

Manual de Metodología

Para profesionales de la educación y profesionales de las artes creativas

Chimes Project 2021-2023

Competence, Citizenship, and Inclusion
Through Music & Movement Solutions



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

Contents

1. Introducción

<i>¿A quién va dirigido este manual.....</i>	<i>3</i>
<i>¿Cuáles son los propósitos y objetivos del manual?.....</i>	<i>3</i>

2. Fondo.....	4
---------------	---

3. The Chimes Project

<i>Fines y objetivos</i>	<i>5</i>
<i>El grupo objetivo.....</i>	<i>5</i>
<i>Métodos de trabajo.....</i>	<i>6</i>

4. La Asociación

<i>Fundació Privada Gentis (España).....</i>	<i>7</i>
<i>Asociaciones europeas que promueven la inclusión social (Irlanda).....</i>	<i>7</i>
<i>Associaçao Para A Educacao De Segunda Oportunidade (Portugal).....</i>	<i>7</i>
<i>Fundación Cultural Ariadne (Hungría).....</i>	<i>8</i>
<i>CESIE (Italia)</i>	<i>8</i>
<i>Kleinon (Rumanía)</i>	<i>8</i>
<i>Phoenix Social Enterprise (Reino Unido).....</i>	<i>9</i>

5. El aprendizaje informal como método para la reincorporación	10
----------------------------------------------------------------------	----

6. Estudios de casos

<i>Estudio de caso 1: Talleres.....</i>	<i>11</i>
<i>Estudio de caso 2: festivales locales y exhibiciones comunitarias</i>	<i>19</i>
<i>Estudio de caso 3: LTTA.....</i>	<i>24</i>

1.Introducción

¿A quién va dirigido este manual?

El Manual de Metodología CHIMES tiene 3 grupos objetivo:

- i) Profesionales de la educación (profesores, tutores, formadores, consejeros, mentores) que trabajan en el campo de la educación no formal, la educación de segunda oportunidad y otras medidas preventivas diseñadas para combatir la exclusión social y promover la reincorporación a la educación, la formación y el empleo de los colectivos jóvenes en riesgo de exclusión social.
- ii) Responsables de la formulación de políticas y de la toma de decisiones en los sectores de la educación, la formación y la juventud que son responsables de aplicar medidas preventivas o curativas para combatir la exclusión social y promover la reincorporación a la educación, la formación y el empleo de los jóvenes desfavorecidos o en situación de vulnerabilidad.
- iii) Profesionales que trabajan en las industrias de las artes creativas que están buscando otras rutas para sus talentos y habilidades, no solo en el entretenimiento, sino también en la educación, acercando las artes creativas a aquellos que tradicionalmente o históricamente no se dedican a las artes creativas, ya sea como observadores o participantes.

¿Cuáles son los propósitos y objetivos del manual?

- El manual tiene como objetivo reunir toda la práctica pedagógica y la metodología en el aprendizaje informal que se utilizó en el proyecto CHIMES durante 2 años para ayudar a otros profesionales de la educación y profesionales creativos a satisfacer las necesidades de otros grupos objetivo desfavorecidos.
- Al compartir las mejores prácticas en educación y artes creativas, los profesionales de la educación y las artes creativas aprenderán unos de otros. Por ejemplo, los profesionales de las artes creativas pueden aprender cómo la participación en talleres creativos no solo fomenta el talento, sino que también apoya el desarrollo de competencias transferibles que son necesarias en el camino hacia la vida social y económica de los jóvenes desfavorecidos.
- Los métodos y actividades están diseñados para ser transferibles a otros entornos en el sector de la educación y la formación (por ejemplo, el trabajo con jóvenes), a otras industrias creativas (por ejemplo, imágenes visuales y en movimiento) y a otros grupos objetivo desfavorecidos (por ejemplo, personas desempleadas, mujeres, grupos étnicos minoritarios).
- El manual proporciona estudios de casos que ilustran cómo se implementaron las actividades del proyecto e incluye consejos y trucos para que los utilicen otros profesionales y practicantes.

2.Fondo

La pandemia global tuvo un impacto en la economía de los estados miembros de la UE, obligando a muchas empresas a cerrar, algunas de ellas de forma permanente. El impacto económico en las industrias culturales y creativas fue que todo el sector parecía estar a punto de colapsar ya que se cancelaron todos los festivales, ferias y conciertos, se cerraron clubes y teatros.

La OCDE reconoció que los sectores creativos son importantes por derecho propio en términos de su huella económica y empleo (empleos en riesgo que oscilan entre el 0,8 % y el 5,5 % del empleo en las regiones de la OCDE). El cierre de las industrias creativas y culturales creó un desierto cultural. La OCDE predijo: "La reducción de los sectores cultural y creativo tendrá un impacto negativo en las ciudades y regiones en términos de empleos e ingresos, niveles de innovación, bienestar de los ciudadanos y vitalidad y diversidad de las comunidades" (octubre de 2020). La OCDE abogó por que los cruces entre los sectores de la cultura y la educación podrían impulsar la innovación futura, con la educación y los sectores cultural y creativo convirtiéndose en estratégicamente complementarios.

La investigación ha demostrado que los jóvenes vulnerables que están en riesgo de exclusión social y económica también están en riesgo de tener problemas de salud mental, que se aceleraron como resultado del confinamiento durante la pandemia mundial de coronavirus. Las medidas de confinamiento y distanciamiento social evidenciaron la importancia del arte y la cultura para el bienestar mental de las personas. La OCDE reconoció que la cultura y el arte pueden tener un impacto social positivo y contribuir a otros canales como como bienestar y salud, educación e inclusión "las ciudades y regiones pueden considerar los sectores culturales y creativos, así como la participación cultural, como impulsores del impacto social" (OCDE, octubre de 2020)

Las ondas de choque de COVID-19 se han sentido en todas las industrias creativas, siendo las artes escénicas (-90 % entre 2019 y 2020) y la música (-76 %) las más afectadas. Los ingresos de artes visuales, arquitectura, publicidad, libros y prensa cayeron entre un 20 y un 40 % en comparación con 2019.

