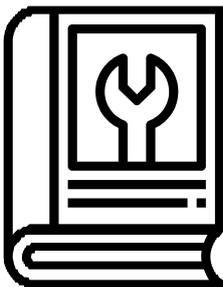

OPERATIONAL DIGITAL TOOL FOR OPERATOR



Disclaimer:

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

INTRODUCCIÓN



CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY - ENFOQUE OPERATIVO

Esta publicación ha sido creada dentro del proyecto **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY - OPERATIONAL APPROACH** financiado por el Programa Erasmus+ – KA2, realizado por **Sciara Progetti Teatro** (IT) en partenariatio con **Compagnie Duanama** (FR), **Creo Comun: facilitando el cambio** (ES), **Vilniaus Universitetas** (LT), **Action Sinergy SA** (GR).

CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY OPERATIONAL APPROACH nació en 2020, en pleno lockdown, de la unión de diferentes artistas y formadores comprometidos durante años en actividades educativas en varios países de Europa. El contexto de la particular experiencia colectiva vivida durante la pandemia de Covid-19 ha tenido repercusiones globales, especialmente sentidas por los sectores culturales, creativos y educativos, donde ha surgido una grave carencia de herramientas y metodologías para apoyar a los operadores en su trabajo: por un lado, los educadores, que trabajan con jóvenes, la categoría más afectada por las consecuencias psicológicas; por otro, los trabajadores de la cultura, que a pesar de la importante contribución de su sector (CCS) a la economía y al bienestar de las personas, han visto empeorar su ya precaria situación laboral, con la aplicación de medidas de distanciamiento social y los consiguientes aplazamientos, cancelaciones o cierres de eventos, actuaciones en directo, exposiciones e instituciones culturales.

La actividad cultural tiene una dimensión económica y también social y de salud mental, que resultó especialmente importante durante el encierro. Esta dimensión pareció ser una característica destacada de la participación cultural en toda la UE, donde, a pesar de las medidas de confinamiento, los ciudadanos participaron en diversas actividades culturales espontáneas a través de los medios sociales. Del mismo modo, los artistas compartieron sus creaciones en línea de forma gratuita para ayudar a la gente a superar las dificultades de la pandemia. Sin embargo, la cultura es también una actividad económica de la que dependen artistas y operadores culturales para sobrevivir. Como demuestra la OCDE, la pandemia ha provocado que artistas individuales y empresas de CAC se hayan quedado bloqueados durante un periodo impredecible y no hayan podido continuar su actividad, a menos que tengan la posibilidad de digitalizarse.

Por otro lado, parece que la demanda de contenidos culturales digitales y la venta electrónica de bienes y servicios culturales ha crecido entre las poblaciones sometidas a medidas de confinamiento. A este respecto, en abril, la Unesco y la OCDE lanzaron iniciativas^[1] en las que artistas y especialistas en CAC destacaron el papel de la cultura y los artistas para la cohesión social y la salud mental durante las medidas de confinamiento, una necesidad urgente de mantener la vivacidad y la

diversidad del sector, preservando su empleo, y de incluir la cultura como motor del cambio tras el coronavirus.

En esta dirección de sinergia entre arte y formación con el apoyo de la herramienta digital – experimentado en su potencial durante el encierro – se mueve el proyecto de **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY**, para crear una plataforma online de recursos educativos creativos, abierta a profesores, educadores, trabajadores culturales, pensada para jóvenes, innovadora en contenidos temáticos y enfoque metodológico, diseñada para desarrollar la inteligencia emocional.

Si consideramos las emociones como parte integrante de nuestra forma de interpretar y dar sentido a los acontecimientos, entonces influyen en si mantenemos o cambiamos nuestra práctica actual. Por ejemplo, las emociones pueden ser una señal de recompensa y desencadenar la curiosidad, o pueden hacernos sentir incómodos e incitarnos a reconsiderar lo que hacemos.

En otras palabras, las emociones influyen en lo que aprendemos y en cómo lo hacemos y, en consecuencia, dirigen nuestra forma de actuar y de pensar. Por estas razones, CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY tiene como objetivo apoyar a los operadores de CCS, educadores, trabajadores juveniles, líderes educativos y personal de apoyo proporcionando una nueva Metodología y herramientas para implementar actividades educativas creativas y emocionales en formato digital, en vivo y mixto para los jóvenes.

Este manual, escrito y editado por Sciara Progetti Teatro (IT), Compagnie Duanama (FR), Creo Comun: facilitando el cambio (ES), Vilniaus Universitetas (LT), Action Sinergy SA (GR), es uno de los resultados intelectuales (IO3) del proyecto, y servirá de guía para el usuario de la plataforma CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY – ENFOQUE OPERATIVO (<https://creative-emotional.eu/>).

