

Empoderar a las comunidades rurales para digitalizar, compartir y explotar el Sentido de Lugar en toda Europa a través del intercambio intergeneracional | #ASenseofEU



#ASenseofEU

Módulos de Formación

ERASMUS+ KA2 Adulto

Alianzas de Cooperación en Adultos

Número de proyecto 2024-1-IS01-KA220-ADU-000251000

Índice

1. Introducción	3
2. Estructura de los módulos de formación.....	5
3. Enfoque metodológico	6
4. Módulos de formación.....	8
4.1 Introducción y actividades de formación de grupos.....	8
4.2 Sentido de pertenencia.....	26
4.3 Patrimonio Cultural Inmaterial	38
4.4 Aprendizaje intergeneracional	62
4.5 Participación comunitaria	84
4.6 Digitalización	98
4.7 Turismo basado en PCI en zonas rurales	122
4.8 Resumen, evaluación y presentación	154
4.9 Dinámicas para romper el hielo y energizar	171
5. Conclusión.....	176

1. Introducción

El presente documento describe los Módulos de Formación desarrollados en el marco del Paquete de Trabajo 2 (WP2) del proyecto Erasmus+ KA220-ADU #ASenseofEU – *Empoderar a las comunidades rurales para digitalizar, compartir y explotar el Sentido de Lugar en toda Europa mediante el intercambio intergeneracional* (Número de Proyecto: 2024-1-IS01-KA220-ADU-000251000).

Los Módulos de Formación constituyen uno de los principales resultados del WP2 y fueron desarrollados colaborativamente por el consorcio del proyecto mediante un proceso participativo e interdisciplinar que combinó la experiencia, los hallazgos de la investigación y las contribuciones temáticas de todas las organizaciones asociadas. El desarrollo de los módulos estuvo informado por las actividades de investigación realizadas durante las fases iniciales del proyecto. Estas actividades incluyeron la recopilación de mejores prácticas, perspectivas de los actores y perspectivas nacionales relacionadas con el Sentido de Lugar, el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), el aprendizaje intergeneracional, la participación comunitaria, la digitalización y el desarrollo rural sostenible.

El programa de formación fue diseñado como un recurso educativo integral destinado a apoyar a estudiantes adultos, profesionales comunitarios, facilitadores, educadores y actores locales que trabajan en contextos rurales y remotos. Los módulos tienen como objetivo fortalecer la comprensión de los participantes sobre la relación entre el Sentido de Lugar, el Patrimonio Cultural Inmaterial, la participación comunitaria, el aprendizaje intergeneracional, la digitalización y el desarrollo local basado en el patrimonio. Mediante una combinación de aportaciones conceptuales, actividades prácticas, ejercicios colaborativos, reflexión y enfoques de aprendizaje experiencial, el programa busca empoderar a los participantes para reconocer, explorar, salvaguardar y valorar las características culturales y sociales de sus comunidades.

Además de fortalecer la comprensión teórica, el programa apoya a los participantes en el desarrollo de competencias prácticas relacionadas con iniciativas participativas de patrimonio, procesos de participación comunitaria y la creación de conceptos turísticos inspirados en la identidad local, el patrimonio cultural y la inclusión social. La dimensión transnacional del programa apoya además el intercambio intercultural, el aprendizaje mutuo y el intercambio de diversas perspectivas rurales y prácticas patrimoniales en contextos europeos.

El programa de formación está estructurado en torno a ocho módulos temáticos desarrollados por diferentes socios del consorcio según sus áreas de especialización:

- Introducción y actividades de formación de grupos
- Sentido de pertenencia
- Patrimonio Cultural Inmaterial
- Aprendizaje intergeneracional
- Participación Comunitaria y Cartografía Comunitaria
- Digitalización
- Turismo basado en el PCI en zonas rurales
- Actividades de Reflexión Final, Evaluación y Presentación

La secuencia de los módulos fue diseñada intencionadamente para guiar progresivamente a los participantes desde la reflexión personal y la comprensión conceptual hacia el análisis colaborativo, la aplicación práctica y el desarrollo de conceptos concretos de turismo basados en el patrimonio relacionados con las comunidades rurales y el patrimonio cultural inmaterial.

Un elemento metodológico central del programa de formación es el uso de un enfoque práctico de "caso de formación". A lo largo del proceso de formación, se invita a los participantes a trabajar en un lugar rural o remoto desde su propio contexto y a desarrollar gradualmente un concepto para una iniciativa relacionada con el turismo inspirada en el patrimonio cultural inmaterial del lugar seleccionado. Se espera que los conceptos propuestos integren aspectos de digitalización, aprendizaje intergeneracional, participación comunitaria y desarrollo local sostenible.

Los módulos se desarrollaron siguiendo un marco pedagógico y metodológico compartido acordado por los socios del consorcio. Dependiendo del enfoque temático y el enfoque educativo de cada módulo, las actividades formativas combinan:

- Introducciones a conceptos clave y perspectivas teóricas
- Ejemplos de buenas prácticas identificados durante la fase de investigación
- Ejercicios prácticos y actividades colaborativas
- Momentos de reflexión, debate y análisis
- Oportunidades para que los participantes relacionen los resultados de aprendizaje con su propio caso de entrenamiento
- Enfoques de aprendizaje experiencial y basado en el lugar

El programa se basa en metodologías de educación no formal que fomentan la participación activa, el aprendizaje entre iguales, el diálogo intercultural, la creatividad y la resolución colaborativa de problemas. Se presta especial atención a la inclusión, accesibilidad, participación entre generaciones y la transferibilidad de las actividades de aprendizaje a diferentes contextos rurales y comunitarios.

Como parte del proceso de implementación del WP2, los Módulos de Formación y las actividades fueron pilotados y probados durante la Movilidad Internacional de Formación organizada en Gubbio, Italia, en marzo de 2026. La movilidad ofreció la oportunidad de evaluar la relevancia, estructura, metodología, momento y aplicabilidad práctica de los módulos en un entorno de aprendizaje real. Los comentarios y reflexiones recogidos de participantes y formadores contribuyeron al perfeccionamiento y mejora de los materiales.

Los materiales formativos incluyen resúmenes de los módulos, presentaciones, directrices de facilitación, plantillas de actividades, ejercicios prácticos, herramientas de reflexión y recursos de aprendizaje colaborativo diseñados para apoyar procesos de aprendizaje interactivos y participativos. La estructura común de los módulos contribuye a la coherencia metodológica, aseguramiento de calidad, transferibilidad, sostenibilidad y futura reutilización de los materiales por parte de socios del consorcio y partes interesadas externas. Los materiales fueron diseñados para ser adaptables y reutilizables en diferentes contextos educativos, comunitarios y de desarrollo rural más allá de la vigencia del proyecto.

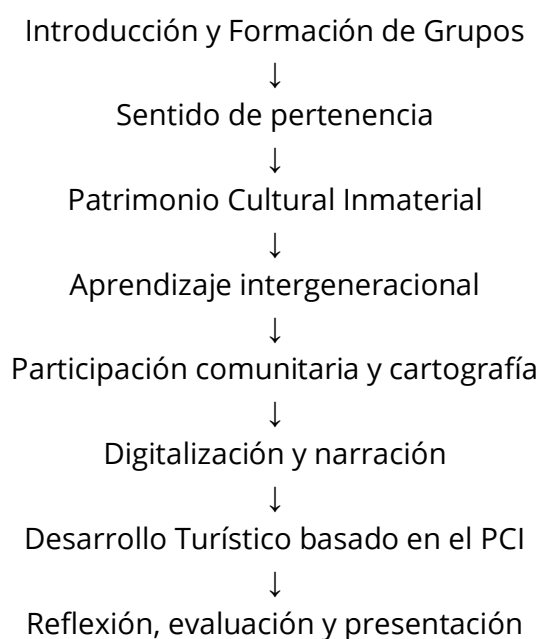
Este documento presenta los Módulos de Formación finales desarrollados como resultado central del WP2 y refleja el trabajo pedagógico colaborativo realizado por el consorcio durante todo el periodo de implementación del proyecto.

2. Estructura de los módulos de formación

Los Módulos de Formación desarrollados dentro del Paquete de Trabajo 2 (WP2) están organizados como una secuencia de unidades temáticas de aprendizaje interconectadas diseñadas para apoyar la comprensión de los participantes sobre el Sentido de Lugar, el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), el aprendizaje intergeneracional, la participación comunitaria, la digitalización y el desarrollo rural basado en el patrimonio.

Los módulos fueron desarrollados colaborativamente por los socios del consorcio según su experiencia temática y educativa. Juntos, los módulos forman una vía de aprendizaje coherente que guía progresivamente a los participantes desde la comprensión conceptual hacia la aplicación práctica, la reflexión colaborativa y el desarrollo de iniciativas patrimoniales basadas en la comunidad.

Vía de aprendizaje a lo largo de los módulos de formación



Los módulos de formación incluyen:

- Actividades de introducción y formación de grupos – desarrolladas por NCK
- Sentido del lugar – desarrollado por BlaBankinn
- Patrimonio Cultural Inmaterial – desarrollado por i-CON
- Aprendizaje Intergeneracional – desarrollado por la UNO
- Participación y Mapeo Comunitario – desarrollado por Open Impact
- Digitalización – desarrollada por la UNO

- Turismo basado en PCI en zonas rurales – desarrollado por Incipit Consulting
- Actividades de Resumen, Evaluación y Presentación – desarrolladas por NCK

Cada módulo sigue un marco pedagógico y metodológico compartido para garantizar coherencia, coherencia y transferibilidad a través de diferentes contextos educativos y comunitarios. Dependiendo del enfoque temático y los objetivos de aprendizaje, los módulos incluyen una combinación de:

- Resumen de los módulos e introducciones temáticas
- Objetivos de aprendizaje y resultados esperados
- Presentaciones y aportaciones conceptuales
- Actividades prácticas y ejercicios colaborativos
- Momentos de reflexión y debate
- Guía de facilitación e instrucciones de implementación
- Plantillas, hojas de trabajo y materiales de apoyo
- Componentes de evaluación y retroalimentación

Los módulos se basan en enfoques de aprendizaje no formales, experienciales y participativos que fomentan la participación activa, el aprendizaje entre iguales, el diálogo intercultural, la creatividad y la resolución colaborativa de problemas. Se presta especial atención a la inclusión, accesibilidad, participación intergeneracional y la aplicabilidad práctica de las actividades en contextos rurales y comunitarios.

Los módulos fueron diseñados para funcionar tanto como elementos interconectados del programa de formación más amplio como recursos educativos adaptables e independientes que pueden ser reutilizados, modificados e implementados por facilitadores, organizaciones y actores comunitarios en diferentes contextos más allá de la duración del proyecto, especialmente en entornos de educación de adultos, aprendizaje comunitario y desarrollo rural.

La estructura y las actividades de los módulos se perfeccionaron aún más a través de la retroalimentación recogida durante la fase piloto implementada en el marco de la International Training Mobility organizada en Gubbio, Italia, en marzo de 2026.

3. Enfoque metodológico

Los Módulos de Formación desarrollados en el WP2 se basan en metodologías de aprendizaje no formales, experienciales y participativas que apoyan el compromiso activo, el aprendizaje colaborativo y la reflexión. El enfoque metodológico fue diseñado para animar a los participantes a conectar el contenido de la formación con sus propios contextos, experiencias y comunidades locales, fomentando al tiempo el diálogo intercultural y el intercambio intergeneracional.

Un elemento central de la metodología es la integración de actividades prácticas de aprendizaje comunitarias que combinan comprensión conceptual con aplicación práctica. A través de ejercicios colaborativos, actividades de reflexión, debates, procesos de cartografía, técnicas de narración y desarrollo práctico de casos, se anima a los participantes a explorar activamente la relación entre el Sentido de Lugar, el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), la participación comunitaria, la digitalización y el desarrollo rural sostenible.

Metodología de casos de formación

A lo largo del proceso de formación, se invita a los participantes a trabajar progresivamente en un lugar rural o remoto seleccionado desde su propio contexto local. Utilizando los conocimientos, herramientas y actividades proporcionados en los módulos, los participantes:

- identificar características locales y elementos del patrimonio cultural inmaterial
- reflexionar sobre el sentido de lugar y la identidad comunitaria
- explorar perspectivas intergeneracionales y narrativas locales
- aplicar enfoques de mapeo participativo y participación comunitaria
- experimentar con narración digital y herramientas de digitalización del patrimonio
- desarrollar colaborativamente una iniciativa relacionada con el patrimonio o el turismo vinculada al lugar seleccionado

Este enfoque práctico apoya el aprendizaje experiencial y permite a los participantes conectar el contenido de la formación directamente con contextos comunitarios reales y desafíos de desarrollo local.

El marco metodológico también pone un fuerte énfasis en el aprendizaje intergeneracional y la participación colaborativa. Al involucrar a participantes de diferentes grupos de edad y orígenes, los módulos fomentan el intercambio de perspectivas, experiencias, recuerdos y habilidades relacionadas con el patrimonio local y la vida comunitaria. Este enfoque contribuye a la inclusión social, el aprendizaje mutuo y a conexiones comunitarias más fuertes.

Se presta especial atención a la inclusión, accesibilidad y adaptabilidad. Las actividades fueron diseñadas para ser flexibles y transferibles a través de diferentes contextos rurales, remotos y comunitarios, permitiendo a facilitadores y organizaciones adaptar los materiales según las necesidades locales, los perfiles de los participantes y los entornos educativos.

Los Módulos de Formación se perfeccionaron aún más a través de la retroalimentación recogida durante la fase piloto implementada en el marco de la Movilidad Internacional de Formación organizada en Gubbio, Italia, en marzo de 2026. El proceso piloto ofreció la oportunidad de probar la estructura, metodología, sincronización y aplicabilidad práctica de las actividades en un entorno de aprendizaje real y contribuyó a la mejora y finalización de los materiales.

4. Módulos de formación

4.1 Introducción y actividades de formación de grupos

Socio principal: NCK – Centro Nórdico de Aprendizaje y Creatividad del Patrimonio

Duración estimada: 2 horas

Descripción y objetivos del módulo

Este módulo introductorio se desarrolló para apoyar la formación de grupos, la participación de los participantes y la familiarización con los objetivos y la estructura del programa de formación.

El módulo pretende crear un entorno de aprendizaje seguro, inclusivo y colaborativo fomentando la interacción entre participantes y facilitadores, al tiempo que presenta el enfoque temático y el enfoque pedagógico del proyecto #ASenseofEU.

A través de presentaciones introductorias, ejercicios interactivos y actividades de reflexión, se anima a los participantes a compartir sus antecedentes, expectativas, experiencias y conexiones personales con el lugar y el patrimonio cultural. Las actividades apoyan el desarrollo de la confianza, la apertura y la participación activa dentro del grupo de aprendizaje.

El módulo también presenta a los participantes la estructura general del proceso de formación y la metodología de "caso de formación" que se utilizará a lo largo del programa.

El módulo está respaldado por presentaciones, orientación de facilitación y plantillas de actividades desarrolladas por NCK para garantizar la coherencia, la participación y la transferibilidad a través de diferentes contextos de proyectos y educativos.

Resumen del módulo

Resumen del módulo – Introducción	
Breve descripción y objetivo del módulo	Introducción. Los participantes se presentan y se conocen. ¿Cuáles son sus intereses especiales o áreas de especialización? ¿Cuáles son sus expectativas para la semana que viene? También: tutores que presentan el propósito y los objetivos de la movilidad.

Calendario		
Duración (minutos)	Nombre de la actividad (tal como está escrito en la plantilla de actividad) o segmento de presentación (especificar los números de diapositiva) También especifica pausas entre actividades	Materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en la(s) plantilla(s) de actividades)
10	Horario del día	PC, proyector
45	Presentación de participantes y tutores – crea tu propia placa con tu nombre	Etiquetas con nombres, lápices
10	Pausa	
20	Introducción al proyecto y formación	PC, proyector
35	Las expectativas de los participantes	Post-its, lápices, un tablero para exponer y agrupar las notas

Tabla 1-" Resumen del módulo – Introducción"

Actividades

Las siguientes actividades se desarrollaron como parte del módulo para apoyar los objetivos de aprendizaje y facilitar la participación activa durante toda la sesión de formación:

Horario del día	
Breve descripción de la actividad:	Dar la bienvenida a los participantes e introducirles en el horario del día
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y	Preparación y sensación de seguridad para lo que está por venir durante el primer día de formación

conocimientos clave que se deben desarrollar.			
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	10 minutos		
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	PC, proyector		
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	Una presentación en PowerPoint con dos slides: el texto de bienvenida y el horario del día. Preparar a otros tutores para que estén listos para presentarse brevemente		
Descripción	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)

Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	Paso 1 La primera diapositiva del PPt muestra todos los logotipos de los socios, así como el logo de la UE		
	Paso 2 La segunda diapositiva muestra el horario del día. Recibir a los participantes, presentar a los tutores y presentar el horario del día (no de toda la semana). Preguntas.		
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local.		

	• Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales • Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. • Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. • Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). • Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	NCK.

Tabla 2-" Actividad – Horario del día"

Introducción de participantes y tutores

- haz tu propia placa con tu nombre-

Breve descripción de la actividad:	Los participantes y tutores crean sus propias etiquetas con el nombre para facilitar la comunicación durante la próxima semana
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	

Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	45 minutos
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso	Portatarjetas de plástico donde puedas insertar papel con tu nombre. Papel del tamaño adecuado para los portaetiquetas. Lápices de colores.

corresponde de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.			
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	Arriba.		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a	Paso 1 Presentando la actividad. Nuestros nombres son patrimonio inmaterial: dice mucho sobre la familia, la tradición, las costumbres locales.		5 minutos

cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	Durante esta semana, todos trabajaremos estrechamente con personas que nunca hemos conocido antes. Aprender y usar los nombres de los demás es un acto de respeto mutuo que nos acerca. Para facilitar el uso de los nombres de los participantes y tutores, llevaremos etiquetas con los nombres que nosotros mismos hayamos nosotros. También dibujaremos un pequeño símbolo en nuestras etiquetas con el nombre. Dibuja algo que signifique algo para ti, algo que simbolice tus intereses, valores fundamentales, familia, región u otro.		
	Paso 2 Todos hacen sus etiquetas con el nombre.	Papel, lápices	10 minutos

	Paso 3 Todos los participantes y tutores se presentan, dicen su nombre y explican por qué eligieron su símbolo específico.		30 minutos
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales • Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. • Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. • Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). • Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.		

Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	NCK
---	-------------------

Tabla 3-" Actividad – Introducción de participantes y tutores"

Introducción al proyecto y la formación	
Breve descripción de la actividad:	Una presentación en PowerPoint sobre el marco de la movilidad.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	Aprender sobre los objetivos #ASenseofEU – por qué estamos aquí
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	20 minutos



Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	PC, proyector		
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas			
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	Paso 1 Introducción al proyecto #ASenseofEU		10

	Paso 2 Introducción a la movilidad de entrenamiento. ¿Qué haremos esta semana?		10
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales • Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente.		

	• Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. • Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). • Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	NCK

Tabla 4-" Actividad – Introducción del proyecto y formación"

Las expectativas de los participantes	
Breve descripción de la actividad:	Se pide a los participantes que reflexionen sobre sus expectativas para la semana. En diálogo con los tutores, veremos qué expectativas se pueden cumplir y cómo negociar el resto.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a	Formula peticiones, defiende tu punto de vista

centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se desarrollarán	
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	35 minutos
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones.	Post-its, lápices, un tablero para exponer y agrupar las notas

Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.			
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas			
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta	Paso 1 Explicando el ejercicio. Basándote en lo que habéis aprendido del infopack, y de la introducción del proyecto y la movilidad, ¿cuáles son vuestras expectativas para la semana?		5 minutos

sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	Todos escribiremos expectativas, una por post-it, y luego las agruparemos para ver si algunas pueden agruparse. Finalmente, repasaremos las expectativas y veremos qué podemos hacer para cumplir con el mayor número posible de expectativas.		
	Paso 2 Los participantes escriben notas adhesivas y las pegan a la pizarra		10 minutos
	Paso 3 Los tutores agrupan las expectativas, mientras al mismo tiempo leen en voz alta lo que dicen y discuten cómo agrupar los apuntes.		10 minutos

	Paso 4 Tutores y participantes debaten los diferentes grupos/expectativas y coinciden en un objetivo común razonable		10 minutos
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales • Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. • Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. • Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas).		

	• Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	NCK

Tabla 5-" Actividad – Expectativa de los participantes"

Materiales de apoyo

Los materiales educativos desarrollados para este módulo, incluida la presentación utilizada durante las actividades de formación, pueden descargarse del repositorio en línea de #ASenseofEU:

- [Introducción y presentación de formación del grupo](#)

4.2 Sentido de pertenencia

Socio principal: BlaBankinn – The Blue Bank

Duración estimada: alrededor de 4 horas

Descripción y objetivos del módulo

Este módulo fue desarrollado para introducir a los participantes en el concepto de Sentido del Lugar y explorar cómo las conexiones emocionales, culturales, históricas, sensoriales y sociales contribuyen a la identidad y singularidad de las zonas rurales y remotas.