La gravedad de la crisis queda ilustrada por la caída de alrededor del 35% en las regalías de autores e intérpretes, cuyos ingresos se redujeron drásticamente en 2021 y 2022. La crisis afectó más duramente a Europa Central y Oriental (del -36 % en Lituania al -44 % en Bulgaria y Estonia). En algunos países de la UE hubo dos cierres en 2020 y un apoyo gubernamental limitado, y en ocasiones inexistente, para las personas que trabajan en las industrias creativas, que muy a menudo trabajan por cuenta propia.

Como consecuencia del impacto previsto en las industrias creativas, la Comisión Europea envió esta convocatoria especial para asociaciones colaborativas en octubre de 2020, con el fin de apoyar y regenerar las industrias creativas que se han visto gravemente afectadas por los confinamientos nacionales en toda la Unión Europea.

3. The Chimes Project

Fines y objetivos

El objetivo del proyecto CHIMES era apoyar a los jóvenes desfavorecidos en su viaje desde la exclusión social a la inclusión social, permitiéndoles convertirse en miembros de pleno derecho de la sociedad, desarrollando un sentido de pertenencia y equipándolos con las habilidades y competencias necesarias para la vida y el mundo laboral.

Los objetivos fueron:

- Actividades comunitarias
- Apoyar la integración y la inclusión social y económica de los jóvenes desfavorecidos en la sociedad en general
- Desarrollar habilidades y competencias clave más amplias en jóvenes desfavorecidos a través de las artes creativas
- Proporcionar oportunidades de aprendizaje de alta calidad

El grupo objetivo

El grupo objetivo de jóvenes desfavorecidos está socialmente excluido y enfrenta múltiples barreras para la inclusión social y económica; desempleo de larga duración, educación incompleta, bajo nivel o sin calificaciones, diferencias culturales, vida familiar fracturada, problemas de salud física o mental. Esto se traduce en baja autoestima y falta de confianza en uno mismo.

La exclusión social y la exclusión económica no se excluyen mutuamente, ya que ambas repercuten en la empleabilidad de los jóvenes. Al carecer de calificaciones educativas o formación profesional, no han tenido la oportunidad de desarrollar habilidades. Al carecer de empleo, no han tenido la oportunidad de practicar y mejorar sus habilidades.

Todo el grupo objetivo ha estado asistiendo a escuelas de segunda oportunidad o iniciativas similares de educación y formación que están utilizando metodologías alternativas para combatir la exclusión social y comprometerlos o volver a involucrarlos en la educación, la formación y el empleo.

En **la Fundación Gentis** los participantes tenían entre 16 y 29 años, en riesgo de exclusión social o habían sido expulsados del sistema educativo regular y ahora están realizando una formación profesional diversa.

Fundación Ariadna Trabajó con jóvenes de 14 a 20 años, en particular, estudiantes de segunda oportunidad que habían sido eliminados por el sistema o que habían dejado la educación y estaban reingresando a una institución de su propia elección donde se lleva a cabo la educación no formal. En la segunda mitad del proyecto, la composición de género cambió y la proporción de niñas fue del 60%. El grupo objetivo se caracterizó por la apertura de los jóvenes hacia la interactividad. Estaban interesados en expresar sus sentimientos a través del teatro y la terapia del arte.

El grupo objetivo involucrado por **CESIE** en las actividades del proyecto varió de acuerdo con las diferentes actividades ofrecidas. Sus edades oscilaban entre los 16 y los 28 años y la gran mayoría de ellos eran jóvenes de origen migrante. En total, CESIE involucró a 11 jóvenes participantes en los talleres (otros jóvenes sí participaron en los talleres, sin embargo, dado que no pudieron completar hasta el final los talleres por motivos personales o de otro tipo, no se han considerado en el número total de Participantes).

En **PSE** el grupo objetivo eran jóvenes principalmente entre las edades de 12 a 24 años, que enfrentaban dos o más barreras para lograr buenas calificaciones en la escuela y acceder al empleo. Estas barreras incluían estar sin trabajo o educación, haber estado en asistencia social, estar en desventaja económica, tener responsabilidades de cuidado, ser de una minoría étnica que experimenta múltiples disparidades en el mercado laboral.

El grupo objetivo en **AE20** eran los jóvenes que frecuentaban la Escuela de la Segunda Oportunidad de Matosinhos: jóvenes que abandonaron la escuela sin haber obtenido las cualificaciones mínimas exigidas para acceder a un puesto de trabajo o nuevos itinerarios formativos y sin poseer las competencias sociales básicas que les permitieran una adecuada integración socio laboral .

Métodos de trabajo

¿Cómo fueron seleccionados los participantes?

Para la Fundación Gentis no siempre se elegían los obvios, que mostraban interés directo en el proyecto. La selección de los participantes tuvo en cuenta su potencial para crecer con el proyecto. Los socios eligieron a los jóvenes que pensaban que se beneficiarían más del proyecto. Así, se seleccionó una mezcla de jóvenes con interés, voluntad y compromiso para participar en el proyecto junto con aquellos que inicialmente mostraron menos interés, pero que se animaron a participar.

En AE20 los jóvenes seleccionados al inicio del proyecto formaban parte de los jóvenes que ya llevaban un año en la escuela por lo que AE20 ya tenía una idea clara de su perfil. Algunos participantes fueron los que recién llegaban a la escuela al inicio del proyecto.

La Fundación Ariadna identificó a los jóvenes que viven en una zona residencial de una urbanización, donde se encuentra el espacio comunitario, la Colmena, y donde estos jóvenes son visitantes habituales. Les preguntaron en qué programas les gustaría participar. Los jóvenes que fueron seleccionados fueron aquellos que pudieran identificarse con los objetivos centrales de Chimes y para quienes las actividades podrían ayudarlos a tener un sentido emocional más intenso del mundo.

En CESIE los participantes fueron identificados a través de redes locales e involucraron actividades de difusión específicas. Les motivó a participar el deseo de desarrollar o afinar sus habilidades, útiles tanto en su vida personal como profesional, pero también les animó la idea de conocer a otros jóvenes, entablar nuevas amistades y compartir sus experiencias, especialmente en un escenario post-Covid, para recuperarse de una experiencia social muy aisladora. CESIE cree que la participación en estos talleres animó a los jóvenes a plantearse caminos profesionales vinculados al ámbito de las Industrias Creativas y Culturales, inspirados en los ejemplos ofrecidos por los formadores implicados y apoyados en las experiencias prácticas muy positivas que han realizado.