[1]

[www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/649414/EPRS_BRI\(2020\)649414_ES.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/649414/EPRS_BRI(2020)649414_ES.pdf)

APRENDIZAJE DIGITAL, HERRAMIENTAS CREATIVAS Y EXPERIENCIA EMOCIONAL: LAS NUEVAS METODOLOGÍAS EDUCATIVAS DE LA CAP. 1



EL CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY combina un

fuerte acción de diseño digital con una acción creativa en el ámbito educativo, basada en una experiencia inmersiva, creativa y emocional para los jóvenes; se trata de un "viaje" temático: el enfoque puede aplicarse en temas diversos y urgentes para la sociedad. Nuestro Consorcio, debido a las competencias internas, ha adoptado y abordado 2 temas específicos (violencia de género y acoso escolar) que representan los modelos para la aplicación práctica de los productos.

EI CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY ofrece a los educadores un enfoque mixto, que incluye herramientas en línea y actividades presenciales integradas: los principios en los que se basa el modelo del **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** son los del aprendizaje emocional, experiencial y digital, y pueden aplicarse a todos los contextos y organismos educativos formales y no formales.

Aprendizaje emocional

Las emociones rigen todas las relaciones humanas y contribuyen a lograr el éxito en el aprendizaje y la interiorización del conocimiento.

Existe una amplia bibliografía pedagógica, psicológica y científica sobre el valor del aprendizaje emocional. Por ejemplo, el psicólogo-filósofo-pedagogo ginebrino Jean Piaget (1896– 1980) afirma que para el desarrollo armónico de la personalidad de quienes deben aprender es necesaria una interacción entre cognición y afectividad, por el estrecho paralelismo que existe en el pensamiento humano entre el plano afectivo y el intelectual. Benjamin Samuel Bloom, psicólogo y pedagogo estadounidense (1913–1999),

sostiene que existe una estrecha relación entre afectividad, motivación y aprendizaje, ya que las variables afectivas y motivacionales ejercen una acción relevante en los procesos de conocimiento, comprensión y socialización, que tienen lugar en los entornos educativos. La importancia crucial de las emociones en el aprendizaje también se pone de manifiesto por la conexión entre las mismas emociones y el proceso cognitivo.



procesos relacionados con la memoria: la fuerza de nuestros recuerdos depende del grado de activación emocional inducido por el aprendizaje.

El psicólogo estadounidense Daniel Goleman (1946), retoma el concepto de inteligencia emocional y demuestra el valor que tiene para todos los individuos, jóvenes y adultos, en el ámbito relacional, de aprendizaje y laboral.

La Enseñanza Emocional representa la traslación a la práctica educativa de los principios de la Inteligencia Emocional de Daniel Goleman. La inteligencia emocional implica la capacidad de reconocer, utilizar, comprender y gestionar conscientemente las emociones propias y ajenas y puede perfeccionarse tanto mediante el uso de técnicas específicas como a través de la mediación de organismos educativos.

Según Goleman, la inteligencia emocional tiene cinco características fundamentales, a saber, la autoconciencia (capacidad de producir resultados mediante el reconocimiento de las propias emociones); el autodominio (capacidad de utilizar los propios sentimientos para un fin); la motivación (capacidad de descubrir la razón real y profunda que impulsa a la acción); la empatía (capacidad de sentir a los demás entrando en un flujo de contacto); la habilidad social, (capacidad de estar junto a los demás intentando comprender los movimientos que se producen entre las personas).

Los objetivos de la Enseñanza de las Emociones son los

- ♦ siguientes: inducir un mayor autocontrol;
- ♦ adquirir conciencia emocional;
- ♦ Utilizar una comunicación clara, eficaz y asertiva;
- ♦ afirmarse a través de la confrontación y la cooperación;
- ♦ desarrollar la curiosidad, el deseo, el sentido de pertenencia, la tolerancia a la frustración y al aburrimiento.

El aprendizaje socioemocional (Social Emotional Learning) se está convirtiendo cada vez más en una de las metodologías de abordaje educativo. Parte de la idea de que cualquier disciplina (incluso materias aparentemente alejadas de la dimensión emocional, como las Matemáticas o la Tecnología) puede aportar su propia contribución, a través de su valor educativo específico, al desarrollo de habilidades blandas fundamentales en los alumnos, en diferentes niveles de edad; del mismo modo, cada disciplina puede ser abordada eficazmente, potenciando la esfera emocional del individuo que se está formando.

La dimensión social y emocional desempeña un papel central en todos los aspectos de la vida. Independientemente del contenido disciplinario e interdisciplinario, las mismas situaciones y rituales diversificados también en contextos educativos formales,

como la escuela, son contenedores y desencadenantes de estados emocionales, por lo que se prestan a reflexiones colectivas y compartidas en las clases sobre temas tan importantes para la vida de cada uno (incluidos los educadores).

CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY se sirve del aprendizaje emocional proponiendo itinerarios educativos que utilizan lenguajes artísticos y creativos (radioteatro, teatro, vídeo) para abordar los temas tratados, ya que son herramientas en diálogo directo con nuestra esfera emocional.

Aprendizaje experimental

El aprendizaje experiencial es una herramienta capaz de facilitar el aprendizaje: basa su enfoque en la implicación de la persona, a través de sus experiencias y habilidades, ofreciendo la oportunidad de aprender mediante actividades cognitivas, sensoriales y emocionales.

La sociedad actual y su complejidad cotidiana, envían continuos estímulos al individuo, incitándole a sentir la necesidad de un aprendizaje constante y permanente, que ya no puede dejarse sólo en manos de las instituciones educativas y los contextos "oficiales". La complejidad de la vida cotidiana está en un proceso de evolución directamente proporcional al de la creciente atención a los procesos relacionados con el aprendizaje como dimensión a desarrollar e incrementar a lo largo de toda la existencia; La Sociedad del Conocimiento responde al imperativo del "Lifelong Learning" y del "Lifewide Learning", condición sine qua non para responder adecuadamente a los nuevos retos de la contemporaneidad. En la Sociedad del Conocimiento el aprendizaje es personalizado, construido sobre las peculiaridades y necesidades específicas del alumno, de las que no pueden separarse los sistemas de formación.

En un contexto como éste, el aprendizaje experiencial es una herramienta capaz de facilitar el proceso de aprendizaje, ya que basa su enfoque en la implicación de la persona, a través de sus experiencias y habilidades.

Hasta la fecha, por tanto, el aprendizaje y la enseñanza experienciales representan la base de todo proceso educativo y el futuro de la propia formación, gracias a un recorrido estructurado que permite alcanzar competencias específicas, reconocidas como indispensables también en el ámbito profesional.

¿Cuántos tipos de formación experiencial existen? Es una herramienta cada vez más demandada y que, por su eficacia, sigue evolucionando y diversificándose precisamente para ayudar a colegas y colaboradores a desarrollar, a través del learning by doing, aquellas habilidades que no se adquieren con el estudio y la técnica, sino a través de momentos de vida vividos. He aquí una lista con algunos ejemplos de enseñanza experiencial:

- ♦ Juegos de rol;
- ♦ Simulaciones;
- ♦ Creación de equipos; Romper el hielo;
- ♦ Análisis del comportamiento y formación.

Cada una de estas técnicas pretende transferir y desarrollar distintas destrezas y habilidades de comportamiento, pero todas se enmarcan en la metodología pedagógica de la educación no formal.

EI CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY incluye actividades que se llevarán a cabo bajo la guía de un facilitador, en las que se utilizarán métodos de aprendizaje participativo, diseñados a partir de los intereses de los jóvenes, y en cuyo proceso de aprendizaje se redescubrirán lenguajes artísticos, como el teatro, los juegos cooperativos que explotan la dimensión lúdica para intervenir sobre las dinámicas de grupo, las técnicas del Teatro del Oprimido que reinterpreta a través de la teatralidad los principios de resolución de conflictos.

El aprendizaje permanente, requiere la adopción de criterios precisos y orientaciones estratégicas sobre las políticas de formación, como promover, apoyar y poner en práctica conexiones e integraciones entre los distintos organismos educativos, o trabajar en asociación entre instituciones para desarrollar una cultura del aprendizaje permanente, o poner en diálogo a los distintos operadores que intervienen en los procesos de formación y hacer que sus prácticas se interconecten para reforzar sus competencias profesionales como mediadores del aprendizaje.

CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY lleva este proceso de puesta en común e intercambio de buenas prácticas entre organismos educativos a escala internacional: la plataforma creada para el proyecto estará en constante expansión con las aportaciones de los propios usuarios, será gratuita, multilingüe y totalmente accesible, repleta de recursos abiertos constantemente actualizados.

Aprendizaje digital

Tanto en la metodología utilizada como en los contenidos transmitidos, gran importancia tendrá la herramienta digital: el objetivo es potenciar la propuesta formativa utilizando el lenguaje digital, propio de las jóvenes generaciones, y crear un itinerario formativo innovador que se coordine con las actividades educativas.

Las nuevas tecnologías digitales, incluidas las tecnologías a distancia, introducidas necesariamente en todos los servicios educativos con el rodaje de Covid, ya no pueden considerarse herramientas para un contexto excepcional y contingente, sino que con el tiempo se adaptarán a todos los niveles educativos en la era del desarrollo, la integración y la complementariedad con las relaciones presenciales.

