



**DIGIMI**

**Digital Storytelling  
for migrant integration**



# MÓDULOS DE FORMACIÓN DIGIMI

## Módulo 1: Teoría de la Narración de Historias y Creación del espacio para la Narración de Historias

*Created by*

**STORY  
TELLING  
CENTRE**



**symplexis**



Co-funded by the  
AMIF Programme  
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission, AMIF (Asylum, Migration and Integration Fund) Union Actions Programme. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein [AMIF-2019-AG-CALL. Project number: 957777].

# Contenido

A.	Introducción	3
B.	Módulo de Formación	4
1.	Módulo: Teoría de la Narración de Historias y Creación del espacio para la Narración de Historias	4
C.	Anexos	20



## A. Introducción

El proyecto DIGIMI (Narración de Historias DIGItal para la Integración de Inmigrantes) tiene como objetivo clave la implicación de la comunidad local para facilitar la integración social de los inmigrantes a través de actividades de voluntariado que brinden apoyo a los nacionales de terceros países en áreas como el conocimiento del nuevo entorno local, los “usos, costumbres y hábitos” de la nueva sociedad, así como la comprensión de ésta a través de relatos narrados digitalmente. La narración de historias de recuerdos presentes y pasados, intereses y esperanzas se asocia con mecanismos de afrontamiento y los nacionales de terceros países recién llegados pueden intercambiar, comparar y combinar sus historias con las de los inmigrantes establecidos desde hace mucho tiempo y las poblaciones locales en las comunidades asociadas afectadas.

Los siguientes módulos de formación forman parte del paquete de formación DIGIMI, que consiste en una herramienta de narración de historias digital en forma de aplicación web que albergará información del proyecto y material pedagógico para profesionales que trabajan con inmigrantes, refugiados y la comunidad. Los módulos de formación tienen como objetivo ayudar a los profesionales o miembros de la comunidad a organizar talleres de sensibilización social utilizando el método de narración de historias digital.

Los módulos de formación DIGIMI constan de 3 módulos:

Módulo 1 – Introducción: teoría de la narración de historias y creación del espacio para la narración de historias

Módulo 2 – Actividad de sensibilización para la comunidad: Cómo utilizar la narración de historias digital como herramienta de sensibilización

Módulo 3 - Pasos prácticos: Planificar el desarrollo de un taller de concienciación social basado en la narración de historias digital en la comunidad

Cada módulo consta de 2 a 4 Unidades. La duración total de cada módulo es de aproximadamente 3 horas.

Los contenidos de los módulos son creados por el consorcio del proyecto DIGIMI: Storytelling Centre (NL), CESIE (IT), Center for Social Innovation (CY), Eurotraining (GR), COFAC (PT), Symplexis (GR), Compass (AU), CIBERVOLUNTARIOS (ES), Diversity Development Group (LI), BildungsLAB (AU).



## B. Módulo de Formación

### 1. Módulo: Teoría de la Narración de Historias y Creación del espacio para la Narración de Historias

MODULO 1		CONTENIDO		
<b>Título:</b>		<b>Teoría de la Narración de Historias y Creación del espacio para la Narración de Historias</b>		
<b>Resultados del Aprendizaje:</b>		¿Qué podrán hacer los participantes (conocimientos, habilidades y competencias) después de completar con éxito este módulo?		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender el impacto de la narración de historias</li> <li>Aprender sobre los métodos de narración de historias (incluida la narración de historias digital)</li> <li>Aprender a crear un entorno seguro para narrar historias</li> <li>Preparar cómo manejar situaciones de emergencia durante las sesiones de narración de historias</li> </ul>		<b>Conocimiento</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aprender la teoría básica sobre la narración de historias y la narración de historias digital</li> <li>Aprender la teoría sobre el Viaje del Héroe</li> <li>Obtener conocimientos básicos sobre la implementación de talleres de narración de historias para la inclusión social</li> </ul>	<b>Habilidades</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar historias</li> <li>Crear una historia usando métodos de narración de historias</li> </ul>	<b>Competencias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ofrecer un taller de narración de historias para la inclusión social</li> <li>Crear un entorno seguro para las sesiones de narración de historias</li> </ul>
<b>Duración total:</b>		3 horas		
<b>Actividad para romper el hielo 1</b>	<b>Título de la Actividad</b>	La historia detrás del objeto	<b>Duración</b> 20 minutos	
	<b>Objetivo de la Actividad</b>	Romper el hielo entre los participantes y comenzar la actividad con buen humor y espíritu de colaboración		
	<b>Resultados del Aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las personas se conocen</li> <li>Crear un entorno seguro para compartir historias</li> </ul>		
	<b>Materiales Necesarios</b>	Una variedad de objetos proporcionados por el facilitador o participante para la actividad de "objeto favorito".		

