



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



MANUAL

SECCIÓN A
TEORÍA PARA LOS
FORMADORES



CIBERANIMACIÓN



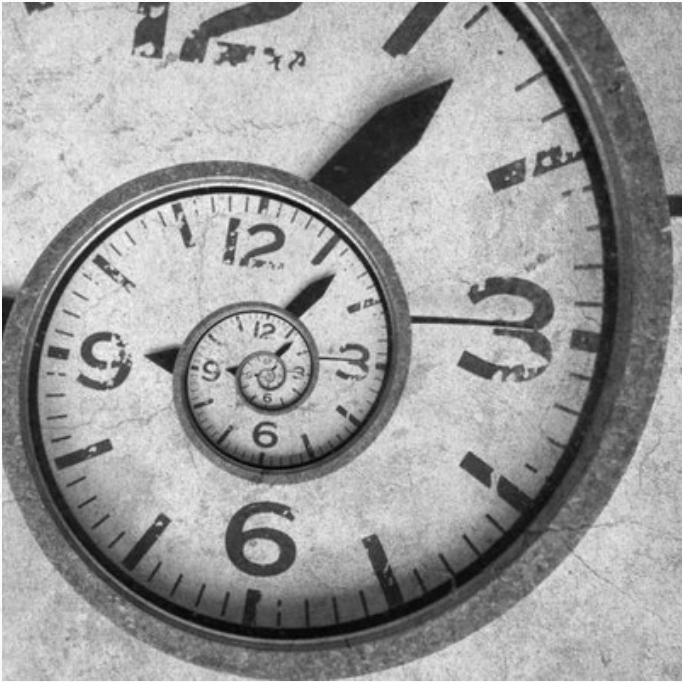
TABLA DE **CONTENIDOS**



	ANTECEDENTES	01
	CONCEPTO	03
	VISIÓN GENERAL	04
	ELEMENTOS	06
	CRITERIOS E INDICADORES	07
	PROCESO	09
	CONTEXTO	10
	LA CIBERCOMUNIDAD	12
	EL CIBERANIMADOR	13
	CIBERANIMACIÓN Y CIUDADANÍA	16

CIBERANIMACIÓN

ANTECEDENTES



La animación sociocultural, como práctica socioeducativa, ha tomado forma de representaciones solidario-sociales y de creación de lazos y estructuras comunitarias.

Desde finales del siglo XIX y a lo largo del siglo XX, la animación sociocultural se ha consolidado como una práctica para la concienciación crítica, el diálogo, la creación de identidades solidarias, la democratización y el cambio social.

La animación sociocultural se desarrolla a partir de los postulados humanistas que enfatizan la evolución del ser humano, su capacidad de superación y autoorganización y la solidaridad como fórmula de sociabilidad y transformación social. De este modo, en el siglo XXI, la animación sociocultural se consolida como un instrumento al servicio de las redes sociales y populares para la concienciación, el desarrollo y la sostenibilidad.

A pesar de que la historia incluye ejemplos y momentos en los que la animación ha sido utilizada como instrumento de dominación, encuadramiento y control social, la realidad es que se nos presenta esencialmente como una práctica dialógica y liberadora utilizada por las comunidades para consolidar lazos identitarios, para la construcción de redes democráticas y para la transformación de la ideología colectiva y la generación de actitudes solidarias.



Aunque la animación sociocultural se había instalado como práctica social en un contexto sistémico constituido por un mundo asociativo, con la generalización de las tecnologías digitales se desarrolló un nuevo paradigma social que provocó un cambio en las coordenadas de la animación sociocultural, creando múltiples interacciones en nuevos contextos espacio-temporales para la interactividad y la acción social colaborativa.

El impacto de la cultura digital genera una representación colectiva de la realidad social, una concepción de los espacios individuales y colectivos, así como nuevas formas de relación, organización, producción y consumo de bienes y servicios. En este escenario, la ciberanimación no es una realidad diferente a la de la animación sociocultural, se trata de las prácticas y dinámicas de la animación sociocultural que están inmersas en el contexto y paradigmas de la cultura y la revolución digital.

Cuando hablamos de ciberanimación, hablamos no sólo de una realidad diferente, abstracta, descontextualizada, sino también de una práctica social que, aunque mantiene sus propósitos y funciones, está inmersa y adaptada a la realidad social, a las formas de representación e interpretación y a las dinámicas generadas por la cultura y las formas organizativas de la sociedad digital.



CIBERANIMACIÓN

CONCEPTO



Es un término desarrollado por el autor español Mario Viché González, en su libro "LA CIBERANIMACIÓN" publicado en 2019, fruto de su tesis doctoral.

Para el autor, la Ciberanimación es una praxis sociocultural de carácter pedagógico que pretende mejorar la calidad de vida de los ciudadanos mediante la creación de redes sociales y comunidades solidarias con el fin de garantizar la sostenibilidad de las comunidades humanas.

Como práctica socio-pedagógica, la ciberanimación, genera su acción a partir de la problematización de la realidad social. Los problemas y preocupaciones de la vida cotidiana son compartidos en Internet y objetivados a través de la participación interactiva y la conexión de redes. Esto genera nuevas acciones que, optimizando el potencial del ciberespacio, se proyectan en la vida cotidiana de los individuos y sus colectividades.





CIBERANIMACIÓN VISIÓN GENERAL

OBJECTIVO

La ciberanimación es la actualización y adaptación de las prácticas educativas de animación sociocultural a los nuevos paradigmas generados por la Sociedad de las Tecnologías y el Conocimiento. Esta nueva praxis de intervención cibercultural se estructura a partir de un modelo de desarrollo sostenible. La sostenibilidad se convierte en un objetivo de la convivencia humana, considerada a la vez como una necesidad de supervivencia y como un principio de intervención solidaria que justifica la necesidad de una organización social y de trabajo cooperativo.

PRINCIPALES

- **Un modelo de comunidad en red.** Una comunidad virtual que se estructura a partir de múltiples identidades culturales, afinidades comunes, redes de intercambio cooperativo que hacen posible una praxis social coordinada y a corto plazo, un nuevo modelo de desarrollo social comunitario.





- **Un modelo de identidad individual y colectiva.** Basada en la aparición de nuevas identidades, que superan las condiciones espacio-temporales para convertirse en nuevos modelos identitarios mucho más personalizados a la vez que compartidos online y estructurados en base a afinidades, preocupaciones e intereses comunes.
- **Un modelo de desarrollo de los derechos culturales e individuales.** Los derechos individuales garantizan la libertad de acción y la creación de conocimiento, del mismo modo que garantizan la libre expresión de las individualidades y las identidades locales. Los derechos individuales son fundamentalmente derechos culturales: el derecho a una lengua, el derecho a la libre expresión, el derecho a la libre interacción y asociación, el derecho a sus propias formas individuales de vivir e interpretar la realidad. Así pues, la defensa de los derechos individuales es una forma de promover comunidades tolerantes, autónomas y cooperativas.
- **Un modelo democrático de participación en la Red.** Un modelo que busca la implicación de los individuos en los procesos y las interactividades que promueve la Red. Una implicación interactiva que es el punto de partida de la participación, el principio generador de un nuevo modelo participativo que implica contacto, implicación dialógica, identificación y toma de decisiones individuales y solidarias.



CIBERANIMACIÓN

ELEMENTOS



- Comunicación horizontal y participación como alternativa a la intervención jerárquica (vertical).
- Proyectos de colaboración (de abajo arriba) como alternativa a proyectos de intervención planificada de arriba abajo.
- La participación como consecuencia de la conectividad, la confluencia de identidades y las preocupaciones comunes.
- La mediación como alternativa a la intervención profesional por y para los ciudadanos.
- La prioridad de ideas y propuestas (contenidos) sobre actividades, recursos, soportes e incluso software.
- La convergencia mediática como fórmula de acceso a la información, comunicación y análisis de la realidad social.
- El trabajo en red como fórmula de organización social y participación en el debate y la toma de decisiones.
- La ausencia de principios universales y, en consecuencia, una comunicación basada en ideas, preocupaciones, intereses e identidades individuales y colectivas.
- La cultura de la individualidad y la comunidad como confluencia de intereses y deseos de los individuos, de forma solidaria y colaborativa.