Preguntándonos sobre el papel de las tecnologías en la formación, evaluamos la posibilidad y la oportunidad de incorporar las nuevas tecnologías digitales, de forma competente y apropiada, junto a las herramientas de aprendizaje ordinarias, en un contexto educativo renovado en métodos, basándonos en los paradigmas de las ciencias humanas y, en particular, en los de la psicología y la pedagogía. Partiendo de esta reflexión, el **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** introduce el aprendizaje digital en su metodología, con el fin de crear una experiencia en modo mixto, un itinerario de aprendizaje multimedia guiado, para ayudar a los educadores y a los jóvenes a adquirir competencias y métodos de aprendizaje digital, apoyar el desarrollo y la disponibilidad de recursos de aprendizaje abiertos, movilizar a todas las partes interesadas (animadores juveniles, facilitadores, formadores, educadores, profesores, estudiantes, familias) con el fin de mejorar el papel de las tecnologías digitales en los procesos educativos.

La primera de las herramientas digitales utilizadas en **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** es un **canal educativo en YouTube** (www.youtube.com/channel/), con contenidos de vídeo y audio en profundidad. La asociación partió de la experiencia del canal Sciarra Progetti, socio principal de YouTube, que ya cuenta con una comunidad de unos 12.000 profesionales del sector educativo de toda Italia, incluidos 5.000 suscriptores. El canal quiere ser una plataforma de contenidos digitales como vídeos y podcasts, gratuitos, accesibles y permanentes, para enriquecer las "sesiones" inmersivas que los facilitadores propondrán a los jóvenes. Sciarra Projects a través de un proyecto editorial claro y perfilado ha construido su propio canal YouTube como un canal educativo, dirigido principalmente a los jóvenes

personas y escuelas; a través de diversos formatos como "Inside", "Interviste coraggiose", historias de audio y vídeo, exploran temas cívicos como el acoso escolar, la igualdad de género, la violencia de género, la educación medioambiental, la diversidad, la discapacidad, la legalidad, la sexualidad, la educación sentimental. Los eventos en directo organizados por Sciara han tenido mucho éxito entre el público escolar, gracias a la amplia red de instituciones educativas construida a lo largo de los años, llegando hasta 600 escuelas al mismo tiempo, con eventos semanales de transmisión en directo que sumaron 15.000 participantes en directo. Su experiencia y su red establecida garantizaron la realización de esta intervención y unos resultados de gran calidad.

El Canal Educativo **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** tiene como objetivo proporcionar contenidos multimedia altamente educativos, ofreciendo recursos creativos para lecciones de sociología, educación cívica, sobre violencia de género y acoso escolar. Los vídeos propuestos son entrevistas a expertos, personas influyentes, jóvenes divulgadores que tratan transversalmente los temas abordados, o píldoras informativas producidas por los socios, mientras que los podcasts adoptarán la forma de narraciones extraídas de representaciones teatrales, libros e historias reales, que permitirán a los estudiantes embarcarse en un viaje emocional: productos multimedia que estimulan el aprendizaje y fomentan diferentes modelos de aprendizaje, con un potencial de difusión ilimitado. El canal educativo es plenamente accesible también para usuarios sordos, gracias a una traducción con subtítulos, y ciegos, que podrán acceder a los vídeos gracias a las funciones de lectura de los subtítulos que ofrecen los lectores de pantalla.

YouTube es un recurso educativo muy apreciado tanto por los jóvenes como por los educadores, porque tiene características que hacen más atractivo el proceso de aprendizaje. Los vídeos, utilizando el lenguaje de las imágenes, facilitan la memorización de la información; el podcast puede descargarse y consultarse offline en cualquier momento, respondiendo así tanto a las nuevas tendencias formativas de aprendizaje continuo, es a una nueva forma de vivir los compromisos escolares y laborales, experimentada con el smart working y el DAD: una forma más flexible, para individuos multitarea, en la que el estudio y el trabajo se cruzan con las actividades elegidas en el tiempo libre.

La segunda herramienta en línea utilizada es el sitio web concebido como una plataforma abierta de contenidos y recursos (creative-emotional.eu/), desde el que los operadores pueden descargar materiales educativos y propuestas de actividades educativas escritas por otros trabajadores juveniles internacionales, educadores y



psicólogos, útiles para organizar sesiones y lecciones temáticas interactivas y participativas.

El uso de recursos educativos abiertos permite personalizar y ampliar los procesos de aprendizaje, sacar a la luz nuevas fuentes de educación, compartir y crear contenidos de distintos países, consultando una gama mucho más amplia de recursos educativos. Las tecnologías abiertas permiten a todo el mundo aprender, en cualquier lugar, en cualquier momento y en cualquier dispositivo.

