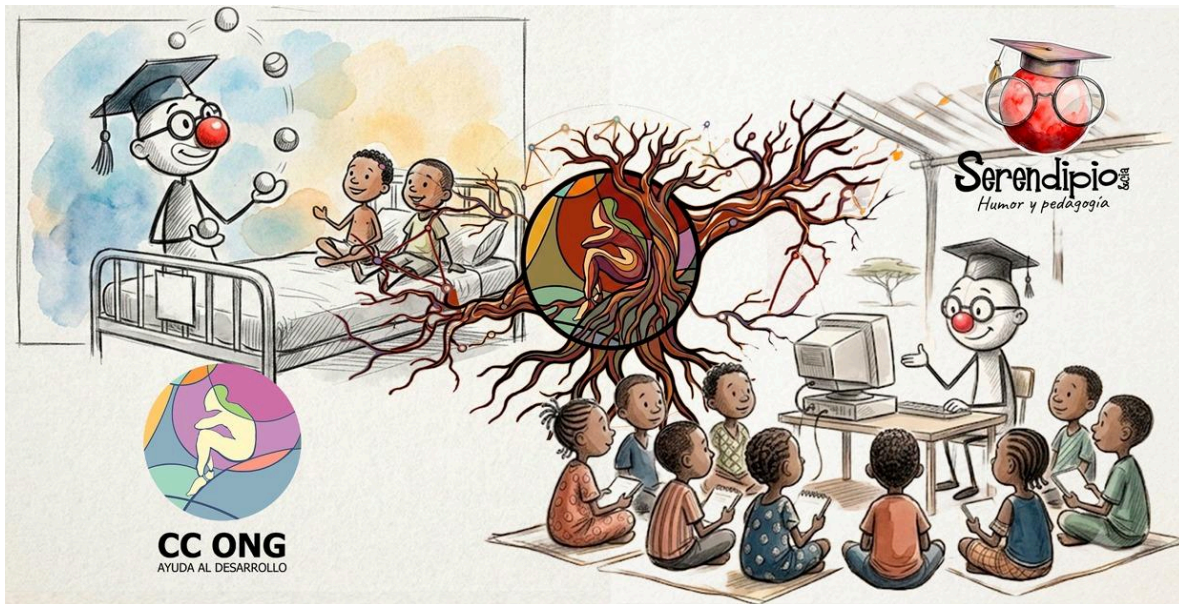




MEMORIA DE ACTIVIDADES: LEB DIGITAL & SONRISAS: IA Y EMOCIÓN EN RUTA (SENEGAL)

Ficha Técnica del Proyecto	Detalle Institucional y Operativo
Denominación Oficial	<i>LĒB DIGITAL & SONRISAS: IA Y EMOCIÓN EN RUTA (SENEGAL)</i>
Entidad Organizadora	CC ONG Ayuda al Desarrollo (CCONG)
Periodo de Ejecución	29 de julio al 8 de septiembre de 2026 (6 semanas de misión técnica)
Ámbito Geográfico	Dakar, M'Bour y comunidades sociosanitarias y educativas adyacentes
Facilitador y Voluntario	Josep Silla (Payaso <i>Serendipio</i> / Serendipio & Cía.)
Líneas de Intervención	1. Intervención sociosanitaria y emocional (Clown hospitalario y cuentacuentos) 2. Capacitación tecnológica (IA generativa y software de autor para educación y emprendimiento)
Impacto Directo	~180 niños y niñas beneficiados en hospitales, orfanatos y centros de acogida ~80 adultos (docentes y jóvenes emprendedores) certificados en herramientas de IA
Canal de Publicación	Publicación institucional y vivencial en la sección de memorias de CCONG (<i>ccong.es/memorias</i>)

Introducción: La Semilla de una Aventura con Alma

El proyecto Lëb Digital & Sonrisas nació de la convicción de que la tecnología más avanzada y la ternura más elemental pueden ir de la mano para transformar realidades. Durante seis semanas intensas en suelo senegalés, del 29 de julio al 8 de septiembre de 2026, tuve el honor de representar a CC ONG Ayuda al Desarrollo (CCONG) en una expedición que combinó dos miradas aparentemente distantes pero profundamente complementarias: el arte del clown de hospital y la capacitación práctica en Inteligencia Artificial Generativa.