CIBERANIMACIÓN

CRITERIOS E INDICADORES



a) Comunicación horizontal e interactiva.

INDICADORES

- Diversidad en las fuentes de información.
- Presencia de diferentes puntos de vista en la información presentada.
- Posibilidad de edición en línea por parte de los usuarios.

b) Acción colaborativa.

INDICADORES

- Planificación de proyectos para colaborar.
- Uso público de herramientas de colaboración.

C) Participación y debate.

INDICADORES

- Posibilidades reales de participación en proyectos y debates.
- Existencia de foros de debate y toma de decisiones.

d) Convergencia de medios y redes.

INDICADORES

- Uso de lenguajes multimedia.
- Accesibilidad desde diferentes terminales y pantallas.
- Acceso hipertextual a redes relacionadas.

e) Promoción del cambio y la inclusión social.

INDICADORES

- Presencia de un discurso comunitario de carácter solidario.
- Presencia de análisis crítico en el discurso contextualizador.
- Presencia de propuestas y alternativas de inclusión y cambio social.

CIBERANIMACIÓN

PROCESO

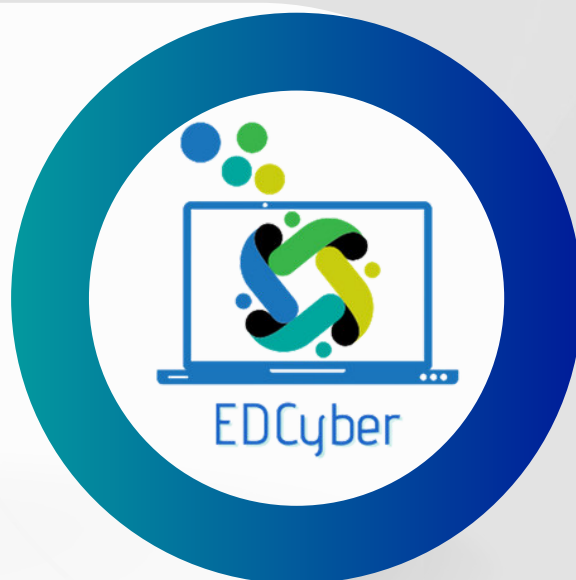


Desde la perspectiva comunitaria de la educación sociocultural, que fundamenta la dinámica de la ciberanimación, podemos hablar de un proceso holístico de generación de identidades solidarias como concreción de conocimientos cuya aplicación genera actitudes y prácticas de organización, gestión y consolidación de comunidades humanas. Este proceso pasa por las siguientes fases:

- a) **Acceso a los datos.** Acceso a la información global y local que afecta a la vida de la comunidad.
- b) **Tratamiento de la información.** A través del contraste entre distintas fuentes y localizando contradicciones y estereotipos.
- c) **Conciencia crítica.** Que se realiza a través de un conjunto de análisis, diálogo, confrontación de visiones, representaciones y desmitificación de estereotipos, visualización de discursos y búsqueda de representaciones convergentes y "objetivables" de la realidad social.
- d) **Toma de posición crítica.** Implica generar actitudes y posicionamientos individuales y colectivos acordes con la lectura crítica y las representaciones comunes, generadas por la colectividad.
- e) **Creación de actitudes individuales y colectivas sólidas.** Coherentes con la visión crítica de la realidad generada y basadas en identidades solidarias fruto y resultado de un auténtico proceso colectivo de lectura crítica de la realidad y generación de conocimiento práctico comunitario.

CIBERANIMACIÓN

CONTEXTO



Los contextos de la ciberanimación son nuestros barrios, nuestras comunidades, asociaciones, tribus urbanas, comunidades locales, instituciones, grupos de afinidad, movimientos sociales. Son espacios de comunicación e interacción que se estructuran tanto a través de territorios físicos territorializados como de espacios virtuales desterritorializados.



Desde la perspectiva de la ciberanimación, las estructuras del ciberespacio se organizan a partir de la confluencia de identidades compartidas: preocupaciones, intereses y representaciones convergentes de la realidad social, así como de la presencia de situaciones sociales, vividas a partir de la problematización. Las identidades compartidas y las situaciones vitales problematizadas son las que generan los procesos de participación, solidificación de entidades, acción colaborativa y cambio de actitudes que dan origen y sustento a la dinámica sociocultural de la ciberanimación.



Si la animación sociocultural ha utilizado tradicionalmente las instalaciones y programas como lugares de encuentro de personas, identidades e inquietudes, como espacios específicos para la experiencia grupal, para el diálogo, el debate, el análisis dialógico y el desarrollo de proyectos creativos, comunitarios y de cambio social, en la sociedad digital aparecen nuevos espacios virtuales que cumplen estas funciones de encuentro, conectividad, canalización de intereses, deseos e identidades, debate social y organización comunitaria tanto desde la creación de cibercomunidades como a través de la gestión de acciones presenciales de proyección colectiva y acción colaborativa.

De esta forma, tanto las redes sociales como los foros virtuales y los espacios web, utilizando la convergencia de medios y pantallas se han convertido en herramientas dinamizadoras, multiplicadoras y optimizadoras de dinámicas socioculturales dialógicas mientras que las plazas públicas, los centros culturales alternativos, las calles de nuestros pueblos y ciudades o el mismo movimiento asociativo se convierten en espacios de proyección física de la acción combinada con estos espacios virtuales del ciberespacio.

LA CIBERCOMUNIDAD

Las cibercomunidades se definen como grupos de usuarios de Internet que se reúnen en la red para establecer cooperativamente lazos de interactividad y alcanzar objetivos comunes. Aunque la teoría parece clara y evidente, la realidad demuestra que el solo hecho de crear una plataforma virtual, la multiplicación de entornos, sitios web sociales o la aparición de nuevo software interactivo no implican directamente la generación de procesos de comunicación participativa, creación de redes sociales o desarrollo sociocultural.

Es evidente que, aunque el desarrollo de plataformas y software interactivo es importante, existen una serie de factores de carácter individual y comunitario que se presentan como condiciones primarias fundamentales para poder generar procesos de participación y desarrollo cibercomunitario.

Estos factores primordiales son, en primer lugar, la identificación con un proyecto virtual compartido, punto de inflexión para el contacto y generador de interacción y trabajo cooperativo; en segundo lugar, la comunicación interactiva como encuentro de individualidades que posibilita el crecimiento mutuo; y, en tercer lugar, la participación como base para la cooperación y la consecución de objetivos compartidos.





EL CIBERANIMADOR



En este campo mediático que configura la Sociedad del Conocimiento, los animadores socioculturales desempeñan funciones específicas relacionadas con la comunicación individual y colectiva, con la generación de redes, la descodificación de la realidad, la toma de postura crítica y el desarrollo comunitario.

Los ciberanimadores estarán facilitando la acción de las comunidades para participar en el diálogo social, generando acciones de transformación y desarrollo sostenible, sólo si son capaces de convertirse en mediadores en los procesos de concienciación ciudadana y participación activa en el debate social que posibilitan las nuevas tecnologías, compatibilizando y articulando las intervenciones interpersonales y comunitarias con la capacidad de autoorganización en la Red, así como generando procesos de cooperación y solidaridad en la Red, que se convierten en elementos críticos para la expresión de inquietudes, creatividad y conocimiento compartido.





