



ARCHTECH

EMPODERANDO A LA JUVENTUD PARA REDESCUBRIR EL LEGADO ARQUITECTÓNICO DE EUROPA

UN MARCO DE APRENDIZAJE
COMPUESTO POR PLANES DE
LECCIONES QUE SE APLICARÁN EN
PILOTOS LOCALES CON
AUDIENCIAS JUVENILES, MIENTRAS
SE ENFOCA EN CÓMO ARCHTECH
ABORDARÁ LA PARTICIPACIÓN DE
LA JUVENTUD VULNERABLE

youth &
cultural
heritage



ludicius
INTERACTIVE



Innovation Hive



CITIZENS
IN POWER

KlemNa
CoLAB



L-Università
ta' Malta



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Foundation for the Management of European Lifelong Learning Programmes. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them. Project Number: KA220-YOU-7A2D4D49

Hoja de Datos

Número Proyecto:	del	2023-2-FR02-KA220-YOU-000174646
Acrónimo Proyecto:	del	ArchTech
Título del Proyecto:	Empoderar a la juventud para redescubrir el legado arquitectónico de Europa	
Resultados:	R2.5 – Módulo de Capacitación 5: “Un marco de aprendizaje compuesto por planes de lecciones que se aplicarán en pilotos locales con audiencias juveniles, mientras se enfoca en cómo ArchTech abordará la participación de jóvenes vulnerables”	
Autor(es):	Angelo Marco Luccini (Ludicius)	
Contributor(es):	Erna Pulaj (KlemKa CoLAB)	
Revisor(es):	Heather McNamara (UM)	
Aprobado por:	Todos los socios	
Resumen:	Este marco permite a los trabajadores juveniles utilizar el patrimonio construido para la integración social, la participación cívica y el empoderamiento digital, especialmente entre los jóvenes marginados. A través de planes de lecciones interactivas, documentación digital y la creación de una aplicación "¡Alerta de Edificios!", los participantes obtienen herramientas para fomentar la inclusión, el trabajo en equipo y el orgullo cívico. Combinando la educación cultural y la tecnología, les brinda a los jóvenes las herramientas para convertirse en administradores activos de su patrimonio y comunidades.	



Citar como:

Luccini, A.M, Pulaj, E. (2025) A learning framework composed of lesson plans to be applied in local pilots with youth audiences, while focusing on how ArchTech will address the involvement of vulnerable Youth. ArchTech Consortium.

Copyright:

Creative Commons – Attribution 4.9 International - CC BY 4.0



Declaración de originalidad

Este entregable contiene trabajo original e inédito, excepto donde se indique lo contrario. El reconocimiento del material previamente publicado y del trabajo de otros se ha realizado mediante la cita, la cita textual o ambas.

Aviso legal

 Co-funded by the European Union	Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, únicamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva de Educación, Audiovisual y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos. Número de proyecto: 2023-2-FR02-KA220-YOU-000174646
---	--



Sociedad

Nombre	Rol	País
LUDICIUS INTERACTIVE SARL	Coordinator	Francia
C.I.P. CITIZENS IN POWER	Socio	Chipre
INNOVATION HIVE	Socio	Grecia
KlemKa CoLAB	Socio	España
UNIVERSITA TA MALTA	Socio	Malta

Logos de los socios



Historial de revisión

Versión	Fecha	Revisado por	Revisión
V1			
V2			



Co-funded by
the European Union



Tabla de Contenidos

Tabla de Figuras	5
Lista de abreviaturas	5
Resumen ejecutivo	6
CAPÍTULO 1: Visión general del módulo	7
CAPÍTULO 2: Objetivos de Aprendizaje.....	10
CAPÍTULO 3: Contenido	12
<i>Unidad #1: Usar el legado arquitectónico como herramienta para la integración social y participación cívica.</i>	<i>12</i>
Introducción.....	12
PARTE 1: Patrimonio Construido e Identidad Cultural Europea.....	13
PARTE 2: Aprovechando la Diversidad entre los Jóvenes.....	21
PARTE 3: Impacto en la Comunidad en General.....	26
PARTE 4: Métodos contemporáneos de preservación de edificios.....	31
Conclusiones	36
Anexo: Unidad 1 Folletos	37
<i>Unidad #2: Cómo registrar datos relacionados con edificios para apoyar a los trabajadores juveniles en la familiarización de sus grupos con la recopilación de datos y la documentación de edificios patrimoniales utilizando un formulario digital de registro de datos</i>	<i>38</i>
Introducción.....	38
Empoderar a la juventud para redescubrir el legado arquitectónico de Europa	38
Conclusiones	44
Anexos: Unidad 2 Folletos	45
<i>Unidad #3: Cómo crear una aplicación móvil de “Buildings alert!”.....</i>	<i>46</i>
Introducción.....	46
Comprender la Tecnología Cívica y el Patrimonio Cultural	47
Conclusiones	55
Anexo: Unidad 3 Folletos	56
CAPÍTULO 4: Conclusión y Sumario	57
Conclusiones clave	58
Pasos y Recomendaciones Accionables	58
Referencias	58



Tabla de Figuras

Lista de abreviaturas

La siguiente tabla presenta los acrónimos utilizados en este documento.

Abreviaciones	Descripción



Resumen ejecutivo

Este marco de aprendizaje capacita a los trabajadores juveniles para utilizar el patrimonio construido como una herramienta para la integración social, la participación cívica y el empoderamiento digital, especialmente dirigido a los jóvenes vulnerables y marginados.

Estructurado en tres unidades, cubre: (1) el papel del patrimonio en la promoción de la identidad, la inclusión y el orgullo comunitario; (2) métodos prácticos y digitales para documentar sitios patrimoniales, empoderando a los jóvenes a través de actividades prácticas y alfabetización digital; y (3) la creación de una aplicación móvil "¡Alerta de Edificios!", que permite la denuncia y protección en tiempo real de sitios en peligro a través de la tecnología cívica.

El enfoque es participativo, combinando conocimientos teóricos, ejercicios interactivos e innovación digital. Los estudios de caso del mundo real y las actividades fomentan la empatía, el trabajo en equipo y la ciudadanía activa.

Al integrar la educación cultural con herramientas digitales, el marco capacita a los jóvenes para convertirse en guardianes de su patrimonio, fortaleciendo la cohesión social y revitalizando las comunidades.



CAPÍTULO 1: Visión general del módulo

El patrimonio construido europeo (que abarca edificios históricos, monumentos, paisajes y sitios arqueológicos) sirve como un vínculo tangible con la rica identidad cultural y la memoria colectiva del continente. Sin embargo, la preservación y el compromiso significativo con este patrimonio enfrentan crecientes desafíos: urbanización, negligencia, amenazas ecológicas y una falta de conciencia pública. Estos problemas son particularmente agudos en comunidades con menos oportunidades, donde los jóvenes a menudo están desconectados de los activos culturales y la vida cívica.

Reconociendo el potencial transformador del patrimonio para fomentar la inclusión, el orgullo cívico y la revitalización económica, este marco se alinea con iniciativas de la Unión Europea como Europa Creativa, la Etiqueta del Patrimonio Europeo y los Días Europeos del Patrimonio, que tienen como objetivo salvaguardar y celebrar el patrimonio cultural mientras promueven el compromiso juvenil y la cohesión social.

Estructura del Marco y Enfoque Pedagógico

El marco se basa en cuatro módulos de formación y está organizado en tres unidades integrales, cada una de las cuales comprende planes de lecciones interactivas, recursos multimedia y actividades participativas.

El enfoque pedagógico está basado en el aprendizaje experiencial, combinando conocimientos teóricos con ejercicios prácticos, discusiones en grupo, estudios de caso del mundo real e innovación digital. El contenido está secuenciado para construir gradualmente la comprensión y las habilidades de los estudiantes, pasando de conceptos básicos a herramientas digitales avanzadas y aplicaciones de tecnología cívica.

Unidad 1: Patrimonio Construido como Herramienta para la Integración Social y la Participación Cívica

Esta unidad capacita a los trabajadores juveniles con el conocimiento para aprovechar el patrimonio construido para la integración social y la participación cívica. Explora:

- La doble naturaleza del patrimonio (tangible e intangible) y su papel en la conformación de la identidad europea.
- Conceptos clave como el contexto histórico, el carácter y la integridad.
- La importancia social, económica y cultural de los sitios patrimoniales icónicos europeos (por ejemplo, la Acrópolis, el Coliseo, la Alhambra).
- Cómo el patrimonio fomenta la memoria, el diálogo intercultural y el sentido de pertenencia, especialmente entre los jóvenes.
- La importancia de la diversidad y la inclusión, destacando las barreras que enfrentan los grupos marginados y los cinco niveles de inclusión, desde la invisibilidad hasta una cultura de inclusión.
- El papel del trabajo juvenil en la reducción de estereotipos y la promoción de la equidad, utilizando el patrimonio como un puente para la comprensión intercultural.



Actividades interactivas como "Caminatas de Mapeo del Patrimonio" y "Círculos de Historias del Patrimonio" involucran a los jóvenes en la exploración de su entorno local, compartiendo historias personales y reflexionando sobre los diversos significados del patrimonio. Los estudios de caso, como el proyecto Parque Minas de Rio Tinto en España, demuestran cómo la educación no formal y las actividades basadas en el sitio pueden empoderar a los jóvenes marginados, fomentar la identidad y promover la ciudadanía activa.

Unidad 2: Documentación Digital y Empoderamiento Juvenil

Esta unidad introduce a los trabajadores juveniles y sus grupos a los principios y prácticas de la documentación del patrimonio, enfatizando la integración de métodos tradicionales y digitales. Componentes clave incluyen:

- La justificación de la documentación como un medio para preservar la memoria colectiva, apoyar la restauración y aumentar la conciencia comunitaria.
- Técnicas tradicionales (dibujo, fotografía, historias orales) y herramientas digitales modernas (aplicaciones móviles, escaneo 3D, mapeo GIS).
- El uso de un formulario digital estandarizado garantiza una recopilación de datos patrimoniales precisa, consistente y accesible.
- El empoderamiento de los jóvenes a través de la alfabetización digital, el trabajo en equipo y la responsabilidad cívica los posiciona como guardianes activos del patrimonio local.

Los ejercicios prácticos implican completar formularios de documentación digital, hacer juegos de rol como investigadores del patrimonio y revisar el trabajo de los compañeros. Las pruebas basadas en escenarios y las simulaciones grupales refuerzan las habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico. La unidad también destaca los desafíos de la documentación digital, como las barreras técnicas y la necesidad de herramientas accesibles, y proporciona soluciones prácticas para superarlos.

Unidad 3: Tecnología Cívica y la Aplicación Móvil "Buildings Alert!" Aplicación móvil

Reconociendo el poder de la tecnología cívica en la democratización de la protección del patrimonio, esta unidad guía a los participantes en la creación de una aplicación móvil "¡Alerta de Edificios!" utilizando plataformas sin código (por ejemplo, Adalo, Glide, Thunkable). La aplicación permite la denuncia, mapeo y compartición en tiempo real de sitios patrimoniales en peligro, fomentando la preservación impulsada por la comunidad y el activismo digital.

Los principales resultados de aprendizaje incluyen:

- Comprender el papel de la tecnología cívica en la mejora de la participación ciudadana y la transparencia.



- Explorando las características de la aplicación, como la geolocalización, las notificaciones, el contenido generado por los usuarios y la integración con las redes sociales.
- Desarrollar la alfabetización digital y las habilidades de co-diseño entre los jóvenes, haciendo que la protección del patrimonio sea accesible y significativa.
- Fomentar un sentido de pertenencia, agencia y conexión con el patrimonio comunitario.

La unidad enfatiza el diseño participativo, animando a los jóvenes a pasar de ser observadores pasivos a creadores y defensores proactivos. Al aprovechar las herramientas digitales, el marco cierra las brechas generacionales y culturales, haciendo que la participación en el patrimonio sea relevante y emocionante para las audiencias juveniles contemporáneas.