	<b>Instrucciones</b>	<p>Para implementar esta actividad, el facilitador debe introducir los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentarse a sí mismo/a.</li> <li>2. Utilizar un ejemplo de un objeto favorito que ayude al participante a comprender una de sus principales características.</li> <li>3. Pedir a los participantes que se presenten utilizando un objeto (también podría ser un animal) para explicar algunas de sus características. (Los participantes pueden traer/presentar su propio objeto favorito o el facilitador puede traer una variedad de objetos para que los participantes elijan.</li> <li>4. Conducir una conversación, usar aspectos de las presentaciones de los participantes para resaltar algunas características que son positivas. La idea es desencadenar la conversación y promover la comunicación. Si se da la bienvenida a los participantes con buen humor, la gente se sentirá abierta a compartir aspectos positivos de sí mismos y las cosas que les gustan.</li> </ol>		
<b>Unidad 1</b>	<b>Título:</b>	<b>Teoría de la narración de historias</b>		
<b>Contenido</b>	Encuentra la teoría en la presentación de PowerPoint Módulo 1-Unidad 1.			
<b>Actividad 1.1.1</b>	<b>Título de la Actividad</b>	¿Quién tiene la historia correcta?	<b>Duración</b>	30 minutos
	<b>Objetivo de la Actividad</b>	Demostrar los peligros de una sola historia		
	<b>Resultados del Aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los participantes aprenden que cualquier historia es inevitablemente parcial.</li> <li>• Los participantes aprenden a analizar las historias en busca de lo que queda fuera y/o lo que está oculto e identifican los intereses de quién son atendidos por varias historias.</li> </ul>		
	<b>Materiales Necesarios</b>	<p>Cuento corto para hacer ejercicio:</p> <p><i>El 23 de agosto de 2005, un huracán azotó la Costa del Golfo y azotó, entre otras ciudades, Nueva Orleans. A medida que se acercaba la tormenta, la mayoría de las comunidades blancas de clase media y alta pudieron evacuar, mientras que las comunidades negras de bajos ingresos quedaron atrás. Los diques que fueron supuestamente para proteger la ciudad se rompieron,</i></p>		

		<p><i>inundando la ciudad y golpeando áreas como Lower Ninth Ward, una comunidad predominantemente afroamericana, particularmente fuerte. Estas comunidades fueron abandonadas durante la época del huracán y, dos años después, continúan siendo ignoradas para proyectos de reconstrucción. Las comunidades blancas de Nueva Orleans, sin embargo, han sido reconstruidas en su mayoría y sus habitantes han podido regresar.</i></p>
	<p><b>Instrucciones</b></p>	<p>El facilitador debe seguir los siguientes pasos para implementar la actividad:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Decir a los participantes que hoy trabajaremos en cómo se cuentan y se transmiten las historias. Si algún alumno ha jugado previamente al juego "Teléfono", pídale que levante la mano.</li> <li>2. Invitar a uno de los participantes a describir el juego.</li> <li>3. Decirles a los participantes que jugarán este juego usando varias versiones de la historia del entrenador.</li> <li>4. Los participantes deben sentarse en círculo en el piso o con sillas. Prepare un cuento de tres a cinco oraciones que despierte la curiosidad de los estudiantes para contarlo a la clase (recomendamos usar el cuento del huracán Katrina).</li> <li>5. Decirle a un participante del círculo la historia anterior y pedirle que se la pase a la persona que está sentada a su lado. Permitir que la historia fluya a través de todos los estudiantes hasta llegar al último. Solicitar que este alumno le cuente la historia que acaba de escuchar.</li> <li>6. Examinar por qué/si el cuento fue alterado y qué pudo haber causado que lo hiciera.</li> <li>7. Decirle al grupo lo siguiente para que la actividad sea más desafiante y realista:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Ignorar cualquier cosa que escuchen sobre raza o clase socioeconómica.</li> <li>b. Ignorar cualquier información que obtengan sobre la injusticia.</li> </ol> </li> <li>8. Volver a reunirse y hablar sobre cómo se alteraron las historias como resultado de las omisiones. Pedir a los participantes que hablen sobre cómo se transmite la historia oral y registrada de generación en generación, y qué se pierde u olvida.</li> </ol>

<b>Actividad de Evaluación</b> 1.1.2	<b>Título de la Actividad</b>	<b>Practicar la Narración de Historias</b>	<b>Duración</b>	30 minutos
	<b>Objetivo de la Actividad</b>	Animar a los participantes a crear su propia historia y compartirla entre ellos, para identificar los puntos clave de la narración, cómo entra el control en la narración de historias y cómo cada persona se relaciona con un grupo a través de la narración.		
	<b>Resultados del Aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender los conceptos básicos de la metodología de la narración de historias.</li> <li>• Construcción de personajes de la historia y sus atributos.</li> <li>• Aprender cómo los diseños visuales ayudan a transmitir un mensaje.</li> </ul>		
	<b>Materiales Necesarios</b>	N/A		
	<b>Instrucciones</b>	<p>Para implementar esta actividad, el facilitador debe introducir los siguientes pasos:</p> <p><b>Paso 1:</b> Elegir un escenario/argumento con el que trabajar. Se puede elegir entre algunos escenarios diferentes para investigar. Pueden ser de géneros distintos, o pueden ser del mismo género, pero con una idea diferente. En cualquier caso, asegurarse de que sean diversos para que los participantes puedan ampliarlo a su manera.</p> <p><b>Paso 2:</b> Elegir un tema. Ahora se puede comenzar a dividir a los participantes en grupos. Cada grupo debe elegir un escenario y un tema que lo acompañe.</p> <p>Permitir que se diviertan a lo largo de este paso. Los participantes deben poder trazar varias emociones que podrían estar asociadas con su historia.</p> <p><b>Paso 3:</b> Crear un elenco de personajes. Una vez que han decidido sus escenarios y temas, es hora de elegir personajes. En su trama, cada grupo debe contener al menos 2-3 personajes. Permitirles proporcionar el nombre y la edad del personaje.</p> <p><b>Paso 4:</b> Elegir sus herramientas de trazado. El siguiente paso es que los participantes diseñen situaciones basadas en sus temas y personalidades. Pueden hacerlo para agregar variedad a la trama y proporcionar herramientas de trama interesantes.</p> <p><b>Paso 5:</b> Crear una línea de tiempo. Permitir que los participantes organicen sus herramientas de trama para construir una línea de tiempo. No deberían preocuparse si faltan algunas situaciones; siempre pueden crear otras para completar la trama.</p>		