El uso de REA en Europa sigue estando demasiado fragmentado y carece de apoyo. Deben intensificarse los esfuerzos para garantizar que los contenidos europeos sean visibles y ampliamente accesibles, así como que los usuarios, alumnos y educadores puedan encontrar recursos y tengan la seguridad de su alta calidad. Para muchos profesionales del sector educativo, la falta de catalogación, selección y disponibilidad de recursos de calidad adecuada es un obstáculo importante para un uso más amplio de los REA.

La plataforma de e-learning del **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** es un ejemplo en el que los recursos educativos pueden reunirse, catalogarse y utilizarse de forma personalizada.

La introducción de recursos de aprendizaje abiertos en el proyecto se ha concebido para estimular la creación de contextos de aprendizaje innovadores en los que los contenidos puedan ser adaptados por los usuarios en función de sus necesidades. Estimular la oferta y la demanda de REA: la alta calidad europea es crucial para la modernización de los procesos educativos: este es uno de los principales objetivos del **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY**.

Combinados con los recursos de aprendizaje tradicionales, los recursos de aprendizaje abiertos permiten formas mixtas de aprendizaje presencial y en línea, y un mayor uso de experiencias de aprendizaje que combinen clases presenciales y en línea (aprendizaje combinado) puede aumentar la motivación de los estudiantes y la eficacia del aprendizaje.

La plataforma **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** ofrece:

- ♦ Un sistema que permite a animadores juveniles, facilitadores, formadores, educadores y profesores ofrecer actividades de aprendizaje mediante la creación de experiencias y sesiones inmersivas, presenciales o a distancia.
- ♦ Un entorno para la creación de contenidos inmersivos por parte de los usuarios, así como para el uso de una biblioteca de contenidos ya existente.
- ♦ Herramientas para medir los resultados de la vía propuesta y



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

profundizar en cuestiones sociales



- Estas necesidades, combinadas con la capacidad de distribuir y compartir prácticas y contenidos educativos con otros organismos educativos internacionales, hacen que la plataforma sea accesible, actualizable, asequible e integradora.
- El entorno digital propuesto se configura como un laboratorio virtual donde crear experiencias educativas y encontrar contenidos inmersivos, lo que responde a la necesidad de los educadores de simplificar y estandarizar el enfoque hacia el tratamiento y disfrute de los contenidos, por ejemplo seleccionando unos recorridos estándar, pero al mismo tiempo garantiza la posibilidad de crear propuestas educativas personalizadas y siempre diferentes.
- La metodología **"VIAJE CREATIVO EMOCIONAL - OPERATIVO ENFOQUE"**
- El proyecto, a través de una colaboración de 2 años entre socios internacionales, ha creado una metodología y herramientas para profesionales, educadores y trabajadores juveniles para implementar actividades pedagógicas emocionales y creativas, proporcionando una Caja de Herramientas (IO1), una Metodología (IO2) y una Herramienta Digital Operativa para Operadores (IO3), para apoyarles y guiarles en la creación de itinerarios emocionales creativos para los jóvenes.

Los objetivos del proyecto son:

- dar un nuevo impulso creativo y productivo al sector educativo y artístico
- dar a los jóvenes la oportunidad de abordar cuestiones concretas y urgentes con un enfoque emocional;
- Tender puentes entre el arte y la educación a través de un enfoque emocional, y utilizar lo digital como herramienta.

Los materiales preparados para los operadores tienen en cuenta la necesidad de proporcionarles herramientas y una metodología para poner en marcha actividades en formato digital o mixto que luego puedan combinarse con el formato en directo, también para apoyar al sector cultural y creativo.

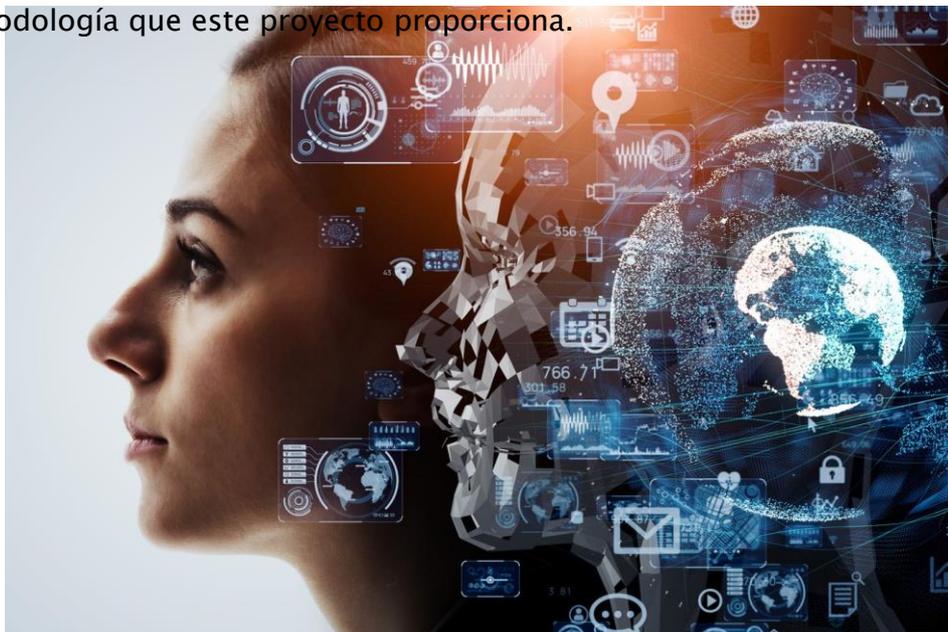
El proyecto creó materiales modulares listos para usar que los operadores pueden utilizar para construir y personalizar la experiencia educativa en función del público destinatario, equipados con una guía que proporciona las herramientas y los conocimientos necesarios para crear desde cero viajes nuevos y originales sobre muchos temas diferentes, o utilizando distintas técnicas artísticas.