Impacto y Ejemplos de Buenas Prácticas

A lo largo del marco, ejemplos del mundo real ilustran el impacto transformador de los proyectos de patrimonio en individuos y comunidades:

1. El proyecto SO-CLOSE utiliza la narración digital para mejorar la cohesión social entre migrantes, refugiados y comunidades anfitrionas.
2. La iniciativa Voces Jóvenes-Sabiduría Antigua conecta a los jóvenes con el patrimonio europeo a través de la narración interactiva y la participación en museos.
3. Los esfuerzos de revitalización del patrimonio en Huete, España, demuestran cómo los proyectos impulsados por la comunidad pueden generar oportunidades económicas, orgullo cívico y un cambio social positivo.

Estos ejemplos subrayan la importancia de enfoques inclusivos, colaborativos e innovadores en la educación patrimonial y el trabajo con jóvenes.

Conclusiones y Próximos Pasos

El marco de aprendizaje ofrece un modelo flexible y adaptable para integrar el patrimonio en el trabajo juvenil a nivel local, regional y europeo. Al combinar la educación cultural, la innovación digital y los métodos participativos, empodera a los trabajadores juveniles para:

- Fomentar la integración social, el diálogo y la ciudadanía activa a través de proyectos patrimoniales.
- Dotar a los jóvenes con habilidades digitales y cívicas para el siglo XXI.
- Involucrar a los jóvenes marginados y vulnerables en actividades significativas basadas en la comunidad.
- Promover la preservación sostenible y la revitalización del patrimonio construido en Europa.



Se anima a los participantes a integrar actividades de documentación en sus programas, utilizar los folletos y herramientas digitales de ArchTech, y colaborar con organizaciones locales de patrimonio. La retroalimentación continua, la evaluación y el seguimiento aseguran una mejora constante y un impacto en el mundo real.

CAPÍTULO 2: Objetivos de Aprendizaje

Al final de este módulo, los trabajadores juveniles podrán:

1. Comprender y Articular el Valor del Patrimonio Construido

- Define tangible and intangible built heritage, providing clear examples from European and local contexts.
- Explain how built heritage shapes European cultural identity, collective memory, and community cohesion.
- Discuss the social, cultural, and economic significance of heritage sites, including their role in fostering a sense of belonging and civic pride among youth.

2. Promover la Inclusión y la Diversidad a través de Proyectos Patrimoniales

- Identify the dimensions of diversity and the barriers to inclusion faced by marginalised youth in heritage contexts.
- Describe the five levels of inclusion and evaluate strategies for moving towards a culture of inclusion in youth work.
- Design and implement heritage-based activities that intentionally foster intercultural dialogue, empathy, and participation among diverse youth groups.
- Critically reflect on case studies (e.g., Parque Minas de Rio Tinto, SO-CLOSE project) to extract actionable strategies for promoting inclusion and active citizenship.

3. Aplicar Métodos Contemporáneos para la Documentación del Patrimonio

- Estar informado y, siempre que sea posible, demostrar competencia tanto en técnicas de documentación tradicionales (por ejemplo, dibujo, fotografía, historias orales) como digitales (por ejemplo, aplicaciones móviles, escaneo 3D, mapeo SIG).
- Completar con precisión un formulario digital estandarizado para sitios patrimoniales, asegurando la consistencia y accesibilidad de los datos recopilados.
- Empoderar a los jóvenes para que participen en actividades de documentación, fortaleciendo así su alfabetización digital, trabajo en equipo y responsabilidad cívica.
- Evalúa los beneficios y desafíos de la documentación digital, proponiendo soluciones a las barreras técnicas y de accesibilidad.



4. Desarrollar e Implementar Soluciones de Tecnología Cívica

- Comprender el concepto de tecnología cívica y su papel en la democratización de la protección del patrimonio y el compromiso comunitario.
- Utiliza plataformas sin código (como Adalo, Glide o Thunkable) para co-diseñar un prototipo de la aplicación móvil "¡Alerta de Edificios!", que permita la denuncia y el mapeo en tiempo real de los sitios patrimoniales en peligro.
- Integra características como geolocalización, notificaciones y contenido generado por los usuarios para mejorar la usabilidad e impacto de la aplicación.
- Fomentar el activismo digital y la preservación impulsada por la comunidad, posicionando a los jóvenes como guardianes proactivos de su patrimonio.

5. Facilitar el Aprendizaje Participativo y Experiencial

- Dirigir actividades interactivas (por ejemplo, Caminatas de Mapeo del Patrimonio, Círculos de Historias, Desafío de Patrimonio Comunitario) que conecten a los jóvenes con su patrimonio construido local y fomenten la narración personal y la reflexión grupal.
- Guía a los equipos juveniles en la lluvia de ideas y la presentación de iniciativas de patrimonio comunitario, con un enfoque en la inclusión, la creatividad y el impacto en el mundo real.
- Evalúa los resultados de aprendizaje a través de discusiones grupales, cuestionarios basados en escenarios, retroalimentación de compañeros y ejercicios prácticos.

6. Evaluar y Reflexionar sobre la Práctica

- Desarrollar indicadores para medir el impacto de las acciones de comunicación patrimonial e inclusión en los proyectos juveniles.
- Evalúa críticamente la efectividad de las estrategias implementadas y adapta los enfoques basándose en los comentarios y resultados observados.
- Documentar y compartir prácticas exitosas y lecciones aprendidas con colegas y la comunidad en general.



CAPÍTULO 3: Contenido

Unidad #1: Usar el legado arquitectónico como herramienta para la integración social y participación cívica.

Introducción

Diapositiva 1: Resumen del Módulo

1. Este módulo prepara a los trabajadores jóvenes con conocimiento y herramientas para usar el legado arquitectónico para:
 - Integración social
 - Participación cívica
 - Fostering a sense of belonging among young people
2. Explora el papel del patrimonio construido en la identidad cultural europea, la gestión de la diversidad y el impacto en la comunidad.

Diapositiva 2: ¿Por qué el Patrimonio Construido?

- Enriquece vidas: Impulsa los sectores culturales y creativos
- Mejora el capital social: Promueve la cohesión social y el orgullo comunitario
- Valor económico: Apoya el turismo sostenible y revitaliza las áreas urbanas/rurales.
- Apoyo de la UE: Iniciativas como Europa Creativa, la Etiqueta de Patrimonio Europeo y los Días Europeos del Patrimonio protegen y celebran el patrimonio.

Diapositiva 3: Objetivos de Aprendizaje

Al final de este módulo estarán preparados para:

- Define el patrimonio construido y da ejemplos.
- Explica cómo el patrimonio construido moldea la identidad cultural europea.
- Discutir el impacto del trabajo juvenil relacionado con la cultura en las comunidades.
- Identificar métodos contemporáneos para preservar el patrimonio construido y formas de contribuir a la conservación.

Diapositiva 4: Estructura y Formato del Módulo

1. Duración: aproximadamente 90 minutos
2. Formato: Conferencia, discusión en grupo, análisis de casos de estudio



3. Materiales: Pizarra, marcadores, folletos de estudios de caso y diapositivas.

Diapositiva 5: Empezando – Actividad Rompehielos

Romper el hielo:

- Compartir en parejas: “Un sitio patrimonial o edificio que tenga un significado especial para ti y por qué.
- Tomar notas y compartirlas en parejas (2’)
- Todas las parejas se juntan y comparten sus hallazgos (5’)

Diapositiva 6: Conclusión clave

Comprender y apreciar el patrimonio construido ayuda:

- Fortalecer la identidad europea
- Preservar nuestro legado cultural compartido
- Empoderar a los jóvenes para que se involucren con su entorno local.

PARTE 1: Patrimonio Construido e Identidad Cultural Europea

Diapositiva 1: Patrimonio Tangible e Intangible

1. Patrimonio Tangible: Artefactos y estructuras físicas-monumentos, sitios, edificios-que sirven como recordatorios visibles del pasado y presente de una cultura.
2. Patrimonio Inmaterial: Tradiciones y prácticas no físicas—rituales, festivales, historias—asociadas con el patrimonio construido.

Diapositiva 2: ¿Qué es el Patrimonio Construido?

- Definición: El patrimonio construido se refiere a los activos culturales tangibles e inmóviles: edificios, monumentos, paisajes y sitios arqueológicos que reflejan la historia, la cultura y las tradiciones de una sociedad.
- Significado: Es una parte crucial de nuestra memoria colectiva y da forma tanto a la identidad cultural como a la comunidad.

Diapositiva 3: Términos Clave en el Patrimonio Construido

- Contexto Histórico: El entorno en el que se encuentra un bien patrimonial, incluyendo tanto aspectos tangibles como intangibles.
- Carácter Histórico: Las cualidades y características únicas que le dan a un lugar su identidad, incluyendo la arquitectura, los materiales y las asociaciones culturales.



- Integridad Histórica: La totalidad e intactitud de un bien patrimonial, que refleja su diseño y valores originales.

Diapositiva 4: Tipologías del Patrimonio Construido

- Edificios Históricos: Estructuras de valor arquitectónico o histórico único, a menudo con interiores y jardines significativos.
- Localidades Históricas: Enclaves urbanos compuestos por grupos de edificios significativos y paisajes urbanos.
- Paisajes Históricos: Paisajes culturales moldeados por la interacción de las personas y la naturaleza a lo largo del tiempo, como parques y jardines.

Diapositiva 5: Ejemplos de Sitios Patrimonio Europeo Significativos

- Acrópolis (Atenas, Grecia): Símbolo de la civilización griega antigua.



- Coliseo (Roma, Italia): Un testimonio de la ingeniería romana.



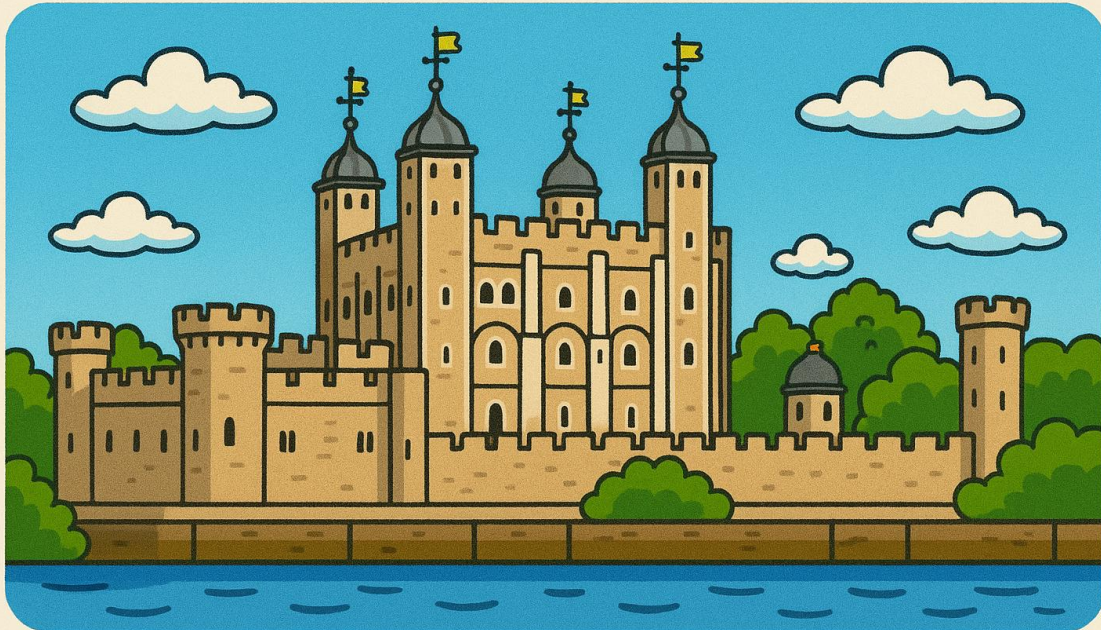
- Torre Eiffel (París, Francia): Ícono de la innovación francesa.