		<p>Paso 6: Crear un guión gráfico Es necesario dibujar para este paso. Los participantes ahora deberían poder producir un guión gráfico basado en la trama final.</p> <p>Un guión gráfico es una representación visual de cómo se desarrollarán los eventos del cuento. Se requiere que los participantes proporcionen un bosquejo de los eventos en papel de impresora/enlace, que se mostrará más adelante.</p> <p>Los dibujos no tienen que ser excelentes; siempre que representen la escena de manera efectiva, incluso las figuras de palo serían suficientes.</p> <p>Paso 7: Hacer una presentación de tus pensamientos. La etapa final es contarles a todos sobre la historia. Los participantes pueden compartir sus guiones gráficos, así como las herramientas, los temas y los personajes de la trama escrita.</p> <p>Considerar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cómo se conecta cada individuo en la historia con un grupo más grande (por ejemplo, un grupo étnico, una nacionalidad)?</li> <li>- Definir 'recordar' y debatir cómo se recupera la sensación de control en la narración de historias</li> </ul>		
		<p>Referencias:</p> <p><a href="https://ingenaes.illinois.edu/wp-content/uploads/ING-Activity-Sheet-2016_06-Energizers-and-group-games-Henderson-1.pdf">https://ingenaes.illinois.edu/wp-content/uploads/ING-Activity-Sheet-2016_06-Energizers-and-group-games-Henderson-1.pdf</a></p> <p><a href="https://www.samhsa.gov/sites/default/files/programs_campaigns/brss_tacs/samhsa-storytelling-guide.pdf">https://www.samhsa.gov/sites/default/files/programs_campaigns/brss_tacs/samhsa-storytelling-guide.pdf</a></p> <p><a href="https://speciety.wixsite.com/speciety/post/lesson-plan-understanding-the-danger-of-the-single-story">https://speciety.wixsite.com/speciety/post/lesson-plan-understanding-the-danger-of-the-single-story</a></p>		
<b>Unidad 2</b>	<b>Título:</b>	<b>Principios de Narración de Historias y Narración de Historias Digital</b>		
<b>1.2.1 Orientación para el enfoque teórico del uso de la narración de historias (digital)</b>	<b>Título de la Actividad</b>	Aporte	<b>Duración</b>	20-25 minutos
	<b>Objetivo de la Actividad</b>	Proporcionar a los participantes el conocimiento de los elementos principales en los que deben centrarse al construir sus personajes y tramas. El objetivo es enriquecer su conocimiento de algunos de los modelos narrativos más comunes, practicar cómo pueden distinguirlos y usarlos en sus propias historias.		



**DIGIMI**

		Además, los participantes deben familiarizarse con los principios de la narración de historias digital y algunas de las herramientas que pueden usar para construir su historia digital.
<b>Resultados del Aprendizaje</b>		<ul style="list-style-type: none"><li>● Obtener información sobre las estructuras narrativas comunes</li><li>● Familiarizarse con las etapas importantes de una narración y los elementos principales de una historia</li><li>● Familiarizarse con el modelo de narración de historias del Viaje del Héroe</li><li>● Ser capaz de identificar las diferentes etapas y elementos de una historia</li><li>● Ser capaz de crear su propia historia siguiendo algunos de los modelos mencionados</li><li>● Familiarizarse con la narración de historias digital</li><li>● Obtener consejos sobre algunas de las herramientas y plataformas que pueden usar para crear su historia digital</li></ul>
<b>Materiales Necesarios</b>		<ul style="list-style-type: none"><li>● Diapositivas PPT</li></ul> <p><b>Contenido:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Principios básicos en la escritura de ficción</li><li>● Tipos de historias más comunes</li><li>● Enfoque del Viaje del Héroe</li><li>● Principios fundamentales de la narración de historias digital</li><li>● Herramientas para la narración de historias digital</li></ul> <p>A lo largo de la entrega de aportes también hay algunas actividades rápidas de calentamiento y lluvia de ideas que el facilitador puede incorporar en el proceso para involucrar a los participantes.</p>
<b>Instrucciones</b>		Por favor utilizar el contenido del PPT y, si es necesario, adaptarlo a su público.