El módulo tiene como objetivo apoyar a los participantes en la comprensión de cómo las personas se relacionan con los lugares a través de la memoria, las tradiciones, los paisajes, la vida comunitaria y las experiencias compartidas, al tiempo que reflexiona sobre cómo estos elementos contribuyen a la preservación

del patrimonio, la participación comunitaria, la construcción de identidad local y el desarrollo turístico sostenible.

Mediante una combinación de presentaciones conceptuales, reflexión participativa, discusiones en grupo y ejercicios prácticos relacionados con el caso de formación seleccionado por los participantes, el módulo anima a los participantes a explorar críticamente las características, significados y valores asociados con el lugar elegido.

Se presta especial atención a la relación entre la identidad del lugar, las narrativas comunitarias, la memoria cultural y las experiencias vividas de las comunidades locales. Se anima a los participantes a reflexionar sobre cómo las conexiones emocionales y culturales con el lugar pueden apoyar iniciativas comunitarias y conceptos turísticos inspirados en el patrimonio y arraigados en la identidad y participación local.

El módulo también incluye actividades de trabajo grupal colaborativo en las que los participantes identifican características definitorias de su lugar seleccionado y exploran cómo las historias locales, tradiciones, recuerdos, paisajes y relaciones sociales contribuyen a un sentido compartido de identidad y pertenencia.

El módulo está apoyado por presentaciones y plantillas de actividades desarrolladas por BláBankinn para garantizar la coherencia, la participación y la transferibilidad a través de diferentes contextos educativos y comunitarios.

Resumen del módulo

Resumen del módulo – Sentido de lugar		
Breve descripción y objetivo del módulo	El objetivo del módulo es que el participante comprenda el concepto de Sentido del Lugar y tenga la capacidad de aplicarlo a sus experiencias y al lugar con el que ha elegido trabajar previamente	
Calendario		
Duración (minutos)	Nombre de la actividad (tal como está escrito en la plantilla de actividad) o segmento de presentación (especificar los números de diapositiva)	Materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en la(s) plantilla(s) de actividades)

	También especifica pausas entre actividades	
20	Presentación del sentido del lugar (1-15)	Proyector
40	Primero el trabajo en grupo	Papel y bolígrafo para el grupo
15	Pausa	
20	Trabajo en grupo en segundo lugar	Papel y bolígrafo para el grupo
5	Reflexión final	Proyector
90-120	Sentido de lugar - Visita de estudio	

Tabla 6-" Resumen del módulo – Sentido de lugar"

Actividades

La siguiente actividad fue desarrollada como parte del módulo para apoyar los objetivos de aprendizaje y facilitar la participación activa durante toda la sesión de formación:

Sentido de pertenencia	
Breve descripción de la actividad:	El grupo trabaja en el lugar que ha elegido de antemano y juntos responden a 5 preguntas sobre el lugar en relación con el término Sentido del Lugar.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	Poder aplicar el sentido de lugar a su lugar elegido. Características físicas, conexiones emocionales, prácticas históricas y culturales que ocurren allí. Al responder a las cinco preguntas expuestas en la diapositiva nº 16, no solo ayudará a comprender mejor el concepto de sentido de lugar, sino que también les ayudará cuando entren en el trabajo en grupo para el aprendizaje intergeneracional haber realizado esta actividad

Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	aproximadamente 40 minutos		
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	Papel y bolígrafo para el grupo; Proyector y portátil para la presentación.		
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	Tablas de grupos		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	Paso 1 Los participantes se dividen en pequeños grupos y se les pide que trabajen con el lugar rural o remoto que hayan seleccionado antes de la movilidad de formación. Utilizando las	Papel y bolígrafo	30 minutos

	preguntas presentadas durante la sesión, los participantes discuten los siguientes aspectos del lugar que han elegido: • ¿Qué características físicas definen el lugar? • ¿Qué tradiciones o prácticas culturales existen allí? • ¿Qué historias o recuerdos están relacionados con él? • ¿Qué actividades se celebran hoy en día? • ¿Qué emociones asocia la gente con el lugar? Se anima a los participantes a reflexionar colectivamente sobre cómo la geografía, las tradiciones, la vida comunitaria, los recuerdos y las emociones contribuyen a la identidad y singularidad del lugar.		
--	---	--	--

	Paso 2 Cada grupo resume los puntos principales de su discusión y prepara una breve reflexión para compartir con el resto de los participantes. Se anima a los grupos a identificar temas comunes, características distintivas y elementos que refuercen el sentido de pertenencia dentro de su comunidad seleccionada.	Notas del paso 1	10 minutos
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas.		

	• Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales • Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. • Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. • Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). • Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	<i>Gunnar Ingi Hrafnsson, Banco Azul Þingeyri.</i> <i>Gunnaringi@blabankinn.is</i>

Tabla 7-"Actividad-Sentido del lugar"

Sensación de visita de estudio en el lugar

Breve descripción de la actividad:	Los participantes visitan su lugar seleccionado u otro lugar rural o remoto para observar, experimentar y documentar sus características únicas. Utilizando los conceptos introducidos a lo largo del módulo, exploran las dimensiones físicas, emocionales, históricas, culturales y sensoriales del lugar mientras recogen observaciones que apoyarán el desarrollo de su Caso de Formación.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	Al completar esta actividad podrás hacerlo: • Observa los diferentes elementos que contribuyen a un sentido de lugar • Identifica las características físicas, culturales, naturales y sensoriales de un lugar. • Registrar observaciones utilizando un enfoque estructurado. • Intercambia perspectivas con otros participantes durante la visita de campo. • Recopila información que apoye el desarrollo de su Caso de Formación.
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	90-120 minutos
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	• Cuaderno o papel para tomar notas • Bolígrafos o lápices • Cámara o smartphone (opcional) • Las cinco preguntas guía de la actividad anterior

Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	Seleccione un lugar rural, remoto o patrimonial adecuado para la visita de estudio. Asegúrese de que los participantes conozcan el punto de encuentro, la duración estimada y la ruta antes de que comience la actividad. Antes de comenzar la visita, recuerde a los participantes que revisen las cinco preguntas orientadoras exploradas en la actividad anterior. Explica que estas preguntas servirán como marco para observar y comprender el lugar durante la visita de estudio. Anima a los participantes a tomar notas y fotografías cuando sea apropiado para apoyar sus reflexiones y el desarrollo de su Caso de Formación.		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	Paso 1 Visita el lugar seleccionado individualmente o en pequeños grupos. Mientras exploras, utiliza las cinco preguntas guía de la actividad anterior para orientar tus observaciones: ¿Qué característica	- Cuaderno o papel - Plumas - Cámara o smartphon e (opcional).	45 minutos

	s físicas definen el lugar? • ¿Qué tradiciones o prácticas culturales existen allí? • ¿Qué historias o recuerdos están conectados a él? • ¿Qué actividades se celebran hoy en día? • ¿Qué emociones asocia la gente con el lugar? Observa el entorno con atención y presta atención a las características físicas, culturales, sociales y sensoriales que hacen único el lugar.		
--	--	--	--

	Paso 2 Registra tus observaciones reflexionando sobre cada una de las cinco preguntas orientadoras. Documenta ejemplos, detalles interesantes, reflexiones personales y fotografías que ilustren la identidad y singularidad del lugar.	• Cuaderno o papel • Plumas	45 minutos
	Paso 3 Reúnaos en grupo para compartir vuestras observaciones y comparar perspectivas. Reflexionad sobre cómo la geografía, las tradiciones, la vida comunitaria, los recuerdos y las emociones contribuyen a la identidad del lugar, y considerad cómo estas observaciones pueden apoyar el	• Notas de los participantes	30 minutos

	desarrollo futuro de vuestro Caso de Formación.		
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales		

	• Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. • Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. • Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). • Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	

Tabla 8-"Actividad-Sentido de Lugar - Visita al Estudio"

Materiales de apoyo

Los materiales educativos desarrollados para este módulo, incluyendo presentaciones y recursos de aprendizaje de apoyo, pueden descargarse del repositorio en línea de #ASenseofEU:

- [Presentación del sentido del lugar](#)

4.3 Patrimonio Cultural Inmaterial

Socio principal: I-CON

Duración estimada: alrededor de 4 horas

Este módulo fue desarrollado para introducir a los participantes en el concepto de Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) y explorar cómo tradiciones, prácticas, conocimientos, rituales, artesanía, expresiones orales y experiencias comunitarias compartidas contribuyen a la identidad local y al sentido de pertenencia en zonas rurales y remotas. El módulo tiene como objetivo apoyar a los participantes en la comprensión de la relación entre el patrimonio tangible e inmaterial, reflexionando al tiempo sobre cómo el patrimonio vivo moldea la atmósfera, la memoria y la singularidad de un lugar. Se presta especial atención al papel de las comunidades

en la salvaguardia y transmisión del patrimonio a través de generaciones, así como a los desafíos contemporáneos que afectan a la continuidad cultural y la identidad local.

El módulo combina presentaciones conceptuales, reflexión crítica, ejercicios interactivos de mapeo, debates basados en dilemas, trabajo en grupo colaborativo y actividades prácticas relacionadas con el caso de formación seleccionado por los participantes. Se anima a los participantes a analizar las dimensiones intangibles de su lugar elegido y a reflexionar sobre cómo las tradiciones, prácticas sociales, historias, sonidos, artesanías y recuerdos colectivos contribuyen a su identidad cultural.

También se invita a los participantes a explorar dilemas éticos relacionados con la preservación del patrimonio, el desarrollo turístico, la modernización y la identidad comunitaria mediante debates basados en escenarios y ejercicios de reflexión colaborativa.

El módulo está respaldado por presentaciones, materiales de talleres, tarjetas de dilema y plantillas de actividades desarrolladas por i-CON para garantizar la coherencia, participación y transferibilidad entre contextos de proyecto.

Las siguientes actividades y materiales de taller fueron desarrollados por i-CON dentro del marco pedagógico común acordado por el consorcio. Las actividades combinan aprendizaje participativo, ejercicios de reflexión, mapeo interactivo, metodologías de narración y debate colaborativo para apoyar a jóvenes adultos (18–35 años) y adultos mayores (55+) en la exploración, salvaguardia y promoción del Patrimonio Cultural Inmaterial como componente clave del Sentido de Lugar y la identidad comunitaria.

Resumen del módulo

Resumen del módulo – Patrimonio Cultural Inmaterial		
Breve descripción y objetivo del módulo	El objetivo de este módulo es ayudar a los participantes a comprender el concepto de Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) y reconocer cómo las tradiciones, prácticas, conocimientos, expresiones orales, artesanía y experiencias comunitarias contribuyen a la identidad y singularidad de un lugar. Los participantes exploran la relación entre el PCI y el sentido de lugar, analizan los desafíos de protección y aplican estos conceptos a su caso de formación elegido mediante reflexión, mapeo y actividades colaborativas.	
Calendario		
Duración (minutos)	Nombre de la actividad (tal como está escrito en la plantilla de actividad) o segmento de presentación (especificar los números de diapositiva)	Materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en la(s) plantilla(s) de actividades)

	También especifica pausas entre actividades	
60	Actividad 1 – El mapa invisible: Definiendo el "ambiente"	Portátil, proyector y pantalla, presentación, tabla de palancas o pizarra blanca, rotuladores, notas adhesivas, bolígrafos.
60	Actividad 2 – Las raíces de la singularidad	Portátil, proyector, presentación, hojas de hoja o papel A3, rotuladores, notas adhesivas, bolígrafos.
15	Pausa	
60	Actividad 3 – La amenaza de la homogeneización	Portátil, proyector y pantalla, hoja de palancas o pizarra blanca, rotuladores, notas adhesivas, el folleto del dilema, bolígrafos.
60	Actividad 4 – Diseño del Sendero Invisible	Proyector, presentación, portátil o tabletas (opcional), hojas de hoja o papel A3, rotuladores, notas adhesivas, bolígrafos.

Tabla 9-" Resumen del módulo – Patrimonio Cultural Inmaterial"

Actividades

La siguiente actividad fue desarrollada como parte del módulo para apoyar los objetivos de aprendizaje y facilitar la participación activa durante toda la sesión de formación:

Actividad 1: El Mapa Invisible: Definiendo el "ambiente" y el patrimonio vivo	
Breve descripción de la actividad:	Esta sesión interactiva lleva al público de las definiciones básicas del patrimonio a una comprensión profunda y emocional de cómo se entrelazan la cultura y la geografía. Los participantes explorarán el concepto de "Genius Loci" (el espíritu de un lugar) y los 5 dominios de la UNESCO del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) mediante una presentación guiada, un debate abierto y un ejercicio práctico de mapeo sensorial.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo	• Claridad conceptual: Los participantes definirán y diferenciarán entre el Patrimonio Tangible (el "Hardware"

que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	físico) y el Patrimonio Cultural Inmaterial (el "Software" cultural). • Reconocimiento de dominios: Los participantes identificarán los cinco pilares del patrimonio vivo y comprenderán los desafíos modernos específicos que enfrenta cada dominio (por ejemplo, comercialización, urbanización, cambio climático). • Conciencia sensorial: Los participantes aprenderán a identificar el "Genius Loci" de un lugar usando anclas sensoriales (sonido, olfato y movimiento). • Reflexión analítica: Los participantes conectarán los entornos geográficos locales con la aparición y supervivencia de historias y tradiciones comunitarias.
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	60 minutos
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	• Proyector y pantalla para la presentación de diapositivas (diapositivas 1-7). • Presentación digital: "El mapa invisible: definiendo la 'vibra'". • Papeles de hoja y rotuladores de colores para cada grupo. • Folletos impresos de "Los cinco dominios del patrimonio vivo y sus desafíos" (una copia por grupo). • Post-its a colores.

Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	• Configura el portátil, el proyector y carga la presentación (diapositivas 1-7). • Organiza la sala del taller en pequeños grupos de personas (mesas o grupos de sillas). • Imprime el folleto de dominios del PCI de la UNESCO para la actividad del grupo. • Reparte papeles de flipchart, rotuladores y notas adhesivas a cada tabla de grupo.		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	Paso 1 Introducción y Deconstrucción del "Vibe" El formador abre la sesión usando la Slide 1 y la Slide 2. Introduce la tesis principal: un lugar no es solo una coordenada en un mapa, sino una colección de experiencias vividas y recuerdos compartidos. Lanza el tema principal de discusión a la sala: <i>"Piensa en un lugar que se sienta 'sin alma'. ¿Qué falta?"</i>. Haz que los participantes escriban palabras clave breves en notas adhesivas y compartan.	Presentación (diapositivas 1-2), notas adhesivas.	10
	Paso 2: El Manual del PCI y la Simbiosis de la Identidad Presenta la Diapositiva 3 para presentar los cinco pilares del patrimonio vivo y la Diapositiva 5 para mostrar el puente entre lo tangible e	Presentación (diapositivas 3 y 5).	10

	intangible. Explica el marco clave: <i>"La arquitectura es el Escenario (proporciona límites); el PCI es la obra (aporta significado)"</i>. Enfatiza que los edificios nos dicen dónde estamos, pero el patrimonio inmaterial nos dice quiénes somos.		
	Paso 3: Mapeando lo invisible (trabajo en grupo) Divide a los participantes en pequeños equipos. Reparte el folleto detallando los 5 dominios del patrimonio vivo. Instruye a cada grupo para que seleccione un territorio local específico y conocido (un barrio, una plaza de pueblo o un mercado público). En su tabla de pensamientos, deben mapear sus <i>Genius Loci</i> usando los Anclajes Sensoriales de la Diapositiva 4 (Sonido, Olfato, Movimiento). También deben identificar al menos 2 dominios del PCI activos en ese ámbito y enumerar sus desafíos actuales (por ejemplo, cómo la urbanización o la industrialización les amenazan).	Papeles de flipchart, rotuladores, folletos de "Cinco Dominios"	20

	Paso 4 Estudio de Caso y Presentaciones en Grupo El formador presenta brevemente la Diapositiva 6 (Caso de estudio: Construcción de barcos noruega con remos rejados) para mostrar cómo el entorno y el PCI unen una comunidad. Luego, cada grupo presenta su "Mapa Invisible" a la sala. Concluye con la Diapositiva 7, reforzando el pensamiento final: <i>"Para salvar un lugar, debes salvar sus historias."</i>	Presentación (diapositivas 6-7), flipcharts completados en grupo.	20 minutos
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las		

	historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales • Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. • Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. • Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). • Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	<i>Florencia Simion, I-CON, florenta.simion@gmail.com</i>

Tabla 10 - "Actividad-El Mapa Invisible"

Actividad 2: Las raíces de la singularidad	
Breve descripción de la actividad:	Esta sesión cambia el enfoque de "qué" es el patrimonio a "por qué" existe en un lugar específico. Explora la fascinante tensión entre las limitaciones físicas de la tierra y las decisiones creativas de las personas que viven en ella. Los participantes examinarán cómo el clima, la topografía y los materiales moldean el patrimonio vivo, culminando en un taller práctico de "Mapeo Sensorial" donde rastrean los centros energéticos intangibles de un lugar.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	• Analizar las limitaciones ambientales: Los participantes comprenderán el concepto de determinismo ambiental: cómo el paisaje físico "escribe el guion" para la supervivencia y las tradiciones locales. • Reconocer la Agencia Cultural: Los participantes diferenciarán entre la necesidad ambiental y la adaptación humana, entendiendo cómo la singularidad nace de la creatividad humana encontrándose con la necesidad.

	• Evaluar las conexiones materiales: Los participantes analizarán críticamente cómo las artesanías tradicionales específicas (por ejemplo, cerámica de Horezu o teñido de índigo japonés) están profundamente ancladas a las condiciones minerales, del suelo y atmosféricas locales. • Ejecutar Mapas Sensoriales: Los participantes desarrollarán habilidades prácticas para crear un "Mapa Sensorial" identificando y trazando habilidades secretas locales, dialectos y rituales comunitarios recurrentes.		
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	60 minutos		
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	• Proyector y pantalla para la presentación de diapositivas (diapositivas 1–7). • Presentación digital: "Las raíces de la singularidad: la geografía como arquitecta de la cultura". • Hojas de trabajo de "Mapeo Sensorial" (mapas en blanco o plantillas que dibujan límites físicos). • Rotuladores de colores, subrayadores y bolígrafos. • Post-its (de dos colores diferentes).		
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	• Carga la presentación digital (diapositivas 1–7) en el sistema de proyector. • Organiza la sala en formato taller con tablas para facilitar el dibujo y el mapa. • Imprime las hojas de trabajo/plantillas de "Mapeo Sensorial" para todos los participantes. • Distribuye sobres de rotuladores, subrayadores y notas adhesivas a cada grupo de mesas.		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)

Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	Paso 1: El guion de la Tierra y la respuesta humana El formador introduce la sesión utilizando las diapositivas 1, 2 y 3. Explora el mandato físico del clima, el suelo y la topografía, destacando ejemplos como el Răvășitul Oilor de Rumanía (dictado por ciclos de ovejas de montaña). Contrasta esto con la agencia cultural: cómo diferentes culturas resuelven la necesidad ambiental con la creatividad humana para dar lugar a motivos de bordado únicos o conocimientos de la naturaleza.	Presentación (Diapositivas 1-3)	10 minutos
	Paso 2: Profundización: Materiales y significado Presentar Diapositiva 4. Utiliza los estudios de caso específicos del Horezu Potter (que se basa en minerales arcillosos locales para el color "Marfil") y el Japanese Indigo Dyer (que se basa en la humedad regional para fermentar las hojas). Involucra a la sala en un debate abierto: "Si trasladamos al craftsman pero mantenemos los materiales, ¿el legado sigue siendo el mismo?"	Presentación (Diapositiva 4)	10 minutos

	Paso 3: Mapeo sensorial interactivo (Taller) Introduce las diapositivas 5 y 6. Instruye a los participantes a trabajar individualmente o en pequeños equipos en las hojas de trabajo de cartografía. Paso 1: Elige un lugar familiar (ciudad natal, barrio) y traza sus límites físicos. Paso 2: Descubre las tres capas invisibles identificando un dialecto/sonido local, un ritual recurrente (por ejemplo, el mercado dominical) y una habilidad/preparación de comida "Secreto Local". Paso 3: Dibuja y marca los "Centros de Energía" donde el patrimonio inmaterial es más fuerte.	Hojas de trabajo de "Mapeo Sensorial", rotuladores de colores, subrayadores.	25 minutos
	Paso 4 Haz que los participantes compartan sus mapas. Guíalos para que noten cómo estos "Centros de Energía" rara vez se alinean con los puntos turísticos estándar. Concluye con la Diapositiva 7 para resumir cómo las tradiciones están ancladas al suelo por los materiales y el clima. Haz la pregunta de transición: "¿Qué ocurre cuando el mundo se		15 minutos

	vuelve 'plano' y podemos conseguir cualquier material en cualquier parte?"		
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales • Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. • Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. • Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). • Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.		
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna	Florenta Simion: I-CON, florenta.simion@gmail.com		

pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	
---	--

Tabla 11-"Actividad-Las raíces de la unicidad"

Actividad 3: La amenaza de la homogeneización	
Breve descripción de la actividad:	La tercera hora sirve como la fase de "provocación" del programa. Aborda la fricción entre la modernización global y la identidad local, moviendo a los participantes de la apreciación pasiva al análisis crítico. A través de presentaciones interactivas, profundas discusiones sobre la "autenticidad escenificada" y un debate grupal estructurado, los participantes explorarán las amenazas de la falta de lugar globalizada y la gentrificación, trabajando juntos para redefinir qué significa la salvaguardia cultural.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	• Analizar la falta de lugar globalizada: Los participantes identificarán la aparición de los "No-Lugares" (aeropuertos, centros comerciales) y evaluarán críticamente cómo las importaciones globales y los cambios lingüísticos evaporan las "vibraciones" locales. • Evalúa la autenticidad escenificada: Los participantes diferenciarán entre la "museificación" congelada para el turismo y un patrimonio dinámico y vivo que evoluciona de forma natural para su comunidad local. • Diagnosticar la Gentrificación Cultural: Los participantes examinarán la relación entre la preservación tangible y la decadencia intangible cuando los portadores de conocimiento tradicional son desplazados de los espacios históricos. • Ejecutar la resolución estratégica del dilema: Los participantes aplicarán el pensamiento crítico para resolver complejos conflictos patrimoniales mediante debates estructurados, definiendo los límites de la autenticidad moderna.

Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	60 minutos		
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	• Proyector y pantalla para la presentación de diapositivas (diapositivas 1–7). • Presentación digital: "La amenaza de la homogeneización". • Folletos de escenario "El dilema del patrimonio" que detallan el caso de la tradición cantante de los Cárpatos. • Papeles y rotuladores de tabla (divididos por colores rojo/azul para equipos de debate rivales). • Temporizador/cronómetro para el debate estructurado.		
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	• Carga la presentación digital (diapositivas 1–7) en el sistema de proyectores del taller. • Imprime copias del folleto de escenario "El dilema del patrimonio" para el debate grupal. • Divide físicamente la sala en dos lados principales para prepararte estructuralmente para la próxima alineación del equipo "Puristas vs. Modernistas". • Asegúrate de que los soportes y rotuladores estén listos en ambos lados de la habitación.		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)

Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	Paso 1: El problema de la "Anywhere-ness" El formador presenta la sesión con las diapositivas 1 y 2, mostrando la comparación lado a lado entre un mercado local y un terminal estéril. Explica la "Falta de Lugar Globalizada". Involucra a la sala en la discusión inicial: "Si te despertaras en una sala sin ventanas, ¿qué pistas intangibles te dirían en qué país estás?" Permite que los participantes griten respuestas sensoriales.	Presentación (Diapositivas 1-2).	10 minutos
	Paso 2: Autenticidad escenificada y gentrificación del alma Presentar las diapositivas 3 y 4. Analizar críticamente la trampa "Instagrammable" y la "museificación" usando el contexto rumano de las danzas Drăgaica o Călușarii. Transición a la "Gentrificación del Alma", que destaca cómo las fachadas históricas se convierten en fantasmas	Presentación (diapositivas 3-4).	10 minutos

	vacíos si los panaderos locales y los narradores del barrio son expulsados. Plantea la pregunta clave: "¿Puede un edificio ser 'histórico' si nadie dentro conoce su historia?"		
	Paso 3: Protección vs. Congelación y Preparación para el Debate Presenta la Diapositiva 5 para ofrecer soluciones: salvaguarda frente a congelación, innovación mediante herramientas modernas y uso de herramientas digitales como archivo vivo. Introduce la Diapositiva 6 (escenario del "Dilema del Patrimonio"). Divide la sala en dos bandos. La Cara A (Los Puristas) sostiene que mezclar el canto polifónico de los Cárpatos con ritmos electrónicos arruina su sacralidad. La Cara B (Los Modernistas) sostiene que sin cambio, la juventud dejará de cantarla por completo y la tradición morirá. Los equipos disponen de 5	Presentación (diapositivas 5-6), folletos de escenarios, gráficos de palancas, rotuladores.	15 minutos

	minutos para reunir sus puntos en los tablas de conversación.		
	Paso 4: El dilema del patrimonio y la síntesis Facilita un debate estructurado de 15 minutos. Asigna espacios alternos de 2 minutos a cada lado, conduciendo a una sesión final de moderación de 5 minutos destinada a alcanzar un consenso sobre lo que significa "auténtico". Concluye con la Diapositiva 7, estableciendo la homogeneización como un "asesino silencioso" y preparando la transición a la Hora 4, donde los participantes diseñarán un "Sendero del Patrimonio" para contraatacar.	Cronometrador, tablas de debate completadas, Presentación (Diapositiva 7).	25 minutos
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean		

	escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales • Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. • Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. • Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). • Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	Florența Simion – I-CON, florenta.simion@gmail.com

Tabla 12-"Actividad-La amenaza de la homogeneización"

**Actividad 4: Diseño del Sendero Invisible:
De la observación a la preservación**

Breve descripción de la actividad:	La última hora es donde la teoría se encuentra con la acción. Esta sesión está diseñada para convertir a los participantes en "Detectives del Patrimonio" capaces de mapear un lugar no por sus monumentos, sino por su alma. Más allá de las guías turísticas estándar que se centran en puntos de referencia físicos, los participantes colaborarán en equipos para diseñar un "Sendero Invisible" interactivo de 4 paradas basado en una ubicación rumana, italiana o nórdica, incorporando storyboards sensoriales, evaluaciones de amenazas e ideas para la protección comunitaria.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	• Diferencian metodologías de senderos: Los participantes distinguirán entre un Sendero Estándar (centrado en la arquitectura tangible y fechas históricas) y un Sendero Invisible (centrado en el "software" sensorial y social de un territorio). • Aplicar criterios de selección de microterritorios: Los participantes seleccionarán una escala de cartografía adecuada y evaluarán un sitio en función de la rareza, fragilidad y valor comunitario. • Construye un guion sensorial: Los participantes escribirán un viaje experiencial a través de cuatro elementos distintos: Sonido, Artesanía, Leyenda y Sabor/Olfato. • Formulen intervenciones de salvaguardia: Los participantes diagnosticarán amenazas modernas al patrimonio vivo y diseñarán soluciones interactivas impulsadas por la comunidad para preservar la singularidad local.
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	60 minutos (Nota: Para respetar el requisito de 45 minutos del taller establecido en el plan de estudios, los componentes de la presentación están estrechamente integrados como parte de las fases de introducción y presentación del taller).
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección	• Proyector y pantalla para la presentación de diapositivas (diapositivas 1-7). • Presentación digital: "Diseñando el sendero invisible".

garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	• La hoja de trabajo/plantilla "Mapa Invisible" desarrollada en las sesiones anteriores. • Un "objeto PCI" físico traído por el instructor (por ejemplo, una pieza de cerámica de Horezu, un textil tradicional o una especie local específica) para anclar la experiencia sensorial. • Papeles grandes tipo flipchart, rotuladores de colores y notas adhesivas. • Manuales de Participantes que contienen estudios de caso rumanos/globales, una copia de sus Mapas Sensoriales individuales y una Lista de Recursos del PCI (por ejemplo, la plataforma digital "Inmersión en el PCI" de la UNESCO).		
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	• Carga la presentación digital (diapositivas 1–7) en el sistema de proyector. • Coloca el "Objeto PCI" físico al frente de la sala, listo para la fase de presentación. • Asegúrate de que cada tabla de grupo tenga sus plantillas de "Mapa Invisible" previamente desarrolladas, papeles nuevos de flipchart y un conjunto completo de rotuladores. • Prepara los paquetes de préstamo para los participantes (Manuales del Participante, sus Mapas Sensoriales para llevar a casa y la Lista de Recursos).		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	Paso 1: Más allá de la guía turística y el plano invisible El formador introduce la sesión final usando las diapositivas 1, 2, 3 y 4. Define las reglas de un Sendero Invisible: cada parada debe incluir una acción, sonido, olor o historia, no solo una placa. Repasa los criterios de selección (Rareza, Fragilidad, Comunidad) y explica el marco de 4 paradas del Storyboard Sensorial	Presentación (Diapositivas 1-4).	5 minutos

	(Sonido, Artesanía, Leyenda, Sabor/Olfato). Esto establece las limitaciones para el proyecto práctico.		
	Paso 2: Proyecto del taller: Crea tu "mapa invisible" Lanza el reto principal práctico usando la Diapositiva 5. En sus grupos, los participantes utilizan la plantilla de "Mapa Invisible" para diseñar un sendero de 4 paradas para una ubicación rumana, italiana o nórdica. Para cada parada, los equipos deben realizar una "Evaluación de Amenaza" (por ejemplo, falta de aprendices, espacios públicos convertidos en aparcamientos) y proponer una "Idea de Salvaguarda" que haga la parada interactiva para que los visitantes se preocupen lo suficiente como para salvarla.	Plantilla de "Mapa Invisible", hojas de página, rotuladores, notas adhesivas.	35 minutos (Parte del proyecto de 45 minutos)
	Paso 3: El pitch de 2 minutos y la retroalimentación entre compañeros Transición a la Diapositiva 6. Cada grupo presenta una presentación enérgica de 2 minutos de su recorrido diseñado a la sala. El instructor invita a la revisión por pares usando el Test de Fuego: "¿Este sendero me hace sentir que he 'conocido' el lugar, o simplemente lo he 'visto'? ¿Qué es lo único que falta para hacerlo más	Tablas de proyecto completadas, "PCI Object" físico, presentación (Slide 6).	10 minutos (Completando el bloque de proyectos de 45 minutos)

	único?" Comparte el "Objeto PCI" físico durante las presentaciones para anclar sus conceptos.		
	Paso 4: Conclusión final y cierre del programa Pronuncia el discurso de clausura usando la Diapositiva 7, enfatizando que el patrimonio previene la "Anywhere-ness" global y que los participantes son ahora los cartógrafos oficiales y guardianes de la singularidad. Completa la lista final del instructor distribuyendo los Manuales de Participantes, los Mapas Sensoriales caseros y los enlaces de recursos digitales de la UNESCO a todos los asistentes.	Manuales de participantes, listas de recursos, presentación (diapositiva 7).	10 minutos
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de		

	comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales • Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. • Gestiona el tiempo cuidadosamente para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. El bloque de 45 minutos del proyecto pasa increíblemente rápido; proporciona una advertencia ruidosa de 15 y 5 minutos para asegurar que todos los equipos finalicen con éxito sus evaluaciones de amenazas y las ideas interactivas de protección. Consejo profesional para el instructor: En esta última hora, recuerda llevar el "objeto PCI" físico (como un trozo de cerámica de Horezu o una especie específica) a la sala. Deja que los participantes lo toquen o lo huelan mientras presentan sus "Mapas Invisibles". Ancla toda la experiencia de 4 horas en un único y poderoso momento sensorial. • Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). • Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su reflexión posterior o inclusión en la Colección Digital. Toma fotos de los storyboards finales orientados a la acción del sendero. •
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	Florența Simion – I-CON, florenta.simion@gmail.com

Tabla 13 - "Actividad: Diseño del sendero invisible"

Materiales de apoyo

Los materiales educativos desarrollados para este módulo, incluyendo presentaciones y recursos de aprendizaje de apoyo, pueden descargarse del repositorio en línea de #ASenseofEU:

- [El mapa invisible – Definiendo la presentación del "ambiente"](#)
- [Las raíces de la singularidad – Geografía e identidad cultural Presentación](#)
- [La amenaza de la homogeneización – Preservación del Patrimonio Cultural Inmaterial](#)
- [Diseñando el sendero invisible – De la observación a la presentación de preservación](#)
- [Tarjetas de Dilema del Patrimonio – Actividad de Discusión sobre el Patrimonio Cultural Inmaterial](#)
- [Actividad 2_Sensory Hoja de Trabajo de Mapas](#)
- [Folleto de Dominios de Actividad 1-PULGADA-5](#)



4.4 Aprendizaje intergeneracional

Lead Partner: UNO – Asociación Uno

Duración estimada: alrededor de 4 horas

Descripción y objetivos del módulo

Este módulo fue desarrollado para introducir a los participantes en el concepto de aprendizaje intergeneracional y explorar su papel en la salvaguardia, transmisión y revitalización del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) en comunidades rurales y remotas.

El módulo tiene como objetivo apoyar a los participantes en la comprensión de cómo se comparten los conocimientos, habilidades, recuerdos, valores y prácticas culturales entre generaciones a través de la interacción cotidiana, la participación y la vida comunitaria. Se presta especial atención a la importancia de las relaciones intergeneracionales para mantener la continuidad cultural, fortalecer la cohesión social, reforzar el sentido de pertenencia y abordar el riesgo de perder el conocimiento y las tradiciones locales dentro de las comunidades rurales.

Mediante una combinación de presentaciones conceptuales, aprendizaje experiencial, ejercicios de mapeo participativo, trabajo colaborativo en grupo y debates reflexivos relacionados con el caso de formación seleccionado por los participantes, el módulo anima a los participantes a analizar las dinámicas intergeneracionales dentro de su lugar elegido y a reflexionar sobre oportunidades para fortalecer la transmisión del conocimiento y la participación comunitaria.

Los participantes participan en actividades prácticas donde identifican conocimientos vivos y en riesgo, mapean las relaciones generacionales dentro de su lugar elegido y diseñan momentos de aprendizaje intergeneracional realistas relacionados con su caso de formación.

Las actividades se basan en los propios contextos locales de los participantes y fomentan la reflexión sobre cómo el intercambio intergeneracional puede contribuir a la preservación del patrimonio, la ciudadanía activa, la inclusión social y el desarrollo sostenible de la comunidad. El módulo está respaldado por presentaciones, plantillas de actividades, herramientas de mapeo y directrices de facilitación desarrolladas por la UNO para garantizar la coherencia, la participación y la transferibilidad a través de diferentes contextos educativos y comunitarios.



WP2- Módulos de Formación

Resumen del módulo

Resumen del módulo - Aprendizaje Intergeneracional		
Breve descripción y objetivo del módulo	Este módulo introduce a los participantes en el aprendizaje intergeneracional como un enfoque clave para comprender, sostener y revitalizar el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) en contextos rurales y remotos. A través de una combinación de aprendizaje experiencial, aportación conceptual y trabajo práctico en grupo, los participantes exploran cómo el conocimiento se transmite (o interrumpe) entre generaciones en su caso de formación elegido.	
	El módulo guía a los participantes desde la conexión personal hasta el lugar, pasando por el mapeo de relaciones generacionales, la identificación de conocimientos vivos y en riesgo, y finalmente el diseño de un momento concreto de aprendizaje intergeneracional. Todas las actividades se basan en el propio caso de formación de los participantes, asegurando la continuidad durante la semana de formación y preparando el terreno para módulos posteriores.	
Calendario		
Duración (minutos)	Nombre de la actividad (tal como está escrito en la plantilla de actividad) o segmento de presentación (especificar los números de diapositiva) También especifica pausas entre actividades	Materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en la(s) plantilla(s) de actividades)
15-20	Rompehielos – "Mi lugar en 1 objeto"	Si los participantes comparten digitalmente: portátil, proyector y pantalla. Si no: no se necesitan materiales más allá de los objetos de los participantes.
30	Presentación: Aprendizaje intergeneracional y patrimonio cultural inmaterial	Portátil; Proyector y pantalla; Presentación.
75	Actividad 1 – Mapeando las generaciones de mi lugar	<u>Si trabajas digitalmente:</u> dispositivos propios de los participantes (portátil, tablet o smartphone). Si trabajas en papel: plantilla de mapa generacional impresa; hojas de hojas tipo flipchart o papel A3; rotuladores; notas adhesivas.

WP2- Módulos de Formación

		Para presentaciones: si trabajas en digital: portátil, proyector y pantalla. Si trabajas en papel: solo resultados en grupo.
15	Pausa	—
45-50	Actividad 2 – Conocimiento perdido y vivo de mi lugar	<u>Si trabajas digitalmente</u> : dispositivos propios de los participantes (portátil, tablet o smartphone). <u>Si trabajas en papel</u> : hojas de hoja o papel A3; rotuladores; notas adhesivas de dos colores. Mapa generacional completado de la Actividad 1 de cada grupo
45-60	Actividad 3 – Diseñar un momento de aprendizaje intergeneracional	<u>Si trabajas digitalmente</u> : dispositivos propios de los participantes (portátil, tablet o smartphone). <u>Si trabajas en papel</u> : hojas de hojas tipo flipchart o papel A3; rotuladores. Resultados de la Actividad 1 y la Actividad 2. Para la recogida: dispositivo de formación (teléfono o portátil) para documentar las salidas del grupo.

Tabla 13 - "Resumen del módulo - Aprendizaje intergeneracional"

Actividades

Las siguientes actividades se desarrollaron como parte del módulo para apoyar los objetivos de aprendizaje y facilitar la participación activa durante toda la sesión de formación:

Actividad 1: Mapeando las generaciones de mi lugar	
Breve descripción de la actividad:	Esta actividad participativa invita a los participantes a mapear visualmente las diferentes generaciones conectadas con su lugar rural o remoto elegido, identificando actores clave, poseedores de conocimiento y tipos de Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) asociados a cada generación. A través de trabajos individuales o en pareja seguidos de una reflexión grupal, los participantes analizan las relaciones intergeneracionales, identifican lagunas o eslabones débiles en la transmisión del conocimiento y reconocen oportunidades para acciones de aprendizaje intergeneracional. La

WP2- Módulos de Formación

	actividad está directamente conectada con el caso de formación de los participantes y prepara el terreno para las actividades posteriores del módulo.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	- Identifica las diferentes generaciones conectadas con su lugar elegido - Reconocer a los actores clave y poseedores de conocimiento relacionados con el PCI local - Analizar cómo se transmiten los conocimientos y las prácticas a través de generaciones - Identificar carencias, eslabones débiles y oportunidades para el aprendizaje intergeneracional - Reflexionar sobre las dinámicas intergeneracionales dentro de su contexto local
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	75 minutos
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la	<u>Materiales del núcleo:</u> - Hojas A3 en papel o hojas de hojas de hoja - Marcadores (de diferentes colores) - Post-its <u>Herramientas digitales y de presentación:</u> - Portátil (para entrenador) - Proyector y pantalla (para mostrar el ejemplo de mapa generacional) <u>Herramientas opcionales / alternativas:</u>

WP2- Módulos de Formación

actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	- Dispositivos propios de los participantes (portátil, tablet o smartphone) - Herramientas digitales de pizarra o mapas (si prefieren los participantes)		
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	- Prepara un ejemplo sencillo de un mapa generacional (diapositiva digital o flipchart) para mostrar al inicio de la actividad o utiliza el ejemplo que ya está preparado. - Asegúrate de que el portátil, el proyector y la pantalla estén configurados y funcionen correctamente. - Organiza la sala para permitir trabajo individual o en pareja y compartir en pequeños grupos (mesas o grupos de sillas). - Prepara materiales analógicos (papel A3, rotuladores, notas adhesivas) y colócalos en un lugar donde los participantes puedan acceder fácilmente a ellos. - Informa a los participantes de que pueden elegir trabajar tanto en papel como usando sus propios dispositivos digitales (portátil, tableta o smartphone), y que ambas opciones son igualmente válidas.		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también	Paso 1 – Introducción e instrucciones El formador recuerda brevemente conceptos clave de la presentación sobre Aprendizaje Intergeneracional y explica el propósito de la actividad. Se invita a los participantes a pensar en su lugar elegido como una comunidad de personas y generaciones en lugar de	- Portátil - Presentación "Aprendizaje intergeneracional" - Proyector y pantalla - Ejemplo de mapa generacional	10 minutos

WP2- Módulos de Formación

se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	como un lugar físico. El formador introduce el concepto de un mapa generacional y presenta un ejemplo sencillo usando el proyector o el tabulato.	(diapositiva digital o flipchart)	
	Paso 2 - Mapeando las generaciones de mi lugar Los participantes trabajan en parejas de 4 o 5 para completar el Mapa Generacional utilizando su caso de formación elegido. Identifican las diferentes generaciones conectadas a su lugar, los actores y roles clave, los conocimientos y prácticas que posee cada generación, y la fortaleza de las conexiones entre generaciones. El enfoque está en las personas, las relaciones y las prácticas cotidianas vinculadas al Patrimonio Cultural Inmaterial, más que en instituciones o estructuras formales. Los participantes pueden completar el mapa utilizando herramientas en papel o digitales.	- Plantilla de mapa generacional (impresa o digital) - Hojas A3 en papel o hojas de hoja (si trabajas en papel) - Roturadores y notas adhesivas (si trabajas en papel) - Dispositivos propios de los participantes (portátil, tablet o smartphone – opcional)	30 minutos

WP2- Módulos de Formación

	Paso 3 - Presentación plenaria de mapas generacionales Cada grupo presenta su Mapa Generacional completo a todo el grupo. Las presentaciones deben ser breves y centrarse en los puntos clave en lugar de en explicaciones detalladas. Se invita a los grupos a destacar una fuerte conexión intergeneracional y una brecha o eslabón débil identificado en su mapa. El formador facilita la plenaria gestionando el tiempo y fomentando la escucha atenta, sin abrir la discusión ni la resolución de problemas en esta etapa.	• Mapas generacionales completados (en papel o digitales) • Proyector y pantalla (si los mapas se presentan digitalmente)	20 minutos
	Paso 4 - Informe y reflexiones En pleno, el formador facilita un breve informe sobre la actividad. Se invita a los participantes a compartir brevemente cómo fue mapear las generaciones de su lugar y qué les llamó la atención durante el proceso. El enfoque está en impresiones inmediatas, observaciones y reflexiones, más que en el análisis o la construcción de soluciones. El formador cierra el informe reconociendo la diversidad de situaciones en diferentes lugares y	• Hoja de páginas o pizarra blanca (opcional, para anotar los puntos clave) • Marcadores	15 minutos

WP2- Módulos de Formación

	destacando que los mapas se utilizarán como base para las próximas actividades del módulo.		
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales a) Consejos específicos de facilitación para actividades • Recuerda a los participantes que trabajen en el mismo caso de entrenamiento que seleccionaron antes de la semana de formación, ya que esta actividad se integra en todos los módulos siguientes.		