FUNCIONES DEL CIBERANIMADOR



- **Mediador de comunicación.** Su acción se dirige a facilitar el contacto entre los usuarios del entorno virtual, la creación de contenidos en la Red, la autoría compartida y el encuentro en la Red de inquietudes, intereses y afinidades personales.
- **Facilitador del acceso a las redes.** Su objetivo es facilitar el acceso a las tecnologías, a través de la alfabetización multimedia, pero sobre todo luchando por superar la brecha digital, facilitando el acceso a terminales digitales y sobre todo siendo capaces de proponer recursos tecnológicos y procesos sencillos que, siendo útiles y eficaces, sean tecnológicamente accesibles a la ciudadanía.
- **Promotor de dinámicas comunitarias.** Promoviendo la interactividad, entendida como encuentro virtual de sujetos que comunican sus ideas, inquietudes y experiencias, promoviendo también la autoría colectiva, los proyectos cooperativos y la realización de acciones colectivas que contribuyan al desarrollo de las diferentes comunidades.
- **Facilitador de la decodificación y visión crítica de la realidad virtual.** Facilitador del diálogo problematizador de la realidad, la dialogicidad, el intercambio, el análisis crítico interactivo y la toma de decisiones solidarias entre internautas que, desde posiciones atemporales y descontextualizadas, asumen los compromisos de una comunidad virtual en el ciberespacio.

- **Punto de encuentro de las dinámicas comunicativas y el mundo de las tecnologías.** Acercamiento entre las dinámicas ciudadanas que acuden a Internet sin tener claros sus usos y beneficios y unas tecnologías, que nacen cada día para facilitar el encuentro y el trabajo interactivo.
- **Promotor del desarrollo comunitario, la e-participación, la e-identidad y la e-comunicación.** Fundamentalmente, el ciberanimador es un agente promotor del desarrollo individual y comunitario. En las comunidades virtuales, el modelo de desarrollo parece diluirse en la red, sin embargo, son los intereses colectivos, las preocupaciones individuales y las identidades compartidas que generan las comunidades virtuales las que serán objeto de la acción de los agentes de desarrollo comunitario. Desde este punto de vista, los ciberanimadores se convierten en promotores y facilitadores, por su compromiso con la comunidad y su acción mediadora, de una nueva democracia participativa en Internet, de identidades colectivas en el ciberespacio y de auténtica comunicación interactiva.



CIBERANIMACIÓN Y CIUDADANÍA

La praxis de una ciudadanía digital activa es uno de los objetivos de la ciberanimación. Una ciudadanía basada en la conciencia y la identidad comunitaria y que se materializa en la participación, los flujos de información, el análisis compartido de la realidad, el debate social y la toma de decisiones. Una ciudadanía activa que se genera a partir de la creación de micropoderes presentes en la Red para la gestión de narrativas de justicia distributiva, inclusión y solidaridad capaces de generar actitudes y prácticas de alteridad y auténtico juego democrático. Las prácticas de ciudadanía digital son las dirigidas a la creación de redes de colaboración, la generación de narrativas de convivencia y democratización así como las dirigidas a la gestión de micro-poderes y la participación en el debate social.

LA CIBERANIMACIÓN DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA SECCIÓN B



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



TABLA DE CONTENIDOS



	LA PRAXIS DE LA CIBERANIMACIÓN	17
	FASE DE DIAGNÓSTICO	18
	FASE DE DISEÑO	27
	FASE DE APLICACIÓN	31
	GRACIAS A	38

LA PRAXIS DE LA CIBERANIMACIÓN

La ciberanimación, entendida como una praxis digitalizada, ejerce una influencia significativa en la esfera real, particularmente en los ámbitos de las relaciones sociales, la organización comunitaria, el desarrollo sociocultural, la inclusión y la sostenibilidad, así como la justicia distributiva y el bienestar subjetivo. Esta práctica implica una interacción comunicativa digital que tiene el potencial de generar un impacto tangible en la dinámica del debate social, fomentando la creación de narrativas colaborativas y el fortalecimiento de las redes de convivencia.

Para implementar efectivamente la ciberanimación, es crucial realizar el análisis, la evaluación y la delimitación de los contextos en su dimensión real. Esto implica comprender las necesidades específicas de cada contexto para desarrollar un proceso formativo adecuado que culmine en la creación de cibercomunidades eficaces y comprometidas.

En este sentido, el proyecto EDCyber realizó un exhaustivo trabajo dirigido a:

- Identificar las necesidades y retos específicos de las comunidades en diversos contextos nacionales.
- Desarrollar estrategias de intervención culturalmente sensibles y tecnológicamente apropiadas.
- Evaluar el impacto de las prácticas de ciberanimación en la cohesión social y la capacitación de las comunidades.
- Crear herramientas y recursos que faciliten la participación activa y la colaboración en línea.
- Promover la equidad y la inclusión en el acceso a las tecnologías digitales.

El proceso seguido por EDCyber para alcanzar estos objetivos incluyó:

Fase de diagnóstico
Comprensión profunda de los contextos y las necesidades mediante encuestas, entrevistas y análisis de datos.

Fase de diseño
Creación de una metodología basada en los hallazgos y el diagnóstico, dirigida a fortalecer las capacidades digitales y de ciudadanía activa en los jóvenes.

Aplicación
Ejecución de la metodología aprendida con la creación de cibercomunidades en cada país participante bajo un enfoque participativo y colaborativo.

FASE DE DIAGNÓSTICO



INVESTIGACIÓN

La investigación realizada fue de tipo cualitativo y utilizó entrevistas guiadas semiestructuradas, divididas en dos bloques de 10 preguntas abiertas, aplicadas a 3 grupos focales diferentes como método de recogida de información. Cada país participante organizó los siguientes grupos focales

- Grupo focal 1: 10 estudiantes de 18 a 25 años, pertenecientes a la misma región territorial y contexto social similar.
- Grupo focal 2: 10 trabajadores juveniles de 25 a 35 años, implicados en actividades profesionales relacionadas con los temas del proyecto. Este grupo participó en todo el desarrollo del proyecto y fueron los beneficiarios del programa de formación.
- Grupo focal 3: 10 partes interesadas implicadas en el proceso de participación democrática (ONG, autoridades, actividades políticas, etc.).

Recogida de datos y parámetros

Los socios del consorcio realizaron las entrevistas mediante la organización del grupo de discusión siguiendo las indicaciones incluidas en las directrices correspondientes.

Antes de realizar las entrevistas, se elaboró un formato con los datos generales de los participantes (nombre, edad, género, etc.). Se informó a los participantes que la sesión sería grabada con fines de recolección de datos, respetando los derechos de confidencialidad y protección de datos, por lo que los registros eran únicamente para uso interno de cada organización y bajo ninguna circunstancia estos pueden ser compartidos o publicados.

Las sesiones fueron dirigidas por el personal responsable de cada organización, que actuó como facilitador de la reunión pero en ningún caso influyó, guió o condicionó las respuestas de los participantes.

Interpretación de los datos

Los socios llevaron a cabo un análisis cualitativo y una interpretación de las respuestas obtenidas durante las entrevistas de cada grupo focal, extrayendo de los registros la información más relevante para los fines de la investigación. Una vez realizada esta tarea, los socios elaboraron los correspondientes informes nacionales a partir de una plantilla preestablecida, incluyendo un resumen de los hallazgos obtenidos, apoyado en citas textuales de los participantes, evidencias fotográficas de la sesión y una serie de conclusiones, observaciones y recomendaciones sobre los temas abordados.

Resultados de la investigación

Los resultados de la investigación fueron los siguientes:

I. Identificación de necesidades, áreas de oportunidad y retos comunes en cada país relacionados con la participación e implicación de los jóvenes en la ciudadanía activa y en el proceso de toma de decisiones, así como las competencias que faltan por desarrollar durante el programa de formación del proyecto.