Co-funded by the  
AMIF Programme  
of the European Union

<b>1.2.2</b> <b>Actividad con escenarios de casos reales</b>	<b>Título de la Actividad</b>	Tu Viaje del Héroe	<b>Duración</b>	20 minutos
	<b>Objetivo de la Actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para que los participantes se acostumbren a desarrollar sus propios personajes e historias.</li> <li>• Practicar identificar y desarrollar una historia siguiendo las diferentes etapas del viaje del héroe.</li> <li>• Fomentar la creatividad</li> </ul>		
	<b>Resultados del Aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ser capaz de construir un personaje y una historia.</li> </ul>		
	<b>Materiales Necesarios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantilla para completar (disponible como folleto)</li> <li>• Papel</li> <li>• Bolígrafos</li> </ul>		
	<b>Instrucciones</b>	<p>Rellenar la plantilla.</p> <p><b>OPCION 1</b></p> <p>Dividir a los participantes en parejas (si el facilitador lo prefiere, también se puede hacer individualmente) y pedirles que escriban una historia llenando los diferentes cuadros de la plantilla. Las parejas deben trabajar juntas (durante 10-15 min) y crear su historia juntos, intercambiando así ideas. Puede ser una historia para un personaje de la vida real o uno imaginario, queda a criterio de los participantes. La historia puede ser fantástica, divertida, dramática, moral, basada en la vida real o tener todos los elementos juntos. Dejar que las parejas trabajen juntas durante 15 a 20 minutos y luego presenten su historia al grupo. El resultado será una serie de historias completamente desarrolladas y cada pareja habrá construido todos los elementos de la estructura de la historia.</p> <p><b>OPCION 2</b></p> <p>Una versión modificada de este ejercicio, cada participante/pareja completa solo una o dos casillas y la siguiente pareja debe continuar la historia. Al final, solo se desarrollará una historia, sin embargo, será el resultado del trabajo en equipo. De esta manera, las parejas tendrían que escuchar las ideas de otras personas y adaptar sus propios elementos a los de otra persona. Esto fomentará la creatividad, la flexibilidad y la escucha activa. También es una actividad que consume menos tiempo si tiene muchos participantes.</p> <p><b>OPCION 3</b></p> <p>Los participantes se dividirán en parejas y elegirán un cuento de hadas/película/libro (si los participantes vienen de diferentes países, pueden elegir una narrativa representativa de su cultura) y rellenarán las casillas de la plantilla con los diferentes episodios de ese cuento de hadas.</p>		

		<p>Esta versión del ejercicio es menos creativa, ya que los participantes no tienen que desarrollar sus propias narrativas. Sin embargo, también puede proporcionar ideas e intercambios de historias interesantes si los participantes provienen de diferentes entornos. Puede ser adecuado para participantes que son más tímidos para compartir sus propias historias.</p> <p><b>(Opcional)</b> Después de que los participantes compartan sus historias, pueden elegir cómo crear una forma digital de su historia:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>¿Qué herramientas usaría? – vídeos, fotos, audio, animación, etc.</i></li> <li>2. <i>¿Por qué elegirías estas herramientas? ¿Qué quieres enfatizar de tu historia? (Moraleja, emociones, desarrollo del carácter, innovación, creatividad, etc.)</i></li> <li>3. <i>¿Cómo puedes representar mejor la historia?</i></li> <li>4. <i>¿Qué aplicaciones y plataformas en línea usarías para hacerlo?</i></li> </ol> <p>Estas preguntas se responderán en un debate grupal y el grupo decidirá la mejor manera posible de entregar una versión digital de su historia.</p> <p>Fuente de la plantilla: Ejemplos del Viaje del Héroe, disponibles en: <a href="https://pwalex.medium.com/examples-of-the-heros-journey-c701b7f6e702">https://pwalex.medium.com/examples-of-the-heros-journey-c701b7f6e702</a></p>		
<p><b>Actividad de evaluación 1.2.3</b></p>		<p><b>Título de la Actividad</b></p> <p>Tirar los dados</p>	<p><b>Duración</b></p> <p>10 minutos</p>	
		<p><b>Objetivo de la Actividad</b></p> <p>Para evaluar la sesión</p>		
		<p><b>Resultados del Aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entender mejor el método del Viaje del Héroe</li> </ul>		
		<p><b>Materiales Necesarios</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Múltiples dados</li> </ul>		
		<p><b>Instrucciones</b></p> <p>Poner un dado en cada escritorio. Al final de la sesión, cada participante debe tirar los dados y responder una pregunta dependiendo del número en los dados:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Quiero recordar (de la sesión) ...</li> <li>2. Algo que aprendí hoy es...</li> <li>3. Una palabra para resumir lo que aprendí...</li> <li>4. Algo que ya sabía es...</li> <li>5. Todavía estoy confundido acerca de...</li> <li>6. Me gustaría saber más sobre...</li> </ol>		