- Torre de Londres (Reino Unido): Fortaleza histórica y palacio real.



Tower of London



- Alhambra (Granada, España): Obra maestra de la arquitectura islámica.

Diapositiva 6: Significado Cultural e Histórico

- Manifestación Física: El patrimonio construido es un vínculo tangible con el pasado, ayudándonos a entender la evolución de las culturas.
- Valor Comunitario: Los sitios albergan eventos y programas educativos, preservando tradiciones y promoviendo el intercambio cultural.
- Beneficios Económicos y Sociales: Los sitios patrimoniales atraen turismo, ofrecen oportunidades educativas y estimulan las economías locales.

Diapositiva 7: Patrimonio Construido e Identidad

- Símbolo de Historia Compartida: Los sitios patrimoniales refuerzan la identidad cultural y fomentan el sentido de pertenencia.
- Memoria Colectiva: Los hitos encarnan las tradiciones, logros y experiencias de una comunidad.
- Conexión Dinámica: El patrimonio evoluciona con la sociedad, permitiendo a las comunidades reinterpretar su identidad a través de la reutilización adaptativa y nuevas narrativas.



Diapositiva 8: Fomentar el Recuerdo, la Comprensión y el Diálogo

1. Recuerdo: Los sitios patrimoniales sirven como recordatorios de eventos históricos y tradiciones.
2. Comprensión: Preservar e interpretar el patrimonio profundiza el conocimiento de las raíces culturales.
3. Diálogo: Los sitios patrimoniales son plataformas para el intercambio intercultural, promoviendo el respeto mutuo y la unidad europea.

Diapositiva 9: Actividad – Discusión en Grupo

Pregunta:

- ¿Cómo influye el patrimonio construido en tu identidad personal y colectiva?
- Debate con tu grupo y comparte ejemplos de tu propia experiencia.
- 1' de reflexión individual
- 2' de compartir en parejas
- 4' de compartir en grupos de cuatro (dos pares juntos)
- 5' de compartir en grupo

Diapositiva 10: Conclusiones Clave

- El patrimonio construido es integral para la identidad y la comunidad europea.
- Conecta el pasado y el presente, fomentando el sentido de pertenencia y el diálogo.
- La participación de los jóvenes con el patrimonio fortalece la cohesión social y la comprensión cultural.

Diapositiva 11: ¡Mentes en llamas!

Pregunta:

¿Cuál de estos NO es un ejemplo de patrimonio construido tangible?

- A. Iglesia histórica
- B. Festival tradicional
- C. El Coliseo
- D. Castillo medieval
- E. No lo sé

(B es la respuesta correcta ya que un festival es un patrimonio intangible)



Diapositiva 12: ¡Mentes en llamas! - Actividad de seguimiento (Parte 1/3)

Historias ocultas y datos curiosos detrás de algunos de los edificios más famosos del mundo.

Adivina qué edificios famosos se esconden detrás de estas curiosas historias.

1. San Marcos el Evangelista fue un seguidor de Jesús del siglo I que vivió y predicó en Alejandría, donde estableció la Iglesia de Alejandría. Siete siglos después de su muerte, dos comerciantes robaron su cuerpo para "salvarlo de los musulmanes" y lo sacaron de contrabando como carne de cerdo. Una vez que llegaron a casa, se construyó una nueva basílica, famosa como Basílica de San Marcos. ¿Dónde está?

- a. El Vaticano
- b. Nápoles
- c. Venecia.

(C es la respuesta correcta)

Diapositiva 13: ¡Mentes en llamas! - Actividad de seguimiento (Parte 2/3)

2. En el siglo XIX, una de las piezas arquitectónicas más icónicas de París fue considerada por un grupo de intelectuales (incluyendo al arquitecto de la Ópera de París, Charles Garnier, y al escritor Guy de Maupassant) como "horrible", "inútil" o una "trágica farola". ¿Qué monumento se está mencionando?

- a. La Torre Eiffel
- b. El Arco de Triunfo
- c. El Centro Pompidou

(A es la correcta)

Diapositiva 14: ¡Mentes en llamas! - Actividad de seguimiento (Parte 3/3)

3. ¿Qué casa de ópera se inauguró 10 años después de la fecha programada y con un 1357% de sobre presupuesto?

- a. Ópera Estatal de Viena
- b. La Scala
- c. Ópera de Sídney

(C es la correcta)



Diapositiva 15: ¡Mentes en Llamas! – Actividad de seguimiento

Preguntas:

- **¿De qué manera puede el patrimonio construido fomentar el diálogo entre comunidades?**

En particular, piensa en el patrimonio cuyo uso actual fomenta la educación, la investigación, la cultura y la cohesión comunitaria (ejemplos: Academia de Atenas, Depósito del Agua (SP), Escuela Faneromeni (CY), le Lieu unique o la Forge des Batignolles (FR)). ¿Cuál es el papel de este tipo de edificios en la creación de lazos entre los miembros de la comunidad (superar prejuicios, crear un espacio de encuentro en nuestras apretadas agendas)? ¿Qué pasa con esos edificios que tienen un trasfondo histórico (como el Cementerio de Santa Maria Addolorata en Malta o las Líneas Victorianas en Malta)? Ciertamente el patrimonio histórico está relacionado con eventos que incluyen guerra, invasión, etc., donde los puntos de vista chocan y las opiniones están divididas. ¿Cuál es su contribución al diálogo comunitario?

- **¿Cómo podría la preservación de un sitio patrimonial local impactar tu sentido de pertenencia?**

Piensa en el patrimonio construido de tu ciudad que te hace sentir orgulloso. ¿Qué aspectos de ello evocan el sentido de pertenencia? ¿Uso pasado, contexto histórico, uso actual? De los folletos, elige un edificio cuya preservación y uso actual te impresionen. Comparte con el resto del grupo.

Para ambas preguntas

- 1' de reflexión individual
- 2' de compartir en parejas
- 4' de compartir en grupos de cuatro (dos pares juntos)
- 5' de compartir en grupo

Diapositiva 13: Cómo Participar

¡Participa en las actividades piloto de ArchTech!

Formas complementarias de involucrarse

- Lista del Patrimonio Mundial de la UNESCO: Explora y aprende sobre los sitios del patrimonio global.
- Días Europeos del Patrimonio: Participa en eventos que celebran el patrimonio arquitectónico.



- Organizaciones de Patrimonio Local: Involúcrate con grupos que preservan y promueven el patrimonio local.

Actividad de Aprendizaje Activo

Los trabajadores juveniles pueden implementar esta actividad para involucrar a los jóvenes

"Caminata de Mapeo del Patrimonio"

Los jóvenes exploran su área local (o utilizan imágenes/mapas si no es posible una caminata en persona), identifican sitios de patrimonio construido y discuten cómo estos lugares contribuyen a su sentido de identidad y comunidad. Cada participante marca un sitio en un mapa compartido y comparte una historia personal o comunitaria relacionada con él.

Diapositiva 1: Paseo de Mapeo del Patrimonio

1. Explora tu área local o utiliza las imágenes/mapas proporcionados.
2. Identifica edificios, monumentos o sitios que representen el patrimonio local.
3. Marca cada sitio en un mapa compartido.
4. Comparte una historia o sentimiento relacionado con un sitio.

Diapositiva 2: ¿Por qué esta actividad?

- Fomenta la observación y el descubrimiento
- Conecta la experiencia personal con la identidad local y europea.
- Fomenta la confianza en compartir y valorar diversas perspectivas.

Diapositiva 3: Sugerencia de Material Visual

- Mapa de la zona local con chinchetas o pegatinas
- Fotos de sitios patrimoniales conocidos y menos conocidos
- Jóvenes marcando ubicaciones o compartiendo historias en pequeños grupos

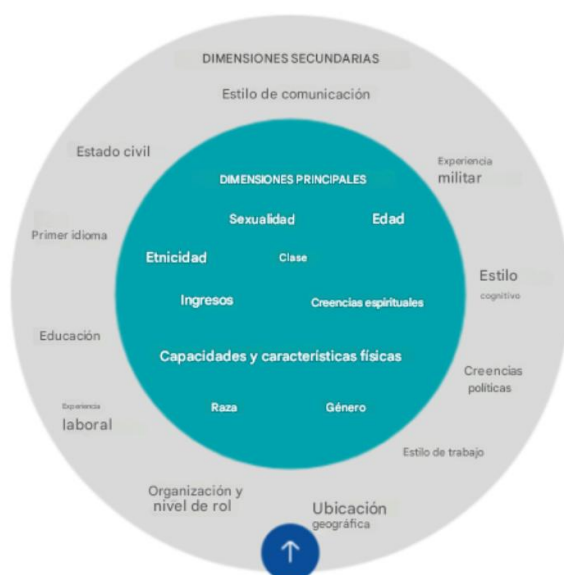


PARTE 2: Aprovechando la Diversidad entre los Jóvenes

Diapositiva 1: Introducción a la Diversidad y la Inclusión

1. Diversidad: La variedad de expresiones culturales, identidades y antecedentes dentro de una sociedad (por ejemplo, idioma, creencias, etnicidad, género, sexualidad, educación, experiencia).
2. Inclusión: Asegurar que todas las personas sean bienvenidas, valoradas y tengan las mismas oportunidades para participar y prosperar.

Diapositiva 2: Introducción a la Diversidad e Inclusión (cont.)



Cita: "La diversidad es ser invitado a la fiesta, la inclusión es ser invitado a bailar." (Vernā Myers)

Diapositiva 3: ¿Por qué fomentar la diversidad y la inclusión?

- Beneficios en la sociedad:
 - Coexistencia pacífica y armonía social
 - Mejora de la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas
 - Comunidades más equitativas y educadas
- Barreras:
 - Discriminación, estereotipos y sesgos implícitos
 - Sentimientos de no pertenencia, especialmente entre los jóvenes marginados

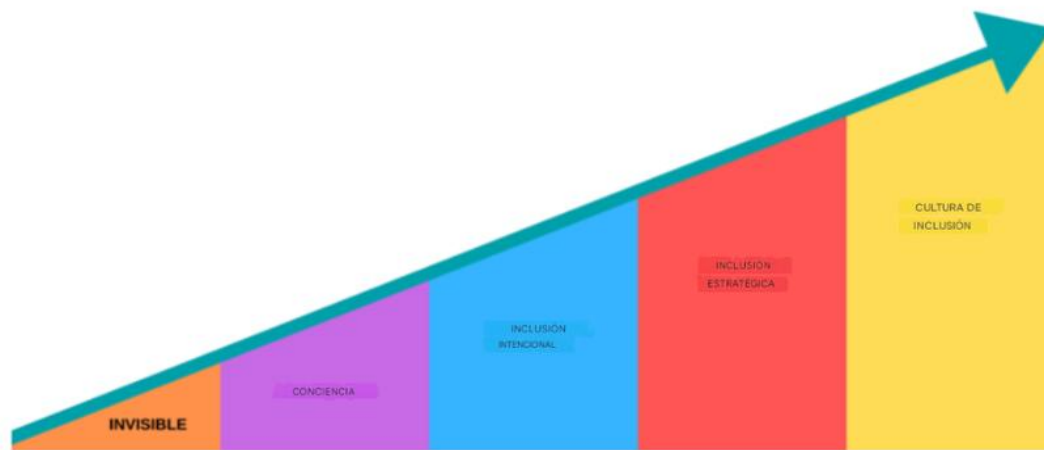
Diapositiva 4: Los Cinco Niveles de Inclusión

- Invisible: Diversidad pasada por alto, discriminación sutil



- Conciencia: Reconocimiento de igualdad de oportunidades, pero acción limitada
- Inclusión Intencional: Políticas e intervenciones para la equidad
- Inclusión Estratégica: Esfuerzos sistémicos para eliminar barreras
- Cultura de Inclusión: Todos valorados, reconocimiento sistémico y salvaguarda de todas las identidades
- Identidad

1 Cinco niveles de inclusión



Diapositiva 5: El papel de la educación y el trabajo juvenil

1. La educación temprana en diversidad reduce los estereotipos y la exclusión.
2. El trabajo juvenil puede promover intencionalmente la inclusión, especialmente para aquellos en riesgo de marginación.
3. El patrimonio es una herramienta poderosa para fomentar la diversidad, la interculturalidad y el sentido de pertenencia.