II. Identificación de habilidades y competencias faltantes en los jóvenes para el manejo crítico, analítico y responsable de las nuevas tecnologías y su uso como medio de empoderamiento, autonomía y desarrollo individual o colectivo, sujetas a ser desarrolladas durante el programa de capacitación del proyecto.



Principales resultados de la investigación

Grupo focal 1 - Estudiantes de 18 a 25 años

El grupo focal 1 estaba formado por 60 jóvenes estudiantes de secundaria, universidad y máster de entre 17 y 25 años de todos los países socios. Cada socio dirigió el grupo focal en su propio contexto e idioma. Los estudiantes fueron entrevistados por miembros del personal de las organizaciones en sesiones presenciales y en línea y fueron seleccionados según su propio proceso interno. Los principales canales de contacto y comunicación con los jóvenes fueron los institutos, las universidades y las organizaciones juveniles locales de cada país.

El informe revisado sobre las principales conclusiones de la investigación en relación con los procesos de ciudadanía activa en la juventud se estructuró de la siguiente manera:

Introducción: la investigación abordó la participación de los jóvenes en actividades comunitarias, destacando su implicación en diferentes ámbitos de la acción social. Se entrevistó a participantes de diversos países, que compartieron sus experiencias y percepciones sobre su papel en la sociedad.

Compromiso con la comunidad: una proporción significativa de los jóvenes entrevistados participaba activamente en su comunidad a través de organizaciones sin ánimo de lucro o como parte de sus compromisos académicos. Las áreas prioritarias de interés incluían la protección del medio ambiente y los animales, la lucha contra la violencia, la defensa de los derechos humanos y la regeneración urbana.

Percepción de comunidad: es relevante señalar que muchos jóvenes asociaban el concepto de comunidad con su entorno académico y las estructuras estudiantiles. Estas últimas se formaron con el objetivo de representar a los estudiantes en los procesos de toma de decisiones dentro de las instituciones educativas.

Iniciativa propia y participación: un hallazgo notable fue que la mayoría de los jóvenes no se involucró en organizaciones, clubes o grupos para abordar problemas comunitarios por iniciativa propia. Aquellos que participaron activamente en actividades con fines comunitarios generalmente no lo hicieron en respuesta a requerimientos académicos o en el marco de iniciativas implementadas por sus instituciones educativas en colaboración con actores locales.

Conocimiento y confianza: los entrevistados indicaron que, de no ser por la información recibida en sus contextos académicos, carecerían de conocimiento sobre el trabajo de otras entidades. Esto se debía a la falta de difusión de las iniciativas y de una orientación adecuada. En particular, los participantes expresaron desconfianza hacia las ONG, percibiendo falta de transparencia y eficacia en sus operaciones.



Este informe refleja la diversidad de formas en que los jóvenes participan en la ciudadanía activa y destaca la importancia de una comunicación eficaz y transparente por parte de las organizaciones para fomentar una mayor participación de la comunidad.

En relación con el uso de los espacios digitales por parte de los jóvenes, las principales conclusiones de la investigación fueron las siguientes:

Introducción: tras un análisis detallado de las respuestas de los participantes de distintos países, se constató que los jóvenes estaban notablemente familiarizados con el espacio digital. Los jóvenes se mostraron entusiastas y convencidos de las posibilidades que ofrecía el entorno en línea para resolver problemas, buscar información variada, forjar relaciones interpersonales y mejorar las competencias profesionales.

Participación digital y social: se observó un bajo nivel de implicación en cuestiones sociales digitales, atribuible a la ausencia de espacios virtuales adecuados o a la falta de conocimientos sobre cómo participar activamente en ellos. A pesar de su competencia en el manejo del espacio virtual, la implicación de los jóvenes en cuestiones sociales a través de este medio fue limitada. Se hizo evidente la necesidad de promover una participación más activa en los problemas sociales desde el ámbito digital, con el fin de generar un impacto positivo en la realidad tangible de los jóvenes.

Actividades en espacios virtuales: las actividades predominantes entre los jóvenes en la esfera virtual se centraron en el uso de redes sociales como Instagram, TikTok y Facebook. Estos medios se utilizaron para consumir y publicar contenidos, mantenerse informados y socializar. Además, las plataformas de streaming y distribución de contenidos audiovisuales como YouTube, Spotify, Netflix y Amazon Prime fueron ampliamente utilizadas. Las aplicaciones de mensajería instantánea, como WhatsApp, formaban parte integral de la comunicación diaria de los jóvenes.

Retos en línea: durante las sesiones se destacaron los riesgos a los que se enfrentan los jóvenes en el espacio digital, como la proliferación de noticias falsas, la difusión de mensajes de odio y el ciberacoso, siendo estos algunos de los problemas más citados por los participantes.

Grupo focal 2 - Jóvenes trabajadores de 25 a 35 años, implicados en actividades profesionales relacionadas con los temas del proyecto.

El grupo focal 2 estaba formado por 60 trabajadores en el ámbito de la juventud de todos los países socios. Cada socio organizó el grupo focal en su propio contexto e idioma. Se seleccionó a los trabajadores en el ámbito de la juventud en función de su implicación con grupos de jóvenes en su ocupación principal. Se invitó a participar en las sesiones a profesores, trabajadores sociales, responsables de juventud y otros profesionales.

El informe revisado sobre los resultados de la investigación, centrado en los procesos de ciudadanía y la participación de los trabajadores en el ámbito de la juventud, se presentó del siguiente modo:

Introducción: la investigación reveló aspectos cruciales sobre la participación democrática y el compromiso cívico de los trabajadores juveniles, así como su interacción con los espacios virtuales. Se observó un mayor compromiso y dedicación cuando actuaban en el marco de las organizaciones sin ánimo de lucro en las que colaboraban habitualmente.

Compromiso cívico de los trabajadores en el ámbito de la juventud: los trabajadores en el ámbito de la juventud mostraron una gran sensibilidad hacia los problemas de sus comunidades, esforzándose por organizar actos, iniciativas y acciones para abordar estos problemas. Expresaron su preocupación por la relación con los líderes políticos y una desconfianza general hacia la esfera política.

Construir la cohesión de la comunidad: se percibió entre los trabajadores en el ámbito de la juventud que su trabajo profesional contribuía a reforzar la cohesión de la comunidad. Este aspecto merece ser destacado y reflexionado. También hubo una tendencia a participar en actividades no profesionales, como firmar peticiones, unirse a protestas o participar en el activismo, especialmente en ámbitos en los que percibían la necesidad de luchar contra la injusticia.

El informe revisado sobre las principales conclusiones de la investigación, relacionadas con el uso de los espacios digitales por parte de los trabajadores en el ámbito de la juventud , se presentó del siguiente modo:

Uso de los espacios virtuales: los monitores juveniles se identifican como usuarios activos y conscientes de las redes sociales y otros espacios virtuales. Utilizaban estos medios constantemente, sin distinguir entre momentos profesionales y personales. Las redes sociales representaron un canal esencial para su participación en "comunidades" tanto profesionales como personales.

Interacción social en línea: las redes sociales se utilizan para compartir información, experiencias personales y promover actividades locales y eventos sociales. La mayoría de las actividades sociales están vinculadas a iniciativas y se desarrollan en el seno de las organizaciones sin ánimo de lucro en las que trabajaban.

Desafíos en los espacios virtuales: Se informó de una alta incidencia de acoso y violencia en línea, lo que representó un reto importante para los trabajadores en el ámbito de la juventud a la hora de facilitar debates y comentarios en los medios sociales. Un tema de especial preocupación fue la violencia en los espacios virtuales y su impacto psicológico, especialmente en los jóvenes.



Este informe reflejaba la importancia del trabajo de los monitores juveniles para fomentar la ciudadanía activa y abordaba los retos a los que se enfrentan en los espacios virtuales, subrayando la necesidad de estrategias eficaces para combatir la violencia en línea y promover la cohesión social.