	<p>Fuente: Crockett, L., 15 Actividades de Evaluación que son Rápidas, Divertidas y Formativas, disponible en: <a href="http://blog.futurefocusedlearning.net/15-assessment-activities-fast-formative">http://blog.futurefocusedlearning.net/15-assessment-activities-fast-formative</a></p>
	<p>Referencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crockett, L., 15 Actividades de evaluación que son rápidas, divertidas y formativas, disponible en: <a href="http://blog.futurefocusedlearning.net/15-assessment-activities-fast-formative">http://blog.futurefocusedlearning.net/15-assessment-activities-fast-formative</a></li> <li>• P.W, A., Ejemplos del Viaje del Héroe, disponible en: <a href="https://pwalex.medium.com/examples-of-the-heros-journey-c701b7f6e702">https://pwalex.medium.com/examples-of-the-heros-journey-c701b7f6e702</a></li> <li>• Fundación Viaje del Héroe, Las Tres Fases Esenciales del Viaje del Héroe. Disponible en: <a href="http://ensemblehero.org/the-three-essential-phases-of-the-heros-journey/">http://ensemblehero.org/the-three-essential-phases-of-the-heros-journey/</a></li> <li>• MasterClass, <i>Cómo Narrar una Historia de Manera Efectiva: 7 Consejos para Narrar Historias</i>. Disponible en: <a href="https://www.masterclass.com/articles/how-to-tell-a-story-effectively#how-to-tell-a-story-effectively">https://www.masterclass.com/articles/how-to-tell-a-story-effectively#how-to-tell-a-story-effectively</a></li> <li>• Pappas, Ch., 18 Herramientas Gratuitas de Narración de Historias Digital para Profesores y Estudiantes. Disponible en: <a href="https://elearningindustry.com/18-free-digital-storytelling-tools-for-teachers-and-students">https://elearningindustry.com/18-free-digital-storytelling-tools-for-teachers-and-students</a></li> <li>• Robin, B., <i>Narración de Historias Digital: Una Poderosa Herramienta Tecnológica para las Aulas del Siglo XXI</i>. Disponible en: <a href="http://digitalstorytellingclass.pbworks.com/f/Digital+Storytelling+A+Powerful.pdf">http://digitalstorytellingclass.pbworks.com/f/Digital+Storytelling+A+Powerful.pdf</a></li> <li>• Sage, M.; Singer, J.B.; LaMarre, A.; y Rice, C. <i>Narración de Historias Digital: Herramientas, Técnicas y Tradiciones</i>. Trabajo Social Digital: 90-108, 2018. Disponible en: <a href="https://ecommons.luc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1120&amp;context=socialwork_fac_pubs">https://ecommons.luc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1120&amp;context=socialwork_fac_pubs</a></li> <li>• <i>El Viaje del Héroe Explicado: Un Desglose de sus Diferentes Etapas</i>, The Writing Kylie. Disponible en: <a href="https://thewritingkylie.com/blog/the-heros-journey-explained-a-breakdown-of-its-different-stages">https://thewritingkylie.com/blog/the-heros-journey-explained-a-breakdown-of-its-different-stages</a></li> <li>• Welcker, R., n.d. <i>Cuatro Principios Básicos en la Escritura de Ficción</i>. [en línea] Writing Commons. Disponible en: <a href="https://writingcommons.org/article/four-basic-principles-in-writing-fiction/">https://writingcommons.org/article/four-basic-principles-in-writing-fiction/</a></li> <li>• Woods, B., <i>Narración de Historias Digital: Ejemplos e Ideas para Narrativas en Línea</i>. Disponible en: <a href="https://compose.ly/strategy/digital-storytelling/">https://compose.ly/strategy/digital-storytelling/</a></li> </ul>

Unidad 3	Título:	Crear Lugares Seguros
Contenido	<p>Es de gran importancia crear un <b>ambiente seguro - física y mentalmente</b> - para que todos puedan compartir sus historias. Los objetivos y pasos del proceso de narración de historias deben elaborarse de forma transparente, así como permitir que los narradores tengan control sobre su propia narrativa y cómo se presenta.</p> <p>El <b>espacio físico</b> debe ser cuidadosamente seleccionado de acuerdo a criterios de accesibilidad, comodidad, ventilación, etc. A la llegada de los participantes, se les debe dar una calurosa bienvenida. Las actividades para romper el hielo, las charlas para ponerse al día o las actividades de calentamiento pueden ayudar a unir a las personas y ofrecer un entorno relajante, mejorar la comunicación grupal y establecer una atmósfera de confianza.</p> <p>Asegurarse de que la composición del grupo sea lo más <b>inclusiva y diversa posible</b>; género, edad, raza, religión, opiniones políticas, etc. (Axtell, 2019).</p> <p>Utilizar un <i>lenguaje y una actitud inclusivos</i> para generar confianza y seguridad. Sin lograr que el entrevistado se sienta cómodo, la interacción tendrá un callejón sin salida. (Porges, 2020)</p> <p>Comenzar estableciendo <i>límites/reglas básicas y debatiendo las expectativas</i> sobre el modo de interacción mutua, la comunicación, los aspectos prácticos, la forma en que se comparte la información fuera del grupo (particularmente la comprensión de la confidencialidad) y las reglas para la toma de decisiones. Todo esto resultará en reuniones más efectivas y mejores resultados de aprendizaje. (Lal, Donnelly y Shin, 2014). Los códigos de ética de GDPR y la videografía durante los talleres de narración de historias digital deben debatirse y acordarse, incluida la negociación de cómo se utilizarán las historias. (Lal, Donnelly y Shin, 2014). El alcance es minimizar el riesgo y maximizar los beneficios para los participantes, asegurando la confidencialidad.</p> <p>Como <b>facilitador</b>, sea consciente de su propia postura y enfoque de la facilitación, reconociendo y respetando los desafíos que los participantes pueden enfrentar al estar aquí y contar sus historias. Pedirle <i>permiso</i> a su equipo para mantener la conversación en el buen camino cuando diverja o se vuelva repetitiva, llame a las personas que aún no han hablado, retenga a las personas si dominan la conversación, haga preguntas aclaratorias cuando necesite que alguien lo elabore. Además, empodera a tu equipo recordándoles que tienen permiso para: hacer preguntas en cualquier momento, invitar a colegas a la conversación si no han hablado, pedir dedicar más tiempo a un tema, pedirles a otras personas que digan más sobre su posición sobre un tema, expresar inquietudes que no se han abordado por completo y pedir permiso antes de hacer un comentario (Axtell, 2019).</p> <p>Se requiere <b>empatía</b> en casos como estos, pero no a expensas de que el entrevistador interfiera innecesariamente con las emociones mostradas.</p> <p><i>Una buena preparación</i> para la sesión puede conducir a mejores resultados. Tenga una idea de antemano o, como actividad, pregunte cómo se llevaría a cabo una reunión en sus países/cultura de origen: historia, religiones, detalles culturales, estereotipos. (Cox y Albert, 2003, p. 148). Los descansos también impulsarán la</p>	

energía del grupo. En general, el uso de un lenguaje (técnicamente) inclusivo facilita la comprensión de las explicaciones (evite el lenguaje de proyecto, los términos técnicos y los desafíos retóricos). Utilice la visualización de mensajes importantes, principios acordados, etc. con pictogramas, imágenes.