Los materiales para los usuarios finales de la experiencia (los jóvenes) se elaboran teniendo en cuenta la necesidad de trabajar emocionalmente con los jóvenes sobre temas urgentes para la sociedad, utilizando 3 modos de disfrute de los contenidos:

- en línea
- cara a cara
- semipresencial: en línea como parte de la preparación para la experiencia en directo

El CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY pretende superar el mero recurso al sentido común o a las racionalizaciones simplificadoras, integrando el arte, la pedagogía de las emociones y la pedagogía de la razón, creando una herramienta que dé la oportunidad a cada usuario, operador, artista, educador, formador, de componer su propio programa personalizado.

CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY es una experiencia educativa emocional, que los operadores dirigen a sus usuarios involucrando sus emociones; una herramienta que implica el uso de audiciones guiadas, vídeos, actuaciones en directo, ejercicios en grupo, entrevistas, análisis en profundidad y debates con expertos en los temas tratados, podcasts, materiales formativos y recursos abiertos que cada operador, artista, educador podrá moldear y combinar con sus propios talleres siguiendo la metodología que este proyecto proporciona.



TRABAJO DIGITAL CON JÓVENES Y EDUCACIÓN NO FORMAL

CAP. 2



Las dos palabras "juventud" y "digital" están estrechamente interconectadas. La tecnología está presente en todos los ámbitos de la vida de un joven, y este hecho debe tenerse en cuenta a la hora de entablar cualquier conversación sobre el trabajo con jóvenes. Los jóvenes pueden considerarse "nativos digitales" –término creado por Prensky (2001)– por varias razones. Son los primeros en dominar el uso de las nuevas TIC y, en gran medida, este uso cotidiano transforma sus hábitos de adquisición de información, consumo, comunicación y consumo de medios, situándolos en una senda completamente diferente a los hábitos de las generaciones mayores. El trabajo con los jóvenes, en general, debe enriquecerse con métodos que fomenten su compromiso, como la gamificación, para captar la atención y el interés de los jóvenes.



Esta necesidad se hace más evidente cuando hablamos del trabajo juvenil digital. En el mundo digital, las distracciones y tentaciones son infinitas. Para captar la atención de un joven participante, el monitor juvenil tiene que idear un tesoro de métodos que le ayuden a transmitir el mensaje.

El trabajo juvenil digital debe ser adaptable, abierto, flexible y experimental. Como se mencionó en 2016 en el Informe del Proyecto Internacional de Investigación Screenagers, "...si el trabajo con jóvenes no adopta el uso de la tecnología y los medios sociales, se corre el riesgo de quedar obsoleto e irrelevante para los jóvenes que utilizan los servicios de trabajo con jóvenes" (Harvey, 2016).

Es más, el deber del trabajador juvenil es proporcionar a su grupo objetivo la capacitación necesaria para adaptarse y sobrevivir en un mundo en el que la digitalización es una realidad. Para lograrlo, el trabajo digital con jóvenes debe migrar a los entornos en los que los jóvenes ya operan, con el fin de destruir los muros entre el trabajador juvenil y el joven, y con el fin de hacer crecer sus habilidades digitales.