Grupo focal 3 - Partes interesadas en el proceso de participación democrática (ONG, autoridades, actividades políticas, etc.)

El grupo focal 3 estaba formado por 60 partes interesadas de todos los países socios. Cada socio dirigió el grupo focal en su propio contexto e idioma. Las partes interesadas fueron entrevistadas por miembros del personal de las organizaciones en sesiones presenciales y en línea y fueron seleccionadas según su propio proceso interno. Los principales canales de contacto y comunicación con las partes interesadas fueron instituciones, organizaciones juveniles, responsables políticos, etc.

Introducción: la participación de las partes interesadas en el grupo de discusión fue intensa y rica en aportaciones. Se destacó que tanto la participación democrática como el compromiso cívico, así como la interacción en espacios virtuales, se centraron en el bienestar de los jóvenes, que son el principal objetivo de las organizaciones implicadas.

Participación de los jóvenes en la ciudadanía activa: se constató que sólo un pequeño porcentaje de jóvenes mostraba interés por la ciudadanía activa, debido a diversas razones personales y comunitarias. Uno de los retos más significativos fue la escasez de medios de comunicación y de espacios públicos disponibles para que los jóvenes participaran en los procesos de toma de decisiones. Se destacó la importancia de adoptar un enfoque holístico en el que participen todos los agentes de la comunidad, dado que los responsables políticos mostraron poca sensibilidad hacia esta cuestión.

Obstáculos a la participación de los jóvenes: los jóvenes se enfrentaron a importantes obstáculos para participar en la ciudadanía activa, como la falta de información, confianza, tiempo, recursos y representación, así como las barreras lingüísticas y el desinterés. Para superar estas barreras, se identificó la necesidad de proporcionar a los jóvenes mayor información, herramientas, recursos y una representación e inclusión más amplias en las autoridades y los procesos de toma de decisiones existentes.

Cooperación entre actores locales: se identificó la ausencia de cooperación entre diferentes actores locales, como ONG, instituciones, administraciones y otros, para establecer una red que promueva y facilite procesos de ciudadanía activa. Esta falta de colaboración impidió la creación de una red eficaz para promover y facilitar estos procesos.

A continuación se presenta el informe sobre los resultados de la investigación, que aborda el papel de las partes interesadas y su punto de vista sobre los espacios virtuales:

Introducción: en el análisis de los resultados del grupo focal, se destacó el importante papel de las redes sociales en la vida cotidiana de los jóvenes que participan en las actividades de diversas organizaciones. Se hizo hincapié en las considerables habilidades y potencialidades de los jóvenes en el manejo de las herramientas digitales y las redes sociales, y en cómo este potencial a menudo permanecía desaprovechado e infrautilizado.

Las redes sociales como herramientas de empoderamiento: las redes sociales fueron reconocidas como las herramientas más eficaces a disposición de los jóvenes para promover la ciudadanía activa en los espacios virtuales. Estas plataformas ofrecían espacios abiertos que permitían el debate y la expresión de opiniones personales, facilitando así un entorno propicio para el debate y la participación cívica.

Retos y protección en el entorno virtual: un aspecto crítico identificado fue la necesidad de facilitar el debate constructivo entre los jóvenes, protegiéndolos al mismo tiempo de los riesgos inherentes a los espacios virtuales. Esto incluía aplicar medidas para salvaguardar su bienestar en línea y promover un uso responsable y seguro de estas plataformas.



Este informe refleja los retos y las oportunidades que plantea el fomento de la ciudadanía activa entre los jóvenes y destaca la necesidad de un planteamiento de colaboración entre todos los agentes de la comunidad para superar los obstáculos existentes y promover una participación significativa y efectiva

DESING PHASE



DESARROLLO DE LA FORMACIÓN

A partir de los resultados de la fase de diagnóstico, y en colaboración con todos los socios del proyecto, se diseñó un programa de formación integral que abordaba los aspectos clave identificados. La formación del Proyecto EDCyber consta de 2 fases principales:

Formación para formadores

Formación para animadores juveniles

Formación de formadores

a formación de formadores tuvo lugar en el Centro Juvenil Astérix de San Giovanni a Teduccio, Nápoles (Italia), del 14 al 16 de junio de 2016. Este encuentro reunió a personal y formadores de los 6 miembros del Consorcio. El objetivo principal era capacitar a los formadores en la metodología de la ciberanimación, así como en la aplicación práctica de métodos educativos y la creación de una cibercomunidad.

Durante los tres días de trabajo se abordaron temas relacionados con la formación de animadores juveniles y el curso de E-Learning. Se dedicó una sesión específica a la metodología para el diseño y desarrollo de cursos de formación, incluida la planificación del calendario de lecciones y las características específicas de las actividades asíncronas y sincrónicas. Este enfoque permitió a los formadores adquirir competencias esenciales para seleccionar, dirigir y capacitar a los trabajadores en el ámbito de la juventud que participaron en la siguiente fase del proyecto.

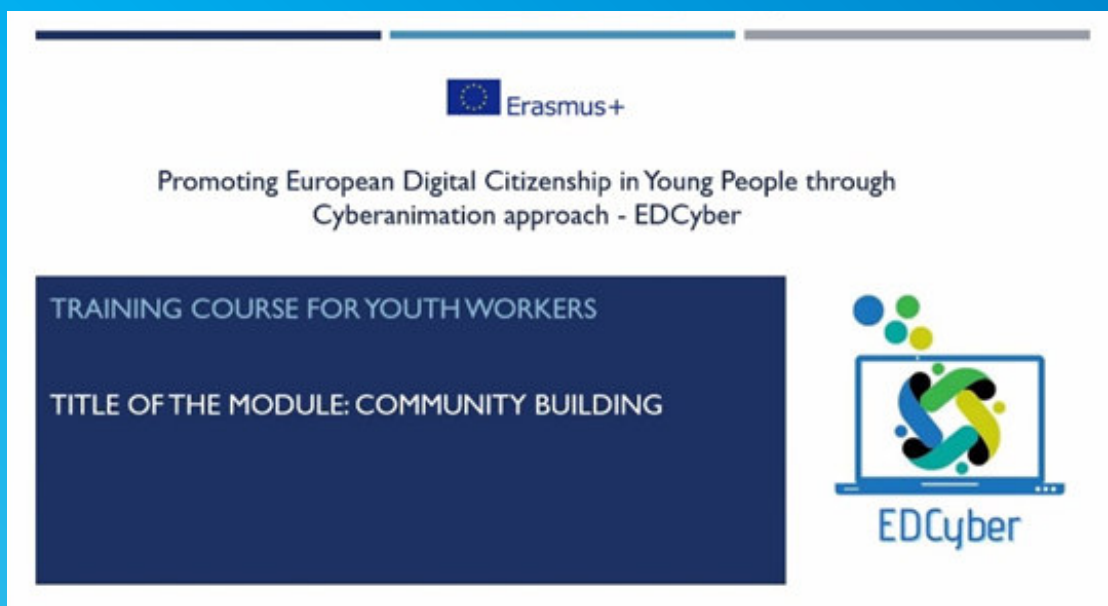


Formación de animadores juveniles

La formación de los animadores juveniles se diseñó a partir de los resultados de la investigación y de la "formación de los formadores". El programa de formación se diseñó con el propósito de dotar a los monitores juveniles de las competencias esenciales para actuar como ciberanimadores. Además, se buscaba que los animadores juveniles tuvieran las habilidades necesarias para transmitir la metodología de la ciberanimación a los jóvenes, aplicándola eficazmente en iniciativas locales, para promover su participación como ciudadanos activos.