El papel de los participantes

La cohesión social se fundamenta en los principios del sentido de pertenencia y el sentirse valorado en la comunidad. La metodología que el proyecto CHIMES promovió para el empoderamiento de los jóvenes desfavorecidos fue:

- utilizar el aprendizaje informal en entornos "seguros"
- involucrar a los jóvenes en la toma de decisiones
- implicar a los jóvenes en la organización y la gestión
- fomentar la autorreflexión
- Las actividades del proyecto consistieron en establecer vínculos con artistas creativos, grupos comunitarios y organizaciones como teatros, exposiciones y centros de eventos.

Este enfoque fomentó el desarrollo de habilidades de empleabilidad en los participantes, tales como comunicación, trabajo en equipo, resolución de problemas, gestión del tiempo. La participación en talleres creativos, con profesionales de las artes creativas, aumentó la confianza en sí mismo, mientras que la planificación de eventos y exposiciones apoyó el desarrollo de habilidades organizativas, habilidades de gestión del tiempo, resolución de problemas, habilidades empresariales y de toma de decisiones.

- Las actividades del proyecto comenzaron preguntando a los beneficiarios sobre sus expectativas, qué habilidades y competencias querían desarrollar o mejorar al participar en el proyecto.

Estas competencias se resumieron y recopilaron en un formato que permitió a los jóvenes seleccionar las competencias en las que querían centrarse y luego reflexionar sobre sus logros a medida que avanzaban en las actividades del proyecto. Este enfoque promovió la apropiación del proyecto CHIMES entre los participantes, ya que se tuvieron muy en cuenta sus intereses y motivaciones

4. La Asociación

Fundación privada Gentis (España)

La Fundación Gentis ofrece una amplia gama de servicios de formación y orientación, dirigidos a adultos, jóvenes en los campos de orientación laboral, educación formal y formación profesional. La Fundación Gentis valora fuertemente el desarrollo de actividades artísticas y musicales como un elemento transversal clave en el proceso de formación de jóvenes y adultos desfavorecidos y fomenta actividades que promuevan el intercambio de la diversidad cultural entre sus estudiantes, manteniendo el contacto con actores relevantes en el campo de la música y artes para que las oportunidades artísticas y musicales se vinculen con las actividades que se desarrollan dentro de la organización. El personal de la Fundación Gentis tiene cualificación específica en el campo de las artes plásticas y la gestión musical y cultural, así como en el desarrollo de proyectos comunitarios.

Contacto: Irene Koptez idea@plataformaeducativa.org

Sitio web : www.gentis.org

Asociaciones europeas que promueven la inclusión social (Irlanda)

EPPSI trabaja en el campo de la educación y la formación, para promover la inclusión social a través de asociaciones estratégicas europeas, reunir a organizaciones, profesionales y estudiantes en educación y formación de adultos, jóvenes y profesionales, para cooperar, compartir las mejores prácticas, innovar y desarrollar. EPPSI tiene conocimientos y experiencia en ciudadanía, empleabilidad, aprendizaje de un segundo idioma, habilidades para la vida, habilidades sociales, desarrollo de cursos de capacitación para profesionales y practicantes de la enseñanza y la juventud, desarrollo de recursos y herramientas de aprendizaje, y el uso de aprendizaje formal, no formal e informal.

Contacto: Bárbara Brodigan barbara.brodigan@eppsi.org

Sitio web: www.eppsi.org

Associação Para A Educação De Segunda Oportunidade (Portugal)

AE2O - Asociación para la Educación de la Segunda Oportunidad es una institución privada sin ánimo de lucro cuyo objetivo es promover la educación de la segunda oportunidad, trabajando especialmente con jóvenes vulnerables, con baja cualificación educativa y profesional y en riesgo de exclusión social. La Escuela de la Segunda Oportunidad de Matosinhos ofrece a estos jóvenes una nueva oportunidad de formación que fomenta su aprendizaje e invierte en el desarrollo de su potencial.

El proyecto forma parte de un campo más amplio de acciones articuladas con las diversas medidas políticas, educativas y sociales disponibles. AE2O también desarrolla un conjunto de otras actividades de formación, intercambio y difusión de experiencias y es una entidad formadora acreditada por la DGERT.

Contacto: Luís Mesquita - geral@segundaoportunidade.com

Website: www.segundaoportunidade.com

Fundación Cultural Ariadne (Hungría)

La Fundación Ariadne fue creada en 1993 por unas personas muy sensibles a los problemas educativos de los gitanos y otros niños en peligro social.

A partir de 1998, la fundación comenzó a enfocarse en nuevas metodologías como el arte terapia y la socio terapia para preparar a las personas para una vida libre de etiquetas, donde puedan alcanzar la plenitud personal y donde se respete la diversidad cultural individual y comunitaria

dentro de la sociedad. Además, el objetivo de la socio terapia es sobrescribir viejos patrones de "incapacidad aprendida" y desarrollar la identidad propia y la competencia personal. Durante los últimos años, la fundación ha construido una red muy grande con la comunidad gitana, trabajando también con padres y estudiantes.

Contacto: Antonia Haga. hagaantoniam@gmail.com

CESIE (Italia)

CESIE es una organización no gubernamental, establecida en 2001, inspirada en el trabajo y las teorías del sociólogo italiano Danilo Dolci (1924-1997). CESIE contribuye a la participación activa de personas, sociedades civiles e instituciones a través de la implementación de proyectos en diversas áreas temáticas, hacia la promoción del crecimiento y desarrollo, valorando siempre la diversidad en el respeto de la ética y el desarrollo humano. CESIE tiene una gran experiencia en fomentar la inclusión de personas migrantes, refugiadas y solicitantes de asilo mediante la implementación de diferentes actividades educativas y recreativas. CESIE promueve el uso del arte y el intercambio intercultural como medio para fomentar la inclusión social de colectivos desfavorecidos. En la mayoría de las actividades se utilizan metodologías no formales, ya que estas resultan ser las más adecuadas para satisfacer las necesidades del grupo objetivo del proyecto.