*Evite actuar como un terapeuta* - el proceso de narración de historias es un proceso íntimo, pero no es terapia.

Escuche sin juzgar. Respeta que los narradores a veces expresan opiniones opuestas a tus creencias. Al reaccionar a sus opiniones, será menos probable que se abran. Hazle saber al narrador que sientes empatía por él. Use reconocimientos verbales y no verbales que sean culturalmente apropiados, por ejemplo, asentir con la cabeza, contacto visual (siempre tenga en cuenta el contexto de la diversidad cultural). Ser cálido y presente hace una gran diferencia (Voz de Testigo, 2019). Además, asegúrese de proporcionar suficiente tiempo para que los participantes se expresen.

Las diferentes personalidades pueden requerir más o menos estímulo y empuje para abrirse y compartir su historia (Voz de Testigo, 2019). Las preguntas cerradas son útiles para extraer información particular y pueden ayudar a un entrevistado tímido a comenzar. En algunos casos, mostrar un ejemplo y compartir una historia generará confianza y alentará a otros a compartir (Cox y Albert, 2003, p. 146). Esto puede tranquilizar al entrevistado lo suficiente como para responder una pregunta más abierta (Cox y Albert, 2003, p. 138). Sin embargo, una entrevista no es un diálogo; Es importante recordar que su papel como entrevistador es ayudar a su narrador a mantener el flujo de su narración de historias y no caer en la tentación de interrumpir. Trate de practicar la **escucha activa**.

También es útil si mantiene los grupos pequeños y tiene al menos dos facilitadores experimentados en los siguientes campos; narración de historias, trabajo sistémico, pericia sensible al trauma, trabajo intercultural y manejo de conflictos. Finalmente, aclare a los participantes que su presencia es **voluntaria**.

El ambiente físico afecta la fisiología de su aprendiz o entrevistado; No siempre puedes cambiar el entorno que te rodea; puedes crear un **ambiente interior** que cuente una historia de bienvenida.

Por debajo de la conciencia, nuestro sistema nervioso controla el entorno de momento a momento; buscando señales de peligro o seguridad (Porges; 2002). Estas experiencias cotidianas se reciben automáticamente y se leen como seguras, peligrosas o potencialmente mortales. La respuesta a las señales seguras es el compromiso social. La respuesta al peligro y la amenaza de vida varían de pelea a congelamiento.

Las tres son respuestas necesarias de los sobrevivientes.

Para poder conectarnos y comunicarnos, se necesitan constantemente señales de seguridad para todos nosotros.

En cuanto al ambiente exterior, presta atención al sonido y la temperatura del espacio (oficina o habitación) - el confort térmico y acústico son esenciales para cualquier interacción positiva.



DIGIMI

<b>Actividad</b> 1.3.1	<b>Título de la Actividad</b>	Crear un Lugar Interior Seguro	<b>Duración</b>	40 minutos
	<b>Objetivo de la Actividad</b>	La siguiente actividad tiene como objetivo calmar el sistema nervioso del entrevistado y del entrevistador. Ayudará a conectar y co-regular, apoyando la comunicación activa y el compromiso en el proceso de narración de historias.		
	<b>Resultados del Aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Comprender la importancia de crear un lugar seguro para narración de historias – tanto la dimensión mental como la física.</li><li>● Reconocer el papel del facilitador/mentor/entrevistador en la creación de un entorno seguro.</li><li>● Reconocer cuál no es el papel (de los facilitadores).</li><li>● Tener conocimientos básicos sobre los principales estados del sistema nervioso.</li><li>● Establecer límites y reglas para la conversación.</li><li>● Ser consciente de la propia postura y comportamientos (del facilitador) para que el entrevistado se sienta seguro y cómodo.</li><li>● Practicando la escucha activa.</li><li>● Ser capaz de crear un ambiente interior acogedor.</li><li>● Ser consciente de la relación entre el entorno circundante y el efecto tanto en el entrevistado como en el entrevistador.</li><li>● Ser capaz de separar las señales de seguridad frente a peligro frente a amenaza para la vida.</li></ul>		
	<b>Materiales Necesarios</b>	N/A		
	<b>Instrucciones</b>	<p><b>Participar en el proceso de narración de historias</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Pídele a tu entrevistado que observe el entorno que lo rodea: sonidos/ruidos, luz, temperatura, objetivos, dónde están ubicadas las puertas, etc. Anímallo a hablar sobre cómo lo hacen sentir todos estos elementos en la habitación/oficina. Asegúrese de que cambiará lo que pueda (por ejemplo, calentar la habitación) para que se sienta más cómodo.</li><li>2. Pídale a su entrevistado que haga una lista de sus tipos de música o canciones favoritas. Encuentre una "lista de reproducción" común con música de fondo para los primeros minutos de su(s) reunión(es).  Como sugieren Nichols y Consteau en su libro Blue Mind (2014), la acústica del agua (sonidos de olas tranquilas, ríos, cascadas, etc.) puede enviar poderosas señales de seguridad durante la interacción con efectos terapéuticos o calmantes.</li><li>3. Después de identificar y analizar las señales de seguridad y peligro en el entorno de la entrevista, se invita a su entrevistado a describir brevemente una experiencia. -</li></ol>		