Partíamos de un marco inicial trazado en nuestros documentos de formulación, cuyo propósito central era combatir la brecha de representatividad cultural en las aulas y aliviar la carga emocional de los niños en entornos hospitalarios y de acogida. Sin embargo, como ocurre en cualquier trabajo de campo genuino, la realidad del terreno nos exigió flexibilidad, capacidad de improvisación y una constante adaptación. Esta memoria recoge no solo la contabilidad de nuestras acciones, sino el latido humano de un viaje donde cada sonrisa arrancada y cada herramienta digital compartida se convirtieron en un puente de dignidad y aprendizaje mutuo.

1. La Filosofía del Viaje: Entre la Teranga y la Serendipia

Para comprender la esencia de esta expedición es imprescindible acercarse a un pilar que articula la vida social en Senegal: la Teranga. Lejos de ser una mera norma de cortesía o una etiqueta turística, la *Teranga* representa una filosofía de vida, un código de honor y un principio ético de apertura incondicional hacia el otro. En Senegal, el visitante no es un extraño, sino una bendición recibida con los brazos abiertos, compartiendo el plato de *Thiéboudienne* en torno a la mesa o el ritual calmado del té *Ataya*.

"La Teranga no es solo hospitalidad; es la disposición permanente de abrir el corazón al desconocido. Descubrir este principio en cada calle, albergue y hospital de Senegal transformó mi forma de intervenir: no venía a 'enseñar' ni a 'salvar', sino a compartir desde la vulnerabilidad y la empatía absoluta."

A este pilar cultural se sumó el concepto de la Serendipia: ese arte de hallar valiosos tesoros humanos e institucionales mientras se camina con intención pero sin rigidez. Como payaso y formador, mi propósito fue unir la calidez de la *Teranga* con la capacidad de asombro de la nariz roja. La tecnología sin ternura se convierte en un frío artefacto; por ello, llevamos la IA a las aulas para reivindicar la cultura senegalesa, y la magia del clown a los centros sociosanitarios para derribar las barreras del miedo y la soledad.

2. El Eje Emocional: Risas que Curan y Cuentos que Abrazan

Metodología y Código Deontológico de Clowns por la Salud

Nuestra intervención artística en centros hospitalarios y de protección infantil no se planteó como una animación convencional, sino como un trabajo social y profesional fundamentado en los estándares de la Federación Española de Payasos de Hospital (FEPH). La nariz roja actúa como una frontera simbólica que protege emocionalmente tanto al paciente como al artista, marcando el inicio de un territorio de ficción donde el niño recupera el control de su entorno.

Usamos la figura del "Payaso Médico" (*Serendipio*): un personaje torpe e inofensivo que se equivoca con los procedimientos y necesita ser corregido por los propios niños. Al corregir al clown, el pequeño paciente abandona el rol pasivo de víctima y se convierte en un colaborador valiente y capacitado.

Intervenciones Destacadas en Dakar

En la capital senegalesa, las actuaciones se enfocaron en dos realidades sociosanitarias de alta sensibilidad:

- **L'Empire des Enfants: En colaboración con la ONG *Formación Senegal***, realizamos sesiones de cuentacuentos en este centro de acogida de urgencia dedicado a rescatar y proteger a niños vulnerables o en situación de mendicidad forzada (*talibés*). Allí presentamos el cuento participativo *El Rey que perdió su corona* —construido a partir de papiroflexia en una sola hoja de papel— y el clásico *Orejas de Mariposa* (*Oreilles de Papillon*). Mediante este último relato sobre la autoestima y la superación del acoso, los niños descubrieron dentro de una caja mágica un espejo que les devolvía la imagen de "la persona más importante y hermosa del mundo".