Contacto: Alice Schirosa: alice.schirosa@cesie.org

Sitio web: <https://cesie.org/es/>

Kleinon (Rumanía)

Establecido en 2008, Kleinon reúne a personas y conocimientos del campo de la educación y del sector empresarial en colaboración con proveedores de educación (escuelas, escuelas secundarias, proveedores de organizaciones de educación no formal y universidades), actores sociales y empleadores, y crea soluciones para estrategias, desarrollo, e-learning y enseñanza innovadora y desarrollo del aprendizaje. Kleinon siempre puede llegar a un gran número de organizaciones educativas formales y no formales, proveedores de FP, escuelas de segunda oportunidad, empresas, reclutadores, autoridades locales, redes de la UE y medios de comunicación. Cada uno de los fundadores de la empresa y los miembros del equipo central tienen una amplia experiencia (y al menos 10 años de experiencia práctica) en los campos del espíritu empresarial, la educación, la psicología, la sociología, la investigación, la redacción académica, la gestión de proyectos y las TIC.

Contacto: Gheorge Micu. george.micu@ymail.com

Phoenix Social Enterprise (Reino Unido)

Phoenix Social Enterprise es una organización benéfica y una compañía limitada por garantía y se estableció a principios de la década de 1990 para empoderar a las minorías étnicas y otros grupos desfavorecidos mediante el desarrollo de sus habilidades, destrezas y capacidades. Este trabajo satisfizo su necesidad de movilización en la sociedad ya que estos grupos no tenían conocimiento de los fondos disponibles y carecían de capacitación. PSE continúa abordando la exclusión social a través de proyectos y actividades que benefician especialmente a los grupos desfavorecidos y las comunidades étnicas minoritarias, con énfasis en la educación, la formación y el empleo. Los proyectos actuales se centran en los servicios de educación, la movilidad de los jóvenes, el desarrollo de capacidades de las organizaciones y los derechos de ciudadanía, además de proporcionar cursos y capacitación accesibles para las comunidades en general. También servimos como un centro comunitario, brindando un espacio valioso para actividades, grupos y negocios locales

Contacto: Babs Williams. director@psebristol.com

5. El aprendizaje informal como método para la reincorporación

El aprendizaje informal es el nombre que se le da al aprendizaje que no está estructurado en el sistema educativo y se lleva a cabo fuera de los entornos de aprendizaje tradicional y formal, como por ejemplo espacios de ocio y tiempo libre. No tiene metas claras ni objetivos establecidos, ya que a menudo no está planificado y es auto dirigido por el alumno.

¿Cómo es el aprendizaje informal?

Hay algunas características del aprendizaje informal que lo diferencian de los estilos de aprendizaje más formales. La principal es que no es una forma planificada de aprendizaje. Por lo general, sucede de forma natural e inadvertida. Si lo pensamos bien, es como aprendemos la mayor parte del tiempo. Por ejemplo, estás leyendo un libro y aparece una palabra que no entiendes. Si lo buscas en Google y descubres su significado, has aprendido algo, pero no fue planeado. O estás jugando con un amigo y te da consejos sobre cómo convertirte en un mejor jugador. Una vez más, has aprendido algo a pesar de que no fue intencional. No hay un programa específico a seguir, no se asignan pruebas ni asignaturas. Ocurre de forma espontánea o asincrónica y, aunque el alumno no se dé cuenta, sigue aprendiendo.

“El aprendizaje informal es como andar en bicicleta: el ciclista elige el destino, la velocidad y la ruta”. (Jay Cross, Aprendizaje informal : redescubriendo los caminos naturales que inspiran la innovación).

¿Por qué utilizar el aprendizaje informal para volver a participar?

La Unión Europea se ha fijado el objetivo de hacer realidad el aprendizaje permanente para más personas mediante la creación de vías flexibles para mejorar el acceso a niveles más altos de educación y empleo. La validación del aprendizaje no formal e informal pretende hacer visible el aprendizaje del trabajo y la vida cotidianos y es un medio importante para lograr este objetivo.

El aprendizaje informal puede volver a involucrar a los estudiantes de las siguientes maneras:

- Crea un sentido de propiedad y logro.
- Es más activo que pasivo.
- Puede crear aprendizaje en un espacio seguro.
- Puede crear nueva curiosidad en el aprendizaje.
- Puede abrir a los estudiantes a habilidades previamente no descubiertas.
- Los estudiantes pueden practicar sus habilidades interpersonales, por ejemplo; comunicación, trabajo en equipo, liderazgo, resolución de problemas, responsabilidad.

“Un mayor énfasis en el desarrollo personal ayuda a los jóvenes a volver a desarrollar su relación con el aprendizaje, el mundo laboral y la sociedad”.

(Reducción del abandono escolar prematuro: Informe final del grupo de trabajo temático sobre el abandono escolar prematuro. Nov 2013)

6. Estudios de casos

Los talleres creativos se impartieron durante un período de meses diseñado para finalmente resultar en festivales locales de creatividad. Las siguientes actividades contribuyeron al desarrollo e implementación de los talleres:

- * Investigación - averiguar los intereses particulares de los jóvenes en las artes creativas y qué estilo o formato deben tener los talleres
- * Divulgación: establecer vínculos con grupos locales de profesionales y aficionados, y organizaciones involucradas en las artes creativas.
- * Colaboración: establecer talleres para satisfacer las necesidades del objetivo.
- * Participación: tomar parte en talleres para aprender habilidades técnicas.
- * Personalización: desarrollo de habilidades transferibles a través de la adaptación innovadora de las artes creativas a las necesidades del grupo objetivo

Estudio de caso 1: Talleres

La Fundación Gentis ofreció 7 talleres en torno al tema de las habilidades circenses, culminando en un Festival de Circo (CirK Festival). El objetivo de los talleres era trabajar las competencias clave para mejorar la empleabilidad en un marco atractivo, lúdico y creativo. Cada taller identificó qué habilidad clave se iba a trabajar. Los participantes tuvieron un papel importante en la identificación y elección de las actividades a desarrollar dentro de los talleres y el festival al final.

Taller 1: El Circo de las Mariposas

Los principales objetivos de este taller son identificar emociones y estados de ánimo, y cómo gestionarlos, así como comprender los aspectos no verbales de la comunicación.

