta Educativa, pues allí encontramos problemáticas expulsoras.

También sugerimos que esta actividad se realice luego de haber determinado los conceptos de Desarrollo y Sustentable durante la actividad comunicativa, pues implica para el grupo un trabajo de imaginación y análisis consistente. Pueden usarse recursos de la Maleta Educativa como este ¿Qué es la sustentabilidad?

Cuando se trabaja con grupos en comunidades de origen o personas migrantes asentadas, luego de esta actividad, idealmente, se deberán planificar más reuniones donde el grupo pueda establecer acciones concretas para beneficiar el desarrollo de su comunidad de origen con recursos que llegan gracias a las personas migrantes.

RECOMENDADO EN GRUPOS DE

COMUNIDADES EXPULSORAS	MIGRANTES EN TRANSITO	MIGRANTES EN DESTINO	MIGRANTES EN RETORNO	COMUNIDADES RECEPTORAS	MIGRANTES ASENTADOS/AS
✓	○	✓	○	○	✓

OBJETIVO:

Que los y las participantes puedan encontrar formas de apoyar a sus familias y comunidades de origen de manera sustentable.

DURACIÓN

60 minutos

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

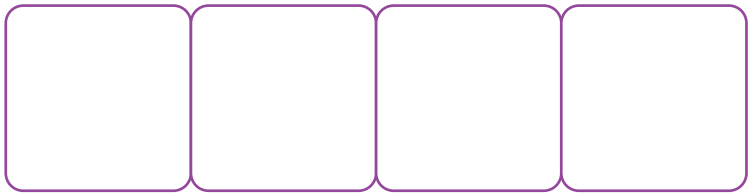
- Determinar las necesidades de la comunidad.
- Distinguir las raíces de lo que empuja a la gente a migrar.
- Imaginar opciones de solución a mediano y largo plazo.
- Plantear estrategias colaborativas para llevar a cabo acciones.

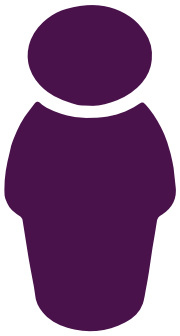
MATERIALES

Plantillas, plumones o marcadores, pizarrón o cartulinas, cinta adhesiva o chinchetas.

PREPARACIÓN:

Se deberá contar con dos plantillas como la que presentamos, de un tamaño adecuado para hacer anotaciones y que sea altamente visible para todas las personas del grupo participante, o se podrá dibujar en un pizarrón o cartulina grande. Una altura recomendable de los cuadros es de 60 x 50 cm.





Se tendrá dos recortes de la imagen de la página 6, el tamaño ideal es de 20 a 30cm de altura. Puede dibujarse también si no hay condiciones para imprimirla.

DESARROLLO:

El facilitador o facilitadora explicará la actividad y cómo se debe desarrollar. El objetivo de la primera parte es contar la historia de cómo pudo migrar una persona, pero de forma invertida, iniciando por la población destino y terminando en la comunidad de origen.

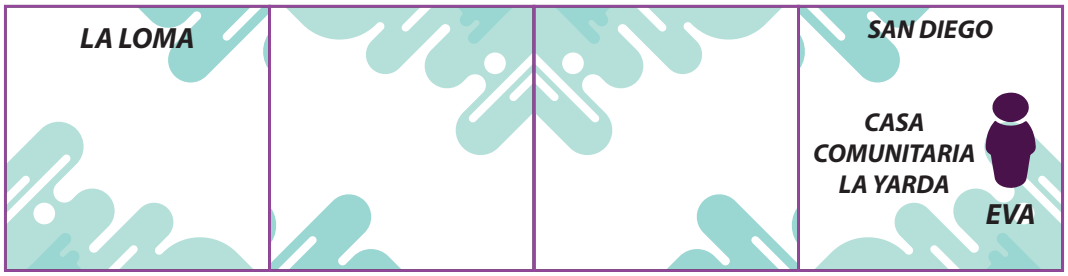
Invirtiendo la historia

Tenemos la figura de un personaje que pondremos a la vista de todos y todas, en el lado derecho del grupo de casillas que tenemos en la plantilla, dibujamos en el pizarrón o cartulina donde se trabajará. Elegirán en conjunto el nombre que se escribirá en la figura de papel.