Diapositiva 6: El Patrimonio como Herramienta de Inclusión

- Vínculo de Identidad: El patrimonio refleja momentos o elementos de los que las comunidades se sienten orgullosas o con los que se identifican.
- Memoria Común: Interpretar el patrimonio crea una identidad compartida y un comportamiento ético.
- UNESCO: Los proyectos de patrimonio construyen conocimiento, pensamiento crítico y un sentido de pertenencia entre los jóvenes.



Diapositiva 7: Inclusión en la Práctica – Estudio de Caso: Parque Minas de Rio Tinto



Diapositiva 8: Inclusión en la Práctica – Estudio de Caso: Parque Minas de Rio Tinto (cont.)

- Ubicación: Huelva, España – una de las zonas mineras más antiguas del mundo.
- Proyecto: Colaboración entre la Asociación Unidos por lo Alto y la Universidad de Huelva.
- Grupo objetivo: Jóvenes marginados y en riesgo (inmigrantes, de bajos ingresos, trabajadores temporales).
- Enfoque: Educación no formal, actividades de ocio, visitas a lugares y sesiones de reflexión.



Diapositiva 9: Resultados del Proyecto Rio Tinto

- Mayor Conciencia: Los jóvenes aprendieron sobre el patrimonio local y su impacto en la vida comunitaria.
- Identidad más fuerte: Desarrollaron vínculos emocionales y de identidad con su pueblo.
- Empoderamiento: Adquirieron habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y ciudadanía activa.
- Acción: Los participantes se volvieron más conscientes de cómo sus acciones afectan la prosperidad de la comunidad.

Diapositiva 10: Patrimonio para Fomentar la Identidad, la Inclusión y la Ciudadanía Activa

1. Integración: El patrimonio ayuda a los jóvenes marginados a conectarse con su comunidad.
2. Ciudadanía Activa: Anima a los jóvenes a tomar la iniciativa en la vida comunitaria.



3. Evidencia de investigación: Los proyectos de patrimonio mejoran las amistades interétnicas y la inclusión en las escuelas y comunidades.

Diapositiva 11: ¡Mentes en Llamas!

Pregunta:

¿Cuál afirmación refleja mejor el papel del patrimonio en la inclusión?

- A) El patrimonio puede fomentar un sentido de pertenencia para todos
- B) El patrimonio solo beneficia a aquellos con raíces locales
- C) El patrimonio es irrelevante para la inclusión social.
- D) El patrimonio debería ser preservado sólo por expertos.
- E) No sé

(A es la correcta)

Diapositiva 12: Conclusiones clave

1. La diversidad y la inclusión son multidimensionales y esenciales para comunidades prósperas.
2. Los proyectos de patrimonio pueden empoderar a los jóvenes marginados y fomentar la ciudadanía activa.
3. Los trabajadores juveniles desempeñan un papel vital en el aprovechamiento del patrimonio para la integración e inclusión social.

Diapositiva 13: Tarea – Análisis de Caso

Preguntas para analizar el estudio de caso de Rio Tinto:

- ¿Qué estrategias promovieron la inclusión y la identidad?
- ¿Cómo podrían aplicarse estas estrategias en tu contexto?

Para ambas preguntas

- 1' de reflexión individual
- 2' de compartir en parejas
- 4' de compartir en grupos de cuatro (dos pares juntos)
- 5' de compartir en grupo



Diapositiva 14: Tarea – Diseñando Proyectos de Patrimonio Inclusivos

- Tarea (en grupos de cuatro): Diseñar una actividad basada en el patrimonio que promueva la inclusión de los jóvenes en su comunidad.
- **Consideraciones:**
 - ¿Cómo asegurar que todas las voces sean escuchadas?
 - ¿Qué barreras podrías enfrentar?
 - ¿Cómo medir el éxito?

Diapositiva 15: Tarea

Preguntas:

- ¿Cómo pueden los proyectos de patrimonio ayudar a los jóvenes de diferentes orígenes a sentirse incluidos?
- ¿Qué desafíos podrías enfrentar al utilizar el patrimonio para fomentar la inclusión?

Para ambas preguntas:

- 1' de reflexión individual
- 2' de compartir en parejas
- 4' de compartir en grupos de cuatro (dos pares juntos)
- 5' de compartir en grupo

Actividad de Aprendizaje Activo

Los trabajadores juveniles pueden implementar esta actividad para involucrar a los jóvenes:

"Círculos de Historias del Patrimonio"

Los jóvenes forman pequeños grupos y cada uno comparte una historia corta sobre una tradición, festival o lugar de su propio origen o del de su familia. El grupo luego discute lo que estas historias revelan sobre la inclusión, la diversidad y el patrimonio compartido.

Diapositiva 1: Círculos de Historias del Patrimonio

1. Forma grupos pequeños
2. Cada persona comparte una historia sobre una tradición, festival o lugar de su origen.
3. Escucha activamente y discute las similitudes y diferencias.

Diapositiva 2: ¿Por qué esta actividad?

- Fomenta la empatía y la comprensión



- Destaca la diversidad de las experiencias patrimoniales
- Construye la cohesión del grupo y el respeto por la inclusión.

Diapositiva 3: Sugerencia de Material Visual

- Fotos de festivales multiculturales y grupos juveniles diversos
- Ilustraciones de celebraciones tradicionales de diferentes culturas
- Círculo de sillas con jóvenes involucrados en la narración de historias

PARTE 3: Impacto en la Comunidad en General

Diapositiva 1: El papel de la cultura en el trabajo con jóvenes

- La cultura moldea la forma en que los jóvenes se relacionan entre sí y con sus comunidades.
- Según las Naciones Unidas, la cultura forja la identidad, fortalece los lazos y promueve la paz y el desarrollo sostenible.
- La participación de los jóvenes en el patrimonio:
 - Protege los bienes culturales.
 - Fomenta la apreciación por la diversidad.
 - Fomenta la participación activa y la convivencia pacífica.

Diapositiva 2: Cohesión Social y Orgullo Cívico a Través de la Participación Juvenil

- La Unión Europea valora la cohesión social: fomentando una visión común y un sentido de pertenencia mientras se aprecia la diversidad.
- Los proyectos de patrimonio reúnen a personas de diferentes orígenes, creando confianza, tolerancia y empatía.
- Estas actividades ayudan a llegar a jóvenes con menos oportunidades (refugiados, migrantes, minorías, LGBTQ+, discapacitados, etc.) y a conectarlos con la vida cívica.

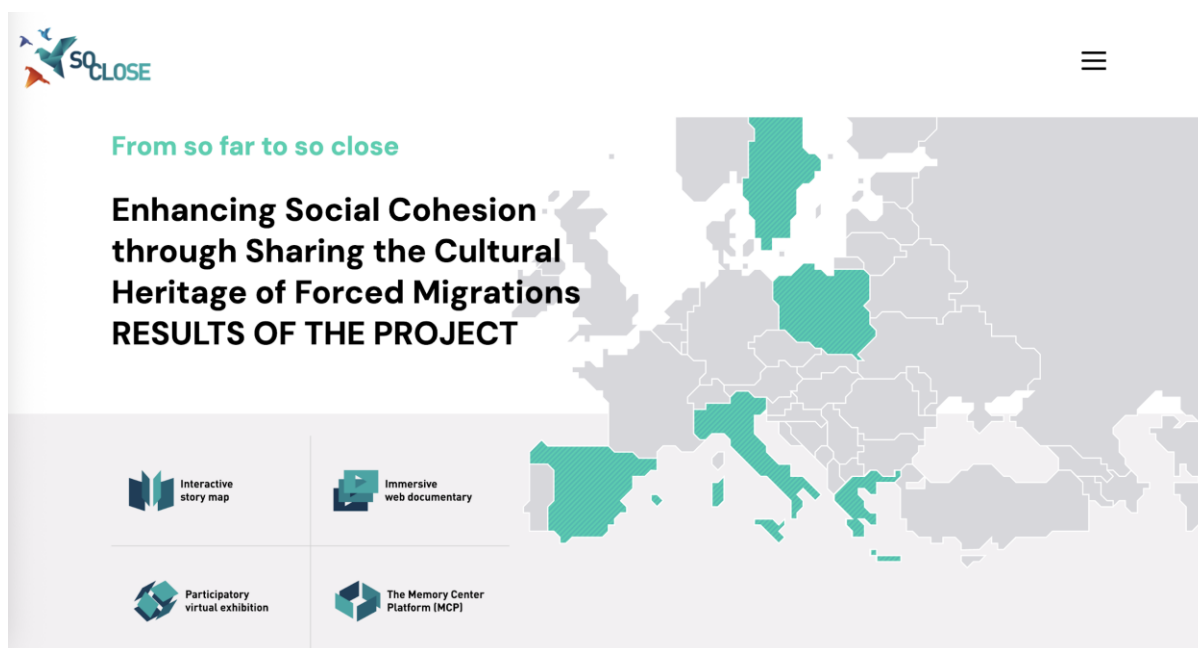
Diapositiva 3: Ejemplo de Buenas Prácticas – Proyecto SO-CLOSE

- Objetivo: Utilizar el patrimonio de migraciones forzadas de Europa para mejorar la cohesión social entre migrantes, refugiados y comunidades anfitrionas.
- Resultados:
 - Aplicaciones de patrimonio digital.
 - Exposiciones virtuales y mapas narrativos.
 - Mayor visibilidad de las experiencias y narrativas de los migrantes.



- Impacto: Promovió la empatía, el diálogo y la integración.

Diapositiva 4: Ejemplo de Buenas Prácticas – Proyecto SO-CLOSE (cont.)



<https://so-close.eu/>

<https://cordis.europa.eu/project/id/870939/reporting>

Diapositiva 5: Ejemplo de Buenas Prácticas – Voces Jóvenes-Sabiduría Ancestral

- Objetivo: Fomentar un sentido de pertenencia a la UE y atraer a los jóvenes al Centro de Arte Tracio.
- Resultados:
 - Guías de narración interactiva.
 - Aumento del interés juvenil en la historia, la diversidad y la tolerancia.
- Impacto: Fortaleció la conexión entre los jóvenes y el patrimonio europeo.

<https://ehl-bureau.eu/wp-content/uploads/2024-Call-for-Projects-Awarded-Projects.pdf>

Diapositiva 6: Orgullo Cívico a Través de la Conservación del Patrimonio

- Civic pride is often tied to historical events, cultural elements, and heritage buildings.
- Shared pride leads to community well-being and a sense of belonging among diverse populations.



- Studies show that when heritage deteriorates, so does civic pride-revitalisation of heritage sites rejuvenates towns and spirits.

Diapositiva 7: Patrimonio Construido y Comunidades con Menos Oportunidades

- El patrimonio es más que un 'sentido de lugar', se trata de memoria compartida, narrativa y significado.
- Beneficios económicos:
 - La renovación crea empleos e impulsa el turismo.
 - Especialmente vital para las áreas rurales que enfrentan despoblación y falta de servicios.
- Inclusión social:
 - La revitalización del patrimonio aumenta la participación y cohesión comunitaria.

Diapositiva 8: Ejemplo de Buenas Prácticas – Recuperación en Huete, España

- Antecedentes: Huete sufrió despoblación y deterioro de su patrimonio.
- Acción: La Fundación Huete Futuro lideró esfuerzos para restaurar y promover el patrimonio local.
- Logros:
 - Sitios arquitectónicos recuperados.
 - Asegurada la participación institucional y civil.
 - Involucró a los jóvenes en acciones patrimoniales.
 - Generó turismo y emprendimiento local.
- Impacto: Cambio social positivo, mayor compromiso local, nuevos empleos e innovación.