WP2- Módulos de Formación

	- Anima a los grupos a mantener sus mapas simples y legibles; las explicaciones detalladas pueden compartirse verbalmente durante las presentaciones. - Si los grupos se atascan, utiliza preguntas orientadoras como: "¿Quién suele hacer esta actividad en tu lugar?" "¿Quién lo aprendió de quién?" "¿Quién falta en esta foto?" - Evita la resolución temprana de problemas: si los grupos empiezan a proponer soluciones, recuérdales que esta actividad consiste en mapear, no en arreglar. - Mantén las presentaciones cortas y enfocadas (1-2 minutos por grupo) para ahorrar energía para la reflexión. b) Otros: - Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. - Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. - Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). - Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	Denisa Vornicu-Asociacion Uno; d.vornicu@associaciouno.eu

Tabla 14 - "Actividad-Mapeando la generación de mi lugar"

Actividad 2: Conocimiento perdido y vivo de mi lugar

WP2- Módulos de Formación

Breve descripción de la actividad:	Esta actividad se basa en el Mapa Generacional desarrollado en la Actividad 1. Los participantes analizan qué formas de conocimiento y prácticas relacionadas con su lugar se transmiten activamente entre generaciones ("conocimiento vivo") y cuáles son frágiles, están desapareciendo o ya no se comparten ("conocimiento perdido o en riesgo"). Al distinguir entre estas dos categorías, los participantes agudizan su comprensión de las dinámicas intergeneracionales e identifican áreas prioritarias para futuras acciones de aprendizaje intergeneracional y la participación comunitaria.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	• Identificar formas de Patrimonio Cultural Inmaterial que se transmiten activamente en su lugar • Reconocer conocimientos y prácticas que son frágiles o en riesgo de desaparecer • Reflexiona sobre el papel del aprendizaje intergeneracional en el mantenimiento o la recuperación del conocimiento • Prioriza las áreas de intervención para futuras acciones relacionadas con su caso de formación
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	45-50 minutos
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano	• Mapa generacional completado de la Actividad 1 (en papel o digital) • Hojas A3 en papel o hojas de hojas de hoja (<i>si trabajas en papel</i>) • Marcadores (<i>si trabajas en papel</i>)

WP2- Módulos de Formación

para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	• Post-its en dos colores (<i>si trabajas en papel</i>) • Dispositivos propios de los participantes (portátil, tablet o smartphone) (<i>si trabajan digitalmente</i>)		
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	• Asegúrate de que los mismos grupos formados durante la Actividad 1 continúen trabajando juntos para esta actividad. • Comprueba que cada grupo tenga acceso a su Mapa Generacional completado de la Actividad 1 (en papel o digital). • Revisa las diapositivas que explican la diferencia entre el conocimiento vivo y el conocimiento perdido o en riesgo y asegúrate de que esté lista para mostrarse durante la actividad. • O el formador tiene que crear su propia presentación si no quiere presentar las diapositivas existentes. • Asegúrate de que los materiales tanto en papel como digitales estén disponibles y se expliquen claramente a los participantes.		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se	Paso 1 – Introducción: Conocimiento Perdido y Vivo El formador introduce los conceptos de conocimiento vivo y conocimiento perdido o	• Portátil • Proyector y pantalla • Presentación "Conocimiento vivo y perdido"	10 minutos

WP2- Módulos de Formación

implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	en riesgo. El conocimiento vivo se refiere a prácticas y conocimientos que aún se practican activamente y transmiten entre generaciones. El conocimiento perdido o en riesgo se refiere a prácticas que ya no se transmiten regularmente, que están confinadas a una generación o que han perdido su lugar en la vida cotidiana. El formador explica que identificar ambos es esencial para entender el aprendizaje intergeneracional y para priorizar las acciones futuras relacionadas con el caso de formación.		
	Paso 2 – Identificación de Conocimientos Perdidos y Vivos (Trabajo en Grupo) Trabajando en los mismos grupos que en la Actividad 1, los participantes revisan su Mapa Generacional completado e identifican ejemplos concretos de conocimientos y prácticas relacionados con su lugar.	• CMapa Generacional Completo de la Actividad 1 (en papel o digital) • Hojas A3 en papel o hojas de hojas de hoja (si trabajas en papel)	25 Actas

WP2- Módulos de Formación

	Los grupos distinguen entre conocimiento vivo (practicado activamente y transmitido) y conocimiento perdido o en riesgo (transmisión débil o ausente). Los ejemplos se anotan en papel o digitalmente, dependiendo del método de trabajo elegido por el grupo.	• Marcadores (si trabajas en papel) • Post-its en dos colores (si trabajas en papel) • Dispositivos propios de los participantes (portátil, tablet o smartphone) (si trabajan digitalmente)	
	Paso 3 – Priorización del conocimiento en riesgo Los grupos discuten brevemente qué ejemplos de conocimiento perdido o en riesgo son más relevantes o urgentes para abordar mediante el aprendizaje intergeneracional o la participación comunitaria. Cada grupo selecciona uno o dos ejemplos prioritarios que podrían apoyarse de forma realista en acciones futuras. El objetivo es centrar la atención, no diseñar soluciones todavía.	• Salidas del Step 2 (en papel o digital)	10 Actas

WP2- Módulos de Formación

Si es necesario, inserta más filas haciendo clic derecho en esta celda y eligiendo Insertar filas abajo.	Paso 4 - Informe y reflexiones En plenaria, el formador facilita un breve informe de la actividad. Se invita a los participantes a compartir brevemente reflexiones sobre cómo se sintió distinguir entre el conocimiento vivo y el conocimiento perdido o en riesgo en su lugar. El enfoque está en capturar impresiones y conocimientos inmediatos, más que en el análisis o la resolución de problemas. El formador cierra la actividad reforzando la importancia del aprendizaje intergeneracional para mantener vivo el conocimiento.	Ninguna (tabla desplegable opcional si el entrenador quiere anotar una o dos reflexiones)	5 minutos
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad - Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. - Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. - Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas.		

WP2- Módulos de Formación

- Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia.
- Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva.

Consejos adicionales

- c) Consejos específicos de facilitación para actividades
- Recuerda a los participantes que continúen trabajando con el mismo caso de entrenamiento y el mismo grupo que en la Actividad 1.
- Enfatiza que "perdido" no significa desaparecido para siempre; se refiere a una transmisión intergeneracional débil o ausente.
- Animar a los participantes a ser específicos y concretos al nombrar conocimientos o prácticas (por ejemplo, "elaboración tradicional del pan" en lugar de "comida").
- Si los grupos tienen dificultades para categorizar una práctica, tranquilízales diciéndoles que la superposición es normal y que el objetivo es la reflexión, no la precisión.
- Evitar la construcción temprana de soluciones; recordar a los participantes que diseñar acciones llegarán en la siguiente actividad.
- Mantén el informe breve y reflexivo, centrándote en cómo se sintió el ejercicio en lugar de en las conclusiones.
- Si los grupos se atascan, utiliza preguntas orientadoras como:
 - ¿Quién practica esto hoy?"
 - "¿Quién lo practicaba antes?"
 - "¿Cuándo fue la última vez que generaciones aprendieron esto juntas?"

WP2- Módulos de Formación

	d) Otros: • Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. • Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. • Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). • Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	Denisa Vornicu-Asociacion Uno; d.vornicu@associaciouno.eu

Tabla 15 - "Actividad-Conocimiento perdido y vivo de mi lugar"

Actividad 3: Diseñando un momento de aprendizaje intergeneracional	
Breve descripción de la actividad:	En esta actividad, los participantes traducen su análisis en acción diseñando un pequeño momento de aprendizaje intergeneracional realista vinculado a su caso de formación. Los participantes se centran en una situación concreta en la que diferentes generaciones puedan encontrarse, intercambiar conocimientos y aprender juntas de manera significativa. La actividad apoya la transición de la reflexión a la intención ayudando a los participantes a imaginar cómo el aprendizaje intergeneracional puede tener lugar en la práctica, basándose en las realidades de su lugar.

WP2- Módulos de Formación

Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	• Identificar una situación concreta en la que pueda producirse el aprendizaje intergeneracional • Aclarar quién está implicado y cómo se produce el aprendizaje entre generaciones • Conecta conocimiento, lugar y personas en un momento de aprendizaje realista • Reflexiona sobre cómo el aprendizaje intergeneracional puede apoyarse intencionadamente
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	45-60 minutos
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	• Resultados de la Actividad 1 (Mapa Generacional) • Resultados de la Actividad 2 (Conocimiento Perdido y Vivo) • Hojas A3 en papel o hojas de hojas de hoja (si trabajas en papel) • Marcadores (si trabajas en papel) • Dispositivos propios de los participantes (portátil, tablet o smartphone) (si trabajan digitalmente)

WP2- Módulos de Formación

Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	- Asegúrate de que los mismos grupos formados durante la Actividad 1 continúen trabajando juntos para esta actividad. - Comprueba que cada grupo tenga acceso a su Mapa Generacional completado de la Actividad 1 (en papel o digital). - Asegúrate de que los materiales tanto en papel como digitales estén disponibles y se expliquen claramente a los participantes. - Planifica cómo recopilar los momentos de aprendizaje intergeneracionales desarrollados por cada grupo (por ejemplo, fotos de los resultados en papel, breves descripciones escritas o archivos digitales).		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	Paso 1 – Introducción: Imaginando un momento de aprendizaje intergeneracional El formador explica que los participantes diseñarán ahora un momento de aprendizaje intergeneracional basado en lo que identificaron como conocimiento vivo o en riesgo. El formador aclara que no se trata de crear un proyecto o programa, sino de imaginar una situación concreta y realista donde las generaciones se encuentren y el aprendizaje	Ninguno	5 minutos

WP2- Módulos de Formación

	ocurra de forma natural. El enfoque está en la relevancia, la viabilidad y la conexión con el lugar.		
	Paso 2 – Diseñar el momento de aprendizaje (trabajo en grupo) Trabajando en grupo, los participantes diseñan un momento de aprendizaje intergeneracional conectado a su lugar. Los grupos describen el momento de aprendizaje respondiendo a las siguientes preguntas guía: • ¿Qué generaciones están involucradas? • ¿Qué conocimiento o práctica se está compartiendo? • ¿Dónde se lleva a cabo el aprendizaje? • ¿Cómo ocurre el aprendizaje (por ejemplo, haciendo, observando, contando historias, mentorizando)? • ¿Qué hace que este momento sea significativo para las	• Hojas A3 en papel o hojas de hojas de hoja (si trabajas en papel) • Marcadores (si trabajas en papel) • Dispositivos propios de los participantes (si funcionan digitalmente)	25-30 Actas

WP2- Módulos de Formación

	personas implicadas? Los grupos mantienen sus descripciones simples y basadas en la realidad.		
	Paso 3 – Compartición Plenaria de los Momentos de Aprendizaje Cada grupo presenta brevemente su momento de aprendizaje intergeneracional a todo el grupo. Las presentaciones se centran en la idea central del momento de aprendizaje más que en los detalles o la implementación. Después de cada presentación, el formador se asegura de que el momento de aprendizaje se recopile y documente, ya sea recopilando el resultado en papel, tomando una foto o guardando el archivo digital. Estos momentos de aprendizaje recopilados pueden utilizarse más adelante en la formación si es necesario.	• Descripciones completas de los momentos de aprendizaje intergeneracional (en papel o digital) • Proyector y pantalla <i>(solo si los grupos presentan digitalmente)</i> • <u>Dispositivo del entrenador (smartphone o portátil) para recoger las salidas, mediante:</u> - Fotografiar trabajos en papel, y/o - Guardar archivos digitales compartidos por los grupos <u>Opcional (solo si es útil)</u>	10-15 Actas

WP2- Módulos de Formación

		• Hoja de páginas o pizarra blanca para anotar ideas recurrentes (<i>no es obligatorio</i>) • Marcadores (<i>si usas un flipchart</i>)	
Si es necesario, inserta más filas haciendo clic derecho en esta celda y eligiendo Insertar filas abajo.	Paso 4 - Informe y reflexiones En plenaria, el formador facilita un breve informe sobre la actividad. Se invita a los participantes a reflexionar sobre cómo se sintió imaginar un momento concreto de aprendizaje intergeneracional y qué les resultó fácil o desafiante. El formador cierra el informe reforzando que incluso momentos pequeños y sencillos pueden desempeñar un papel importante en el fortalecimiento del aprendizaje intergeneracional.	• Ninguna (tabla desplegable opcional si el entrenador quiere anotar una o dos reflexiones)	5 minutos
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas,		

WP2- Módulos de Formación

emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local.

- Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias.
- Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas.
- Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia.
- Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva.

Consejos adicionales

- "Ejemplo para que el formador lo comparta con el público si lo necesita: Lugar: Cocina comunitaria del pueblo; Quién: Ancianos + jóvenes; Qué: Pan tradicional; Cómo: Cocinar juntos y contar historias; Dónde: Cocina comunitaria, una vez al mes"
- Consejos específicos de facilitación para actividades
- Anima a los participantes a mantener el momento de aprendizaje pequeño, específico y realista
- Recuerda a los grupos que los momentos de aprendizaje ya pueden existir o crearse fácilmente
- Evita presionar a los participantes hacia programas formales o estructuras complejas
- Apoyar a los grupos que luchan preguntando: "¿Dónde se encuentran ya las generaciones?"

WP2- Módulos de Formación

	- Mantén el enfoque en el aprendizaje y el intercambio, no en los resultados o resultados - Otros: - Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. - Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. - Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). - Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	Denisa Vornicu-Asociacion Uno; d.vornicu@associaciouno.eu

Tabla 16 - "Actividad-Diseñar un momento intergeneracional"

Materiales de apoyo

Los materiales y recursos educativos desarrollados para este módulo incluyen presentaciones, plantillas de actividades, herramientas de mapeo, materiales de orientación para formadores y recursos prácticos de aprendizaje diseñados para apoyar actividades intergeneracionales participativas y experienciales. Los materiales de apoyo desarrollados para este módulo pueden descargarse del repositorio en línea #ASenseofEU:

- [Presentación de Aprendizaje Intergeneracional](#)
- [Presentación de Conocimiento Vivo y Conocimiento Perdido o en Riesgo](#)
- [Mapa generacional – Plantilla](#)
- [Mapa generacional – Ejemplo](#)

4.5 Participación comunitaria

Socio Líder: Open Impact

Duración estimada: alrededor de 4 horas

WP2- Módulos de Formación

Descripción y objetivos del módulo

Este módulo se desarrolló para introducir a los participantes en los conceptos de participación comunitaria y cartografía comunitaria, y para explorar su papel en la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) y el apoyo al desarrollo turístico sostenible en comunidades rurales y remotas.

El módulo tiene como objetivo apoyar a los participantes en la comprensión de cómo las comunidades locales pueden participar activamente en la identificación, preservación y promoción de su propio patrimonio, al tiempo que reflexiona sobre la importancia de la participación, inclusión, confianza, cocreación y ciudadanía activa dentro de los procesos de desarrollo turístico.

Se presta especial atención a la relación entre la identidad local, el bienestar comunitario y la salvaguarda del patrimonio cultural inmaterial mediante enfoques basados en la comunidad. El módulo anima a los participantes a reflexionar críticamente sobre el papel de las comunidades no solo como beneficiarias del desarrollo turístico, sino también como contribuyentes activos, responsables de la toma de decisiones y poseedores de conocimiento.

Mediante una combinación de presentaciones conceptuales, reflexión participativa, trabajo colaborativo en grupo, ejercicios de pensamiento crítico y actividades prácticas de mapeo relacionadas con el caso de formación seleccionado por los participantes, el módulo anima a los participantes a analizar los procesos de participación comunitaria, identificar activos culturales ocultos, reflexionar sobre los riesgos relacionados con la mercantilización del patrimonio y explorar enfoques participativos para salvaguardar la identidad y tradiciones locales.

Los participantes también participan en actividades prácticas en las que identifican las dimensiones culturales, sensoriales, sociales y ambientales de su lugar seleccionado y desarrollan de forma colaborativa mapas comunitarios participativos que destacan activos locales, historias, tradiciones y conexiones comunitarias.

El módulo está apoyado por presentaciones, ejercicios de mapeo participativo, plantillas de actividades y directrices de facilitación desarrolladas por Open Impact para garantizar la coherencia, la participación y la transferibilidad a través de diferentes contextos educativos y comunitarios.

WP2- Módulos de Formación

Resumen del módulo

Resumen del módulo – Participación comunitaria y mapeo		
Breve descripción y objetivo del módulo	Este módulo proporciona herramientas teóricas y prácticas para involucrar a las comunidades locales en el proceso de desarrollo turístico. Su objetivo es pasar del "turismo de espectadores" de arriba hacia abajo a un modelo participativo en el que los residentes co-crean la narrativa. El módulo se centra en identificar el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) mediante la cartografía participativa.	
Calendario		
Duración (minutos)	Nombre de la actividad (tal como está escrito en la plantilla de actividad) o segmento de presentación (especificar los números de diapositiva) También especifica pausas entre actividades	Materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en la(s) plantilla(s) de actividades)
15'	Introducción y rompehielos: Debate sobre el orgullo del patrimonio local.	Proyector, notas post-its
20'	Presentación: La "Ciencia y el Arte" de la Participación Comunitaria.	Diapositivas PPT
40'	Actividad 1: Riesgos del PCI y protección comunitaria	Escribe un papel
25'	Presentación: La escalera de las estrategias de participación e inclusión.	Diapositivas PPT
30'	Actividad 2: ID de activo en áreas remotas	Escribe un papel
15'	Presentación: Teoría de la comunidad vs. mapeo estándar.	Diapositivas PPT
45'	Actividad 3: Mapeando lo "Invisible"	Mapa local, marcadores de colores
10'	Informe y reflexión: Integrar el mapeo en productos turísticos.	Mapa local

Tabla 17 - "Resumen del módulo-Participación comunitaria"

Actividades

WP2- Módulos de Formación

Las siguientes actividades se desarrollaron como parte del módulo para apoyar los objetivos de aprendizaje y facilitar la participación activa durante toda la sesión de formación:

Riesgos del PCI y Protección de la Comunidad	
Breve descripción de la actividad:	Un ejercicio de pensamiento crítico donde los participantes identifican los riesgos de mercantilizar el patrimonio (por ejemplo, la "disneyficación") y proponen soluciones lideradas por la comunidad.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	Reconocer las amenazas a la autenticidad del PCI y definir estrategias de protección.
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	40 minutos
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo	Bolígrafos y papel.

WP2- Módulos de Formación

preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.			
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	El formador prepara bolígrafos y papel para cada grupo y, si es necesario, selecciona un ejemplo de presión relacionada con el turismo sobre las tradiciones locales para introducir la actividad y fomentar el debate. Asegúrate de que el espacio permita trabajo en grupos pequeños y compartir en grupo.		
Descripción	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
	Paso 1 Identificación de riesgos Los grupos enumeran 3 posibles impactos negativos del turismo en las tradiciones locales (por ejemplo, pérdida de significado, exclusión de los locales).	Ninguno	15 min

WP2- Módulos de Formación

	Paso 2 Los Grupos de Desarrollo de Estrategias proponen "contrapesos" basados en principios de compromiso comunitario (por ejemplo, visitas guiadas por la comunidad, reparto en beneficios).	Ninguno	15 min
	Paso 3 Compartir Cada grupo presenta su estrategia de "Desarrollo Seguro".	Ninguno	10 min
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia.		

WP2- Módulos de Formación

	- Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales - Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. - Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. - Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). - Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	elisa.marrocu@openimpact.it

Tabla 18- "Actividad- Riesgos del PCI y protección comunitaria"

ID de activo en zonas remotas	
Breve descripción de la actividad:	- Selecciona una zona remota de tu caso de formación. - Identifica 3 activos ocultos (una historia, una habilidad, un ritual). - Define un método para involucrar a la comunidad local (o diáspora) en el reparto de estos temas.