Contaremos que se encuentra en una ciudad destino (escribiremos el nombre dentro de la casilla donde se encuentra la figura), una que para el grupo sea conocida, puede ser en la que se encuentran y diremos que trabaja (mencionar un trabajo que hagan en esa ciudad los migrantes) y que hace unos meses llegó desde (nombre de una comunidad de origen que escribiremos en la primera casilla del lado izquierdo).

EJEMPLO

El grupo eligió que la persona fuera una mujer que se llama Eva, que vive en San Diego (las personas están en esa ciudad), está rentando con otras personas de otros países, trabaja en "la yarda" casi desde que llegó, hace un año y medio.



Lo siguiente a hacer es que el grupo imagine una pequeña historia de cómo logró llegar a la población destino, por donde pasó. Iremos escribiendo en las casillas palabras claves de lo que vaya contando el grupo, ocupando las casillas del centro, primero la de la derecha y luego la de la izquierda.

Primero colocaremos arriba dentro de cada casilla el nombre la población de la que se habla. Luego el grupo imaginará lo que la/el personaje pasó en esa localidad. Podemos enriquecer un poco la historia con algunas cosas que al grupo le parezca importantes como si la ciudad era un lugar muy caluroso en comparación con lo que estaba acostumbrado/a nuestro/personaje, o si en donde llegó estuvo sin comer, etc. haciendo énfasis en algunas dificultades que tuvo que pasar.

Luego continuaremos con la segunda localidad, haciendo el mismo proceso.

Cuando lleguen a la primera casilla de la izquierda, que será la comunidad de origen, se hará la pregunta ¿Qué hizo que (nombre del/la personaje) tuviera que migrar? Y se escribirán en la casilla en forma de lista las problemáticas que mencione el grupo. Aquí sería importante que el facilitador o facilitadora pueda traer a colación lo mencionado en el diagnóstico, como podrían ser las causas directas e indirectas en el "Árbol De Problemas", o los "Dolores" del esquema de "Conociendo A Mi Población Objetivo".

Terminada la lista se harán las siguientes preguntas al grupo:

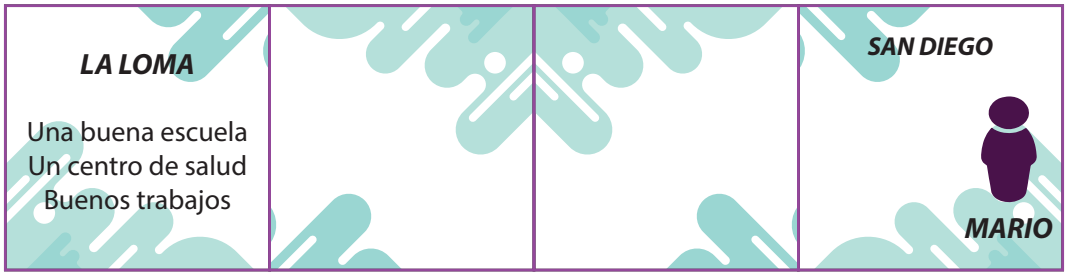
¿Cuántas personas hoy en día habitan en la comunidad de (nombre del/la personaje)? Se escribirá la respuesta en la casilla de comunidad de origen.

¿Cuántas personas viven situaciones como la de (nombre del/la personaje)? ¿Cuántas personas pueden estar en riesgo de pasar por todo esto (señalar lo que se puso en la historia del/la personaje) o algo peor, si deciden migrar?

Imaginando una nueva historia

Se coloca una nueva plantilla o se toma nota de lo escrito y se puede entonces borrar el contenido de la que esta dibujada, Deben quedarse únicamente el nombre de la comunidad origen y la comunidad destino. Ahora preguntaremos ¿Cómo debería ser (nombre de la comunidad origen) para que las personas no tengan que migrar por necesidad?