Co-funded by the  
AMIF Programme  
of the European Union

		<p>centrándose en <b>(1) eventos concretos y (2) su reacción</b>/respuesta autónoma a ellos.</p> <p>Es importante notar si cada una de estas reacciones/respuestas están relacionadas. ¿Están <b>ubicadas en el cuerpo o fuera del cuerpo</b> (1. ambientales, 2. de compromiso social o 3. señales incorporadas frente a reacciones)?</p>	
<b>Actividad de Evaluación 1.3.2</b>			
	<b>Título de la Actividad</b>	Reflexión	<b>Duración</b> 20 minutos
	<b>Objetivo de la Actividad</b>	Remodelar una experiencia	
	<b>Resultados del Aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tomar conciencia de crear un espacio seguro</li> </ul>	
	<b>Materiales Necesarios</b>	N/A	
	<b>Instrucciones</b>	<p>Con base en el resultado de las actividades anteriores, deje que su entrevistado hable sobre cómo <b>remodelaría sus experiencias</b> en el futuro. Muchas veces, hay señales de seguridad, pero ni siquiera podemos notarlas. Ser más conscientes de lo que nos rodea en el entorno ayudará a los participantes a sentirse más seguros y abiertos a conectarse.</p> <p>Por ejemplo: escucha una voz masculina agresiva y de baja frecuencia en la habitación/oficina de al lado. Esta es muy posiblemente una señal de peligro para la mayoría de nosotros. Debe saber si se trata de un peligro real o una amenaza para la vida, detectar su respuesta autónoma y elegir actuar en consecuencia: quedarse e intentar ignorarlo, abandonar el edificio o encontrar a alguien con quien compartir su preocupación. Su (re)acción debe crear una sensación de seguridad.</p>	
	<b>Actividad opcional</b>	<p>Cuando se habla de lugares seguros en general (pero también durante la narración de historias dentro del Proyecto DIGIMI), seguramente el HOGAR como un lugar seguro o peligroso surgirá en la conversación directa o indirectamente. Las preguntas: “¿Qué significa HOGAR para ti?” “¿Es el hogar un lugar seguro para ti?”, “¿Te sientes amado y apreciado en casa?”, puede ayudar al entrevistado a abrirse y hablar sobre sí mismo.</p>	
	<p>Referencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dab Dana: El Ritmo de la Regulación, 2018</li> <li>Nora Giannakaki, La Evaluación de la Competencia Intercultural de los Educadores, Tesis Doctoral inédita (en curso)</li> </ul>		

<b>Unidad 4</b>	<b>Título:</b>	<b>Manejo de Situaciones de Emergencia</b>		
<b>Actividad 1.4.1</b>	<b>Título de la Actividad</b>	Cómo las emociones de otras personas afectan mis sentimientos	<b>Duración</b>	15 minutos
	<b>Objetivo de la Actividad</b>	Este breve ejercicio de auto-revelación revela nuestros propios puntos ciegos y ayuda a crear conciencia sobre cómo apoyar a los demás de manera más consciente.		
	<b>Resultados del Aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Momentos ajá – concienciación sobre los puntos ciegos propios/perspectiva</li> </ul>		
	<b>Materiales Necesarios</b>	N/A		
	<b>Instrucciones</b>	<p>Pida a sus participantes que vean un vídeo corto sin decirles de qué se trata:  Dígalos a sus participantes: ‘Simplemente estén abiertos a mirar, observen sus pensamientos y sentimientos. Después tendremos un debate reflexivo’.  Mirad el vídeo corto 'Hidden Beats'  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=76BboyrEI48">https://www.youtube.com/watch?v=76BboyrEI48</a></p> <p>Después, tenga un debate reflexivo. Pida las impresiones iniciales de viva voz y recopile todas las respuestas en un rotafolio, pizarra o tarjetas. Usa las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué emociones se despertaron?</li> <li>- ¿Cómo suele reaccionar ante sus propios sentimientos de alarma, pavor, angustia, ansiedad?</li> <li>- ¿Cómo reaccionas ante otros que muestran miedo, miedo, pánico?</li> <li>- ¿Qué te pasa si alguien</li> </ul> <p>a) llora, b) estalla en voz alta/emocionalmente c) pelea con alguien/comienza un debate intenso?  Concluya este ejercicio diciéndoles:  'En relación con sus propios 'Momentos Ajá' con respecto a este ejercicio de vídeo, es muy importante tenerlos en mente, cuando trate con su clientela, ya que podemos manejar mejor las situaciones de emergencia una vez que somos conscientes de nuestro propio paisaje emocional interno y cómo hacerse a un lado para servir mejor a los demás'  <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1_g0BZr2yhqFG24h4qXVmy7Nhzgp5mkXz/edit#slide=id.p2">https://docs.google.com/presentation/d/1_g0BZr2yhqFG24h4qXVmy7Nhzgp5mkXz/edit#slide=id.p2</a></p>		
<b>Actividad 1.4.2</b>	<b>Título de la Actividad</b>	Parámetros de Angustia Emocional - Conocimientos de primeros auxilios más necesarios	<b>Duración</b>	30 minutos
	<b>Objetivo de la Actividad</b>	Obtener una guía rápida: cómo distinguir y manejar la angustia emocional		
	<b>Resultados del Aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cómo usar con confianza un kit de herramientas de primeros auxilios</li> </ul>		