WP2- Módulos de Formación

Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	Al final de la actividad, los participantes podrán identificar tres activos ocultos en una zona remota y sugerir una forma sencilla de compartirlos con la comunidad local o la diáspora.
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	40 minutos
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la	Bolígrafos y papel.

WP2- Módulos de Formación

visión general del módulo.			
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	El formador prepara bolígrafos y papel para cada grupo, se asegura de que los participantes comprendan el concepto de "activos ocultos" y explica brevemente las tres categorías: historia, habilidad y ritual. El formador puede preparar un ejemplo de antemano para apoyar a los participantes.		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
	Paso 1 El entrenador presenta brevemente la actividad y explica la tarea: los participantes identificarán tres activos ocultos de una zona remota, centrándose en una historia, una habilidad y un ritual.	Ninguno	15 min
	Paso 2 Los participantes trabajan en parejas y comparten sus ideas, discutiendo los activos ocultos que identificaron y una forma sencilla de involucrar a la comunidad local o a la diáspora en su compartición.	Bolígrafos y papel	15 min

WP2- Módulos de Formación

	Paso 3 Los voluntarios comparten sus reflexiones con el grupo. El formador destaca ideas comunes y puntos clave.	Ninguno	10 min
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales • Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. • Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan.		

WP2- Módulos de Formación

	- Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). - Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	elisa.marrocu@openimpact.it

Tabla 19 - "Actividad – Identificación de Activo en Zonas Remotas"

Mapeando lo "Invisible"	
Breve descripción de la actividad:	Una sesión práctica de mapeo donde los participantes dibujan su experiencia sensorial y social de un lugar en un mapa físico.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	Traduce datos intangibles (sonidos, olores, reglas sociales) en un recurso visual para la planificación.
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad,	45 minutos

WP2- Módulos de Formación

ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión			
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	Mapa físico de papel de la zona, rotuladores de colores, post-its, cinta adhesiva.		
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	Adapta el mapa: si estás en un pueblo rural, utiliza un mapa topográfico dibujado a mano. Si estás en una ciudad, usa un mapa de calles estándar pero anima a los participantes a "dibujar sobre las líneas". Lenguaje y símbolos: en grupos multiculturales, se fomenta el uso de dibujos y símbolos universales (por ejemplo, una nota musical para los sonidos) para superar las barreras lingüísticas. Termina siempre preguntando: "¿cómo cambia este mapa la forma en que diseñaríamos una visita guiada para esta zona?" Esto conecta el ejercicio con el desarrollo profesional del turismo.		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)

WP2- Módulos de Formación

	Paso 1 Trazado sensorial: dibuja iconos para los "anclajes sensoriales" (¿dónde oyes música? ¿Dónde están los olores distintivos? ¿Dónde está el silencio?).	Mapa físico en papel de la zona, rotuladores de colores, post-its.	15 min
	Paso 2 Centros sociales (10 min): marca los lugares donde los locales se reúnen de forma natural (reglas sociales no escritas del espacio).	Mapa físico en papel de la zona, rotuladores de colores, post-its.	15 min
	Paso 3 Conexiones personales (10 min): los participantes marcan un punto que les recuerda una tradición de su propio hogar/cultura (creando un "puente internacional").	Mapa físico en papel de la zona, rotuladores de colores, post-its.	10 min
	Paso 4 Paseo por la galería: los grupos miran los mapas de los demás para ver "puntos calientes" de patrimonio superpuestos.	Cinta	10 min
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas,		

WP2- Módulos de Formación

	emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales • Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. • Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. • Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). • Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta	elisa.marrocu@openimpact.it

WP2- Módulos de Formación

sobre cómo llevar a cabo la actividad.	
--	--

Tabla 20 - "Actividad- Mapeando lo invisible"

Materiales de apoyo

Los materiales educativos desarrollados para este módulo, incluyendo presentaciones y recursos de aprendizaje de apoyo, pueden descargarse del repositorio en línea de #ASenseofEU:

[Presentación de Participación Comunitaria](#)

4.6 Digitalización

Lead Partner: UNO – Asociación Uno

Duración estimada: alrededor de 4 horas

Descripción y objetivos del módulo

Este módulo fue desarrollado para introducir a los participantes en el papel de la digitalización en la salvaguardia, visibilidad, transmisión y promoción del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) en comunidades rurales y remotas.

El módulo tiene como objetivo apoyar a los participantes en la comprensión de cómo las herramientas digitales pueden fortalecer la visibilidad, accesibilidad, documentación y continuidad del patrimonio cultural inmaterial, asegurando al mismo tiempo que las comunidades permanezcan en el centro de los procesos de salvaguarda. Se presta especial atención a la relación entre la visibilidad digital, el reconocimiento cultural, la participación, la transmisión intergeneracional y las prácticas sostenibles del patrimonio.

Mediante una combinación de presentaciones conceptuales, actividades de exploración digital, reflexión participativa, trabajo en grupo colaborativo, ejercicios prácticos y aprendizaje orientado al diseño relacionado con el caso de formación seleccionado por los participantes, el módulo anima a los participantes a analizar críticamente la presencia digital de su lugar elegido y a explorar cómo las herramientas digitales pueden apoyar iniciativas patrimoniales basadas en la comunidad.

Se anima a los participantes a identificar lagunas en la representación en línea del patrimonio cultural inmaterial, evaluar las herramientas digitales adecuadas y diseñar de forma colaborativa componentes digitales realistas alineados con los objetivos de protección, la participación local, la accesibilidad y la capacidad comunitaria.

WP2- Módulos de Formación

El módulo también presenta a los participantes varios ejemplos internacionales de mejores prácticas que demuestran cómo las herramientas digitales pueden apoyar la protección del patrimonio, el mapeo participativo, la narración y la participación comunitaria, incluyendo ejemplos de Suecia, España y Rumanía. Estos ejemplos fomentan la reflexión sobre cómo la digitalización puede fortalecer las conexiones entre patrimonio, lugar, identidad y participación comunitaria, evitando al mismo tiempo enfoques excesivamente extractivos o puramente promocionales.

Las actividades desarrolladas dentro del módulo animan a los participantes a abordar la digitalización como una capa complementaria y de apoyo que fortalezca la continuidad y participación del patrimonio, en lugar de sustituir la práctica cultural vivida y la interacción comunitaria.

El módulo se apoya en presentaciones, preguntas orientativas, plantillas de actividades, ejercicios de exploración digital y directrices de facilitación desarrolladas por la UNO para garantizar la coherencia, participación, viabilidad y transferibilidad a través de diferentes contextos educativos y comunitarios.

Resumen del módulo

Resumen del módulo-Digitalización		
Breve descripción y objetivo del módulo	Este módulo explora cómo las herramientas digitales pueden apoyar la salvaguardia, visibilidad y transmisión del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) en contextos rurales y remotos. Los participantes analizan la presencia digital de su caso de formación elegido, evalúan las herramientas digitales adecuadas y diseñan un componente digital realista alineado con la capacidad comunitaria y los objetivos de protección. El módulo pasa de la concienciación y exploración a la selección estratégica y al diseño práctico, asegurando que la digitalización se entienda como una capa de apoyo que fortalece la continuidad del patrimonio en lugar de reemplazar la práctica cultural vivida.	
Calendario		
Duración (minutos)	Nombre de la actividad (tal como está escrito en la plantilla de actividad) o segmento de presentación (especificar	Materiales necesarios (asegúrate de que también se

WP2- Módulos de Formación

	los números de diapositiva) También especifica pausas entre actividades	mencionen en la(s) plantilla(s) de actividades)
10	Energizante " "Mi hábito digital"	Ninguno;
25-30	Presentación: Digitalización en el PCI	Portátil; Proyector y pantalla; Presentación.
75	Actividad 1 – Mapeo digital de mi lugar	<u>Si se trabaja digitalmente:</u> dispositivos propios de los participantes (portátil, tablet o smartphone); Conexión a internet estable. <u>Si trabajas sobre papel:</u> hojas A3 o hojas de hojas de hoja de hoja tipo flipchart; Marcadores. <u>Para presentaciones:</u> proyector, pantalla
15	Pausa	—
45	Actividad 2 – Elegir la herramienta digital adecuada	<u>Si trabajas digitalmente:</u> los propios dispositivos de los participantes (portátil, tablet o smartphone). <u>Si trabajas sobre papel:</u> hojas A3 o hojas de hojas de hoja de hoja tipo flipchart; Marcadores. <u>Para presentaciones:</u> diapositivas con categorías de herramientas digitales; Diapositivas con preguntas de evaluación guía; Proyector y pantalla.
50	Actividad 3 – Diseñar un componente digital	<u>Si trabajas digitalmente:</u> los propios dispositivos de los participantes (portátil, tablet o smartphone). <u>Si trabajas sobre papel:</u> hojas A3 o hojas de hojas de hoja de hoja tipo flipchart; Marcadores. Para la recogida: Dispositivo de formador (teléfono o portátil) para documentar y recopilar los resultados del grupo; Para presentaciones: Proyector y pantalla (si los grupos presentan digitalmente).

Tabla 21 - "Resumen de módulos Digitalización"

WP2- Módulos de Formación

Actividades

Las siguientes actividades se desarrollaron como parte del módulo para apoyar los objetivos de aprendizaje y facilitar la participación activa durante toda la sesión de formación:

Actividad 1: Mapeo digital de mi lugar	
Breve descripción de la actividad:	En esta actividad, los participantes analizan la presencia digital actual del caso de formación que han elegido. Explorando motores de búsqueda, plataformas de redes sociales, sitios web y mapas digitales, evalúan cómo su lugar y su Patrimonio Cultural Inmaterial están representados en línea. La actividad ayuda a los participantes a identificar fortalezas, carencias y oportunidades en la visibilidad digital.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	• Evalúa la visibilidad digital actual de su lugar • Identifica quién está moldeando la narrativa digital • Reconocer las lagunas en la representación online del PCI • Reflexiona sobre la relación entre la presencia digital y la protección
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	75 minutos
Materiales necesarios:	<u>Materiales del núcleo:</u>

WP2- Módulos de Formación

Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	- Dispositivos propios de los participantes (portátil, tablet o smartphone) - Conexión estable a internet <u>Herramientas digitales y de presentación:</u> - Portátil (para entrenador) - Proyector y pantalla (para mostrar el ejemplo de mapa generacional) <u>Herramientas opcionales / alternativas</u> - Hojas A3 en papel o hojas de hojas de hoja (para grupos que prefieren tomar apuntes en el papel) - Marcadores		
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	- Asegúrate de que los participantes trabajen en grupos según el caso de formación que hayan elegido (ya sea continuando grupos anteriores o formando nuevos grupos en el mismo lugar). - Confirma que cada grupo tiene acceso al menos a un dispositivo digital. - Asegúrate de tener una conexión a internet estable. - Revisa la diapositiva con las preguntas guía para apoyar la exploración digital y asegurarte de que está lista para mostrarse durante la actividad. - Asegúrate de que el proyector y la pantalla estén configurados y funcionen correctamente.		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase	Paso 1 – Introducción e instrucciones El formador recuerda brevemente conceptos clave de la presentación sobre Digitalización y	- Portátil - Proyector y pantalla - Diapositiva con	10 minutos

WP2- Módulos de Formación

de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	explica el propósito de la actividad. Se invita a los participantes a analizar la presencia digital del lugar elegido y reflexionar sobre cómo se representa el Patrimonio Cultural Inmaterial en línea. El formador presenta las preguntas orientadoras que apoyarán su exploración y aclara que el objetivo es el análisis, no la construcción de soluciones.	preguntas guía	
	Paso 2 - Exploración digital de mi lugar Los participantes trabajan en grupos según el caso de formación que hayan elegido. Utilizando motores de búsqueda, mapas digitales, plataformas de redes sociales, sitios web y plataformas de vídeo, exploran cómo aparece su lugar en línea y responden a las preguntas orientadoras introducidas en el Paso 1 para estructurar su análisis. Los grupos toman notas de forma digital o en papel.	- Dispositivos propios de los participantes (portátil, tablet o smartphone) - Conexión a Internet - Papel y rotuladores (opcional)	40 minutos

WP2- Módulos de Formación

	Paso 3-Presentación Cada grupo presenta brevemente: • Una fortaleza en la presencia digital de su lugar • Un hueco o elemento faltante relacionado con la visibilidad del PCI El formador destaca patrones recurrentes y prepara la transición hacia la selección digital de herramientas en la siguiente actividad.	• Proyector y pantalla (opcional, si los grupos quieren mostrar ejemplos)	15 minutos
Si es necesario, inserta más filas haciendo clic derecho en esta celda y eligiendo Insertar filas abajo.	Paso 4 - Informe y reflexiones En pleno, el formador facilita un breve informe informativo. Se invita a los participantes a reflexionar sobre lo que les sorprendió durante la exploración y cómo la visibilidad digital se relaciona con la protección. El formador refuerza que la presencia digital influye en el reconocimiento, la participación y la continuidad, mientras recuerda a los participantes que la digitalización debe apoyar, no reemplazar, la práctica vivida.	• Hoja de páginas o pizarra blanca (opcional, para anotar los puntos clave) • Marcadores	10 minutos

WP2- Módulos de Formación

Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales • Recuerda a los participantes que esta actividad se basa en el análisis y la observación, no en diseñar soluciones digitales todavía. • Animar a los grupos a centrarse específicamente en el patrimonio cultural inmaterial (PCI) y no solo en el turismo general o en el contenido promocional. • Apoyar a los participantes que puedan sentirse menos seguros usando herramientas digitales; asegurarse de que
-------------------------------------	--

WP2- Módulos de Formación

	al menos una persona por grupo pueda navegar cómodamente por plataformas online. - Fomenta el pensamiento crítico haciendo preguntas de seguimiento como: "¿Quién se beneficia de esta representación digital?" "¿De quién falta la voz?" "¿El contenido está impulsado por la comunidad o es producido externamente?" - Recordad a los participantes que la ausencia de presencia digital no significa que el patrimonio carezca de valor, sino que simplemente refleja una capacidad digital limitada. - Mantén la discusión centrada en la protección: la visibilidad digital debe apoyar el patrimonio, no reducirlo al marketing. - Gestiona el tiempo con cuidado para asegurar suficiente espacio para compartir plenos y reflexionar.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	Denisa Vornicu-Asociacion Uno; d.vornicu@associaciouno.eu

Tabla 22 - "Actividad- Mapeado digital de mi lugar"

Actividad 2: Elegir la herramienta digital adecuada	
Breve descripción de la actividad:	En esta actividad, los participantes evalúan diferentes tipos de herramientas digitales y seleccionan una que pueda apoyar de forma realista la salvaguardia y visibilidad del Patrimonio Cultural Inmaterial en su caso de formación elegido. Basándose en el mapeo digital realizado en la Actividad 1, los participantes conectan brechas o debilidades identificadas con soluciones digitales adecuadas. El enfoque está en la viabilidad, la sostenibilidad y la relevancia para la comunidad, más que en la complejidad tecnológica.

WP2- Módulos de Formación

Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	• Identificar herramientas digitales adecuadas para su contexto local • Evaluar la viabilidad y sostenibilidad de las soluciones digitales • Conectar herramientas digitales con objetivos de protección • Toma decisiones informadas basadas en la capacidad de la comunidad
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión.	45 minutos
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	Materiales del núcleo: • Resultados de la Actividad 1 (notas sobre la presencia digital) • Hojas A3 en papel o hojas de hojas de hoja • Marcadores Opción digital: • Dispositivos propios de los participantes (portátil, tableta, smartphone) Herramientas de presentación: • Portátil (entrenador) • Proyector y pantalla

WP2- Módulos de Formación

Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	• Asegúrate de que los materiales tanto en papel como digitales estén disponibles y se expliquen claramente a los participantes. • Revisa la diapositiva sobre categorías de herramientas digitales con antelación. • Asegúrate de que la presentación esté disponible y funcione correctamente. • Asegurarse de que los participantes sigan trabajando en los mismos grupos que en la Actividad 1. • Prepara la diapositiva del marco de evaluación y las preguntas guía. • Comprueba el acceso a internet y la configuración técnica (proyector, pantalla, dispositivos). • Asegurarse de que los materiales tanto en papel como digitales estén disponibles y se expliquen claramente a los participantes		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en	Paso 1 – Introducción: Del análisis a la selección El formador recuerda brevemente los hallazgos de la Actividad 1 e introduce las categorías de herramientas digitales (documentación, narración digital, redes sociales y plataformas online, archivos digitales y herramientas de cartografía). El formador explica cómo cada	• Portátil • Proyector y pantalla • Presentación "Categoría de herramientas digitales"	5 minutos

WP2- Módulos de Formación

la primera página) y la duración del paso.	categoría puede apoyar la salvaguardia y visibilidad del Patrimonio Cultural Inmaterial. Se recuerda a los participantes que el objetivo no es elegir la herramienta más innovadora, sino la más adecuada y sostenible para su contexto local.		
	Paso 2 – Evaluación y selección de herramientas (trabajo en grupo) Los participantes continúan trabajando en los mismos grupos formados en la Actividad 1 de este módulo, asegurando la continuidad con el ejercicio de mapeo digital y las lagunas identificadas. El formador muestra las preguntas de evaluación guía en una diapositiva para estructurar el proceso de discusión y toma de decisiones en grupo. Cada grupo revisa las categorías de herramientas digitales y selecciona una herramienta que podría abordar de forma realista	• Resultados de la Actividad 1 • Diapositiva con preguntas de evaluación guía • Proyector y pantalla • Documento A3 en papel o digital • Marcadores (si trabajas en papel) • Dispositivos propios de los participantes (opcional)	30 Actas

WP2- Módulos de Formación

	una brecha identificada en la Actividad 1.		
	Paso 3 – Mini presentación Cada grupo presenta brevemente la herramienta digital que eligió y explica su razonamiento basado en los criterios de evaluación mostrados en la diapositiva. Se invita a los grupos a destacar: • La herramienta digital elegida • La brecha respecto a la Actividad 1 que cubre • Por qué es realista para su contexto • Un posible desafío o limitación El formador facilita presentaciones cortas y enfocadas (1–2 minutos por grupo), asegurando disciplina en el tiempo y fomentando la escucha atenta. El objetivo no es evaluar ni clasificar propuestas, sino mostrar patrones y enfoques realistas.	• Diapositiva con preguntas de evaluación guía (aún mostradas) • Proyector y pantalla • Notas de los grupos (en papel o digitales)	10 Actas

WP2- Módulos de Formación

Si es necesario, inserta más filas haciendo clic derecho en esta celda y eligiendo Insertar filas abajo.	Paso 4 - Informe y transición El formador facilita una breve sesión informativa plenaria. Se invita a los participantes a reflexionar sobre: • Qué influyó en la elección de su herramienta • Si la simplicidad o la complejidad se sentían más realistas • Qué desafíos comunes surgieron entre los grupos El formador destaca que elegir la herramienta adecuada depende de la alineación con la capacidad de la comunidad y las necesidades de protección, no de la ambición tecnológica. La actividad concluye con una transición clara: en la siguiente actividad, los participantes desarrollarán aún más la herramienta digital seleccionada hasta convertirla en un componente digital concreto y realista para su lugar.	• Ninguna (tabla desplegable opcional si el entrenador quiere anotar una o dos reflexiones)	5 minutos
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas,		

WP2- Módulos de Formación

emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local.

- Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias.
- Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas.
- Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia.
- Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva.

Consejos adicionales

Consejos específicos de facilitación para cada actividad:

- Recuerda a los participantes que continúen trabajando con el mismo caso de formación y el mismo grupo que en la Actividad 1 para asegurar la continuidad con los hallazgos del mapeo digital.
- Enfatiza que el objetivo no es elegir la herramienta más innovadora o tecnológicamente avanzada, sino la más adecuada y sostenible para su contexto local.
- Animar a los participantes a vincular claramente su herramienta seleccionada con una brecha específica identificada en la Actividad 1.
- Grupos de apoyo para pensar de forma realista sobre la capacidad, las habilidades y los recursos locales.