La formación se llevó a cabo durante un periodo de 3 semanas y se basó en actividades en línea de 5 días de duración, con la participación de 32 trabajadores en el ámbito de la juventud de los 6 países socios del proyecto (Italia, España, Grecia, Rumanía, Bélgica y Dinamarca). La formación se basó en un programa semanal en el que los participantes participaron en actividades asíncronas y síncronas. Cada socio del consorcio fue responsable del desarrollo de materiales y actividades relacionados con un tema específico, como se indica a continuación:

- Módulo 1: Ciudadanía activa
- Módulo 2: Creación de comunidades
- Módulo 3: Alfabetización mediática digital
- Módulo 4: Habilidades interpersonales en el entorno digital
- Módulo 5: Comunicación, mediación y facilitación
- Módulo 6: Enfoque práctico de la ciberanimación



Module 1: Active Módulo 1: Ciudadanía activa

El objetivo principal del módulo sobre ciudadanía activa es proporcionar a los monitores juveniles habilidades y competencias teóricas y prácticas sobre las diversas formas en que los ciudadanos, en particular los jóvenes, pueden crear un espacio para el debate y participar en el proceso vivo de construcción de la comunidad y la participación en el proceso local de toma de decisiones.

Módulo 2: Creación de comunidades

El objetivo principal de este módulo es el desarrollo de habilidades para la construcción de comunidades juveniles a través de redes sociales y plataformas online para promover la participación, la colaboración entre jóvenes y fomentar la creación de iniciativas comunes. Para lograrlo, se promueven una serie de actividades para motivar la participación y la conexión entre los jóvenes.

Módulo 3: Alfabetización mediática digital

Este módulo tiene como objetivo proporcionar a los monitores juveniles habilidades críticas para evaluar el contenido que ven en las redes sociales e Internet. Analiza los principales conceptos relacionados con la alfabetización mediática digital, como noticias falsas, noticias tendenciosas, noticias objetivas, cámaras de eco, burbujas de filtro, estereotipos, etc. El módulo proporciona directrices específicas que ayudarán a los monitores juveniles a diferenciar entre la información fiable y la engañosa.

Módulo 5: Comunicación, mediación y facilitación

Este módulo pretende profundizar en la evolución, el impacto y las estrategias de la comunicación digital, abordando las ventajas, los retos, los principios de la comunicación eficaz, la mediación y las técnicas de narración del panorama digital. Los participantes adquieren habilidades para abordar conflictos, fomentar la inclusión e involucrar a las partes interesadas en el ámbito digital.

Módulo 4: Habilidades interpersonales en el entorno digital

El módulo pretende formar a los trabajadores juveniles en competencias interpersonales cruciales para el éxito de la gestión de comunidades en línea, aprovechando su potencial y superando sus retos. Pretende capacitar a los trabajadores juveniles para que comprendan y dominen las habilidades interpersonales más importantes para hacerlas aplicables en contextos digitales. Para ello, se proporcionarán consejos útiles, listas de control, herramientas y ejemplos explicativos.

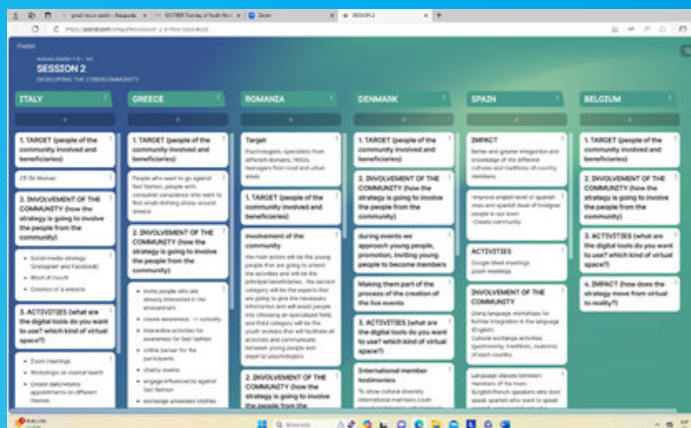
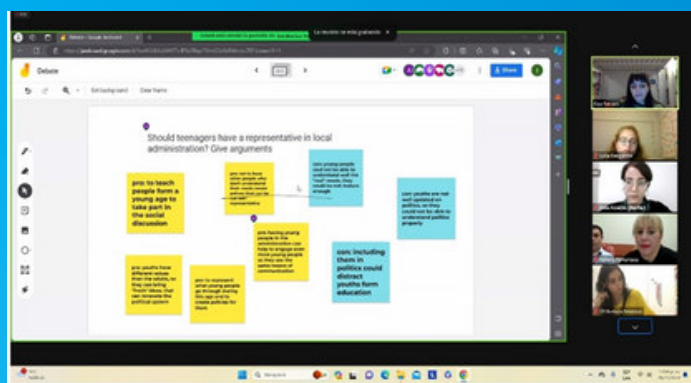
Módulo 6: Enfoque práctico de la ciberanimación

El objetivo del módulo es dotar a los Jóvenes Trabajadores de habilidades y competencias sobre la ciberanimación y ser reconocidos como "ciberanimadores". El módulo tiene como objetivo explorar las diversas formas de la "praxis" del enfoque de la ciberanimación, para permitir a los participantes aplicar en la práctica los conocimientos adquiridos.

Formación asincrónica (e-learning)

Los monitores juveniles participantes tuvieron acceso a distintos materiales teóricos y prácticos relacionados con cada tema, entre los que se encuentran:

- Visión general del módulo
- Documento de investigación sobre los temas
- Presentación PowerPoint (Con los puntos clave de la investigación, incluyendo imágenes)
- Herramientas didácticas (Mapas conceptuales, infografías, vídeos, artículos, etc.)
- Herramientas de evaluación (Test, actividades de evaluación, etc.)
- Actividades interactivas (Foro, juegos, concurso en línea, etc.)
- Buenas prácticas (ya realizadas para la investigación)



Formación sincrónica (seminarios web en directo)

Cada socio se ha encargado de la organización de 1 sesión práctica en directo (total 6 webinars en directo) sobre los contenidos del módulo asignado. Las sesiones han sido en Zoom con una duración de 2 horas. Las sesiones han sido grabadas y subidas a la plataforma de e-learning. En cada sesión han participado al menos 5 monitores juveniles de cada país. Estos seminarios se estructuraron en conferencias, actividades interactivas, ejercicios y abordaron tanto la parte teórica como la práctica.

La metodología adoptada se diseñó para dotar a los animadores juveniles de competencias teóricas y prácticas sobre los 6 temas centrales del proyecto y alcanzar el objetivo final de guiar el proceso de creación y gestión de una cibercomunidad, implicando a los jóvenes, las partes interesadas y otros actores. en procesos de ciudadanía activa a nivel local.



FASE DE APLICACIÓN



Intercambios Virtuales de Jóvenes

En cada Intercambio de Jóvenes participaron 4 jóvenes y 2 líderes juveniles de cada organización asociada, lo que supone un total de 36 participantes por cada Intercambio de Jóvenes, y 108 participantes en total. Los jóvenes fueron seleccionados por los Jóvenes Trabajadores mediante una convocatoria abierta, y participaron en las sesiones de formación previas al intercambio. Los temas que se trataron en estas reuniones fueron