Según el grupo de expertos de la UE sobre digitalización y juventud, creado en el marco del Plan de Trabajo de la Unión Europea para la Juventud 2016–2018, el trabajo juvenil digital:

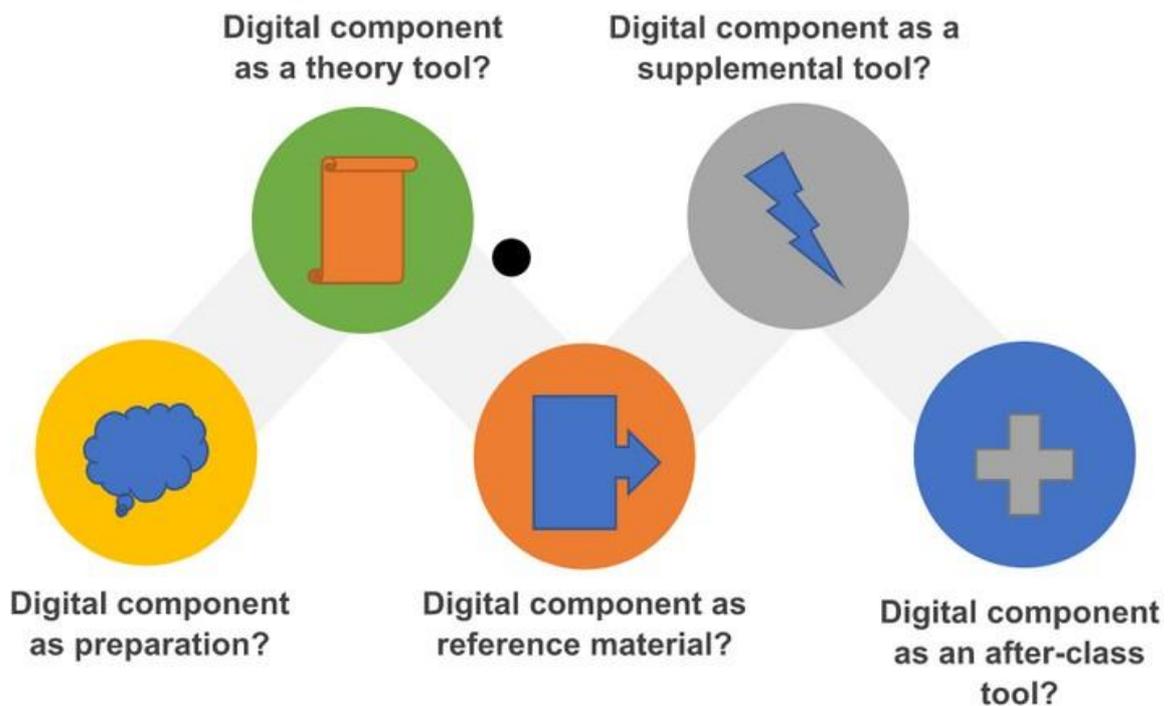
- Significa utilizar o abordar los medios digitales y la tecnología de forma proactiva en el trabajo con los jóvenes.
- No es sólo un método de trabajo con jóvenes, sino un sector totalmente diferente que puede aplicarse en cualquier entorno de trabajo con jóvenes.
- Tiene el mismo objetivo que el trabajo juvenil en general, y las herramientas digitales deben utilizarse de forma que apoyen los objetivos del trabajo juvenil.
- Puede tener lugar tanto en situaciones cara a cara como en entornos en línea, ya sea como herramienta o como actividad.
- Sigue los mismos valores que el trabajo juvenil "tradicional".





El trabajo digital con jóvenes en la práctica: el papel del componente digital

Existe una gran cantidad de herramientas que pueden utilizarse para el trabajo digital con jóvenes. Aquí cabe hacer una importante diferenciación, ya que el trabajo digital con jóvenes no es sólo un aspecto importante en la formación en línea, sino también en la formación presencial, que puede enriquecerse con elementos digitales. Son posibles diferentes niveles de digitalización cuando un trabajador en el ámbito de la juventud decide incorporar este modelo a sus actividades profesionales. Por un lado, un trabajador en el ámbito de la juventud puede optar por enriquecer la experiencia presencial o transferirla completamente al plano en línea. Cuando el monitor juvenil diseña una acción, debe tener siempre en cuenta cómo los componentes en línea pueden transformar la experiencia de aprendizaje del joven y cómo pueden abordar las necesidades específicas del grupo destinatario.



Educación no formal

¿Qué es la educación no formal?

La educación no formal, como su nombre indica, es un modelo educativo que emplea métodos diferentes del modelo educativo tradicional, en el que hay una fuente de conocimientos -el instructor- y unos receptores de conocimientos -los alumnos-. La educación no formal se aleja del modelo tradicional, ya que el instructor adopta el papel de facilitador, que se convierte en el recipiente a través del cual los participantes (y ya no los alumnos) pueden generar el conocimiento por sí mismos. Este modelo educativo puede utilizarse en casos en los que se debaten temas delicados, ya que con la ayuda de ejercicios vivenciales y un ambiente igualitario, los participantes se sienten en un entorno abierto para compartir entre ellos experiencias, conocimientos y percepciones.



¿Cuál es el papel del facilitador?

El papel del facilitador es vital en este proceso, ya que debe comprender la forma en que los participantes asimilan los conocimientos y ayudarles a mejorar su comprensión del material del tema, haciendo ajustes y corrigiéndoles el rumbo cuando sea necesario.