WP2- Módulos de Formación

	• Si los grupos tienden a soluciones demasiado complejas (por ejemplo, IA, VR, grandes plataformas), guíalos suavemente hacia la viabilidad y la propiedad comunitaria. • Prevenir el sobrediseño temprano; recordar a los participantes que el desarrollo detallado del componente digital tendrá lugar en la siguiente actividad. • Mantén las presentaciones cortas y enfocadas (1–2 minutos por grupo) para conservar energía y impulso. • Si los grupos se atascan, utiliza preguntas orientadoras como: ▪ "¿Qué brecha digital identificaste antes?" ▪ "¿Quién gestionaría esta herramienta en tu comunidad?" ▪ "¿Es sostenible esta herramienta tras el entusiasmo inicial?" ▪ "¿Cuál es la versión más sencilla de esta idea?" Otros: • Sé entusiasta y comprensivo—fomenta la confianza incluso entre los participantes con poca experiencia digital. • Fomenta el pensamiento crítico sin desanimar la creatividad. • Gestiona el tiempo con cuidado para asegurarte de que todos los grupos puedan presentarse. • Ajusta las explicaciones según el nivel de alfabetización digital del grupo. • Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta	<i>Denisa Vornicu-Asociacion Uno;</i> <i>d.vornicu@associaciouno.eu</i>

WP2- Módulos de Formación

sobre cómo llevar a cabo la actividad.	
--	--

Tabla 23 - "Actividad- Elegir la herramienta digital adecuada"

Actividad 3: Diseño de un componente digital	
Breve descripción de la actividad:	Esta actividad se basa en la herramienta digital seleccionada en la Actividad 2. Los participantes desarrollan un componente digital concreto y realista que apoya la protección y visibilidad del Patrimonio Cultural Inmaterial en su caso de formación elegido. Al definir su propósito, público objetivo, formato, gestión y sostenibilidad, los participantes pasan de la selección de herramientas a un diseño estructurado basado en la capacidad comunitaria.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	• Desarrollar un componente digital realista vinculado al caso de formación que elijan • Conectar herramientas digitales con objetivos de protección • Definir roles, responsabilidades y medidas de sostenibilidad • Anticipa los posibles riesgos y limitaciones
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	50 minutos
Materiales necesarios:	Materiales del núcleo:

WP2- Módulos de Formación

Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	- Herramienta digital seleccionada de la Actividad 2 - Resultados de la Actividad 1 (lagunas digitales identificadas) - Hojas A3 en papel o hojas de hojas de hoja - Marcadores Opción digital: - Dispositivos propios de los participantes (portátil, tableta, smartphone) Herramientas de presentación: - Portátil (entrenador) - Proyector y pantalla		
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	- Asegurarse de que los participantes sigan trabajando en los mismos grupos que en la Actividad 2. - Revisa la diapositiva con las preguntas de diseño guía y asegúrate de que esté lista para exhibirse durante la actividad. - Comprueba que el proyector y la configuración técnica funcionen correctamente.		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma	Paso 1 – Introducción: De la herramienta al diseño El formador explica que los participantes desarrollarán aún más la herramienta digital seleccionada en la Actividad 2 para convertirla en un componente digital	- Diapositiva con preguntas de diseño guía - Portátil - Proyector y pantalla	5 minutos

WP2- Módulos de Formación

eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	concreto y realista. El formador enfatiza que el objetivo es diseñar algo factible y sostenible, no un proyecto complejo o a gran escala. El formador presenta la diapositiva con las preguntas guía de diseño, explicando cómo estas preguntas estructurarán el trabajo en grupo y apoyarán un desarrollo claro y enfocado. Se recuerda a los participantes que deben mantenerse firmes en la protección de los objetivos y la capacidad de la comunidad.		
	Paso 2 – Diseño del componente digital (trabajo en grupo) Los participantes permanecen en los mismos grupos que en la Actividad 2 y desarrollan aún más la herramienta digital que seleccionaron hasta convertirla en un componente digital concreto y realista. Utilizando las preguntas de diseño guía que se muestran en la diapositiva, los grupos	• Diapositiva con preguntas guía de diseño (mostradas) • Resultados de la Actividad 2 (herramienta digital seleccionada) • Hojas A3 en papel o hojas de hojas de hoja	30 Actas

WP2- Módulos de Formación

	trabajan los siguientes aspectos: • Define claramente qué se creará (por ejemplo, una serie corta de vídeos, una entrada de mapa digital, una campaña de narración en redes sociales, sección de archivos online). • Especifica qué elemento PCI soporta el componente. • Identifica quién será responsable de crearla y mantenerla. • Define el público objetivo. • Explica cómo se mantendrá y actualizará el componente con el tiempo. • Anticipa posibles riesgos o desafíos (técnicos, financieros, éticos, relacionados con la participación). Los grupos resumen su componente digital en un formato estructurado y conciso, ya sea en papel o digitalmente.	• Marcadores (si trabajas en papel) • Dispositivos propios de los participantes (si funcionan digitalmente)	
--	--	--	--

WP2- Módulos de Formación

	Paso 3 – Presentación de Componentes Digitales Cada grupo presenta su componente digital diseñado en la plenaria. Las presentaciones deben ser concisas (2–3 minutos por grupo) y centrarse en la claridad más que en el detalle. Se invita a los grupos a explicar: • La herramienta digital seleccionada • El componente digital de hormigón diseñado • Qué elemento PCI soporta • Por qué es realista y sostenible • Un posible desafío	• Presentación de los componentes digitales de cada grupo (en papel o digital) • Proyector y pantalla (<i>solo si los grupos presentan digitalmente</i>) • <u>Dispositivo del entrenador (smartphone o portátil) para recoger las salidas, mediante:</u> - Fotografiar trabajos en papel, y/o - Guardar archivos digitales compartidos por los grupos • <u>Opcional (solo si es útil)</u> • Hoja de páginas o pizarra blanca para	10 Actas
--	---	---	--------------------------------------

WP2- Módulos de Formación

		anotar ideas recurrentes (no es obligatorio) • Marcadores (si usas un flipchart)	
Si es necesario, inserta más filas haciendo clic derecho en esta celda y eligiendo Insertar filas abajo.	Paso 4 - Informe y reflexiones El formador facilita un breve informe sobre la actividad. Además, el formador facilita una breve reflexión plenaria para consolidar el aprendizaje del módulo de Digitalización. Se invita a los participantes a reflexionar sobre: • ¿Qué te pareció realista en tu proceso de diseño? • ¿Qué desafíos identificaste? • ¿Cómo apoya la digitalización la protección sin sustituir la práctica vivida? • ¿Qué papel juega la capacidad comunitaria en la sostenibilidad digital?	• Ninguna (tabla desplegable opcional si el entrenador quiere anotar una o dos reflexiones)	5 minutos
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local.		

WP2- Módulos de Formación

- Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias.
- Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas.
- Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia.
- Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva.

Consejos adicionales

Consejos específicos de facilitación para cada actividad:

- Animar a los participantes a mantener el componente digital pequeño, específico y realista, en lugar de ambicioso o tecnológicamente complejo.
- Recordad a los grupos que las herramientas digitales deben apoyar la protección y la práctica comunitaria, no sustituir la herencia vivida.
- Enfatiza la sostenibilidad — pide a los participantes que consideren quién mantendrá o actualizará el componente digital con el tiempo.
- Grupos de apoyo que tienen dificultades preguntando: "¿Cuál es la versión más sencilla de esta idea?" o "¿Quién en tu comunidad podría gestionar esto de forma realista?"
- Mantén el enfoque en la alineación con las lagunas identificadas de la Actividad 1, en lugar de crear algo completamente nuevo.
- Evitar el sobrediseño; esto consiste en estructurar un componente realista, no en desarrollar un proyecto o plan de negocio completo.

WP2- Módulos de Formación

	- Fomenta la claridad en la definición del público objetivo y el propósito. Otros: - Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. - Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. - Ajusta las explicaciones según el nivel de alfabetización digital del grupo. - Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	Denisa Vornicu-Asociacion Uno; d.vornicu@associaciouno.eu

Tabla 24 - "Actividad- Diseñando un componente digital"

Materiales de apoyo:

Los materiales y recursos educativos desarrollados para este módulo incluyen presentaciones, ejercicios de exploración digital, preguntas orientativas, plantillas de actividades, directrices de facilitación y recursos prácticos de aprendizaje diseñados para apoyar enfoques comunitarios y participativos para la protección del patrimonio digital. Los materiales de apoyo desarrollados para este módulo pueden descargarse del repositorio en línea #ASenseofEU:

[Presentación de Digitalización y Patrimonio Cultural Inmaterial](#)

[Presentación – Categorías de Herramientas Digitales](#)

[Actividad 1 – Mapeo digital de mi lugar: Preguntas guía](#)

[Actividad 2 – Elegir la herramienta digital adecuada: preguntas guía](#)

[Actividad 3 – Diseñando un componente digital: Preguntas guía](#)

WP2- Módulos de Formación

4.7 Turismo basado en PCI en zonas rurales

Socio principal: Incipit Consulting

Duración estimada: alrededor de 6 horas

Descripción y objetivos del módulo

Este módulo fue desarrollado para introducir a los participantes en la relación entre el turismo, el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) y el desarrollo rural, con un enfoque particular en cómo las tradiciones, conocimientos, prácticas e identidades locales pueden convertirse en experiencias turísticas significativas y sostenibles en zonas rurales y remotas.

El módulo tiene como objetivo apoyar a los participantes en la comprensión de cómo los productos turísticos y el turismo experiencial pueden contribuir a la salvaguardia, interpretación, valoración y transmisión del patrimonio cultural inmaterial, al tiempo que fortalecen la identidad local, la participación comunitaria y el desarrollo rural sostenible.

Se presta especial atención a la evolución del turismo cultural, pasando de enfoques centrados principalmente en el patrimonio tangible hacia modelos más experienciales, participativos y comunitarios centrados en las emociones, la autenticidad, la narración, el conocimiento local y las experiencias culturales vividas.

Mediante una combinación de presentaciones conceptuales, reflexión participativa, análisis de ejemplos de mejores prácticas internacionales, trabajo en grupo colaborativo, talleres guiados por formadores, actividades de retroalimentación entre pares y ejercicios prácticos de desarrollo de productos turísticos relacionados con el caso de formación seleccionado por los participantes, el módulo guía progresivamente a los participantes en el proceso de diseño, refinamiento y estructuración de su propio producto turístico basado en PCI, arraigado en su contexto local.

El módulo también presenta a los participantes varios ejemplos de mejores prácticas internacionales y rurales que demuestran cómo el patrimonio cultural inmaterial puede transformarse en experiencias turísticas estructuradas. Estos ejemplos incluyen Rapone – La Aldea de Cuento de Hadas en el sur de Italia, la tradición reconocida por la UNESCO de la Transhumancia y la plataforma digital BeCountry para el turismo experiencial rural.

A través de estos estudios de caso, los participantes analizan cómo las prácticas culturales, tradiciones orales, conocimientos pastorales, gastronomía, estilos de vida rurales y narrativas comunitarias pueden convertirse en productos turísticos auténticos, significativos y

WP2- Módulos de Formación

económicamente sostenibles, manteniendo al mismo tiempo fuertes vínculos con la identidad local y la participación comunitaria.

Los participantes participan en actividades prácticas en grupo donde analizan experiencias turísticas, identifican componentes de productos turísticos, reflexionan críticamente sobre la relación entre patrimonio y turismo, y desarrollan progresivamente su propio concepto de producto turístico mediante una plantilla estructurada de producto turístico.

El módulo también fomenta la reflexión sobre los riesgos de la sobrecomercialización, la mercantilización cultural y la importancia de mantener la propiedad y participación comunitaria en iniciativas turísticas basadas en el patrimonio.

El módulo está respaldado por presentaciones, plantillas de conceptos de productos turísticos, ejemplos de buenas prácticas, preguntas orientativas, actividades de reflexión, ejercicios de retroalimentación entre compañeros y directrices de facilitación desarrolladas por Incipit Consulting para garantizar la coherencia, participación, aplicación práctica y transferibilidad a través de diferentes contextos educativos y comunitarios.

Resumen del módulo

Resumen del módulo – Turismo basado en PCI en zonas rurales	
Breve descripción y objetivo del módulo	Este módulo explora cómo el turismo puede contribuir a la salvaguardia, interpretación y valoración del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) en zonas rurales y remotas. Basándose en el concepto de Sentido del Lugar y el contenido de los otros módulos de formación, los participantes exploran cómo las prácticas culturales, el conocimiento tradicional y la identidad local pueden transformarse en experiencias turísticas significativas y sostenibles. El módulo adopta un enfoque basado en el lugar y participativo. Los participantes desarrollan y perfeccionan progresivamente un producto turístico basado en su propio contexto local, aplicando conceptos y ejemplos explorados a lo largo de la formación. Mediante una combinación de aportaciones conceptuales, análisis de ejemplos de mejores prácticas y trabajo de proyecto guiado por formadores, el módulo apoya a los participantes en la estructuración, revisión y mejora de un producto turístico basado en el patrimonio cultural inmaterial.

WP2- Módulos de Formación

	El módulo tiene como objetivo permitir a los participantes comprender la relación entre el turismo y el patrimonio cultural inmaterial, utilizar elementos del patrimonio cultural como base para las experiencias turísticas y estructurar y perfeccionar un producto turístico coherente, factible y conectado con los recursos y servicios locales existentes. Al final del módulo, los participantes habrán perfeccionado un concepto de producto turístico y estarán preparados para presentarlo y desarrollarlo en su contexto local.
--	---

Calendario

Duración (minutos)	Nombre de la actividad (tal como está escrito en la plantilla de actividad) o segmento de presentación (especificar los números de diapositiva) También especifica pausas entre actividades	Materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en la(s) plantilla(s) de actividades)
120 minutos 80 minutos 10 minutos 30 minutos	Actividad 1 - Comprender los productos turísticos basados en PCI e introducir el proceso de desarrollo de productos turísticos de los participantes Paso 1: Presentación: Comprender los productos turísticos y el turismo experiencial 35 diapositivas Pausa Paso 2: Instrucciones para desarrollar el proyecto de productos turísticos de los participantes 5 diapositivas	• Presentación de PowerPoint • Ordenador • Proyector y pantalla • Tabla de páginas o pizarra blanca • Marcadores • Post-its • Portátiles o cuadernos de los participantes
120 minutos 5 minutos 25 minutos	Actividad 2 - Análisis de ejemplos de buenas prácticas y experiencias turísticas basadas en el patrimonio cultural inmaterial rural Paso 1: Introducción a las mejores prácticas y su papel en el desarrollo de productos turísticos 3 diapositivas Paso 2: Presentación de ejemplo de buenas prácticas: Rapone – Pueblo de cuento de hadas 7 diapositivas Paso 3: Presentación de ejemplo de buenas prácticas: "Transumanza"	• Presentación de PowerPoint • Ordenador • Proyector y pantalla • Conexión a Internet • Tabla de páginas o pizarra blanca • Marcadores • #ASenseofEU investigación: Ejemplos de mejores prácticas

WP2- Módulos de Formación

25 minutos	7 diapositivas	• Portátiles o cuadernos de los participantes
25 minutos	Paso 4: Presentación de ejemplo de buenas prácticas: plataforma BeCountry 7 diapositivas	
15 minutos	Pausa	
25 minutos	Paso 5: Reflexión guiada y aplicación de ideas de buenas prácticas a los productos turísticos de los participantes 1 diapositiva	
120 minutos	Actividad 3 - Refinamiento y preparación de los productos turísticos de los participantes para su presentación	• Presentación de PowerPoint • Ordenador • Proyector y pantalla • Plantilla de concepto de producto turístico • Tabla de rotas y rotuladores (opcionales) • Portátiles o cuadernos de los participantes
10 minutos	Paso 1: Introducción a la actividad y los objetivos 3 diapositivas	
60 minutos	Paso 2: Taller guiado por formadores: perfeccionando y estructurando el producto turístico 6 diapositivas	
10 minutos	Pausa	
20 minutos	Paso 3: Comentarios y discusión de los compañeros 2 diapositivas	
20 minutos	Paso 4: Refinamiento final y preparación para la presentación 2 diapositivas	

Tabla 25 - Resumen del módulo "Turismo basado en PCI en zonas rurales"

Actividades

Las siguientes actividades se desarrollaron como parte del módulo para apoyar los objetivos de aprendizaje y facilitar la participación activa durante toda la sesión de formación:

Actividad 1: Comprender los productos turísticos basados en PCI e introducir el proceso de desarrollo de productos turísticos de los participantes

WP2- Módulos de Formación

Breve descripción de la actividad:	Esta actividad introduce a los participantes en los fundamentos teóricos clave de los productos turísticos y el turismo experiencial, con un enfoque en el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) como recurso para el desarrollo del turismo rural. La actividad combina segmentos cortos de clase magistral con reflexiones interactivas, intercambio entre compañeros y ejercicios guiados. Los participantes también recibirán instrucciones iniciales para su proyecto en curso: desarrollar un producto turístico basado en el PCI en su lugar rural elegido.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	Al final de la actividad, los participantes podrán hacerlo: • Entiende qué es un producto turístico y sus componentes clave (atracciones, servicios, infraestructuras, imagen) • Comprender el turismo experiencial y su relevancia para la valoración del PCI • Reconocer el papel del PCI en la creación de experiencias turísticas auténticas • Identificar los posibles elementos de un producto turístico basado en PCI en su lugar elegido • Comprender la estructura y las expectativas de su proyecto de desarrollo de productos turísticos • Empieza a reflexionar sobre su propio concepto de producto turístico
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	120 minutos
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios	• Presentación en PowerPoint del tema principal (conceptos clave del turismo turístico, producto y turismo experiencial)

WP2- Módulos de Formación

para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	• Diapositivas de PowerPoint con preguntas de reflexión/discusión/guía • Ordenador • Proyector y pantalla • Tabla de páginas o pizarra blanca • Marcadores • Post-its • Portátiles o cuadernos de los participantes		
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	El entrenador debe: • Prepara una presentación en PowerPoint • Prepara preguntas de reflexión/discusión • Prepara hojas de trabajo o diapositivas con instrucciones para el proyecto de productos turísticos de los participantes • Prepara un flipchart con los conceptos clave • Asegúrate de que la sala permita la discusión en grupos pequeños • Asegúrate de que el equipo técnico funciona correctamente (ordenador, proyector, conexión a internet)		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada	Paso 1: Presentación: Comprender los productos turísticos y el turismo experiencial Esta actividad consiste en una presentación de PowerPoint impartida por el formador que presenta los conceptos clave del turismo	Presentación en PowerPoint sobre los conceptos clave del turismo de productos y turismo experiencial, incluyendo también diapositivas de	80 minutos + Descanso de 10 minutos

WP2- Módulos de Formación

fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	de productos y turismo experiencial. La presentación proporciona a los participantes la base conceptual necesaria para entender cómo se estructuran los productos turísticos y cómo el turismo experiencial crea valor a través de experiencias significativas y atractivas para los visitantes. La presentación también prepara a los participantes para desarrollar su propio producto turístico basado en PCI durante la semana de formación. En diapositivas seleccionadas se incluyen preguntas interactivas para fomentar la reflexión y el compromiso.	reflexión(Tot.: unas 35 diapositivas) Flipchart Marcadores <i>Se adjuntará una presentación en PowerPoint</i>	
	Paso 2: Instrucciones para desarrollar el proyecto de productos turísticos de los participantes El formador proporciona instrucciones claras sobre cómo deben proceder los participantes en el desarrollo de su producto turístico durante el curso de formación. El formador explica que los participantes desarrollarán progresivamente su producto turístico aplicando los conceptos presentados anteriormente y los conocimientos y herramientas introducidos	Diapositivas de PowerPoint (4) con instrucciones del proyecto, visión general del módulo próximo y preguntas de reflexión Posibles diapositivas para este paso: Diapositiva 1 Desarrollar tu producto turístico: un proceso progresivo Durante esta formación, te	30 minutos

WP2- Módulos de Formación

	en los próximos módulos temáticos. Se recuerda a los participantes que desarrollar un producto turístico requiere definir progresivamente elementos clave como: • los visitantes objetivo • la experiencia que se ofrece • las actividades incluidas en la experiencia • las atracciones y servicios turísticos necesarios para apoyar la experiencia • las formas en que la experiencia turística podría comunicarse y distribuirse a los visitantes potenciales El formador presenta brevemente el contenido de los próximos módulos y explica cómo cada uno de ellos apoyará el desarrollo del producto turístico de los participantes. El formador explica que cada uno de estos módulos presentará ejemplos relevantes de mejores prácticas. Estos ejemplos mostrarán enfoques, métodos y soluciones que los participantes pueden considerar al desarrollar su producto turístico. El formador también explica que en la fase final de la formación, los participantes analizarán las mejores prácticas turísticas y trabajarán en perfeccionar	desarrollarás progresivamente tu producto turístico basado en PCI. Lo harás mediando: • Aplicación de los conceptos presentados en esta sesión • Integrando el conocimiento introducido en los próximos módulos temáticos • Utilizando las herramientas y ejemplos proporcionados a lo largo de la formación Tu producto turístico evolucionará paso a paso. Diapositiva 2 ¿En qué consiste el desarrollo de un producto turístico? Desarrollar un producto turístico implica definir progresivamente: • ¿Quién es tu visitante objetivo? • ¿Cuáles son las motivaciones primarias y secundarias, y cuáles son las	
--	---	---	--

WP2- Módulos de Formación

	su propio producto turístico mediante retroalimentación guiada y revisiones. Se instruye a los participantes para que reflexionen activamente sobre su producto turístico durante cada módulo y mejoren progresivamente su proyecto aplicando tanto los conceptos como los ejemplos de buenas prácticas presentados. Se incluye una breve discusión en pareja para ayudar a los participantes a conectar sus ideas de proyecto con los elementos del desarrollo de productos turísticos y los próximos módulos. Breve discusión Habla con una pareja: • ¿Qué módulo crees que te ayudará más? • ¿Qué aspecto de tu producto turístico te gustaría desarrollar aún más?	principales peticiones y expectativas de tu grupo objetivo? • ¿Qué experiencia ofrecerás? • ¿Qué elemento del PCI está en su núcleo? • ¿Qué actividades están incluidas? • ¿Qué servicios se necesitan? • ¿Qué partes interesadas locales deberían implicarse como socios? • ¿Cómo se comunicará y distribuirá? Irás refinando estos elementos paso a paso. Diapositiva 3 Cómo apoyará cada módulo tu proyecto • El módulo Sentido del Lugar te ayudará a entender la identidad y las características únicas de tu lugar y cómo pueden hacerlo atractivo para los visitantes. • El módulo de Patrimonio Cultural	
--	---	---	--

WP2- Módulos de Formación

		Inmaterial te ayudará a identificar tradiciones, prácticas y conocimientos culturales que pueden convertirse en experiencias turísticas significativas. • El módulo de Aprendizaje Intergeneracional te ayudará a entender cómo se transmiten los conocimientos, tradiciones y habilidades entre generaciones y cómo estos intercambios pueden fortalecer el patrimonio cultural y enriquecer las experiencias turísticas. • El módulo de Participación Comunitaria te ayudará a entender cómo las personas locales, organizaciones y partes interesadas pueden contribuir y apoyar las	
--	--	--	--

WP2- Módulos de Formación

		experiencias turísticas. - El módulo de Digitalización te ayudará a explorar cómo las herramientas digitales pueden documentar, comunicar y mejorar tu producto turístico. Diapositiva 4 Tu papel durante la formación A lo largo de la semana: - Reflexiona continuamente sobre tu idea de producto turístico - Toma notas durante cada módulo - Identifica elementos que puedan fortalecer tu concepto - Prepárate para ajustar y perfeccionar tu idea Tu producto turístico evolucionará paso a paso.	
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas,		

WP2- Módulos de Formación

emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local.

- Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias.
- Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas.
- Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia.
- Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva.

Consejos adicionales

- Anima a los participantes a centrarse en ideas relevantes para su propio contexto
- Apoya a los participantes que puedan tener dificultades para identificar ideas aplicables
- Enfatiza que las mejores prácticas son fuentes de inspiración, no modelos que replicar
- Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente.
- Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan.
- Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas).

WP2- Módulos de Formación

	Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	Maria Stella Minuti – Incipit Consulting m.minuti@incipitconsulting.it Oderisi Nello Fiorucci – Incipit Consulting n.fiorucci@incipitconsulting.it

Tabla 26 - "Actividad- Entendiendo el turismo basado en PCI"

Actividad 2: Análisis de ejemplos de buenas prácticas y experiencias turísticas basadas en el patrimonio cultural inmaterial rural	
Breve descripción de la actividad:	Esta actividad tiene como objetivo ayudar a los participantes a comprender cómo el patrimonio cultural inmaterial rural y los elementos culturales locales pueden contribuir al desarrollo turístico. A través del análisis de ejemplos seleccionados de mejores prácticas y experiencias turísticas estructuradas, los participantes explorarán cómo el conocimiento tradicional, las prácticas culturales y la identidad local pueden transformarse en productos turísticos significativos. La actividad también tiene como objetivo ayudar a los participantes a reconocer los componentes clave de los productos turísticos e identificar ideas y enfoques que puedan inspirar y fortalecer el desarrollo de sus propios productos turísticos.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a	Al final de la actividad, los participantes podrán hacerlo: • Reconocer cómo el patrimonio cultural inmaterial puede contribuir a las experiencias turísticas • Entender cómo los productos turísticos pueden construirse en torno a las prácticas culturales rurales • analizar ejemplos de buenas prácticas e identificar elementos clave relevantes para el desarrollo turístico • Identificar elementos que puedan inspirar y fortalecer su propio producto turístico

WP2- Módulos de Formación

centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	120 minutos
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	• Presentación en PowerPoint del tema principal (presentación de mejores prácticas) • Diapositivas de PowerPoint con preguntas de reflexión/discusión/guía • Ordenador • Proyector y pantalla • Conexión a Internet • Tabla de páginas o pizarra blanca • Marcadores • #ASenseofEU investigación: Ejemplos de mejores prácticas • Portátiles o cuadernos de los participantes
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión	El entrenador debe: • Prepara una presentación en PowerPoint con las mejores prácticas seleccionadas • Selecciona y prepara enlaces, imágenes y vídeos cortos que muestren ejemplos de buenas prácticas y experiencias turísticas basadas en el patrimonio cultural rural • Prepara preguntas de discusión

WP2- Módulos de Formación

transcurra sin problemas	• Prepara diapositivas con preguntas orientativas para la discusión en grupo • Prepara un gráfico de conversación para la discusión en grupo • Asegúrate de que la sala permita la discusión en grupos pequeños • Asegúrate de que el equipo técnico funciona correctamente (ordenador, proyector, conexión a internet)		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	Paso 1: Introducción a las mejores prácticas y su papel en el desarrollo de productos turísticos El formador presenta el objetivo de la actividad y explica el papel de los ejemplos de buenas prácticas en el apoyo al desarrollo de productos turísticos. El formador explica que las mejores prácticas y las experiencias reales de turismo ayudan a ilustrar cómo el patrimonio cultural, la identidad local y el conocimiento tradicional pueden transformarse en experiencias turísticas significativas. El formador presenta los aspectos clave que los participantes deben observar durante el análisis, como la experiencia ofrecida, el papel de los elementos culturales y cómo la iniciativa crea valor para los visitantes. Se anima a los participantes a reflexionar sobre cómo	Diapositivas de PowerPoint que introducen la actividad (3) Ordenador Proyector y pantalla Posibles diapositivas para este paso: <i>Diapositiva 1</i> ¿Por qué analizar ejemplos de buenas prácticas? Las mejores prácticas nos ayudan a comprender: • Cómo el patrimonio cultural puede convertirse en una experiencia turística • Cómo se traducen las ideas en productos turísticos estructurados • Cómo la identidad local puede crear	5 minutos

WP2- Módulos de Formación

	estos ejemplos pueden inspirar el desarrollo de sus propios productos turísticos.	valor para los visitantes No son modelos a copiar, sino fuentes de inspiración. <i>Diapositiva2</i> <i>¿Qué deberías observar?</i> Mientras escuchas los ejemplos, presta atención a: • ¿Cuál es el elemento cultural central? • ¿Qué tipo de experiencia ofrecen? • ¿Quién es el visitante objetivo? • ¿Qué actividades están incluidas? • ¿Qué servicios apoyan esta experiencia? • ¿Qué partes interesadas locales están implicadas? • ¿Cómo se comunica la experiencia? <i>Diapositiva 3</i> <i>Mira más allá de la superficie</i> No te centres solo en: • Lo que hacen Céntrate en: • Cómo está estructurada la experiencia • Cómo el elemento cultural se	
--	--	---	--

WP2- Módulos de Formación

		transforma en valor • Cómo colaboran diferentes actores • Cómo se hace coherente la experiencia	
	Paso 2: Presentación de ejemplo de buenas prácticas: Rapone – Pueblo de cuento de hadas El formador presenta el caso de Rapone, un pueblo rural que ha mejorado su atractivo mediante la valoración de la narración tradicional y la identidad cultural local. El formador explica cómo las tradiciones locales y el patrimonio oral se han transformado en experiencias culturales a través de iniciativas de narración, instalaciones y actividades comunitarias. El formador destaca cómo la iniciativa ha contribuido a fortalecer la identidad local y a aumentar la visibilidad y atractivo del pueblo. Se pueden utilizar enlaces, imágenes o vídeos cortos para ilustrar las mejores prácticas. Se anima a los participantes a reflexionar sobre cómo elementos culturales similares podrían utilizarse en el desarrollo turístico.	Presentación de PowerPoint (7 diapositivas) Ordenador Proyector y pantalla Conexión a Internet <i>Se adjuntará una presentación en PowerPoint</i>	25 minutos

WP2- Módulos de Formación

	Paso 3: Presentación de ejemplo de buenas prácticas: "Transumanza" El formador presenta la transhumancia como un ejemplo de patrimonio cultural vivo conectado con prácticas pastorales tradicionales. El formador explica la importancia cultural, histórica y social de la transhumancia y su importancia como patrimonio cultural inmaterial. El formador también presenta ejemplos de experiencias turísticas y ofertas turísticas basadas en la transhumancia, como rutas guiadas para caminar, actividades experienciales con pastores e iniciativas educativas y de turismo cultural. El formador destaca cómo las prácticas tradicionales pueden transformarse en experiencias turísticas significativas y productos turísticos. Se pueden utilizar enlaces, imágenes o vídeos cortos para ilustrar cómo se emplea actualmente la transhumancia en contextos turísticos. Se anima a los participantes a reflexionar sobre cómo las prácticas culturales tradicionales pueden	Presentación de PowerPoint (7 diapositivas) Ordenador Proyector y pantalla Conexión a Internet <i>Se adjuntará una presentación en PowerPoint</i>	25 minutos
--	--	--	-------------------

WP2- Módulos de Formación

	convertirse en recursos turísticos valiosos.		
Si es necesario, inserta más filas haciendo clic derecho en esta celda y eligiendo Insertar filas abajo.	Paso 4: Presentación de ejemplo de buenas prácticas: plataforma BeCountry El formador presenta ejemplos seleccionados de experiencias turísticas disponibles en la plataforma BeCountry. El formador explica cómo las prácticas rurales tradicionales y el patrimonio cultural se transforman en productos turísticos estructurados que los visitantes pueden experimentar. Se presentan ejemplos como la caza de trufas, experiencias con pastores y otras actividades rurales. El formador destaca componentes clave de los productos turísticos, como la experiencia ofrecida, los visitantes objetivo, las actividades incluidas y los servicios prestados. Se anima a los participantes a reflexionar sobre cómo el patrimonio cultural inmaterial puede transformarse en productos turísticos estructurados.	Presentación de PowerPoint (7 diapositivas) Ordenador Proyector y pantalla Conexión a Internet <i>Se adjuntará una presentación en PowerPoint</i>	25 minutos + 15 minutos de descanso

WP2- Módulos de Formación

Si es necesario, inserta más filas haciendo clic derecho en esta celda y eligiendo Insertar filas abajo.	Paso 5: Reflexión guiada y aplicación de ideas de buenas prácticas a los productos turísticos de los participantes Los participantes reflexionan sobre los ejemplos de buenas prácticas presentados durante esta sesión y en módulos anteriores y consideran cómo estos ejemplos se relacionan con su propio producto turístico. Los participantes pueden trabajar individualmente o en pequeños grupos, dependiendo de cómo se desarrolle su producto turístico. Se pide a los participantes que reflexionen sobre si y cómo los ejemplos de buenas prácticas ya han influido en su producto turístico, o cómo podrían contribuir a desarrollar aún más sus ideas. Los participantes identifican elementos, enfoques o inspiraciones relevantes y escriben sus reflexiones en un flipchart o en sus notas. Tras la fase de reflexión, los participantes comparten brevemente una idea o reflexión relevante con el grupo. El formador facilita una breve discusión y destaca cómo los ejemplos de buenas prácticas pueden	Diapositivas de PowerPoint con preguntas guía Flipchart Marcadores Posible diapositiva para usar en el paso 5 <i>Reflexión: mejores prácticas y tu producto turístico</i> Trabaja individualmente o en grupo. Reflexionar e identificar: • ¿Qué ideas de las mejores prácticas analizadas hoy y en días anteriores ya han inspirado o podrían inspirar vuestro producto turístico? • ¿Cómo podrías aplicar o adaptar estas ideas en tu propio contexto? Escribe tus ideas. Prepárate para compartir una idea.	25 minutos
---	--	---	-------------------

WP2- Módulos de Formación

	apoyar el desarrollo de productos turísticos.		
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales • Anima a los participantes a centrarse en ideas relevantes para su propio contexto • Apoya a los participantes que puedan tener dificultades para identificar ideas aplicables		

WP2- Módulos de Formación

	• Enfatiza que las mejores prácticas son fuentes de inspiración, no modelos que replicar • Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. • Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. • Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). • Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	Maria Stella Minuti – Incipit Consulting m.minuti@incipitconsulting.it Oderisi Nello Fiorucci – Incipit Consulting n.fiorucci@incipitconsulting.it

Tabla 27 - "Actividad- Análisis de ejemplos de buenas prácticas y experiencias turísticas basadas en el patrimonio cultural inmaterial rural"

Actividad 3: Perfeccionamiento y preparación de los productos turísticos de los participantes para su presentación	
Breve descripción de la actividad:	Esta actividad tiene como objetivo apoyar a los participantes en la revisión, perfeccionamiento y estructuración de su producto turístico desarrollado durante la formación. Los participantes revisarán y mejorarán su producto turístico, aclararán sus componentes clave y se prepararán para presentarlo a otros participantes y formadores. La actividad ayuda a los participantes a consolidar su aprendizaje y prepararse para la presentación final de su producto turístico.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados	Al final de la actividad, los participantes podrán hacerlo: • definir el elemento de patrimonio cultural inmaterial en el núcleo de su producto turístico

WP2- Módulos de Formación

esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	• estructura la experiencia y las actividades que se ofrecen a los visitantes • Identificar los servicios necesarios para entregar el producto turístico • Evalúa si los servicios requeridos están disponibles en su contexto local • Identificar posibles canales de comunicación y distribución para sus productos turísticos • Presentar su producto turístico de forma clara y estructurada
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	120 minutos
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	• Diapositivas de PowerPoint con preguntas de reflexión/discusión/guía • Ordenador • Proyector y pantalla • Plantilla de concepto de producto turístico • Tabla de rotas y rotuladores (opcionales) • Portátiles o cuadernos de los participantes

WP2- Módulos de Formación

Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	El entrenador debe: • Prepara una presentación de PowerPoint para guiar a los participantes durante la actividad • Prepara la plantilla de concepto de producto turístico • Prepara preguntas orientadoras para apoyar a los participantes • Asegúrate de que la sala permita trabajo individual y en grupo • Asegúrate de que el equipo técnico funciona correctamente (ordenador, proyector)		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	Paso 1: Introducción a la actividad y los objetivos El formador presenta el objetivo de la actividad y explica que los participantes revisarán, refinarán y estructurarán su producto turístico en preparación para la presentación final. El formador explica el resultado esperado de la sesión y presenta la plantilla estructurada que los participantes utilizarán para finalizar su concepto de producto turístico. El formador enfatiza que los participantes trabajarán paso a paso, guiados por el formador, para asegurar que su producto turístico sea claro, coherente y factible. Los participantes pueden trabajar individualmente o en pequeños grupos, dependiendo de cómo se	Diapositivas de PowerPoint (3) Plantilla de concepto de producto turístico (a introducir y distribuir) Ordenador Proyector y pantalla <i>La Plantilla de Concepto de Producto Turístico se proporciona en los Anexos de este documento</i> Posible diapositiva para usar en este paso: Diapositiva 1 <i>Perfeccionando tu producto turístico</i> Durante esta sesión, tú deberás:	10 minutos

WP2- Módulos de Formación

	haya desarrollado su producto turístico.	• Revisa tu producto turístico • Aclarar sus componentes clave • mejorar la coherencia y la viabilidad • Prepáralo para la presentación Esta es una fase de consolidación. <i>Diapositiva 2</i> <i>¿Qué significa refinar?</i> Refinar tu producto turístico significa: • Aclarando tu idea • Garantizar la coherencia interna • Comprobación de la viabilidad • reforzando el papel del elemento PCI • Alineación de experiencia, servicios y objetivo No empiezas desde cero. Estás mejorando lo que has desarrollado.	
--	---	---	--

WP2- Módulos de Formación

		<i>Diapositiva 3</i> <i>La plantilla de concepto de producto turístico</i> Utilizarás una plantilla estructurada para: • Organiza tus ideas • Comprobar completitud • Identificar elementos faltantes • Prepara tu presentación final La plantilla te guiará paso a paso.	
	Paso 2: Taller guiado por formadores: perfeccionando y estructurando el producto turístico El formador dirige un taller estructurado para guiar a los participantes en la revisión, aclaración y perfeccionamiento de su producto turístico. Los participantes trabajan individualmente o en pequeños grupos, siguiendo instrucciones paso a paso proporcionadas por el formador a través de diapositivas de PowerPoint y la plantilla de concepto de producto turístico. El formador guía a los participantes a través de la siguiente secuencia:	Diapositivas de PowerPoint que guían el proceso de refinamiento (6). Cada diapositiva muestra un paso de la secuencia descrita en la primera columna Plantilla de concepto de producto turístico (utilizada por los participantes) Notas de los participantes Ordenador Proyector y pantalla	60 minutos + 10 minutos de descanso

WP2- Módulos de Formación

	1. Declaración de producto turística Los participantes revisan y aclaran la descripción de su producto turístico para asegurarse de que sea clara y comprensible. 2. Objetivo de visitantes Los participantes revisan su grupo objetivo y se aseguran de que esté claramente definido y sea apropiado para el producto turístico, y especifican las atracciones y servicios que requiere el grupo objetivo seleccionado 3. Elemento de patrimonio cultural Los participantes revisan el elemento del patrimonio cultural inmaterial que está en el núcleo de su producto turístico y se aseguran de que su papel en la experiencia sea claro. 4. Experiencia y actividades Los participantes revisan y refinan la experiencia y las actividades, asegurándose de que sean coherentes y estén claramente conectadas con el elemento del patrimonio cultural. 5. Servicios y organización Los participantes revisan los servicios necesarios para ofrecer el producto turístico y reflexionan sobre si estos servicios ya están disponibles en su contexto local o si necesitan ser desarrollados.		
--	--	--	--

WP2- Módulos de Formación

	6. comunicación y distribución del producto turístico Los participantes reflexionan sobre cómo su experiencia turística podría comunicarse y venderla a posibles visitantes. Durante todo el proceso, el formador ofrece orientación, aclaración y apoyo, y se asegura de que los participantes avancen en cada paso. Al final de este paso, los participantes tendrán un concepto de producto turístico aclarado y estructurado listo para recibir comentarios y preparar la presentación.		
	Paso 3: Comentarios y discusión de los compañeros Los participantes presentan su producto turístico a otro participante o grupo. Los participantes explican los elementos clave de su producto turístico, incluyendo el elemento del patrimonio cultural, la experiencia ofrecida y los servicios necesarios. Los participantes ofrecen retroalimentación constructiva entre sí, centrándose en la claridad, coherencia y viabilidad. Los participantes reflexionan sobre los comentarios	Diapositivas de PowerPoint con instrucciones Plantilla de concepto de producto turístico Notas de los participantes Posibles diapositivas para este paso: Diapositiva 1 Opiniones de los compañeros: presenta y revisa tu producto turístico	20 minutos

WP2- Módulos de Formación

	recibidos e identifican posibles mejoras. El formador facilita la actividad y apoya a los participantes según sea necesario, de la siguiente manera: • organizar parejas o grupos • Tiempo de monitorización • Observar discusiones • Participantes de apoyo	Trabaja en parejas o en pequeños grupos. Presentador: Presenta brevemente tu producto turístico (5 minutos). Explica: • Tu producto turístico • El elemento del patrimonio cultural inmaterial • Los visitantes objetivo • La experiencia y las actividades • Los servicios necesarios • Los canales de comunicación y distribución Diapositiva 2 Opiniones de los compañeros: presenta y revisa tu producto turístico Oyente: Escucha con atención y da tu feedback. Considere: • ¿Es transparente el producto turístico? • ¿Está bien integrado el elemento del patrimonio	
--	---	--	--

WP2- Módulos de Formación

		cultural intangible? • ¿Es la experiencia coherente y significativa? • ¿Son los servicios realistas y factibles? • ¿Son realistas y factibles los canales de comunicación y distribución?	
	Paso 4: Refinamiento final y preparación para la presentación Los participantes revisan y perfeccionan su producto turístico basándose en los comentarios recibidos. Los participantes se centran en clarificar su producto turístico y asegurarse de que sus componentes clave estén claramente definidos. Los participantes se preparan para presentar su producto turístico a otros participantes y formadores. El formador ofrece apoyo y responde a sus preguntas. Este paso prepara a los participantes para la sesión final de presentación de la siguiente manera: • Reseña de invitaciones • Aclaración de apoyo • Responder preguntas • verificar completitud	Diapositivas de PowerPoint con instrucciones finales Plantilla de concepto de producto turístico Notas o cuadernos de los participantes Ordenador Proyector y pantalla Posibles diapositivas para este paso: Diapositiva 1 Prepárate para presentar tu producto turístico Comprueba que tu producto turístico esté limpio y completo: • Descripción del producto turístico	20 minutos

WP2- Módulos de Formación

		• Elemento de patrimonio cultural • Visitantes objetivo • Experiencia y actividades • Servicios y organización • Canales de comunicación y distribución Presentarás tu producto turístico en la próxima sesión. Diapositiva 2 Comprobación final ¿Puedes explicar claramente tu producto turístico en 2-3 minutos? Si no, aclara ahora los elementos que faltan	
Consejos para el entrenador:	Antes y durante las actividades • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas		

WP2- Módulos de Formación

	disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales • Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. • Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. • Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	Maria Stella Minuti – Incipit Consulting m.minuti@incipitconsulting.it Oderisi Nello Fiorucci – Incipit Consulting n.fiorucci@incipitconsulting.it

Tabla 28 - "Actividad – Refinamiento y preparación de los productos turísticos de los participantes para su presentación"

Materiales de apoyo

Los materiales y recursos educativos desarrollados para este módulo incluyen presentaciones y recursos prácticos diseñados para apoyar a los participantes en el desarrollo y perfeccionamiento de productos turísticos basados en el Patrimonio Cultural Inmaterial relacionados con contextos rurales y remotos. Los materiales de apoyo desarrollados para este módulo pueden descargarse del repositorio en línea #ASenseofEU:

[Presentación de la Actividad 1 – Comprendiendo los productos turísticos basados en PCI](#)

WP2- Módulos de Formación

[Presentación de la Actividad 2 – Ejemplos de mejores prácticas y experiencias turísticas](#)
[Actividad 3 Presentación – Refinamiento y Preparación de Productos Turísticos](#)

4.8 Resumen, evaluación y presentación

Socio principal: NCK – Centro Nórdico de Aprendizaje y Creatividad del Patrimonio

Duración estimada: alrededor de 3 horas

Descripción y objetivos del módulo

Este módulo fue desarrollado para ofrecer a los participantes la oportunidad de consolidar, reflexionar, presentar y evaluar los conocimientos, experiencias y conceptos de productos turísticos desarrollados a lo largo de la formación de movilidad.