Juventud y diálogo constructivo

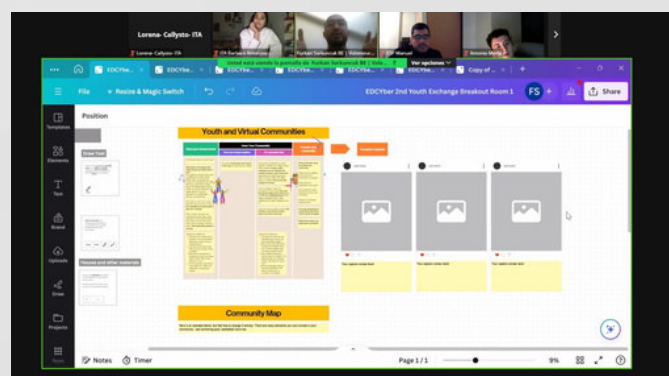
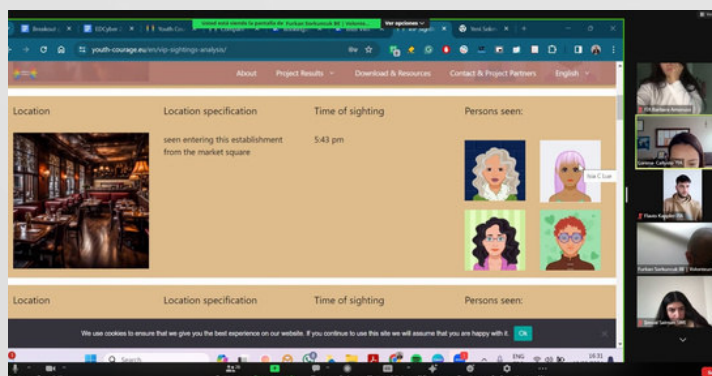
- Fomento de la comunicación eficaz y la resolución de conflictos
- Diseño de cibercomunidades

Juventud y comunidades virtuales

- Exploración del potencial de los medios sociales y las plataformas digitales para la conexión y el activismo de los jóvenes
- Desarrollo de una cibercomunidad

Juventud y ciudadanía digital

- Promover el uso responsable y creativo de la tecnología e internet para empoderar a los jóvenes como ciudadanos activos
- Presentación de las cibercomunidades

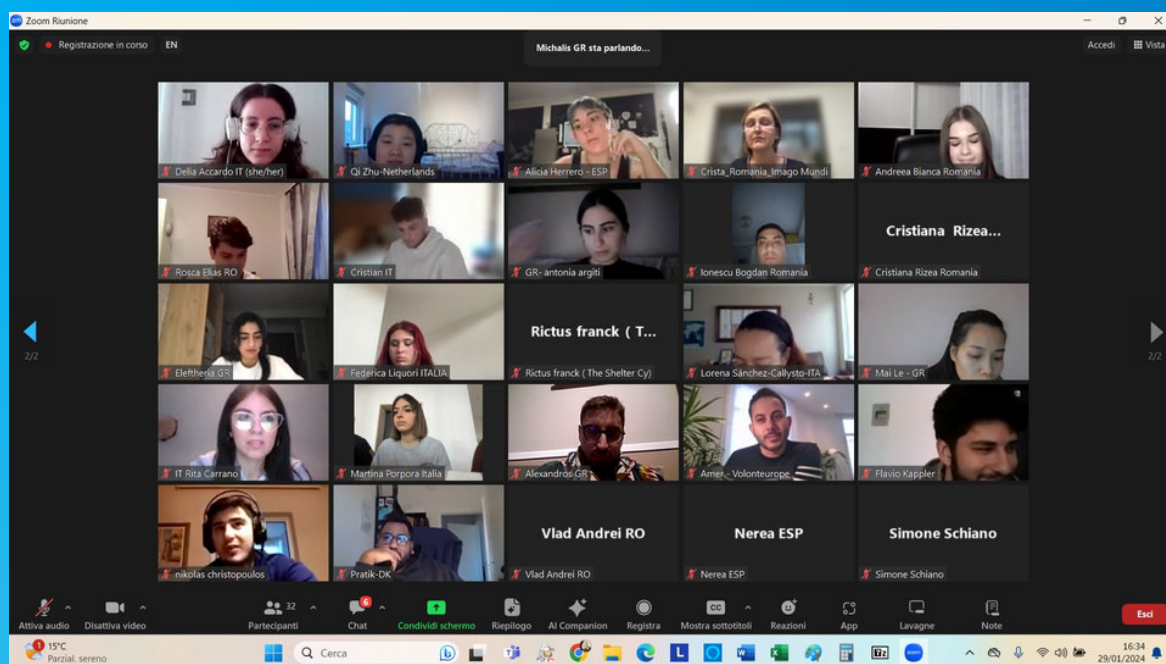


La experiencia de los Intercambios de Jóvenes

Los Intercambios de Jóvenes representaron una oportunidad única para que los monitores juveniles aplicaran en la práctica los conocimientos adquiridos en el programa de formación. A través de estos intercambios, se promovió la aplicación de los principios de la ciberanimación mediante un proceso en el que los monitores juveniles, en colaboración con los jóvenes, crearon y gestionaron comunidades virtuales, conectando a participantes de diversos países implicados en el proyecto.

Durante los tres Intercambios Juveniles, los animadores juveniles tuvieron la oportunidad de actuar como ciberanimadores, liderando, guiando y gestionando estas comunidades, lo que les permitió poner en práctica sus competencias en un entorno real y dinámico. Estos intercambios se establecieron como espacios para la lluvia de ideas, el debate y el desarrollo de iniciativas.

Los participantes pudieron intercambiar perspectivas, conociendo a personas de diferentes países y culturas, y ampliando su visión del mundo. Este intercambio de ideas fomentó la solidaridad y la empatía, permitiendo a los jóvenes desafiar los conflictos y proponer soluciones innovadoras. Los jóvenes se convirtieron en activos impulsores de ideas y proyectos, que fueron comunicados a sus organizaciones de origen para su posterior diseño, desarrollo y puesta en práctica en sus comunidades locales.



Centros de influencia social (cibercomunidades)



Tras la experiencia en el Intercambio de Jóvenes, los Jóvenes Trabajadores que participaron como ciberanimadores asumieron la responsabilidad de coordinar el proceso de creación de las cibercomunidades locales en cada país de una manera práctica y eficaz. Esta tarea se llevó a cabo en colaboración con los jóvenes y sobre la base de las ideas desarrolladas previamente. Como resultado, en cada país se desarrollaron contenidos sociales de alto valor para las redes sociales.

Los jóvenes se convirtieron en "influenciadores éticos", adoptando los valores de la animación social y promoviendo principios y acciones en la red social orientados a la participación juvenil como agentes de cambio y ciudadanos activos.

En las diferentes campañas de sensibilización se abordaron temas de relevancia para la juventud, como la solidaridad europea, la creación de valores éticos en Internet, el respeto a la diversidad, el desarrollo de la personalidad, el uso justo de Internet, la lucha contra los ciberdelitos, el ciberacoso y el racismo, así como la promoción de la salud mental. Estas iniciativas pretendían fomentar un entorno digital más seguro y capacitar a los jóvenes para que sean líderes en la construcción de una sociedad más integradora y respetuosa.



**Learn about the
initiatives developed on
our official EDCyber
page**

**[https://edcyber.eu/index.
php/project-results/](https://edcyber.eu/index.php/project-results/)**

Participación de los jóvenes en la creación de las Cibercomunidades



La participación se basó en representaciones de la realidad creadas y consolidadas mediante un análisis crítico de la vida cotidiana. La participación adoptó la forma de acciones como:

- Aportar ideas, opiniones, sentimientos e inquietudes individuales a la comunidad social. Tomar parte en el debate social de forma activa, crítica y dialogante.
- Participar en la toma de decisiones de forma libre, autónoma y creativa como consecuencia del debate y el análisis crítico de la realidad.
- Asumiendo responsablemente los riesgos de cada una de las decisiones adoptadas colaborativamente.
- Haciendo un seguimiento de las decisiones colectivas, cumpliendo sus consecuencias, adoptadas, asumiendo acuerdos e identificándose con ellas, incluso en el caso de haberlas defendido en la toma de decisiones.

Desde el punto de vista de la participación, las cibercomunidades se han estructurado sobre:

- Un espacio de comunicación capaz de establecer el contacto necesario para generar procesos participativos.
- La posibilidad de compartir libremente datos y archivos multimedia en la red.
- La posibilidad de hacerse visible en Internet.
- La posibilidad de participar en foros de debate y toma de decisiones.
- La posibilidad de crear proyectos colaborativos.