Materiales necesarios

- Película “El Cortometraje”
<https://www.youtube.com/watch?v=ku-VQrdgvsM>
<https://www.youtube.com/watch?v=od2lg1ZC20s>

Actividades: (Encuentre una explicación completa del taller en el Anexo 1)

- Introducción y preparación antes de ver la película.
- visionado de la película
- Debate sobre la película
- Kahoot y actividades sobre la película
- Dinámica de la telaraña
- Juegos de malabares

Taller 2: La ruleta de las emociones

Los principales objetivos de este taller son identificar emociones y estados de ánimo, y cómo gestionarlos y mejorar habilidades transversales a través del lenguaje verbal, no verbal e interpretative.



Actividades: (Encuentre una explicación completa del taller en el Anexo 2)

- Creando una ruleta de emociones
- Jugar e interpretar las diferentes emociones que surgen al girar la rueda de la ruleta.



Taller 3: Acrosport

Los objetivos de este taller son facilitar la práctica deportiva y el ejercicio físico en un contexto lúdico y social, y desarrollar el fines a través de Acrosport

Actividades (Encuentre una explicación completa del taller en el Anexo 3)

- Calentamientos iniciales de pequeñas articulaciones, para favorecer la movilidad articular y la flexibilidad general.
- Práctica de Acrosport al aire libre.



Taller 4: Malabares y Equilibrio

Los objetivos de este taller incluyen participar en la práctica deportiva y el ejercicio físico en un contexto lúdico y social, mejorar habilidades transversales a través del lenguaje verbal, no

verbal e interpretativo y descubrir el mundo artístico y creativo a través de una dinámica de grupo divertida y distendida.



Actividades (Encuentre una explicación completa del taller en el Anexo 4)

- Crear bolas de arroz con globos
- Practica con bolas de arroz para aprender a hacer malabares con tres bolas
- Realizar figuras acrobáticas y de equilibrio (Acrosport) y diferentes figuras con el cuerpo

Taller 5: Identificación de personajes y guiones

Los objetivos de este taller son identificar los personajes que serán representados en la actuación del festival, desarrollar los diferentes guiones para los diferentes espectáculos y potenciar la creatividad de los jóvenes en el desarrollo de los personajes, guion, vestuario y maquillaje, actuación, set/escenario, logística.

Actividades (Encuentre una explicación completa del taller en el Anexo 5)

- Repetición de varias actividades, por ejemplo, malabares, Acrosport
- Los participantes identifican dónde tienen la mayor habilidad o conocimiento.
- Los participantes seleccionan un personaje para representar en el festival y la habilidad que quieren realizar.

Taller 6: Caracterización

Los objetivos del taller son crear todo el material necesario para representar a cada personaje.

Actividades (Encuentre una explicación completa del taller en el Anexo 6)

- Cada estudiante crea el guion basado en su personaje elegido
- Estilización y caracterización del carácter de cada participante
- Elaboración y creación de los complementos necesarios para los personajes.
- Caracterización con apoyo de técnicos especializados (maquillaje, vestuario, etc.)
- Desarrollo del guion individual para cada parte. que formará la actuación

Talleres 7&8 Ensayos y preparación para el Festival Creativo

Estos talleres tienen como objetivo ayudar a los participantes a sentirse parte de un proyecto común, como miembro de un equipo, para tener responsabilidad en tareas específicas que contribuyan a la actuación final y prepararse para el festival final.

Actividades Parte 1 (Encuentre una explicación completa del taller en el Anexo 7)

- Lluvia de ideas sobre cómo crear el decorado del escenario de la obra y todo lo relacionado con la decoración del espectáculo.
- Compra el material necesario para poder realizar las tareas de creación de decorados.
- Prepara el paisaje



Actividades Parte 2

- Ensayos y preparación con la colaboración del Theatre y Circus D'Equilibristes
- Comprobación de vestuario, guion y programa.



Empresa social fénix ofreció 10 talleres, que fueron seleccionados en base a una encuesta previa a la capacitación completada por jóvenes participantes de Chimes que:

- Informaron a los entrenadores sobre las expectativas de los participantes
- Resaltó las habilidades y antecedentes de los participantes.
- Centrado en sus necesidades y preferencias.

Luego, la encuesta se pasó a los profesionales de las artes creativas que completaron su sección del documento destacando cuáles de las necesidades seleccionadas por los jóvenes podrían facilitar a través de la capacitación. Las encuestas previas a la capacitación ayudaron a recopilar datos que informaron cómo se llevaron a cabo los talleres, cómo se impartieron y qué contenido cubre. Los resultados de la encuesta ayudaron a realizar cambios y mejoras que maximizaron los resultados para los participantes y profesionales y ayudaron a aumentar la

eficacia de los talleres. El enfoque se convirtió en una parte indispensable para llevar a cabo talleres de capacitación exitosos.

Los talleres se centraron en la música y las artes, en colaboración con ACE Academy. Los participantes estaban escribiendo y tocando música, rapeando y cantando. El objetivo de los talleres era desarrollar competencias en el lugar de trabajo y mejorar los logros educativos utilizando la danza, la música, el rap y los deportes como vías de aprendizaje informal. El aprendizaje informal fue auto dirigido, considerablemente más flexible y abierto. en una variedad de formas. Los objetivos de los talleres fueron brindar oportunidades para participar en actividades de trabajo en equipo, desarrollar competencias para el trabajo y la vida social y utilizar las artes creativas para desarrollar competencias en el lugar de trabajo y mejorar los logros educativos.

Actividades

- desarrollar las habilidades técnicas de cómo diseñar y producir música y sonido utilizando hardware y software de estudio profesional
- experimentando con prácticas innovadoras y tecnologías emergentes, incluida la inteligencia artificial (IA), y mediante la colaboración y el trabajo en proyectos, los jóvenes desarrollaron habilidades transferibles que pueden aplicarse más allá del presente en su vida laboral futura.
- Sombreado el trabajo creativo
- Ver videos instructivos
- Desarrollo de podcasts

Taller 1 y 2: Escritura de canciones

Los talleres de escritura de canciones introdujeron a los participantes a escribir letras, rap y música para sus propias canciones. Los líderes de los talleres (varios practicantes de artes creativas de ACE Studio) trabajaron con los participantes, ayudándolos a crear sus propias canciones, con temas que encajaran con temas y estilos particulares.