Slide 9: ¡Mentes en Llamas!

Pregunta:

¿Cuáles son dos de las siguientes preguntas qué son beneficios sociales de la preservación del patrimonio?

- A. Aislamiento aumentado
- B. Mayor orgullo cívico
- C. Actividad económica reducida
- D. Mayor cohesión social
- E. No sé

(B y C son las respuestas correctas)



Diapositiva 10: Conclusiones clave

1. La participación de los jóvenes en proyectos de patrimonio construye cohesión social, orgullo cívico y oportunidades económicas.
2. La revitalización del patrimonio es especialmente impactante para las comunidades con menos oportunidades.
3. Los ejemplos de buenas prácticas muestran el poder del trabajo colaborativo e inclusivo en el patrimonio.

Diapositiva 11: Tarea – Lluvia de Ideas sobre Iniciativas de Patrimonio Basadas en la Comunidad

Genera ideas para proyectos de patrimonio que puedan fortalecer tu comunidad local:

- ¿Cómo puedes involucrar a los jóvenes y a los grupos marginados?
- ¿Qué desafíos y oportunidades prevé?

Para ambas preguntas:

- 1' de reflexión individual
- 2' de compartir en parejas
- 4' de compartir en grupos de cuatro (dos pares juntos)
- 5' de compartir en grupo

Diapositiva 12: ¡Mentes en Llamas!

Pregunta para la discusión en grupo

Contexto: El movimiento Black Lives Matter ha vuelto a poner en atención la forma en que obras de arte, estatuas, edificios y ciudades enteras fueron construidos mediante trabajo esclavo en Estados Unidos o Europa, como el jardín Port Sunlight en las afueras de Liverpool, las Casas Horta y la Estación de Tren de Amberes en Bélgica, seguidos por estatuas de esclavistas, o calles, plazas o becas nombradas en su honor.

Afirmamos que el patrimonio construido es una herramienta para la integración de las comunidades inmigrantes; sin embargo, al mismo tiempo, les pedimos a los inmigrantes que lo asuman como parte de su identidad cuando su construcción ha significado el despojo de recursos coloniales y la pérdida de muchas vidas.

A la luz de las protestas y un acalorado debate público, muchas estatuas han sido derribadas. Sin embargo, ¿deberían los edificios tener el mismo destino?



Divide a los participantes en dos grupos (uno a favor de demoler esos edificios y otro en contra). Debatan abordando, entre otros, el argumento de la integración. Permitir que el debate continúe durante 20-30 minutos, luego hacer que los grupos cambien de lado.

Diapositiva 13: Tarea

Preguntas:

- ¿Cómo puede la participación juvenil en proyectos de patrimonio fortalecer los lazos comunitarios?
- ¿Qué desafíos podrían enfrentar las comunidades rurales en la preservación de su patrimonio?

Para ambas preguntas

- 1' de reflexión individual
- 2' de compartir en parejas
- 4' de compartir en grupos de cuatro (dos pares juntos)
- 5' de compartir en grupo

Actividad de Aprendizaje Activo

Los trabajadores juveniles pueden implementar esta actividad para involucrar a los jóvenes:

"Desafío del Patrimonio Comunitario"

Se presentan a los equipos juveniles ejemplos de diferentes usos actuales del patrimonio preservado en los países participantes. Recibirán los folletos como recordatorios de respaldo. Edificios sugeridos:

1. Cementerio de Santa Maria Addorada (MT)
2. Victoria Lines (MT)
3. Academia de Atenas (GR)
4. Mansión Presidencial (GR)
5. Universidad Kapodistriaca (GR)
6. Centro de Interpretación del Agua (SP)
7. Palacio Fontecha (SP)
8. Escuela de Faneromeni (CY)



9. Edificio de la Central Eléctrica (CY)

10. Teatro Rialto (CY)

11. Le Lieu Unique (FR)

12. La Forge des Batignolles (FR)

Pídeles que discutan cuál proyecto consideran más innovador, interesante y beneficioso para la comunidad.

Los equipos de jóvenes hacen una lluvia de ideas y diseñan un proyecto simple para utilizar un sitio patrimonial local en beneficio de la comunidad (por ejemplo, un día de puertas abiertas, un proyecto artístico o una limpieza). Cada equipo presenta su idea, enfocándose en cómo fomentaría la cohesión social o el orgullo cívico, especialmente para los grupos desfavorecidos.

Diapositiva 1: Desafío del Patrimonio Comunitario

1. En equipos, elaboren un proyecto utilizando un sitio patrimonial local para el bien de la comunidad.
2. Consideren actividades como jornadas de puertas abiertas, instalaciones artísticas o eventos de limpieza.
3. Presenta tu idea al grupo.

Diapositiva 2: ¿Por qué esta actividad ?

- Promueve el trabajo en equipo y la creatividad
- Vincula el patrimonio con un impacto real en la comunidad
- Empodera a los jóvenes para que se vean a sí mismos como agentes de cambio.

Diapositiva 3: Sugerencia de Material Visual

- Grupos de jóvenes planificando o presentando frente a un sitio patrimonial
- Imágenes del antes y después de los proyectos comunitarios
- Imágenes de la lluvia de ideas grupal (post-its, pizarras, dibujos)

PARTE 4:Métodos contemporáneos de preservación de edificios

Diapositiva 1: Introducción a la Conservación de Edificios

- Preservar el patrimonio construido mantiene la identidad cultural y la continuidad histórica.



- Combina técnicas tradicionales con tecnologías modernas y la participación comunitaria.
- Las actividades de preservación van desde el mantenimiento rutinario hasta la restauración extensa, asegurando un carácter y contexto auténticos.

Diapositiva 2: ¿Por qué preservar los edificios históricos?

- Valor Cultural: Registro tangible de la identidad colectiva y la historia.
- Valor Educativo: Ofrece un aprendizaje inmersivo y práctico.
- Valor Económico y Ambiental:
 - Impulsa el turismo y la inversión.
 - La reutilización adaptativa reduce el impacto ambiental y revitaliza las comunidades.

Diapositiva 3: Innovaciones Tecnológicas en la Conservación del Patrimonio

- Modelado 3D, VR y AR:
 - Crear modelos digitales detallados para documentación y experiencias inmersivas para visitantes.
- Escaneo Láser y Fotogrametría:
 - Proporcionar modelos 3D precisos para la evaluación del estado y la restauración.
- Modelado de Información de Construcción (BIM):
 - Permite una planificación y análisis detallados.
- Drones y Sensores:
 - Monitorean las condiciones ambientales y detectan amenazas a los sitios

Diapositiva 4: El Papel de las Tecnologías Digitales

- Documentación:
 - El archivo digital preserva los registros para las futuras generaciones.
- Educación y Participación:
 - Las aplicaciones móviles y las redes sociales permiten a las comunidades compartir historias y datos.
- IA en Restauración:
 - Predice configuraciones originales y sugiere reconstrucciones.
- Resiliencia ante Desastres:
 - Los registros digitales protegen el patrimonio si se pierden las estructuras físicas.

Diapositiva 5: Métodos Comunitarios y Participativos

- Participación comunitaria:
 - La planificación participativa alinea la conservación con los valores y necesidades locales.
- Programas de voluntariado para el mantenimiento e interpretación del sitio.



- Empoderamiento:
 - Las comunidades actúan como guardianes, fomentando la propiedad y la responsabilidad.
- Actividades:
 - Desde la consulta hasta la co-decisión en proyectos de restauración.

Diapositiva 6: Desafíos de la Conservación del Patrimonio Construido Usando Recursos Comunitarios

- Conciencia:
 - La falta de aprecio puede llevar al descuido o daño.
- Financiación:
 - Las limitaciones financieras restringen los esfuerzos de restauración; la dependencia de subvenciones puede ser inconsistente.
- Logística:
 - Las ubicaciones remotas y la infraestructura deficiente complican la preservación.
- Equilibrio:
 - La colaboración entre comunidades y profesionales es clave para obtener resultados significativos y técnicamente sólidos.

Diapositiva 7: Reutilización Adaptativa y Preservación Sostenible

- Reutilización Adaptativa:
 - Reutilización de edificios históricos para nuevos usos mientras se conserva su carácter.
 - Revitaliza las comunidades y conecta el pasado con el presente.
- Sostenibilidad:
 - Reduce los residuos y el impacto ambiental en comparación con la demolición y la nueva construcción.

Diapositiva 8: El papel de la tecnología en la participación pública

- Experiencias Inmersivas:
 - Los recorridos de VR/AR hacen que los sitios patrimoniales sean accesibles para todos.
- Redes Sociales y Aplicaciones:
 - Aumentan la conciencia y permiten que las audiencias globales se involucren.
- Digitalización:
 - Protege los artefactos frágiles y aumenta la accesibilidad para la educación y la investigación.

Diapositiva 9: Mentes en Llamas

Pregunta:



¿Qué tecnología se utiliza comúnmente para crear modelos digitales de sitios patrimoniales?

- A. Impresión 3D
- B. Máquinas de escribir
- C. Escaneo láser
- D. Televisores
- E. No sé

(C es la respuesta correcta ya que el escaneo láser es estándar para modelos digitales)

Diapositiva 10: Conclusiones Clave

- La preservación moderna combina tecnología, participación comunitaria y sostenibilidad.
- Las herramientas digitales mejoran la documentación, la participación y la resiliencia.
- La participación comunitaria es esencial para una conservación del patrimonio significativa y duradera.

Diapositiva 11: Tarea – Demostración Técnica y Simulación en Grupo

- Demostración Tecnológica:
 - Breve presentación o video que muestre documentación digital o un recorrido en VR de un sitio patrimonial.
- Simulación:
 - En grupos, planifiquen un proyecto de preservación utilizando tanto métodos tradicionales como digitales.
 - Considera la participación de la comunidad y los posibles desafíos.

Diapositiva 12: ¡Tarea !

Preguntas:

- Hay una percepción común de que a los jóvenes no les interesa mucho el patrimonio (ya que a menudo lo encuentran aburrido), sino más bien los dispositivos electrónicos. ¿Estás de acuerdo con esta afirmación?
- En caso de que estés de acuerdo o parcialmente de acuerdo, ¿cómo dirías que la tecnología puede hacer que el patrimonio construido sea más atractivo o incluso accesible para los jóvenes?
- ¿Cuáles son los principales desafíos que podría enfrentar su comunidad para preservar el patrimonio local?

Para ambas preguntas

- 1' de reflexión individual



- 2' de compartir en parejas
- 4' de compartir en grupos de cuatro (dos pares juntos)
- 5' de compartir en colectivo

Actividad de Aprendizaje Activo

Los trabajadores juveniles pueden implementar esta actividad para involucrar a los jóvenes.

"Taller de Tecnología para el Patrimonio"

Los jóvenes experimentan con herramientas digitales simples (por ejemplo, tomar fotos de 360°, usar aplicaciones gratuitas de modelado en 3D o realizar recorridos virtuales) para documentar o reinventar un sitio patrimonial. Discuten cómo la tecnología puede hacer que el patrimonio sea más accesible y atractivo para todos.

Diapositiva 1: Taller de Tecnología para el Patrimonio

1. Usa smartphones o tabletas para tomar fotos de 360° o videos cortos de un sitio patrimonial.
2. Prueba una aplicación gratuita de modelado 3D o de recorrido virtual.
3. Comparte tus creaciones digitales con el grupo.

Diapositiva 2: ¿Por qué esta actividad?

- Introduce habilidades digitales prácticas
- Muestra cómo la tecnología puede preservar y compartir el patrimonio.
- Hace que el patrimonio sea accesible y divertido para todos los jóvenes.

Diapositiva 3: Sugerencia de Material Visual

- Jóvenes usando teléfonos/tablets para capturar sitios patrimoniales
- Capturas de pantalla de modelos 3D o recorridos virtuales
- Un collage de experiencias de patrimonio digital y físico



Conclusiones

Diapositiva 1: ¿Qué hemos aprendido?