Centre National Hospitalier d'Enfants Albert Royer: En este hospital pediátrico de referencia, la intervención en salas de ingreso ofreció uno de los momentos más conmovedores de todo el viaje. Siguiendo el protocolo, los juegos físicos y disparatados se reservaron para el personal médico y de enfermería. Al ver a sus doctores y enfermeras riendo, equivocándose y huyendo en juego del payaso, los niños descubrieron la faceta más humana de quienes les atendían. Este sencillo cambio de atmósfera dispuso el miedo a las batas blancas y facilitó enormemente la relación terapéutica entre el equipo médico y las familias.



CC ONG
AYUDA AL DESARROLLO



Serendipio
Humor y pedagogía

Hito emocional en el Hospital Albert Royer: *"El agradecimiento más grande del personal médico no fue solo por hacer reír a los niños, sino por jugar con los propios doctores y enfermeras. Ver a sus médicos reír y despeinarse permitió a los pequeños ver su lado más humano, transformando el miedo hospitalario en una complicidad llena de confianza."*

Intervenciones en M'Bour y Entornos de Acogida

A partir del 16 de agosto, el trabajo sociosanitario se trasladó a M'Bour y sus alrededores:

- Orfanato Vivre Ensemble - La Pouponnière de M'Bour: Un espacio profundamente conmovedor que acoge a bebés y niños de corta edad abandonados o cuyas familias no pueden hacerse cargo. La intervención llenó el centro de música, juegos táctiles y carcajadas, reafirmando que el apoyo emocional y los donativos directos para su manutención son dos caras de una misma moneda solidaria.
- Asociación La Joie des Enfants: Actuación comunitaria llena de energía en la que compartimos risas con los niños del centro y entablamos valiosos lazos con voluntarios locales e internacionales.
- Hospital Pediátrico de M'Bour: Múltiples intervenciones en planta (27 y 31 de agosto) donde la presencia del clown fue naturalizando la humanización hospitalaria en un entorno con recursos limitados.

En conjunto, este eje emocional logró dibujar sonrisas y brindar alivio directo a aproximadamente 180 niños y niñas a lo largo de toda la misión.



3. El Eje Tecnológico: Lëb Digital e Inteligencia Artificial Situada

Soberanía Digital y Desafío a la Brecha Cultural

Uno de los grandes riesgos en la cooperación tecnológica es el neocolonialismo digital: la imposición de contenidos y software descontextualizados que obligan a los estudiantes del Sur Global a consumir imaginarios ajenos. El proyecto Lëb Digital se diseñó para cambiar esa lógica, convirtiendo a los docentes y emprendedores senegaleses en creadores activos de su propia cultura.

El objetivo central fue enseñar a utilizar la Inteligencia Artificial Generativa para digitalizar los *Lëb* (cuentos tradicionales ancestrales) e ilustrar lecciones con referentes visuales propios: el majestuoso *Baobab*, el colorido autobús *Car Rapide*, las ropas tradicionales o escenas cotidianas del mercado y la pesca en M'Bour y Saly.

Adaptación Metodológica en Terreno: De la Laptop al Smartphone

El planteamiento inicial sobre el papel preveía aulas equipadas con ordenadores portátiles. Sin embargo, al llegar al terreno constatamos que la mayoría de los participantes no disponía de ordenador personal. Ante esta realidad, en lugar de cancelar o teorizar, reestructuré las sesiones en tiempo récord:

Dimensión Operativa	Plan Inicial (Teórico)	Adaptación Real en Terreno
Equipamiento	Aulas informáticas con ordenadores portátiles.	Ausencia de PC en el 80% de participantes; adaptación completa a smartphones.
Conectividad	Conexión fija o WiFi amplia.	Uso optimizado de bonos diarios de datos (<i>pass jours</i> de 500 FCFA).
Canales de Difusión	Plataformas web y archivos pesados.	Flujo directo adaptado a WhatsApp Business, canales Wave y entregas en <i>moto-taxi Jakarta</i> .
Resultado Pedagógico	Formación dependiente de infraestructura.	Inclusión digital 100% práctica y ejecutable de inmediato.