Se abre el debate y las ideas que vayan surgiendo se escribirán en la casilla de la comunidad de origen. Tendremos por ejemplo que las y los participantes dirán que se requiere una buena escuela, que haya trabajo en la comunidad, que exista un centro de salud, etc.



Se toma una de las mencionadas y se coloca un nuevo personaje en la casilla de ciudad destino, al cual hay que darle un nombre como hicimos antes con el anterior ejemplo. Se pregunta por ejemplo ¿si hubiera una buena escuela (nombre del/la personaje) tendría que migrar a (nombre de la ciudad destino)?, y si migrara, ¿Sería en las mismas condiciones?, ¿pasaría por los mismos contratiempos?, ¿Tal vez llegó a "San Diego" pero para un trabajo como maestra/o?

Hay que llenar la plantilla pero ahora de izquierda a derecha. Podemos pedirles que completemos en las casillas del centro algunos elementos de una historia alternativa de una migración para estudiar, segura, regulada y en buenas condiciones.

OBJETIVO

El objetivo en esta parte es que el grupo pueda imaginar para las nuevas generaciones de sus familiares y paisanos/as, un futuro distinto.

Imaginando una nueva historia

Para esta última parte, se establecerá una nueva área para anotar. En la primera columna se escribirá las ideas antes mencionadas, bajo el título NECESIDADES. La siguiente pregunta será ¿cómo podemos hacer que pasen estas cosas en la comunidad de (nombre del/la personaje)?

RECOMENDACIÓN: Si hay muchos puntos, decidir en grupo cuál es el más importante, urgente o viable en este ejercicio. Tomaremos como ejemplo el caso de la BUENA ESCUELA.

Las personas podrían comentar que se puede mejorar la infraestructura, las bancas, que haya internet, que haya computadoras, que haya más docentes, etc. Se anotarán en NECESIDADES en forma de lista.

NECESIDADES	ACCIONES
MEJORAR LA INFRAESTRUCTURA	
LAS BANCAS	
QUE HAYA INTERNET	
QUE HAYA COMPUTADORAS	
QUE HAYAN DOCENTES	

A continuación se nombrará la otra columna a la derecha como ACCIONES. Debajo de este título se irán escribiendo las propuestas concretas que surjan por cada necesidad que elijan.

Por ejemplo, se abrirá una cuenta donde todas las personas participantes hagan un depósito mensual de cierta cantidad. Ese dinero se destinará para la compra de computadoras y el salario de un maestro o maestra de computación que se instalará en la comunidad de origen.

Terminado lo anterior, se puede abrir un tiempo de reflexión sobre si este tipo de acciones se pueden realizar realmente. También se puede hablar de casos reales que conozcamos, donde la comunidad migrante ha aportado para la población de origen y de las políticas a nivel local, nacional o internacional que apoyan estos esfuerzos.

Se hará el cierre de la actividad haciendo énfasis de cómo puede cambiar la situación de las personas que se quedan en las comunidades con el apoyo de las personas migrantes.

Para saber más:

Programa 3X1 para migrantes, Gobierno de México

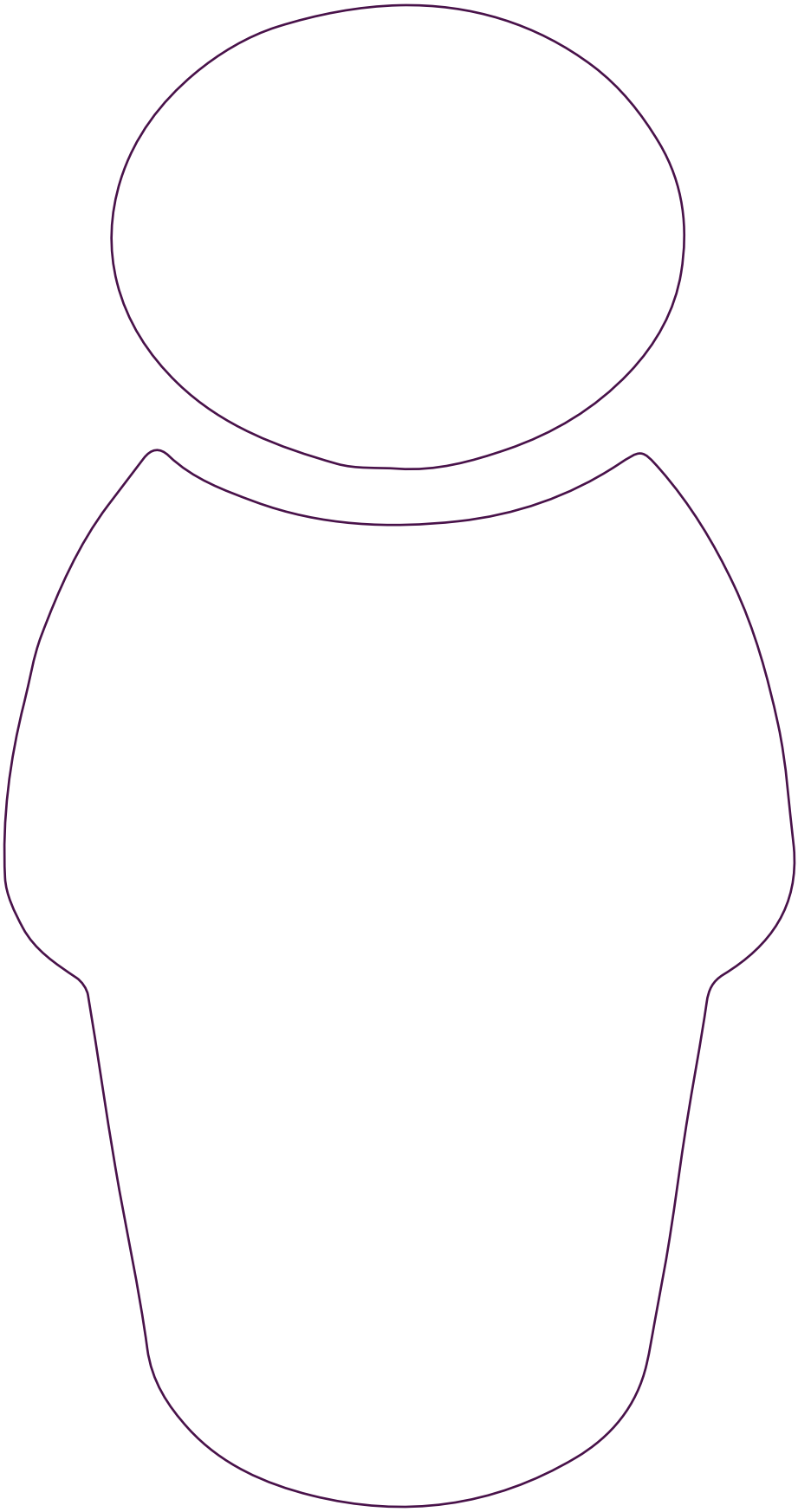
Plan de Desarrollo Integral para atender fenómeno migratorio.

Cómo contribuyen las remesas a la economía de un país. El caso de Guatemala.

Migración Internacional, Remesas e Inclusión Financiera. El Caso de Honduras.

Programa Remesas Solidarias y Productivas.

Migración Internacional, Remesas e Inclusión Financiera. El Caso de República Dominicana.



EQUIPO DE TRABAJO

ATZIMBA RODRÍGUEZ PÉREZ
COORDINADORA

MIGUEL ÁNGEL FLORES SALGADO
DISEÑADOR

ARIXBETH SÁNCHEZ GARCÍA
COLABORADORA

JOSÉ MANUEL RODRÍGUEZ VELÁZQUEZ
COLABORADOR

JOZOËPH REYES RODRÍGUEZ
COLABORADOR

AISHA CARIAS RODRÍGUEZ
COLABORADORA