Taller 3 y 4: Composición

Este taller introdujo a los participantes en la creación de su propia música. Adaptado a las necesidades de las personas y basado en temas como la autoimagen positiva, el medio ambiente, la alimentación saludable, una historia o para adaptarse a un tema de interés o un estilo particular de música como pop, rap, hip-hop o clásica. Algunos participantes centraron la composición en la banda sonora de una obra de teatro, una película muda o un anuncio.

Taller 5 y 6: Enseñanza de Música con Lógica

Usando el programa Logic (Mac) para secuenciar y grabar audio de sus canciones. Este fue un taller práctico, una sesión de medio día donde los participantes exploraron una extensa colección de ritmos, bucles e instrumentos y conectaron su propio instrumento para crear bandas sonoras para sus canciones.



Taller 7: Comprender la mezcla de audio para la composición digital

Componer usando Lógica. El siguiente paso fue organizar y controlar sus líneas musicales y sonidos a través de la mezcla. Enseñar los conceptos básicos para que los participantes entiendan y tengan en cuenta al moldear sonidos y niveles y comprender cómo se afectan entre sí.

Taller 8 y 9: Grabación de Música

Esta sesión presentó una descripción general del software actualmente disponible para la creación musical y la creación de música creativa en el aula de secundaria. Incluiremos notación, secuenciación, edición de audio

Taller 10: Habilidades que el productor musical necesita practicar

Estos talleres cubrieron todas las sesiones anteriores y las unieron para concluir la capacitación general desde los conceptos básicos de lo que es un productor musical y cómo comenzar. Los participantes aprenden más sobre los conjuntos de habilidades necesarios para ser un productor musical exitoso

CESIE Se establecieron 3 talleres (ilustración, Danza 1, Danza 2) teniendo en cuenta:

- a) las necesidades de los jóvenes que viven en Palermo;
- b) las respuestas recogidas durante el cuestionario inicial
- c) las oportunidades creativas que ofrece el contexto local.

Cada taller promovió el uso del aprendizaje informal y las artes creativas como vehículo para involucrar/volver a involucrar a los jóvenes desfavorecidos en la educación, la formación y el empleo. Los tres talleres tuvieron una duración común (6 sesiones de 90 minutos cada una), y se realizaron en diferentes horarios, con la asistencia de diferentes grupos de jóvenes, que cumplieron tanto el cuestionario de autoevaluación inicial como el final

Aunque estos talleres estaban enfocados en propósitos específicos, debido a las peculiaridades de cada arte y las ideas y objetivos de los diferentes formadores que lideraban los talleres (ver las descripciones a continuación), todos estaban dirigidos a desarrollar las mismas habilidades necesarias para promover social y económicamente la inclusión entre los jóvenes participantes: autoconocimiento, iniciativa/autonomía, adaptabilidad, disposición al aprendizaje, organización, gestión emocional y comunicación.

Primeros y Segundos talleres de baile. (Encuentre una explicación completa del taller en el Anexo 8)

Los talleres de baile fueron dirigidos por un entrenador y terapeuta de baile con mucha experiencia. La urgencia de establecer talleres de danza surgió del reconocimiento de la necesidad de redescubrir nuevos horizontes de socialización, abrazando los principios de la educación en movimiento a través de los cuales interpretar el tema de la inclusión social y dar voz a la identidad de los jóvenes.

La idea era invitar a los jóvenes, que se vieron seriamente privados de espacios sociales durante la pandemia de Covid, a crear de manera colaborativa una narración artística de su experiencia emocional, explotando el potencial del lenguaje corporal como medio de expresión y comunicación entre pares.

En efecto, la danza, como cualquier forma de arte, tiene en sí misma un importante componente educativa potenciando todas aquellas habilidades que muchas veces se dan por supuestas y que, en cambio, contribuyen a hacernos personas independientes y ciudadanos activos, superando las diferencias y enseñando la importancia de respetarse a uno mismo y otros. Además, el arte del movimiento anima a las personas a desarrollar un conocimiento más profundo de sus cuerpos y les enseña a comunicarse a través de medios de comunicación no verbales.

Finalmente, se les pidió que se "sintieran" a sí mismos y al entorno que los rodeaba y que se deshicieran de las inseguridades y la ansiedad de sentirse "en control" de los eventos, ya que el objetivo era comunicar a través de sus cuerpos pensamientos espontáneos y ponerlos juntos en una coreografía colectiva dirigida por una improvisación "entrenada".

Estos talleres ayudaron a los participantes (con diferentes antecedentes culturales) a

- desarrollar las habilidades esenciales a las que se dirige el proyecto
- les demostró que el arte no es solo una forma de entretenimiento sino una poderosa herramienta de aprendizaje
- mejoró la comunicación entre pares al proporcionar un contexto informal donde los jóvenes podían reunirse, probar cosas nuevas, intercambiar perspectivas y construir un desempeño extraordinario inspirado por las emociones que sintieron y la dinámica grupal positiva.

En cuanto al taller anterior, lo más importante no fue el "producto final", sino todo el proceso de aprendizaje, cuyos resultados son meramente la evidencia de sus caminos de aprendizaje.

Taller de ilustración. (Encuentre una explicación completa de este taller en el Anexo 9)

El primer taller se concibió como una oportunidad creativa y de aprendizaje en respuesta a la pandemia de COVID-19 y el sentimiento relacionado de aislamiento social que ha afectado profundamente a los jóvenes y sus perspectivas de futuro. Se centró en el concepto de inclusión social y apropiación del contexto local, que era "nuevo" para todos los participantes, ya que procedían de muchos países diferentes.

El arte de la ilustración les ayudó a crear nuevos lazos con la ciudad y las personas que la habitan (los demás participantes), ofreciéndoles un contexto informal en el que podían contar sus historias, compartir sus pensamientos y proyectos futuros y crear algo hermoso y poderoso, juntos, bajo la guía experta de un ilustrador talentoso que dio voz a su creatividad. En cada sesión, el arte no solo fue el objetivo final sino también un medio para narrarse, permitiendo la creación de productos artísticos hechos a mano mediante el uso de materiales

reciclables. Las producciones de los jóvenes participantes fueron ensambladas en un “viaje por etapas”, exhibido durante el festival.