	<b>Materiales Necesarios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Documento de diapositivas de presentación</li> </ul>		
	<b>Instrucciones</b>	<p>Presente el objetivo mencionado anteriormente de esta breve descripción general para brindarles algunas herramientas de manejo de confianza. Abra las diapositivas de la presentación y presente las diapositivas junto con comentarios adicionales (en la medida en que los haya)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- DESTAQUE LA IMPORTANCIA de crear la lista de emergencia de su propio contacto seleccionado y tenerla a mano</li> <li>- DESTAQUE LA IMPORTANCIA de dedicar el "espacio de seguridad de poder" de comportamiento (orientación detallada en las diapositivas)</li> <li>- RECOMIENDE la compilación de un botiquín de primeros auxilios con objetos sensoriales: por ejemplo, guijarros, brújula, aceite perfumado, frutas secas en un frasco, madera pequeña de segunda mano para el ejercicio: 'Crisis-Trauma-Puesta a tierra'</li> </ul> <p>Los detalles se proporcionarán en las diapositivas impresas.</p>		
<b>Actividad de Evaluación 1.4.3</b>				
	<b>Título de la Actividad</b>	El Ciclo de Aprendizaje	<b>Duración</b>	15 minutos
	<b>Objetivo de la Actividad</b>	Revisión de lecciones de actividades pasadas		
	<b>Resultados del Aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender las conclusiones principales</li> </ul>		
	<b>Materiales Necesarios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Variación A: Rotafolio/pizarra blanca, post-its pequeños</li> <li>Variación B: 3 hilos/lana de diferentes colores, tarjetas pequeñas o post-its</li> </ul>		
	<b>Instrucciones</b>	<p><b>PREPARACIÓN ANTES DE LA CLASE</b></p> <p><b>Opción A:</b> Rotafolio/pizarra + post-its de colores (los colores deben relacionarse con cada sección), + cinta adhesiva/alfileres/imanés</p> <p>Dibuje 3 círculos con las palabras (instrucciones a continuación) en diferentes colores en el rotafolio. Haga que el círculo sea lo suficientemente grande para que los participantes puedan agregar sus post-its al círculo con el mismo color</p> <p><b>Opción B:</b> 3 hilos/lana de diferentes colores + cartulinas de colores o post-its del mismo color que el hilo.</p> <p>Cree 3 círculos con diferentes hilos/lana en el piso y coloque la tarjeta de color con notas escritas (vea las instrucciones a continuación) en cada círculo. Haga los círculos de hilo lo suficientemente grandes para que los participantes puedan colocar sus tarjetas en cada sección</p> <p><b>Comience el ejercicio</b> distribuyendo 9 pequeñas tarjetas/post-its de colores a cada participante. Luego presente cada círculo como la actividad de evaluación reflexiva final y explique la redacción y el significado de cada sección. Pídales que reflexionen y escriban su (solo una palabra clave por tarjeta como máximo y solo 3</p>		



**DIGIMI**

		<p>tarjetas por sección). Después de unos minutos, pídale que coloquen sus tarjetas en los círculos correspondientes.</p> <p>Una vez que todos colocaron sus respuestas en las secciones, lea en voz alta cada tarjeta en cada sección y pregunte si alguien quiere agregar algo.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- - yo: ¿Qué es lo que considero particularmente importante cuando trato con mi autopercepción?</li><li>- - Sobre los demás: ¿Qué considero particularmente importante cuando trato con las emociones de los demás?</li><li>- - En general: ¿Qué aprendí?</li></ul>
<p><b>Referencias:</b></p>		



Co-funded by the  
AMIF Programme  
of the European Union



**DIGIMI**

## C.Anexo

Anexo 1: Módulo 1/Unidad 2-Actividad 1.2.2: Tu Viaje de Héroe



Co-funded by the  
AMIF Programme  
of the European Union



**DIGIMI**

**Tu Viaje del Héroe**



Co-funded by the  
AMIF Programme  
of the European Union

1. Mundo ordinario – ¿Cómo es el mundo del héroe al principio de la historia?

2. Llamada a la aventura – ¿Qué sucede para que el héroe dé un paso en la aventura?

3. Rechazo de la llamada – ¿El héroe se niega a ir? Si es así, ¿por qué?

4. Reunión con el mentor – ¿Quién ayuda al héroe a adquirir sabiduría?

5. Cruzando el primer umbral – ¿Cuándo cruza el héroe el punto de no retorno en la historia?

6. Pruebas, aliados y enemigos – ¿Cómo afectan los otros personajes al héroe?

7. Enfoque – ¿El héroe intenta y falla? ¿Cómo es eso? ¿Qué hacen cuando fallan?

12. Volver con el elixir – ¿Qué conocimiento o sabiduría trae consigo el héroe?

11. Resurrección del héroe – ¿Cuál es la prueba final?

10. El camino de regreso – ¿Cómo intenta el héroe volver a su vida normal?

9. Recompensa – ¿Qué recibe el héroe como recompensa?

8. Prueba – ¿Qué sucede cuando la historia llega a un punto de vida o muerte?