1. El patrimonio construido es integral para la identidad europea y la vida comunitaria.
2. Los proyectos de patrimonio fomentan la inclusión, el diálogo y el orgullo cívico.
3. El trabajo de los jóvenes con el patrimonio puede impulsar la cohesión social y la revitalización económica.
4. La preservación contemporánea combina tecnología, participación comunitaria y sostenibilidad.

Diapositiva 2: Integrar el Patrimonio en el Trabajo Juvenil

- Usar el patrimonio como un catalizador para la integración social y la ciudadanía activa
- Animar a los jóvenes a explorar y valorar su patrimonio local y europeo.
- Aplicar métodos participativos e innovadores en proyectos de patrimonio.

Diapositiva 3: Actividad

Pregunta:

- ¿Cuál es una acción que tomarás para integrar el patrimonio construido en tu trabajo con jóvenes?

Para la pregunta:

- 1' de reflexión individual
- 2' de compartir en parejas
- 4' de compartir en grupos de cuatro (dos pares juntos)
- 5' de compartir en colectivo

Diapositiva 4: Próximos Pasos

1. Integra actividades de documentación en tus programas juveniles.
 - a. Usa los folletos de ArchTech y realiza las actividades sugeridas para ponerte a prueba.
 - b. Utiliza los folletos de ArchTech y realiza las actividades sugeridas para involucrar a los jóvenes en la documentación del patrimonio construido.
2. Recursos en línea e iniciativas de patrimonio de la UE



3. Formularios de retroalimentación para mejorar futuras sesiones
4. Planificar un seguimiento para discutir la aplicación en el mundo real.

Anexo: Unidad 1 Folletos

Los siguientes folletos serán entregados a los participantes:

Del Módulo de Capacitación R2.2: “El Patrimonio Construido como Palanca para la Participación Cívica y la Inclusión Social”

- PARTE 1: Patrimonio Construido e Identidad Cultural Europea
- PARTE 2: Aprovechando la Diversidad entre los Jóvenes
- PARTE 3: Impacto en la Comunidad en General
- PARTE 4: Métodos Contemporáneos de Preservación de Edificios

De las diapositivas de este documento, y disponibles en la presentación relacionada

- Diapositivas de Conclusiones Clave
 - diapositiva 10 en PARTE 1,
 - diapositiva 12 en PARTE 2,
 - diapositiva 10 en PARTE 3,
 - diapositiva 10 en PARTE 4,
- Diapositivas de Tarea
 - diapositiva 12 en PARTE 1,
 - diapositivas 13, 14, 15 en PARTE 2,
 - diapositivas 11, 13 en PARTE 3,
 - diapositivas 11, 12 en PARTE 4,

Dos folletos de edificios patrimoniales por piloto.



Unidad #2: Cómo registrar datos relacionados con edificios para apoyar a los trabajadores juveniles en la familiarización de sus grupos con la recopilación de datos y la documentación de edificios patrimoniales utilizando un formulario digital de registro de datos

Introducción

Diapositiva 1: Resumen del Módulo

1. Introducción a la sesión
2. La importancia de la juventud en la preservación del patrimonio
3. El enfoque de hoy: conocimientos, habilidades y herramientas digitales para documentar edificios patrimoniales

Diapositiva 2: ¿Por qué documentar el patrimonio?

- El patrimonio nos conecta con nuestro pasado y moldea nuestra identidad.
- La juventud desempeña un papel vital en la salvaguarda del legado cultural.
- Las herramientas digitales hacen que la documentación sea accesible e impactante.

Diapositiva 3: ¿Qué aprenderás?

- Entender qué es el patrimonio cultural y por qué es importante.
- Reconocer las amenazas a los edificios patrimoniales
- Aprender técnicas de documentación y herramientas digitales
- Domina el formulario de registro digital
- Empoderar a los jóvenes para que se conviertan en embajadores del patrimonio

Empoderar a la juventud para redescubrir el legado arquitectónico de Europa

Diapositiva 1: Resumen

1. Por qué la documentación es importante para la preservación del patrimonio
2. Métodos tradicionales y modernos de documentación
3. El papel de las herramientas digitales en el empoderamiento de la juventud

Diapositiva 2: ¿Por qué es importante la documentación?

- Crea un registro permanente para las futuras generaciones
- Apoya los esfuerzos de preservación y restauración
- Aumenta la conciencia y apreciación de la comunidad



- Empodera a los jóvenes a convertirse en guardianes activos del patrimonio

Diapositiva 3: Métodos Tradicionales de Documentación

- Dibujar características arquitectónicas y planos
- Tomar fotografías con cámaras
- Escribir descripciones detalladas y notas históricas
- Recopilación de historias orales y relatos comunitarios

Diapositiva 4: Métodos Modernos de Documentación Digital

- Aplicaciones móviles para la recopilación y el intercambio de datos
- Formularios digitales para información estandarizada
- Escaneo 3D y fotogrametría para registros detallados
- Mapeo SIG para documentación basada en la ubicación

Diapositiva 5: Beneficios de las Herramientas Digitales

1. Simplifica y acelera la documentación
2. Asegura precisión y coherencia
3. Hace que la información sea fácilmente compartible y accesible.
4. Involucra a los jóvenes expertos en tecnología en proyectos de patrimonio.

Diapositiva 6: Empoderamiento Juvenil a Través de la Documentación Digital

- Fomenta el liderazgo y el trabajo en equipo
- Desarrolla habilidades de alfabetización digital y gestión de proyectos
- Fomenta un sentido de pertenencia y responsabilidad cívica
- Conecta a los jóvenes con el patrimonio local y la comunidad.

Diapositiva 7: Resumen

- Tanto los métodos tradicionales como los digitales son valiosos.
- Las herramientas digitales hacen que la documentación sea más accesible.
- Los trabajadores juveniles desempeñan un papel clave en guiar y empoderar a los jóvenes.

Diapositiva 8: ¡Mentes en Llamas!

Pregunta 1:

¿Qué incluye el patrimonio cultural?



- A) Solo monumentos y museos
- B) Solo artefactos tangibles como edificios y esculturas
- C) Tanto elementos tangibles como intangibles, incluidas tradiciones y lenguas
- D) Sólo sitios históricos reconocidos por la UNESCO

(C es la respuesta correcta)

Diapositiva 9: ¡Mentes en Llamas!

Pregunta 2:

Según la UNESCO, ¿cuál es un criterio clave para que un edificio sea considerado un sitio patrimonial?

- A) Debe construirse utilizando solo materiales tradicionales.
- B) Debe ser propiedad del gobierno.
- C) Debe tener un valor universal excepcional.
- D) Debe tener más de 500 años.

(C es la respuesta correcta)

Diapositiva 10: ¡Mentes en Llamas!

Pregunta 3:

¿Cuál es un desafío asociado con la documentación digital?

- A) Siempre es accesible y fácil de usar.
- B) Puede ser caro y requerir conocimientos técnicos.
- C) No proporciona registros precisos.
- D) Solo es útil para sitios de patrimonio antiguo.

(B es la respuesta correcta)

Diapositiva 11: ¡Mentes en Llamas!

Pregunta 4:

¿Cuál es la función principal del Formulario de Registro Digital introducido en este módulo?

- A) Estandarizar la documentación de edificios patrimoniales utilizando la recopilación de datos estructurados.



- B) Reemplazar los sitios patrimoniales físicos con copias digitales
- C) Servir como una alternativa al reconocimiento del Patrimonio Mundial de la UNESCO
- D) Para recaudar donaciones financieras para la conservación del patrimonio

(A es la respuesta correcta)

Diapositiva 12: ¡Tarea!

Ejercicio de Documentación del Patrimonio (1/2)

- Ejercicio de Documentación del Patrimonio (1/2)
- Los participantes se dividirán en equipos y se les dará un estudio de caso de un edificio patrimonial como muestra.
- Se les pedirá que completen con precisión el formulario de registro de datos digitales basado en la información proporcionada.
- El grupo con la documentación más completa y precisa gana.

Diapositiva 13: ¡Tarea!

Ejercicio de Documentación del Patrimonio (2/2)

Los participantes anotarán

- Nombre y ubicación
- Detalles arquitectónicos (estilo, materiales, período de construcción)
- Significado histórico
- Condición actual y posibles amenazas
- Fotos y bocetos
- Detalles de propiedad y accesibilidad
- Características de la póliza y estado de protección

Diapositiva 14: ¡Tarea !

Ejercicio de Juego de Roles: Investigador de Patrimonio

- A cada participante se le asignará un rol, por ejemplo, historiador, arquitecto, líder comunitario o encargado de conservación.
- Aprenderán sobre un sitio patrimonial utilizando el formulario de registro digital y presentarán sus hallazgos desde su perspectiva específica.



Diapositiva 15: ¡Tarea !

Revisión por Pares y Retroalimentación (1/2)

Los formularios de registro digital completados se compartirán entre los participantes, y se proporcionará retroalimentación constructiva a los compañeros, señalando la precisión, la integridad y las áreas de mejora.

R2.5 – Módulo de Capacitación 5: “Un marco de aprendizaje compuesto por planes de lecciones que se aplicarán en pilotos locales con audiencias juveniles, mientras se enfoca en cómo ArchTech abordará la participación de jóvenes vulnerables”





Diapositiva 16: ¡Tarea !

Revisión por Pares y Retroalimentación (2/2)

Preguntas:

- ¿Cuáles fueron las secciones más simples y las más desafiantes del formulario de grabación digital para completar?
- ¿Cómo se puede mejorar este proceso de documentación para aumentar la eficiencia y la precisión?
- ¿Cómo ayuda la aplicación de este formulario en la preservación del patrimonio cultural?

Para cada pregunta

- 1' de reflexión individual
- 2' de compartir en parejas
- 4' de compartir en grupos de cuatro (dos pares juntos)
- 5' de compartir en colectivo

Diapositiva 17: ¡Tarea !

Cuestionario Basado en Escenarios (1/2)

Los participantes recibirán diferentes conjuntos de escenarios de problemas de documentación del patrimonio para seleccionar. Deben seleccionar la acción más adecuada según lo que conocen.

Ejemplo de escenario:

- Un edificio patrimonial es muy valorado culturalmente, pero sus componentes arquitectónicos se están deteriorando debido a factores ambientales.

Diapositiva 18: ¡Tarea !

Cuestionario Basado en Escenarios (2/2)

Pregunta

- Basado en la plantilla de grabación digital, ¿cuáles serían los elementos prioritarios a grabar?
 - A) Historia de los antiguos propietarios respecto al edificio
 - B) Condición estructural del edificio, material de construcción y daños evidentes



C) El número total de visitantes el año pasado

D) El costo de las renovaciones pasadas

(B es la respuesta correcta)

Actividades de Aprendizaje Activo

Los trabajadores juveniles pueden implementar estas actividades para involucrar a los jóvenes

"Detectives del Patrimonio: La Búsqueda de los Registros Perdidos"

Disponible en la p.22 de R2.3

"Viajeros del Tiempo: Patrimonio Ayer y Hoy"

Disponible en la p.23 de R2.3

"Guardianes de Monumentos: Adopta y Preserva"

Disponible en la p.24 de R2.3

"Captura y Dibuja: La Búsqueda del Patrimonio"

Disponible en la p.25 de R2.3

"¿Hecho o Falso?" Detectives del Patrimonio"

Disponible en la p.26 de R2.3

"Choque de Eras: El Gran Debate del Patrimonio"

Disponible en la p.27 de R2.3

Conclusiones

Diapositiva 1: Conclusiones clave

1. La documentación del patrimonio preserva nuestra historia compartida.
2. Tanto los métodos tradicionales como los digitales son esenciales.
3. La participación juvenil fortalece la comunidad y el orgullo cívico.
4. Las herramientas digitales agilizan y potencian el proceso.