Formación a Docentes y Jóvenes Emprendedores

Las jornadas formativas en M'Bour (desarrolladas con el apoyo del coordinador local Saliou Ndiaye, referente del Círculo Hispánico y CADD) se estructuraron en dos grandes vertientes:

1. Capacitación Docente (17-18 de agosto):
 - Ingeniería de Prompts R-C-T-F: Aprendizaje de la fórmula fundamental (Rol, Contexto, Tarea, Formato) para dialogar con la IA sin obtener respuestas genéricas.
 - Gems y NotebookLM: Configuración de asistentes virtuales personalizados (*Gems*) actuando como tutores de lectura, diseñadores de evaluaciones o sintetizadores de cuentos bilingües (francés-wolof).
 - Estética Identitaria: Creación de recursos didácticos inspirados en la *Escuela de Dakar* y la técnica del *Suwer* (pintura bajo vidrio), usando paletas de amarillo mango, azul índigo y ocre tierra.

2. Capacitación a Jóvenes Emprendedores (20-21, 27-28 y 30 de agosto):

- Comité de Dirección Virtual: Uso de la IA como consultor estratégico en cinco áreas clave: marketing digital en redes, cálculo de costos y tesorería (separando el gasto familiar del negocio), logística de entregas local, búsqueda de financiación y valorización de productos locales (jugos de *bissap* y *bouye*, cosmética de karité o confección en tela *wax*).
- Estrategias a Coste Cero: Creación de publicaciones atractivas, generación de logotipos e ilustraciones vectoriales 2D sin necesidad de grandes presupuestos publicitarios.

En total, este eje tecnológico logró capacitar y certificar a aproximadamente 80 adultos (docentes y emprendedores), dotándoles de autonomía digital permanente.



4. Diario de Ruta y Cronología de Actividades

A continuación se detalla la cronología real de la expedición, registrando tanto las intervenciones planificadas como los contactos institucionales y los imprevistos de ruta:



Fecha	Localización	Hito / Actividad Desarrollada	Observaciones y Contactos
29-30 jul	Dakar	Aterrizaje en Dakar e instalación logística.	Inicio de la inmersión cultural y adaptación al clima.
31 jul - 4 ago	Dakar	Prospección a puerta fría e inmersión cultural.	Visita al Museo de Civilizaciones Negras (<i>Miguelón</i> y antropología). Reunión con la Cámara de Comercio de España en Senegal (descartada por no trabajar con emprendedores locales). Contactos iniciales en el Instituto Cervantes y centros de salud.
5 de agosto	Dakar	Taller y cuentacuentos en <i>L'Empire des Enfants</i> .	Cuento de origami <i>El Rey que perdió su corona</i> con niños vulnerables (talibés). Sinergia con <i>Formación Senegal</i> .
7 de agosto	Dakar	Segunda sesión en <i>L'Empire des Enfants</i> .	Representación de <i>Orejas de Mariposa</i> (<i>Oreilles de Papillon</i>) y dinámica del espejo.
12 de agosto	Dakar / Kër Leyti	Reunión de alto nivel con el Dr. Massamba Guèye.	Visita a la <i>Maison de l'Oralité</i> (tras 4 horas de trayecto en bus local). Acuerdo para supervisar la digitalización de cuentos (<i>Lëb</i>) y diseñar una residencia/formación de cuentacuentos para 2027.
13 de agosto	Dakar	Intervención sociosanitaria en el Hôpital d'Enfants Albert Royer.	Cuentos, magia y clown en planta pediátrica. Integración del equipo médico y de enfermería en los juegos.
16 de agosto	M'Bour	Traslado a M'Bour y reunión con el coordinador local Saliou Ndiaye.	Establecimiento de la base de operaciones en el departamento de M'Bour.
17-18 ago	M'Bour	Curso de IA para Profesores y Docentes.	Formación en NotebookLM, <i>Gems</i> e ingeniería de prompts R-C-T-F. Adaptación a móviles.
19 de agosto	M'Bour	Actuación comunitaria de cuentacuentos y clown.	Sesión abierta con niños e integrantes de la comunidad local.