El módulo tiene como objetivo apoyar a los participantes en la resumen de su proceso de aprendizaje, la comunicación de sus ideas de productos turísticos de forma creativa y atractiva, la reflexión sobre su desarrollo personal y profesional, y la evaluación de la experiencia formativa en general. Se presta especial atención a la reflexión, el aprendizaje entre iguales, las habilidades de presentación, la creatividad, la colaboración y el intercambio de ideas relacionadas con el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), el Sentido de Lugar y el desarrollo turístico comunitario.

Mediante una combinación de reflexión colectiva, actividades creativas de presentación visual, intercambio entre compañeros, exhibiciones de carteles, debates abiertos, ejercicios de evaluación y reflexión grupal facilitada, se anima a los participantes a revisar y consolidar los conceptos, metodologías y experiencias prácticas exploradas a lo largo del programa de formación. Los participantes participan en actividades prácticas en grupo donde transforman sus conceptos de productos turísticos en carteles visuales diseñados para comunicar sus ideas a un público más amplio de forma atractiva y accesible. Utilizando sus Plantillas de Concepto de Producto Turístico, los participantes crean presentaciones que combinan texto, dibujos, narración visual y elementos creativos para comunicar la identidad, los valores y las experiencias relacionadas con sus productos turísticos propuestos.

El módulo también incluye una exposición de pósters y una sesión de presentaciones en la que los participantes presentan sus ideas de productos turísticos al grupo, reciben comentarios de

WP2- Módulos de Formación

compañeros y formadores, y reflexionan colectivamente sobre las fortalezas, originalidad y potencial de desarrollo de los conceptos propuestos. Además, los participantes participan en un proceso facilitado de evaluación y reflexión en el que evalúan las actividades formativas, identifican los principales resultados de aprendizaje, reflexionan sobre las futuras aplicaciones del conocimiento adquirido y discuten cómo las iniciativas basadas en el patrimonio y la participación comunitaria pueden contribuir al desarrollo rural sostenible.

El módulo se apoya en presentaciones, actividades creativas de creación de pósters, herramientas de evaluación, preguntas de reflexión, directrices de facilitación y ejercicios de discusión colaborativa desarrollados por NCK para garantizar la participación, reflexión, creatividad y transferibilidad a través de diferentes contextos educativos y comunitarios.

Resumen del módulo

Resumen del módulo – Resumen/Evaluación/Presentación		
Breve descripción y objetivo del módulo	Resumen – Evaluación – Presentación Presentación de los estudios de caso, evaluación de la formación, resumen de la semana	
Calendario		
Duración (minutos)	Nombre de la actividad (tal como está escrito en la plantilla de actividad) o segmento de presentación (especificar los números de diapositiva) También especifica pausas entre actividades	Materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en la(s) plantilla(s) de actividades)
10	Introducción al horario del día	
100	Producir pósters basados en el contenido de plantillas de estudios de caso	Hojas de papel A3, lápices de colores, revistas, tijeras, pegamento, cinta adhesiva
30	Inauguración de la exposición. Presentaciones	
10	Pausa	

WP2- Módulos de Formación

30	Presentaciones, continúan	
10	Pausa	
40	Evaluación y reflexiones	

Tabla 29 - Resumen/Evaluación/Presentación del módulo Resumen, Resumen

Actividades

Las siguientes actividades se desarrollaron como parte del módulo para apoyar los objetivos de aprendizaje y facilitar la participación activa durante toda la sesión de formación:

Introducción al Horario del Día	
Breve descripción de la actividad:	Una introducción al programa de hoy, para que todos se sientan preparados y seguros
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a	10 minutos

WP2- Módulos de Formación

gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión			
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	PC y proyector		
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas			
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)

WP2- Módulos de Formación

Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	Paso 1 Preguntando cómo se siente cada uno, haciendo que se identifiquen con una galería de imágenes. Presentamos el horario del día		10
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de		

WP2- Módulos de Formación

	comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. - Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales - Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. - Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. - Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). - Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	NCK

Tabla 30 - Actividad "Horario de introducción del día"

Producir pósters basados en el contenido de plantillas de estudios de caso	
Breve descripción de la actividad:	Los participantes crean un cartel presentando su estudio de caso, es decir, un lugar o actividad que desean desarrollar basándose en el patrimonio cultural inmaterial.

WP2- Módulos de Formación

Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	Transformar una idea en una presentación atractiva. Comunicar una idea a los demás. Crear un collage informativo pero al mismo tiempo inspirador.
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	100 minutos
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	Hojas de papel A3, lápices de colores, revistas, tijeras, pegamento, cinta adhesiva

WP2- Módulos de Formación

Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas	La sala debe estar amueblada de manera que la gente pueda sentarse en los grupos en los que ha trabajado. Coloca sillas y mesas en una posición que facilite que compañías de 2, 3 o 4 personas se sienten juntas (según el tamaño de los grupos que hayan formado los participantes durante la semana).		
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	Paso 1 Presenta la tarea. Los participantes ya han elaborado un documento sobre su estudio de caso. A partir de este documento, es hora de crear un cartel inspirador que haga que otros se interesen por tu idea. Piensa en el cartel como algo que puede exhibirse en la oficina de turismo de tu ciudad, o en otro espacio que se te ocurra.		5

WP2- Módulos de Formación

	Paso 2 Los participantes crean sus carteles		95
	Paso 3 Los tutores colocan carteles en exhibición		
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales		

WP2- Módulos de Formación

	• Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. • Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. • Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). • Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	NCK

Tabla 31 - Actividad "Producción de carteles basados en el contenido de las plantillas de estudio"

Apertura de la exposición	
Breve descripción de la actividad:	Los participantes presentan sus pósteres al grupo
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	Hablar delante de otros

WP2- Módulos de Formación

Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	105 minutos		
Materiales necesarios: Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.			
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas			
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)

WP2- Módulos de Formación

Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.	Paso 1 La mitad de los participantes presenta sus carteles. Dependiendo de cuántos grupos haya, el tiempo se reparte equitativamente para permitir el mismo tiempo a todos los grupos. Todos los horarios deben incluir un par de minutos para recibir comentarios de otros.		30
	Paso 2 Pausa		10
	Paso 3 Las presentaciones continúan: la otra mitad de los participantes presenta sus pósteres		20
	Paso 4 Resumiendo el ejercicio del estudio de caso. Los tutores dan su opinión, reflexionando sobre lo que es similar entre los participantes y lo que destaca.		10

WP2- Módulos de Formación

Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales • Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. • Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. • Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas).
-------------------------------------	---

WP2- Módulos de Formación

	Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	NCK

Tabla 32 - Actividad "Apertura de Exposiciones, Presentaciones"

Evaluación y reflexiones	
Breve descripción de la actividad:	Los participantes rellenan una encuesta digital sobre las actividades de formación.
Resultados de aprendizaje: Objetivos claramente definidos y resultados esperados de la actividad. Esta sección describe lo que los participantes aprenderán o lograrán al final de la sesión, ayudando al formador a centrarse en las habilidades y conocimientos clave que se deben desarrollar.	Reflexionar sobre tus experiencias, evaluar y calificar actividades, expresar opiniones.
Duración: El tiempo total requerido para completar la actividad. Esta sección especifica la duración total de la actividad, ayudando al formador a gestionar el tiempo de forma eficaz durante la sesión	20
Materiales necesarios:	PC y proyector para compartir enlace a la evaluación.

WP2- Módulos de Formación

Una lista completa de todos los materiales y recursos necesarios para la actividad. Esta sección garantiza que el formador tenga todo preparado de antemano para facilitar la actividad de forma fluida y sin interrupciones. Copia de aquí al paso correspondiente de la actividad donde se necesita el material. También copia a la visión general del módulo.	Los participantes necesitan un dispositivo digital como tableta, teléfono o PC para responder a la evaluación.		
Preparación: Esta sección detalla lo que el entrenador debe tener preparado antes de facilitar la actividad, incluyendo materiales, espacio o arreglos específicos para asegurar que la sesión transcurra sin problemas			
Descripción:	Nombre y descripción del paso	Materiales necesarios	Duración (minutos)
Una guía detallada paso a paso que explica cómo debe llevarse a cabo la actividad. Esta sección proporciona instrucciones claras para que el formador las siga, asegurando que cada fase de la actividad se implemente de forma eficaz. Especifica los	Paso 1 Se presenta a los participantes el marco técnico y el propósito de la evaluación.		5

WP2- Módulos de Formación

materiales necesarios (asegúrate de que también se mencionen en el resumen de materiales en la primera página) y la duración del paso.			
	Paso 2 Los participantes responden a la evaluación digital proporcionada		20
	Paso 3 El tutor facilita una discusión abierta donde los participantes y tutores reflexionan sobre la formación.		20
	Paso 4 El equipo #ASenseofEU agradece a todos los participantes por venir a Gubbio El equipo #ASenseofEU agradece a nuestros anfitriones italianos		5
Consejos para el entrenador:	Antes y durante la actividad • Crea ambiente: Crea un entorno positivo y abierto donde los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas, emociones y experiencias personales relacionadas con su herencia o identidad local. • Fomenta la inclusión: Presta atención a la dinámica del grupo: asegúrate de que todas las voces sean escuchadas, especialmente entre diferentes generaciones o niveles de		

WP2- Módulos de Formación

	experiencia. Empareja a los participantes con fortalezas complementarias. • Sé flexible: Adapta las tareas según el nivel de comodidad de los participantes, el contexto local y las herramientas disponibles. Apoya a quienes tienen menos experiencia digital o barreras lingüísticas. • Fomenta la colaboración: Recuerda a los participantes que deben planificar, comunicar y distribuir los roles antes de comenzar la tarea. Enfatiza la cooperación por encima de la competencia. • Fomenta el respeto y la empatía: Fomenta la escucha activa, la participación justa y la sensibilidad hacia las historias culturales y personales que puedan surgir durante la actividad. Aborda cualquier conflicto de forma constructiva. Consejos adicionales • Sé entusiasta y solidario: motiva a los participantes a implicarse tanto emocional como creativamente. • Gestiona el tiempo con cuidado para mantener el enfoque y asegurarte de que todos los participantes contribuyan. • Ajusta el tamaño del grupo o el contexto (por ejemplo, grupos rurales pequeños, edades mixtas o sesiones híbridas). • Documenta el proceso (fotos, notas, citas) para su posterior reflexión o inclusión en la Colección Digital.
Desarrollado por: Esta/estas personas pueden ser contactadas si tenéis alguna pregunta sobre cómo llevar a cabo la actividad.	NCK

Tabla 33 - Actividad "Evaluación y Reflexiones"

WP2- Módulos de Formación

Materiales de apoyo

Los materiales y recursos educativos desarrollados para este módulo incluyen presentaciones y materiales de reflexión diseñados para apoyar el aprendizaje colaborativo, el intercambio entre compañeros y la evaluación de la experiencia formativa.

Los materiales de apoyo desarrollados para este módulo pueden descargarse del repositorio en línea de #ASenseofEU:

- [Resumen, evaluación y presentación](#)
- [Formulario de retroalimentación](#)

4.9 Dinámicas para romper el hielo y energizar

Socios principales: Socios del consorcio

Duración estimada: integrada a lo largo de la movilidad de entrenamiento

Esta colección de rompehielos y energizantes se desarrolló para apoyar la implicación, interacción, concentración, cohesión del grupo y participación activa durante toda la movilidad de entrenamiento. Las actividades fueron diseñadas como ejercicios cortos y flexibles que pueden integrarse en diferentes momentos durante el programa de formación para crear un ambiente de aprendizaje positivo, estimular la reflexión, aumentar los niveles de energía y fortalecer las conexiones entre los participantes.

Las actividades tienen como objetivo apoyar a los participantes en el conocimiento, construir confianza dentro del grupo, reflexionar sobre sus experiencias personales y antecedentes culturales, y conectar el enfoque temático de los módulos con sus propios lugares, comunidades y realidades cotidianas. Se presta especial atención a la participación, inclusión, conexión emocional, creatividad y aprendizaje experiencial.

Los rompehielos y energizantes combinan actividades de reflexión, discusiones en pareja, interacción grupal, ejercicios de narración, actividades basadas en el movimiento y breves debates plenarios relacionados con temas como el Patrimonio Cultural Inmaterial, el Sentido de Lugar, la identidad comunitaria y la digitalización.

Las actividades están respaldadas por directrices de facilitación, objetivos de aprendizaje, tiempos sugeridos y consejos para formadores desarrollados colaborativamente por los socios del consorcio para garantizar flexibilidad, participación y transferibilidad entre contextos de proyecto. Aquí tienes algunos ejemplos:

WP2- Módulos de Formación

Rompehielos - "Mi lugar en 1 objeto"	
LOs:	• Ayuda a los participantes a conocerse entre sí; • Crear un ambiente de aprendizaje seguro y abierto; • Fomentar una conexión emocional con el lugar elegido por los participantes;
Duración:	La duración puede variar. Como rompehielos, la actividad no debe durar más de 15-20 minutos.
Materiales necesarios:	• Un objeto pequeño por participante (real o imaginado) • Sillas dispuestas en pequeños círculos (4-5 personas por grupo) • Temporizador (opcional, para mantener el ritmo dinámico)
Descripción:	Los participantes se dividen en pequeños grupos de 4 a 5 personas. Dentro de cada grupo, los participantes se presentan brevemente a sí mismos y a su lugar rural o remoto elegido mediante un objeto que representa su identidad, historia o Patrimonio Cultural Inmaterial. El objeto puede ser real o imaginado. Cada participante dispone de aproximadamente un minuto para compartir: • qué es el objeto • por qué representa su lugar • qué significado o recuerdo está conectado a ello Tras la ronda de compartición, cada grupo identifica brevemente un tema o símbolo común que ha surgido (por ejemplo, naturaleza, trabajo, rituales, comida, memoria). El formador invita entonces a un representante por grupo a compartir este tema en plenaria, vinculándolo con los conceptos de sentido del lugar y herencia cuural.
Consejos para el entrenador:	• Explica claramente el límite de tiempo para mantener la actividad dinámica • Moverse entre grupos para apoyar la participación y el momento • Fomenta la escucha respetuosa y la curiosidad

WP2- Módulos de Formación

	• Tranquilizar a los participantes asegurándoles que los objetos imaginados son igualmente válidos • Mantén la retroalimentación plenaria breve y enfocada
--	---

Tabla 34 - Actividad "Rompehielos: Mi lugar en 1 objeto"

Energizante - "Mi hábito digital"	
LOs:	Ayuda a los participantes a mejorar la energía y concentración
Duración:	La duración puede variar. Como energizante, la actividad no debe durar más de 10-15 minutos.
Materiales necesarios:	
Descripción:	Paso 1 – Reflexión individual rápida (2–3 minutos) Pregunta a los participantes: Piensa en las últimas 24 horas. ¿Qué plataforma o herramienta digital utilizasteis más? ¿Por qué? Pueden reflexionar en silencio durante un minuto. Paso 2 – Compartir pareja (4 minutos) Los participantes se giran hacia la persona que tienen al lado y comparten brevemente: Qué herramienta usaron más Para qué lo usan (información, comunicación, entretenimiento, trabajo) Si alguna vez lo usaron para algo cultural o relacionado con el patrimonio Paso 3 – Informe plenario (3–4 minutos) Pregunta a 3–4 voluntarios:

WP2- Módulos de Formación

	¿Qué plataformas se mencionaron más? ¿Cuántas estaban vinculadas a la cultura o al patrimonio?
Consejos para el entrenador:	• Mantenlo breve y dinámico. • Fomenta la participación igualitaria. • Mantén un tono ligero y sin juicios: No existen hábitos digitales "correctos" o "incorrectos" — el objetivo es la conciencia, no la evaluación. • Haz explícita la conexión: Vincula claramente los hábitos digitales cotidianos de los participantes con cómo las herramientas digitales influyen en la visibilidad, la comunicación y el acceso a la cultura. • Haz una transición fluida al módulo Digitalización: Utiliza una breve frase final para conectar el energizante con la presentación de Digitalización (por ejemplo, "Las herramientas digitales ya moldean nuestra vida diaria — hoy exploraremos cómo también pueden apoyar la salvaguardia del patrimonio").

Tabla 35 - Actividad "Energizante - Mi hábito digital"

Energizante – "Necesitas un pueblo"	
LOs:	Ayuda a los participantes a centrarse en su experiencia personal con el PCI
Duración:	La duración puede variar. Como energizante, la actividad no debe durar más de 15-20 minutos.
Materiales necesarios:	
Descripción:	Paso 1 – Reflexión individual rápida (2–3 minutos) Pregunta a los participantes: ¿Cómo ve actualmente su propia herencia su comunidad local?

WP2- Módulos de Formación

	¿La comunidad allí se siente orgullosa de su PCI, o se pasa por alto? Pueden reflexionar en silencio durante un minuto. Paso 2 – Compartir pareja (4 minutos) Los participantes se giran hacia la persona que tienen al lado y comparten brevemente: Su opinión comunitaria sobre su PCI Si se sienten orgullosos de ello Paso 3 – Informe plenario (3-4 minutos) Pide a 3 o 4 voluntarios que compartan su experiencia sobre la relación entre su comunidad y el PCI
Consejos para el entrenador:	Empieza con una historia personal sobre tu PCI, comparte cómo te involucra a ti y a tu comunidad

Tabla 36 - Actividad "Energizante - Necesitas un pueblo"

WP2- Módulos de Formación

5. Conclusión

Los Módulos de Formación desarrollados dentro del Paquete de Trabajo 2 (WP2) del proyecto #ASenseofEU constituyen un recurso educativo integral diseñado para apoyar a estudiantes adultos, facilitadores, profesionales comunitarios, organizaciones culturales y actores locales que trabajan en contextos rurales y remotos. Desarrollados colaborativamente por el consorcio del proyecto, los módulos combinan perspectivas relacionadas con el Sentido de Lugar, el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), el aprendizaje intergeneracional, la participación comunitaria, la digitalización y el desarrollo rural sostenible dentro de un marco de aprendizaje coherente y participativo.

Mediante la integración de metodologías de aprendizaje no formales, experienciales y basadas en la comunidad, los Módulos de Formación buscan fortalecer la comprensión de los participantes sobre el patrimonio local y la identidad comunitaria, al tiempo que apoyan el desarrollo de competencias prácticas relacionadas con la participación, la interpretación del patrimonio, la narración digital y las iniciativas locales inspiradas en el patrimonio.

El proceso colaborativo y de desarrollo transnacional permitió la integración de diversas experiencias europeas, enfoques educativos y perspectivas comunitarias, contribuyendo a la creación de un recurso formativo flexible y transferible, adaptable a diferentes contextos culturales y educativos.

Los módulos y actividades fueron pilotados y perfeccionados durante la Movilidad Internacional de Formación organizada en Gubbio, Italia, en marzo de 2026. Los comentarios recogidos durante la fase piloto contribuyeron a la mejora, clarificación y adaptación de los materiales, apoyando su aplicabilidad práctica y coherencia educativa.

Los Módulos de Formación fueron diseñados no solo como un programa de formación integrado dentro del marco del proyecto #ASenseofEU, sino también como recursos educativos reutilizables que pueden seguir apoyando la educación de adultos, el aprendizaje comunitario, la participación en el patrimonio y las iniciativas de desarrollo rural más allá de la duración del proyecto.

La colaboración transnacional de socios de diferentes contextos rurales europeos permitió la integración de diversas perspectivas culturales y prácticas transferibles.