Diapositiva 2: Tu rol como trabajador juvenil

- Guiar e inspirar a los jóvenes en proyectos de patrimonio
- Fomentar habilidades digitales y cívicas



- Promover la conciencia y la responsabilidad en la preservación cultural
- Conectar con organizaciones y comunidades locales de patrimonio

Diapositiva 3: Próximos Pasos

- Integra actividades de documentación en tus programas juveniles.
- Utiliza los folletos de ArchTech y realiza las actividades sugeridas para ponerte a prueba: Evaluaciones del Capítulo 5.
 - Utiliza los folletos de ArchTech y realiza las actividades sugeridas para involucrar a los jóvenes en la documentación del patrimonio construido: Actividades y Ejercicios del Capítulo 4
 - Práctica práctica con el formulario de grabación digital
 - Animar a los jóvenes a explorar y documentar los sitios patrimoniales locales.
 - Comparte los hallazgos con la comunidad en general.
 - Seguir aprendiendo y colaborando para la preservación del patrimonio

Anexos: Unidad 2 Folletos

Los siguientes folletos serán entregados a los participantes:

Del Módulo de Capacitación R2.3: “Cómo registrar datos relacionados con edificios para apoyar a los trabajadores juveniles en la familiarización de sus grupos juveniles con la recopilación de datos y la documentación de edificios patrimoniales utilizando un formulario digital de registro de datos”

- Capítulo 1: Visión General del Módulo
- Capítulo 2: Objetivos de Aprendizaje
- Capítulo 3: Contenido (una parte de la "PLANTILLA DE FORMULARIO DE REGISTRO DIGITAL")
- TEMPLATE DE FORMULARIO DE REGISTRO DIGITAL (pp.17-20)
- Capítulo 4: Actividades y Ejercicios
 - Páginas 22-27
- Capítulo 5: Evaluaciones

Dos folletos de edificios patrimoniales por piloto.



Unidad #3: Cómo crear una aplicación móvil de “Buildings alert!”

Introducción

Diapositiva 1: Resumen del Módulo

- Introducción a “Buildings Alert!”: una aplicación móvil para salvaguardar el patrimonio en peligro.
- Este módulo te guía en la creación de una aplicación, desde el concepto hasta el prototipo—sin necesidad de codificación.
- Enfoque: Aumentar la participación cívica de los jóvenes, la alfabetización digital y el activismo cultural exitoso.

Diapositiva 2: ¿Por qué crear una aplicación “¡Alerta de Edificios!”?

- El patrimonio es más que piedras viejas—es identidad, creatividad y comunidad.
- Amenazas:
 - Urbanización,
 - negligencia,
 - cambio ecológico,
 - indiferencia pública.
- Las herramientas digitales empoderan a todos—no solo a los expertos—para actuar y preservar lo que importa.

Diapositiva 3: ¿Qué aprenderás?

- Comprender el papel de la tecnología cívica en la protección del patrimonio.
- Explora las características de la aplicación: informes, mapeo, notificaciones y compartir.
- Obtén experiencia práctica con creadores de aplicaciones sin código (Adalo, Glide, Thunkable).
- Desarrolla habilidades en activismo digital, participación de usuarios y documentación comunitaria.
- Comprender el papel de la tecnología cívica en la protección del patrimonio.
- Explora las características de la aplicación: informes, mapeo, notificaciones y compartir.



- Adquiere experiencia práctica con constructores de aplicaciones sin código (Adalo, Glide, Thunkable).
- Desarrolla habilidades en activismo digital, participación de usuarios y documentación comunitaria.

Diapositiva 4: Estructura del Módulo

- Guía paso a paso: de la idea al prototipo.
- Actividades interactivas y escenarios del mundo real.
- Colaboración entre pares y desafíos creativos.
- Reflexión y retroalimentación para reforzar el aprendizaje.

Comprender la Tecnología Cívica y el Patrimonio Cultural

Diapositiva 1: ¿Qué es la Tecnología Cívica?

- Herramientas digitales que mejoran la participación ciudadana, la transparencia y la participación pública (UNESCO, 2011).
- En el patrimonio: permite a las comunidades, no solo a los expertos, monitorear, documentar y abogar por los activos culturales.
- Ejemplos:
 - Aplicaciones móviles,
 - mapas interactivos,
 - plataformas de crowdsourcing,
 - campañas en redes sociales.

Diapositiva 2: ¿Por qué Tecnología Cívica para el Patrimonio?

- Tradicional: Los expertos/instituciones deciden qué proteger.
- Tecnología cívica: Empodera a las comunidades para participar directamente.
- Democratiza la protección del patrimonio; involucra a los jóvenes como guardianes activos.
- Preserva la memoria a través de la participación cívica.

Diapositiva 3: El Poder de “Buildings Alert!”

- Empodera a los jóvenes para:
 - Reportar edificios en peligro en tiempo real.
 - Aumentar la conciencia local.
 - Provocar intervenciones oportunas.
 - Construir un archivo digital vivo.



- Aborda sitios descuidados, edificios vulnerables y la falta de alertas en tiempo real.
- Fomenta un enfoque de abajo hacia arriba.

Diapositiva 4: ¿Por qué necesitamos la aplicación “Buildings Alert!”?

- Patrimonio = Registro vivo de identidad, resiliencia, creatividad (Consejo de Europa, 2017).
- Amenazas: Urbanización, degradación ecológica, negligencia e indiferencia pública.
- Cada edificio perdido es una historia borrada de la memoria.
- Urgencia: Necesitamos herramientas rápidas, innovadoras e inclusivas para la protección.

Diapositiva 5: ¿Qué Puede Hacer una Aplicación Móvil en la Protección del Patrimonio?

1. Alertas y documentación en tiempo real.
2. Retroalimentación inmediata del usuario.
3. Aprendizaje interactivo: mapas, fotos, estudios de caso.
4. Acceso a las perspectivas de expertos y las contribuciones de los ciudadanos.
5. Aumenta la propiedad, la influencia y la conciencia.

Diapositiva 6: ¿Por qué los jóvenes? ¿Por qué co-diseño?

- La juventud como co-creadores fomenta el empoderamiento digital.
- Desarrolla la alfabetización digital y la conciencia cultural.
- Fomenta la conexión con la comunidad y el patrimonio.

"Las técnicas de documentación digital pueden ser una forma efectiva de preservar y difundir el patrimonio cultural, así como fomentar la participación de los jóvenes en la gestión del patrimonio." (Hassani, 2015)

Diapositiva 7: Funcionalidades Clave de “Buildings Alert!”

- Función de Reporte: Sube fotos, añade descripciones y marca la ubicación GPS.
- Mapa Interactivo: Vista en vivo de los sitios reportados, acercar/explorar, crear “recorridos patrimoniales.”
- Notificaciones Push: Alertas en tiempo real, hitos, actualizaciones oficiales.



- Integración con Redes Sociales: Comparte informes, mapas e historias.
- Interfaz de administración: Los moderadores validan los informes, coordinan con las autoridades.

Diapositiva 8: Convertir características en compromiso

- Transforma la ansiedad pasiva en un compromiso proactivo.
- Hace que la protección del patrimonio sea accesible, divertida y significativa.
- Conecta la acción juvenil con resultados reales de conservación.

Diapositiva 9: Componentes Técnicos Necesarios

- Base de datos: Almacena fotos, texto y datos GPS (por ejemplo, Firebase, Airtable).
- Backend: Procesa y organiza los datos, valida los informes y actualiza el mapa.
- Frontend: Interfaz de usuario; intuitiva, divertida, accesible.
- Geolocalización: Etiqueta ubicaciones, mapea zonas de riesgo.
- Notificaciones: Envía alertas, promueve la participación.

Diapositiva 10: Haciendo la Tecnología Accesible

- Plataformas visuales y fáciles de usar para crear aplicaciones sin código.
- Las herramientas sin código (Adalo, Glide, Thunkable) permiten la creación de aplicaciones sin programación.
- Enfócate en la UI/UX para la accesibilidad y el disfrute.
- Permitir la creación rápida de prototipos y soluciones tecnológicas participativas.
- Ideal para jóvenes, educadores y grupos comunitarios.
- La geolocalización y las notificaciones hacen que la aplicación sea interactiva y atractiva.

Diapositiva 11: Comparando Plataformas No-Code

Plataforma	Mejor Para	Fortalezas (✓)	Limitaciones (⚠)	Nivel de Habilidad



Adalo	Aplicaciones cívicas en tiempo real	✓ Constructor de interfaz visual ✓ Notificaciones push ✓ Soporte para Android/iOS	⚠ Algunas funciones son de pago ⚠ Uso limitado sin conexión	Intermedio
Glide Apps	Prototipos rápidos, aplicaciones basadas en datos	✓ Configuración fácil a través de Google Sheets ✓ Cargas de medios	⚠ Interactividad limitada ⚠ Pagado para avanzado	Principiante
Thunkable	Apps interactivas con lógica	✓ Conditional logic ✓ Android/iOS support	⚠ Curva de aprendizaje más pronunciada	Intermedio
AppGyver	Escalable, App Profesional	✓ Completo ✓ Gratis ✓ Integración API	⚠ Requiere comprensión técnica	Avanzado

Diapositiva 12: ¿Cómo elegir el constructor de aplicaciones adecuado? (1/2)

- Ajusta la plataforma a los objetivos del proyecto y las habilidades del usuario.
- Glide: Prototipado rápido, fácil para principiantes.
- Adalo/Thunkable: Más funciones, aplicaciones escalables.
- AppGyver: Avanzado, para equipos altamente técnicos.

Diapositiva 13: ¿Cómo elegir el constructor de aplicaciones adecuado? (2/2)

ADALO	GLIDE APPS	THUNKABLE	APPGYVER
Lo que hace: Construye aplicaciones móviles completas con formularios, mapas,	Lo que hace: Convierte Google Sheets en aplicaciones móviles al instante.	Lo que hace: Un constructor visual que utiliza lógica basada en bloques, ideal para	Lo que hace: Plataforma sin código de nivel empresarial para construir



bases de datos y notificaciones push.		aplicaciones interactivas.	aplicaciones web/móviles potentes y escalables.
Mejor para: Aplicaciones cívicas amigables para jóvenes que necesitan interacción en tiempo real y publicación móvil.	Mejor para: Prototipos simples y visualizaciones basadas en datos.	Mejor para: Proyectos que requieren más control o lógica condicional.	Mejor para: Usuarios avanzados o equipos que crean aplicaciones altamente personalizadas.
Pros: Gran flexibilidad de diseño, fácil de usar, soporta Android/iOS.	Pros: Increíblemente rápido de configurar; soporta mapas, cargas de medios y comentarios.	Pros: Más flexibilidad que Glide; exportable a Android/iOS.	Pros: Completo y gratuito para todos los usuarios; fuerte integración de backend/API.
Contras: Algunas funciones requieren un plan de pago; uso limitado sin conexión.	Contras: Interactividad más limitada; las funciones avanzadas pueden requerir una actualización de pago.	Contras: Curva de aprendizaje ligeramente más pronunciada.	Contras: Requiere más comprensión técnica y tiempo de configuración.
			

Diapositiva 14: Resumen – De la Idea al Impacto

- Los jóvenes pueden co-diseñar herramientas digitales para la protección del patrimonio.
- Las plataformas sin código hacen que la tecnología sea accesible.
- La tecnología cívica = empoderamiento digital + custodia cultural.
- Tu acción puede salvar historias para las futuras generaciones.

Diapositiva 15: ¡Mentes en Llamas!

Pregunta 1:



¿Qué está diseñado principalmente para apoyar la tecnología cívica?

- A) La burocracia gubernamental
- B) Entretenimiento público
- C) Compromiso cívico, participación y transparencia
- D) Marketing en redes sociales

(C es la correcta)

Diapositiva 16: ¡Mentes en Llamas!

Pregunta 2:

¿Por qué es importante documentar los edificios patrimoniales en peligro?