20-21 ago	M'Bour	Curso de IA para Jóvenes Emprendedores (Grupo 1).	Creación de planes de negocio, marketing digital para WhatsApp Business y diseño visual.
24 de agosto	M'Bour	Intervención artística en La Joie des Enfants.	Sesión de clown y cuentacuentos para los menores del centro.
26 de agosto	M'Bour	Cuentacuentos en Vivre Ensemble - La Pouponnière de M'Bour.	Actuación en el orfanato de bebés y primera infancia. Entrega de apoyo institucional y donativos.
27-28 ago	M'Bour	Curso de IA para Jóvenes Emprendedores (Grupo 2).	Segunda convocatoria intensiva de estrategia comercial y herramientas de imagen con IA.
27 ago (tarde)	M'Bour	Intervención en el Hospital Pediátrico de M'Bour.	Dinamización en salas de espera e ingresos hospitalarios.
30 de agosto	M'Bour	Jornada de profundización en IA para Emprendedores.	Ejercicios prácticos de <i>Elevator Pitch</i> y automatización de consultas de negocio.
31 de agosto	M'Bour	Segunda intervención en el Hospital Pediátrico de M'Bour.	Cierre de actividades hospitalarias en la región costera.
2 de sept	Dakar	Regreso a Dakar y reunión en el Instituto Cervantes.	Reunión con el delegado cultural. Tras no ser viable actuar en una semana por trámites administrativos, se acordó explorar una actuación conjunta en la campaña navideña (diciembre 2026).
3-7 sept	Dakar	Cierre de expedición e imprevisto de salud.	Preparación de materiales de retorno y atención médica por conjuntivitis (que impidió realizar dos actuaciones finales programadas).
8 de sept	Dakar / España	Vuelo de regreso a España.	Fin de la misión sobre el terreno y arranque de la fase de evaluación.

5. Lecciones de Terreno, Sostenibilidad

La Sostenibilidad del Proyecto: Repositorio Offline

Para garantizar que la semilla sembrada no se marchite tras nuestra partida, el proyecto estructuró dos mecanismos clave de permanencia:

1. **Memorias USB Offline:** Entregamos repositorios portátiles con plantillas, guías de prompts, estructuras de *Gems* y recursos visuales que no requieren conexión a internet. Esto permite a los maestros de zonas rurales o con cobertura inestable continuar creando lecciones ilimitadamente.
2. **Efecto Multiplicador:** Los docentes capacitados asumieron el compromiso de actuar como nodos de difusión en sus respectivas escuelas y departamentos, multiplicando el impacto pedagógico.



6. Mensaje para Futuros Voluntarios: Confiar en la Teranga

Si estás leyendo esta memoria desde la web de CCONG y sientes esa pequeña chispa de duda sobre si dar el paso y sumarte a un proyecto de voluntariado en Senegal, déjame decirte algo desde el corazón: confía profundamente en la bondad de tus acciones.

Un consejo para el futuro voluntario de CCONG: *"No viajes con la pretensión de salvar el mundo; viaja con la humildad de ofrecer lo mejor de ti y la apertura para dejarte transformar. En Senegal te espera la Teranga: una cultura que te acogerá como a un hermano desde el primer segundo."*

Cuando pones tus conocimientos y tu corazón al servicio de los demás, la Serendipia se encarga del resto. ¡Da el paso, CCONG es el cauce perfecto para convertir tu buena voluntad en un impacto real y duradero!"

Senegal te enseñará que un simple momento de alegría puede cambiar una vida, y que cuando combinamos la tecnología con la ternura, el futuro se vuelve un lugar mucho más esperanzador. ¡Gracias a CCONG y a todas las personas que hicieron posible esta hermosa serendipia!