Talleres locales

Después de cada Intercambio Juvenil, los jóvenes participantes, en colaboración con monitores juveniles, organizaron y dirigieron un taller de tres días. Durante estos Talleres Locales, los jóvenes presentaron las propuestas diseñadas a nivel virtual para evaluar su impacto en la realidad.

Los Talleres Locales sirvieron como punto de encuentro entre los actores del proyecto (organización, trabajadores juveniles y jóvenes) y otros actores de la comunidad y partes interesadas. Las actividades locales, que pasaron de lo "virtual" a lo "real", se implementaron a través de una metodología activa, flexible y constructiva. En estas actividades, los participantes se implicaron significativamente en tareas diseñadas para aumentar su motivación intrínseca y positiva, y consolidar diversas habilidades gracias a la interacción abierta y la colaboración con otros participantes y formadores.



Los talleres tuvieron un enfoque práctico, en el que los participantes, procedentes de diversas áreas de un mismo contexto, se organizaron en grupos para trabajar juntos en la elaboración de un proyecto común en beneficio de la comunidad. Los talleres se basaron en procesos activos y participativos de formulación conjunta de estrategias, cuyo objetivo era aumentar el espíritu de ciudadanía activa, la iniciativa y la creatividad, y consolidar la capacidad de traducir las ideas en acciones participando activamente en el proceso de formulación de políticas y toma de decisiones.

Los talleres locales contaron con la participación de ponentes de alto nivel, agentes comunitarios y expertos en temas relacionados con los procesos de formulación de políticas, el entorno digital y la ciudadanía democrática.

Las actividades se centraron en:

- El contacto directo de los participantes con el contexto local (autoridades locales, miembros de la comunidad, jóvenes, organizaciones, etc.)

La aplicación práctica de la metodología de Ciberanimación a través de EDCyber

Los intercambios de buenas prácticas

La creación, mejora y aplicación del diálogo con los responsables políticos locales y nacionales

- La explotación y difusión de los resultados a medio plazo de las actividades del proyecto.





Resultados de los talleres locales

Los talleres han desempeñado un papel fundamental en el fomento de la ciudadanía activa entre los miembros de las comunidades locales de cada país participante. Temas como la salud mental, la concienciación medioambiental, el activismo y la creación de redes comunitarias se abordaron con gran interés y participación por parte de los asistentes. El aumento de la concienciación local y la exploración de métodos de compromiso fueron resultados especialmente notables de estos talleres.

La mezcla de aprendizaje interactivo y práctico de los talleres ha demostrado su eficacia, capacitando a los participantes para convertirse en agentes del cambio y asumir un papel activo en el desarrollo de acciones concretas en beneficio de la comunidad. La fructífera creación de redes que tuvo lugar durante estos talleres no sólo fomentó nuevas conexiones entre jóvenes y representantes locales, sino que también sentó las bases para futuras colaboraciones. Esto es crucial para construir un ecosistema comunitario cohesionado en el que las distintas partes interesadas puedan trabajar juntas en pos de objetivos comunes.

Además, los talleres sirvieron de plataforma eficaz para promover las actividades de las organizaciones asociadas. Esto ha llevado a un mayor compromiso y apoyo a sus proyectos, amplificando así su impacto dentro de la comunidad. La generación de recomendaciones viables relacionadas con la formulación de políticas sociales es un testimonio del papel de los talleres en la formación de una juventud activa y políticamente consciente.

Las reacciones a los talleres han sido abrumadoramente positivas, y los participantes han apreciado el equilibrio entre aprendizaje y aplicación práctica. Esto demuestra que cuando se dota a los jóvenes de las herramientas y los conocimientos adecuados, están preparados para dar un paso al frente en favor de sus contextos locales. La participación activa de estos jóvenes defensores ejemplifica cómo unas comunidades empoderadas pueden contribuir a la realización de políticas sociales significativas.

En conclusión, los talleres han sido un éxito rotundo, con muy buenos resultados, sobre todo en el ámbito del diálogo constructivo. Han proporcionado una experiencia valiosa y educativa a todos los participantes, fomentando el entendimiento, la colaboración y la resolución de problemas de forma eficaz y respetuosa. Los talleres han demostrado el impacto positivo que puede tener el fomento del diálogo constructivo en diversos contextos. De cara al futuro, sería beneficioso continuar con estos talleres, ampliándolos para que lleguen a un público más amplio y abordando una gama más amplia de temas para seguir promoviendo la activi

GRACIAS A...



Queremos expresar nuestra más profunda gratitud a todos los que han contribuido a la creación de este manual. Este proyecto ha sido un esfuerzo de colaboración, y estamos profundamente agradecidos por la dedicación y experiencia de todos los implicados.

En primer lugar, nos gustaría agradecer las inestimables contribuciones de nuestras organizaciones asociadas en el proyecto EDCyber: Callysto (Italia), Action Synergy (Grecia), Ayuntamiento de Almoradí (España), Crossing Borders (Dinamarca), Imago Mundi (Rumanía) y Volonteurope (Bélgica). Su compromiso y colaboración han sido fundamentales para llevar a buen puerto este proyecto.

Extendemos un agradecimiento especial a los trabajadores de Juventud que participaron en el programa de formación. Vuestra transformación en líderes juveniles que han guiado procesos de ciudadanía activa entre los jóvenes ha sido realmente inspiradora. Vuestra dedicación y liderazgo han tenido un impacto significativo en las vidas de los jóvenes con los que habéis trabajado.

También queremos expresar nuestra gratitud a los jóvenes participantes en el intercambio juvenil y en las actividades locales. Vuestro entusiasmo, creatividad y compromiso han sido el corazón de este proyecto. Vuestra participación activa no sólo ha enriquecido este manual, sino que también ha contribuido a la vitalidad y el éxito de nuestras iniciativas comunitarias.

También nos gustaría expresar nuestro reconocimiento a la principal fuente de información de este manual, @CIBERANIMACIÓN de Mario Viché González (2013). Su trabajo nos ha proporcionado una base sólida sobre la que hemos construido este recurso.

En conclusión, estamos profundamente agradecidos a todos los que han contribuido a este proyecto. Su duro trabajo, dedicación y pasión han hecho de este manual un valioso recurso para nuestra comunidad. Gracias por vuestro compromiso con el fomento de la ciudadanía activa y la capacitación de los jóvenes. Vuestras contribuciones están marcando la diferencia, y por ello os estamos profundamente agradecidos.



Referencias:

Viché, M(2013). @Ciberanimación.

*Los contenidos de este Manual son los elaborados por el(los) autor(es) y ni la Unión Europea ni la Agencia Ejecutiva Europea en Educación y Cultura (EACEA) ni EACEA pueden ser considerados responsables de los mismos.

*Las imágenes utilizadas en este documento provienen de Pexels, una plataforma que proporciona imágenes de alta calidad para uso gratuito sin restricciones de derechos de autor. Además, se utilizaron imágenes de los eventos con el consentimiento explícito de los participantes.

Todos los participantes en las actividades descritas en el manual dieron su consentimiento explícito para la publicación de videos y fotografías personales, imágenes, imágenes y sonidos en cintas de audio o video en las páginas relevantes del proyecto EDCYBER (101051411), sitio web y redes sociales. , blog(s) y/o publicaciones/materiales impresos destinados a informar (incluido el portal de financiación y licitaciones de la UE) o promover las actividades del proyecto, de conformidad con el Reglamento general de protección de datos n. 679/2016 y el reglamento nacional de protección de datos. Todos los participantes han sido informados sobre la transferencia de Datos Personales a la EACEA y se les ha proporcionado la Declaración de Privacidad del Portal que está disponible en: <https://ec.europa.eu/info/fundingtenders/opportunities/portal/screen/support/legalnotice>.



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