- A. Para limitar el acceso público
- B. Para aumentar los impuestos a la propiedad
- C. Crear una memoria digital y apoyar la conservación futura
- D. Para promover la propiedad privada

(C es la respuesta correcta)

Diapositiva 17: ¡Mentes en Llamas!

Pregunta 3:

¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor el objetivo de la aplicación "Buildings Alert!"?

- A) Promoción de concursos de arquitectura
- B) Permitir la denuncia en tiempo real por parte de los ciudadanos de edificios patrimoniales en riesgo
- C) Recaudar impuestos sobre sitios abandonados
- D) Reemplazando los museos tradicionales

(B es la respuesta correcta)

R2.5 – Módulo de Capacitación 5: “Un marco de aprendizaje compuesto por planes de lecciones que se aplicarán en pilotos locales con audiencias juveniles, mientras se enfoca en cómo ArchTech abordará la participación de jóvenes vulnerables”





Diapositiva 18: ¡Mentes en Llamas!

Pregunta 4:

¿Qué hace que los creadores de aplicaciones de bricolaje sean ideales para proyectos de patrimonio cultural?

- A) Requieren conocimientos avanzados de programación
- B) Permiten la creación de aplicaciones de manera rápida, inclusiva y accesible.
- C) Solo funcionan para aplicaciones de entretenimiento.
- D) Están diseñados sólo para análisis de negocios.

(B es la respuesta correcta)

Diapositiva 19: ¡Tarea !

Ejercicio de Desarrollo de Prototipo de Aplicación (1/2)

- Los participantes utilizarán una herramienta sin código (como Adalo, Glide o Thunkable) para crear un prototipo básico de la aplicación Buildings Alert!.
- Su prototipo debe incluir una interfaz de usuario para enviar informes de edificios, un mapa visual para mostrar los datos recopilados y funciones básicas de compartir o notificar.

Diapositiva 20: ¡Tarea !

Ejercicio de Desarrollo de Prototipo de Aplicación (2/2)

Entregables:

- Formulario de informe con campos de foto, ubicación y estado
- Vista de mapa que muestra edificios en peligro
- Enlace de vista previa o demostración de la aplicación

Criterios de evaluación:

- Funcionalidad técnica
- Claridad visual y facilidad de uso
- Alineación con los objetivos de participación cívica

Diapositiva 21: ¡Tarea !

Ejercicio de Juego de Roles: Desarrolladores Comunitarios

- Los participantes interpretarán diferentes roles (activista juvenil, planificador urbano, diseñador digital, oficial de patrimonio).



- Cada uno presentará cómo su rol contribuye al co-diseño de la aplicación Buildings Alert!, utilizando los escenarios de edificios proporcionados y la retroalimentación simulada de los miembros de la comunidad.

Diapositiva 22: ¡Tarea!

Revisión por Pares y Retroalimentación

Los participantes intercambian prototipos de aplicaciones o formularios y proporcionan comentarios constructivos sobre:

- Facilidad de uso
- Precisión de los campos de datos
- Accesibilidad visual
- Relevancia cívica y potencial de participación

Diapositiva 23: ¡Tarea!

Autorreflexión

Los participantes responderán las siguientes preguntas reflexivas (en formato escrito o de video):

- ¿Qué parte del proceso de creación de la aplicación disfrutaste más?
- ¿Cuál fue la característica más desafiante de diseñar o entender?
- ¿Cómo ha moldeado esta experiencia la forma en que ves tu entorno local y tu patrimonio?
- ¿Qué harías diferente si volvieras a construir la aplicación?

Diapositiva 24: ¡Tarea!

Cuestionario Basado en Escenarios

Escenario: Te notifican sobre una estructura en deterioro en tu vecindario. No tiene estatus oficial de patrimonio, pero es importante para tu comunidad. ¿Cuál es tu primera acción en la aplicación?

- A) Informe la estructura utilizando campos de GPS, imágenes y descripción.
- B) Espera hasta que se convierta en un sitio de la UNESCO.
- C) Envía una carta al alcalde
- D) Ignóralo ya que no está listado como protegido

(A es la respuesta correcta)



Actividades de Aprendizaje Activo

Los trabajadores juveniles pueden implementar estas actividades para involucrar a los jóvenes

"Futuristas Digitales: El Desafío de Diseño de Aplicaciones"

Disponible en la p.22 de R2.4

"Juego NOP: ¿No es nuestro Problema?"

Disponible en la p.23 de R2.4

"Hackers del Patrimonio: La Misión Espía"

Disponible en la p.24 de R2.4

"Supervivientes de Estadísticas de Aplicaciones"

Disponible en la p.25 de R2.4

Conclusiones

Diapositiva 1: Conclusiones clave

- Adquirir habilidades prácticas para diseñar una aplicación de tecnología cívica sin código para la protección del patrimonio.
- Explorar la urgente necesidad de documentación y acciones lideradas por jóvenes.
- Entender los conceptos técnicos básicos: bases de datos, geolocalización, mapeo, notificaciones.
- Evaluar críticamente y utilicé constructores de aplicaciones DIY.

Diapositiva 2: Más que una aplicación

- Buildings Alert! Es una herramienta para la innovación cívica y el empoderamiento juvenil.
- Tus acciones ayudan a registrar el pasado, influir en el presente y dar forma al futuro de la preservación cultural.
- El activismo digital puede convertir el compromiso virtual en un impacto en el mundo real.

Diapositiva 3: Próximos Pasos y Tu Rol

- Integra actividades de documentación en tus programas juveniles.
- Utiliza los folletos de ArchTech y realiza las actividades sugeridas para ponerte a prueba: Evaluaciones del Capítulo 5.



- Utiliza los folletos de ArchTech y realiza las actividades sugeridas para involucrar a los jóvenes en la documentación del patrimonio construido: Actividades y Ejercicios del Capítulo 4
- Prototipa tu propia aplicación Buildings Alert! utilizando herramientas sin código.
- Involucra a tu comunidad: invita a tus compañeros a participar y compartir.
- Reflexiona: ¿Cómo puedes usar herramientas digitales para proteger lo que te importa?
- Mantente curioso, creativo y activo en la gestión cultural.

Diapositiva 4: Gracias y Mantente Conectado

- Tu viaje como guardián del patrimonio digital comienza aquí.
- Comparte tus ideas, prototipos e historias con la comunidad.
- Para recursos y apoyo, visita el sitio web del proyecto.

Anexo: Unidad 3 Folletos

Los siguientes folletos se entregarán a los participantes:

- Del Módulo de Capacitación R2.4: “Cómo crear una aplicación móvil '¡Alerta de Edificios!'”
- Capítulo 1: Visión general del módulo
- Capítulo 2: Objetivos de Aprendizaje
- Capítulo 3: Contenido
- Capítulo 4: Actividades y Ejercicios
- Páginas 22-25
- Capítulo 5: Evaluaciones
- Dos folletos sobre edificios patrimoniales por piloto.



CAPÍTULO 4: Conclusión y Sumario

Este módulo de formación capacita a los trabajadores juveniles para aprovechar el patrimonio construido como un catalizador para la integración social, la participación cívica y el empoderamiento digital de los jóvenes, con un énfasis particular en la inclusión de los jóvenes vulnerables y marginados. A través de un currículo estructurado e interactivo, el módulo demuestra cómo el patrimonio puede transformarse de monumentos estáticos en recursos dinámicos para la construcción de comunidades, la formación de identidades y la ciudadanía activa.

El marco se divide en tres unidades principales.

La primera unidad introduce el concepto de patrimonio construido, distinguiendo entre elementos tangibles (edificios, monumentos, paisajes) e intangibles (tradiciones, festivales, historias). Enfatiza el papel del patrimonio en la formación de la identidad cultural europea, fomentando un sentido de pertenencia y promoviendo el diálogo entre diversas comunidades. Actividades como las “Caminatas de Mapeo del Patrimonio” y los “Círculos de Historias” animan a los jóvenes a conectar experiencias personales con la historia local y europea, fomentando la empatía y el entendimiento mutuo.

La segunda unidad se centra en las habilidades de documentación, combinando técnicas tradicionales (dibujo, fotografía, historias orales) con herramientas digitales modernas (aplicaciones móviles, formularios digitales, escaneo 3D, mapeo GIS). Se enseña a los jóvenes a utilizar un formulario digital estandarizado, haciendo el proceso accesible y atractivo. Este enfoque no sólo preserva la memoria colectiva, sino que también desarrolla la alfabetización digital, el trabajo en equipo y la responsabilidad cívica entre los participantes. El módulo incluye ejercicios prácticos, retroalimentación entre pares y cuestionarios basados en escenarios para reforzar el aprendizaje y el pensamiento crítico.

La tercera unidad introduce la tecnología cívica a través del desarrollo de una aplicación móvil ‘Buildings Alert!’ utilizando plataformas sin código. Esta herramienta permite a los jóvenes reportar, mapear y compartir información sobre sitios patrimoniales en peligro en tiempo real, democratizando la protección del patrimonio y fomentando el activismo digital. Al participar en el co-diseño y uso de la aplicación, los jóvenes adquieren habilidades digitales prácticas y se ven a sí mismos como guardianes proactivos de sus comunidades.

A lo largo del módulo, estudios de caso del mundo real, como el proyecto Parque Minas de Rio Tinto en España y la iniciativa SO-CLOSE, ilustran el potencial transformador de los proyectos patrimoniales inclusivos e impulsados por la comunidad. Estos ejemplos muestran cómo el compromiso con el patrimonio puede fomentar la cohesión social, la revitalización económica y un mayor sentido de orgullo cívico, especialmente en comunidades que enfrentan marginación o despoblación.



Conclusiones clave

- El patrimonio construido es integral para la identidad europea, la cohesión comunitaria y la vitalidad económica.
- Los proyectos de patrimonio, cuando son inclusivos y participativos, empoderan a los jóvenes marginados y fomentan la ciudadanía activa.
- Las herramientas digitales y la tecnología cívica hacen que la documentación y protección del patrimonio sean accesibles, atractivas e impactantes.
- Los trabajadores juveniles desempeñan un papel fundamental en guiar a los jóvenes para que se conviertan en embajadores del patrimonio y líderes comunitarios.

Pasos y Recomendaciones Accionables

- Utiliza los folletos de ArchTech y las actividades sugeridas para reforzar el aprendizaje y promover la aplicación en el mundo real.
- Integra actividades de documentación del patrimonio en los programas juveniles utilizando tanto métodos tradicionales como digitales.
- Animar a los jóvenes a participar en iniciativas de patrimonio locales y europeas y a utilizar herramientas digitales para la documentación y la defensa.
- Fomentar entornos inclusivos donde se escuchen todas las voces de los jóvenes, especialmente las de aquellos de contextos marginados.
- Establecer mecanismos de retroalimentación y seguimiento para evaluar el impacto y apoyar el compromiso continuo.

De esta manera, los trabajadores juveniles y los educadores pueden transformar los sitios patrimoniales en aulas vivas y empoderar a la próxima generación para salvaguardar y celebrar su legado cultural.

Referencias

Módulos de Capacitación ArchTech R2.2 1 y 2: “Construir el patrimonio como palanca para la participación cívica y la inclusión” y “Edificios Patrimoniales en Ciudades Socias”

Módulo de Capacitación 3 de ArchTech R2.3: “Cómo registrar datos relacionados con edificios para apoyar a los trabajadores juveniles en familiarizar a sus grupos con la recopilación de datos y la documentación de edificios patrimoniales utilizando un formulario digital de registro de datos”

Módulo de Capacitación 4 de ArchTech R2.4: “una guía paso a paso para el desarrollo de una aplicación móvil destinada a instigar intervenciones oportunas para el rescate de edificios en peligro y a fomentar iniciativas similares en el futuro”

Hassani, F. (2015). Documentación del patrimonio cultural: Técnicas, potenciales y limitaciones. ISPRS - Archivos Internacionales de Fotogrametría, Teledetección y Ciencias de



la Información Espacial, XL-5/W7, 207–214. <https://doi.org/10.5194/isprsarchives-XL-5-W7-207-2015>