Las etapas del camino de la creatividad:

- “ Primeros recuerdos ”: cada participante compartió la primera experiencia en Palermo, lo que vio, cómo se sintió, qué sensaciones asocia con esos recuerdos lejanos, etc.
- “ Gestionar tu propio espacio conviviendo con otras personas ”: las personas viven juntas en una “casa”, todas juntas, como en la vida, pero cada quien tiene su propio espacio: elige en cuántas habitaciones quiere vivir y dónde quieren que estas habitaciones estén dispuestas en la casa, deciden libremente cómo organizar el espacio interior y si quieren compartirlo.
- “ Yo ” en mi pasado y en mi presente : una comparación entre lo que les gustaba en el pasado y ahora, entre lo que son hoy en comparación con lo que eran ayer.
- “ Palermo a través de mis ojos ”: cómo lo ven y cómo les gustaría verlo: qué les gusta, qué no les gusta, qué ven y cómo quieren representarlo.
- “ Los colores de Ballarò ”: la vitalidad y la multiétnicidad del antiguo mercado proporcionaban a los jóvenes participantes el tiempo de estar juntos simplemente coloreando un atisbo del mercado antiguo. Esta simple actividad evocó la función social histórica del mercado: encontrarse e intercambiar ideas, conocer mejor a los demás y a sí mismos.

Fundación Ariadne ofreció 3 talleres diferentes:

Talleres de fotografía

Los objetivos fueron:

- Sacar a los jóvenes del aislamiento después de la pandemia. Para procesar sus emociones y el trauma de la pandemia
- Promover el "Centro Comunitario Hive"
- Reintroducir a los jóvenes en los programas comunitarios.

Se ofrecieron 14 talleres con 12 participantes (10 hombres y 2 mujeres). Los talleres fueron dirigidos por un fotógrafo del distrito que anunció el programa en el periódico local y en el sitio web de Hive. El taller enseñó a los jóvenes cómo utilizar sus teléfonos móviles para la fotografía. Aprendieron a componer imágenes y usar algunos efectos especiales

Taller intergeneracional

Se ofrecieron 14 talleres a 8 participantes con el foco en la grabación de diálogos en video.

Los objetivos principales fueron:

- sacar a los jóvenes de su zona de confort
- movilizar su creatividad
- llegar a la generación anterior
- aprender iniciativa y expresar emociones.

El objetivo secundario de los talleres era aumentar la asistencia al “Centro Comunitario Hive”, que se había vuelto muy baja durante la pandemia, y era muy difícil atraer de nuevo al público objetivo a los programas.

El diálogo entre estas generaciones fue sobre las diferencias y la conexión.

Talleres de cine

Los talleres fueron dirigidos por un cineasta y profesor de visuales, quien introdujo los ejes que los jóvenes habían formulado previamente en conjunto. Los jóvenes disfrutaron del diálogo generado y del aprendizaje de técnicas cinematográficas. Aprendieron cómo editar la conversación y cómo editar las películas . Sigue en marcha el programa de realización cinematográfica, cuyos primeros pasos se dieron dentro del proyecto Chimes, pero ahora los jóvenes crean de forma independiente para su propio disfrute .

Estudio de caso 2: festivales locales y exhibiciones comunitarias

Fiestas Locales

MÉTODO

- El grupo objetivo estaba en el corazón de los festivales locales, en su desarrollo e implementación.
- Los festivales de creatividad no solo se implementaron PARA el grupo objetivo de jóvenes desfavorecidos, sino que fueron planificados, organizados e implementados POR el grupo objetivo.
- Los profesores y formadores fueron los guías, mentores y facilitadores

Kleinon



- El festival creativo fue la culminación de la transferencia de conocimientos de una actividad tradicional de la generación mayor a la más joven.
- Un grupo de personas de más de 70 años organizó talleres de demostración para los jóvenes, con el objetivo de preservar los oficios y oficios creativos tradicionales.
- Las actividades del taller se integraron en el festival comunitario existente, el festival de las máscaras, que tuvo lugar en la aldea de Oglinzi , condado de Neamt , Rumania.
- La "Danza de la cabra" y la "Danza del oso" son tradiciones rumanas que todavía se llevan a cabo en las comunidades rurales y representan el paso entre el año viejo y el nuevo, una forma tradicional de teatro folclórico, que permite que la gente reaccione públicamente, y a veces burlescamente, pero desde detrás de una máscara.
- Aproximadamente 45 personas participaron en el festival con edades comprendidas entre los 15 y los 40 años, reuniendo a los jóvenes desfavorecidos y a la generación mayor.

AE20 “El arte tiene la capacidad de brindar momentos de compartir y unidad ” - Estudiante de AE20, dicho después del festival.



La fiesta local se llevó a cabo en el patio de la escuela, con el tema del Carnaval.

- Participaron todos los jóvenes involucrados en los talleres.
- Participaron 30 jóvenes, 15 profesionales de escuelas de segunda oportunidad y 40 invitados
- Todos se involucraron en las actividades externas que los jóvenes habían organizado y en las que participaron durante el período de los talleres performativos.
- El evento se desarrolló por la tarde, durante 4 horas, con presentaciones públicas de los 4 talleres, 1 clase de baile común y 1 jam session dinamizadas por profesionales creativos de las localidades. También se organizó 1 dinámica de grupo, dividiendo el grupo grande en 4 subgrupos, y dirigida por los jóvenes.
- Al mismo tiempo los participantes de la comunidad pudieron ver una exhibición pública de los productos de las artes visuales, unas 40 piezas, producidas durante los talleres. Los jóvenes utilizaron las máscaras producidas en estos talleres.
- Al final del evento se organizó un desfile de moda para presentar las máscaras y disfraces que lucieron cada uno de los jóvenes participantes.



Phoenix Social Enterprise



El Festival Local se llevó a cabo en Eastville Park, ubicado a una milla de Phoenix Social Enterprise, integrándose a un festival comunitario existente con actividades como presentaciones, canciones, baile, gimnasia. Actuaron 7 jóvenes participantes de Phoenix Social Enterprise, algunos cantaron una composición propia y hubo dos canciones colaborativas.

Gentis Foundation

- La fiesta local tuvo lugar en la sala de actos del Centre de Segona Oportunitat de la Fundació Gentis con 15 alumnos actuando como actores.
- Asistieron 50 personas, entre estudiantes no involucrados directamente en el proyecto, profesionales y directivos, miembros de la comunidad (vecinos, miembros de asociaciones a nivel cultural y social).
- Las actividades del festival incluyeron presentaciones, canciones, Acrosport y malabares.
- El festival se comercializó a través de un cartel que se exhibió en una amplia variedad de lugares clave de la zona (asociaciones, bibliotecas, tiendas, etc.).



Exposiciones comunitarias

MÉTODO

- La preparación, organización e implementación de las exposiciones estuvo a cargo de los jóvenes, con el apoyo y la guía de sus profesores, formadores y mentores, así como de los profesionales que trabajan en el ámbito de las artes creativas.
- Las exposiciones se realizaron a nivel local, se llevaron a cabo en la comunidad utilizando lugares locales y duraron de 1 a 5 días, según los contextos locales.
- El formato fue flexible, lo que permitió que algunas exhibiciones se realizaran junto con el festival comunitario.
- Las exhibiciones comunitarias tenían múltiples propósitos
 - a) reconocer y celebrar los logros
 - b) compartir las mejores prácticas
 - c) crear conciencia sobre los problemas y las barreras a la inclusión social que enfrenta el grupo objetivo
 - d) difundir el proyecto CHIMES.
- Las exhibiciones fueron multisensoriales con audio, video e imágenes fijas, junto con presentaciones en vivo.

CESIE- La Exposición: “ Artes visuales y arte en movimiento: experiencias creativas y oportunidades de crecimiento”



- Tanto jóvenes como representantes de la industria creativa y cultural colaboraron en la organización de la Exposición.
- Juntos decidieron realizar el evento en una escuela ubicada en un barrio marginal de Palermo, donde se llevó a cabo el último taller de danza.
- Objetivo : informar al personal educativo

y a los miembros de la comunidad local sobre los objetivos alcanzados por el proyecto CHIMES y permitir que los jóvenes participantes compartan su experiencia con otros grupos de jóvenes.

- Se proyectaron y luego comentaron videos de las actividades del taller, con el objetivo de demostrar su proceso de crecimiento y las habilidades que han desarrollado .
- Hora: 15.30 – 17.30
- Se presentó a la audiencia el proyecto CHIMES y mostró el Audio-Video Journal de los participantes
- Se llevó a cabo una discusión sobre estos temas:
 - La importancia del arte en el camino educativo de los jóvenes
 - El papel de los profesionales del arte, percibidos no sólo como artistas sino como educadores en el campo del Aprendizaje informal/formal
 - El movimiento como medio de comunicación entre iguales
 - Qué habilidades se pueden aprender de las industrias culturales y creativas y cómo se pueden hacer "transferibles" en otros entornos de la vida.
- Se mostró el video producido por los participantes italianos en el taller de artes visuales en el evento internacional de capacitación en Oporto.

- Los participantes en los talleres y el evento de capacitación compartieron sus experiencias y dirigieron algunas actividades prácticas donde se le pidió a la audiencia que practicara algunas de las actividades realizadas con los jóvenes durante los talleres

Fundación Ariadna

Lipot Day, tuvo lugar el 18 de noviembre de 2022, en el Belvárosi La Escuela Secundaria Tanoda , que utiliza el aprendizaje alternativo para involucrar a sus estudiantes, quienes, por diversas razones que van desde dificultades de aprendizaje hasta dificultades personales o familiares, no tuvieron éxito en el sistema escolar público. En el Día de Lipot, los estudiantes presentaron los productos de sus talleres, que abarcaron desde artes visuales como dibujos o pinturas, hasta presentaciones, experimentos científicos, juegos de mesa y más. Durante los talleres, los estudiantes se enfocaron en explorar ciertos temas por su cuenta o en grupos con el claro objetivo de producir algo tangible para el día del proyecto para mostrar su aprendizaje y desarrollo. Los maestros en estas lecciones simplemente ayudaron a guiar a los estudiantes en su propio camino de aprendizaje y descubrimiento. Los estudiantes dieron retroalimentación positiva sobre cuánto disfrutaron la libertad y el descubrimiento que encontraron en los talleres y en el proyecto.



Estudio de caso 3: LTTA

La Actividad de Aprendizaje, Enseñanza y Capacitación tuvo lugar en Oporto, Portugal, durante un período de 5 días. Jóvenes de Portugal, España, Hungría e Italia se reunieron en un conjunto de talleres creativos para aprender nuevas habilidades que culminaron en una actuación frente a una audiencia invitada.

Actividades

Los 3 talleres se impartieron en un período de 3 días. Los talleres fueron:

- Percusión Corporal (Por favor encuentre más información sobre el taller de Percusión Corporal en el Anexo 10)
- Movimiento de parada/arranque
- Movimiento (Encuentre más información sobre los talleres de Movimiento en el Anexo 11)

Cada taller era un grupo de nacionalidad mixta, con un líder de España, Italia o Portugal. Cada uno de los talleres se impartió en inglés, con apoyo lingüístico proporcionado por los tutores acompañantes.

Horario de actividades

Día 1

Las actividades para romper el hielo y de orientación local el día 1 incluyeron:

- Comer juntos
- Presentación de cada país y sus tradiciones
- Divertidas actividades de trabajo en equipo.



Día 2 y 3

Actividades incluidas:

- Sesiones colectivas de ejercicios de “calentamiento” y sesiones de relajación organizadas por diferentes cabezas de equipo de cada socio.
- 3 talleres de grupos mixtos
- Visita turística en grupo a Oporto



Día 4

Actividades incluidas:

- Ensayos y preparación para la actuación final.
- Actuación final, frente a un público invitado.
- Evaluación de la actuación con los jóvenes (en el escenario después de la actuación)



Actuación pública

Esto tuvo lugar en un teatro con una audiencia local invitada. Cada grupo del taller realizó una presentación de los resultados de su taller, cada uno con una duración de hasta 5 minutos, incluida una introducción de cada presentación por parte de un líder de grupo.



Día 5

El día 5 se dedicó a la evaluación de la experiencia de movilidad, entrega de certificados y despedidas finales.



“Al principio, tenía miedo: conocer a diferentes personas y hablar diferentes idiomas que no entiendo bien. He podido conocer a todos un poco y me he atrevido a hablar con gente nueva. Ha sido una gran experiencia”.

“Ha sido una experiencia increíble. Me he divertido mucho en los talleres, y quiero volver a hacerlo”.