Cuando se anima a los participantes a crear conocimientos por sí mismos en un entorno que fomenta cometer errores y aprender de ellos, la experiencia de aprendizaje se hace más sólida y de mayor calidad. Además, durante este proceso se fomenta una conversación entre el participante y el facilitador, lo que hace que el aprendizaje sea más interactivo y personal para el participante, y que le resulte más fácil darse cuenta de que es el creador activo del conocimiento. Esta conversación va a tener los máximos beneficios si se aplica al principio del proceso de enseñanza, para que los alumnos construyan los nuevos conocimientos sobre bases sólidas y no sobre errores que se repiten exponencialmente.



Daniele Cibati,
extraordinario
educador no
formal



¿Cuáles son las herramientas que puede utilizar un animador de educación no formal?

La educación no formal es un proceso que desafía la estructura tradicional de las aulas tradicionales, pero requiere una serie de herramientas para que el proceso siga siendo fructífero y atractivo. Estas herramientas son las siguientes:

Dinamizadores: Los energizantes son actividades que tienen como objetivo aumentar la energía del grupo, haciendo participar sus cuerpos y mentes. El animador puede utilizarlos en cualquier momento en que detecte un bajón de energía en el grupo, ya que son fáciles de realizar y muy eficaces para volver a centrar la atención en la sala.



Conocerse mutuamente/ Actividades de formación de equipos: Toda sesión de educación no formal debe comenzar con este tipo de actividades, porque cuando el grupo se conoce, se inspira una atmósfera de confianza, absolutamente necesaria para que los ejercicios y actividades vivenciales de la ENF sean más honestos, abiertos y eficaces.

Ejercicios vivenciales: Los ejercicios experienciales constituyen el núcleo de la educación no formal. Los participantes del grupo se adentran en el tema tratado, experimentando o presenciando situaciones que les sitúan en posiciones ajenas a las suyas, y que invocan emociones necesarias para la empatía y la comprensión de asuntos delicados.



Qué ejercicios de arte (teatro, música, danza, etc.): Se ha demostrado que el arte es una de las herramientas más eficaces que puede emplear un animador de educación no formal para suscitar la creatividad y las emociones de un grupo de jóvenes. El teatro, por ejemplo, puede utilizarse para debatir cuestiones de violencia de género y acoso escolar, poniendo a los participantes en determinadas situaciones y, al mismo tiempo, protegiéndolos de los efectos nocivos de situaciones desagradables, ya que los papeles teatrales existen fuera de la psique de los participantes.

Juegos de rol: Los juegos de rol son una pieza central del método de gamificación, uno de los factores más importantes cuando hablamos de educación no formal. De forma similar a los ejercicios artísticos, los sentimientos de empatía se invocan con bastante eficacia cuando se representan papeles de diferentes personas en situaciones ajenas a los participantes.



PAPEL DEL SECTOR CREATIVO Y CULTURAL (Y DEL ARTE Y LA CREATIVIDAD) EN LA EDUCACIÓN DE LOS JÓVENES

CAP. 3



¿De qué cultura y de qué educación estamos hablando?

A diferencia de los animales, el ser humano nace en un mundo en el que su cuerpo forma parte de la naturaleza, y nace también en un mundo no natural, social e histórico, de producción de objetos y signos específicamente humanos. Esta dimensión específicamente humana, que tiene como raíz la protección y el desarrollo de la vida, la eliminación del dolor y el sufrimiento, explica nuestra tendencia a corregir, a "curar" las imperfecciones de la naturaleza. Por ejemplo, durante el embarazo y el nacimiento, para que cada nuevo ser humano inicie su vida en condiciones óptimas para el manejo de su cuerpo, su mente y, finalmente, su libertad, en relación con un entorno ya construido, ya dado por la acumulación histórica de intenciones humanas. Es esta libertad la que le permitirá a su vez aportar su cuota de cambio a las condiciones existentes en su nacimiento. La rebelión humana contra el dolor y el sufrimiento es tan fuerte que incluso ha permitido al ser humano acercarse a los animales más salvajes para asegurar la protección de su naturaleza, proporcionándoles cuidados y atenciones, estableciendo leyes y organizaciones sociales que aseguren esta tarea.

Hoy en día, el antiguo debate sobre cultura y naturaleza ha sido superado por la concepción humanista actual, que considera al ser humano como "el ser histórico cuyo modo de acción social transforma su propia naturaleza"[1]. Desde su enfoque científico y sus trabajos sobre la resiliencia[2], Boris Cyrulnik ha presentado una concepción en la misma línea: el ser humano contribuye a transformar el entorno en el que vive, y es transformado por su entorno. Esta concepción permite hacer que el desarrollo y la realización del ser humano dependan directamente de la acción humana, y no de condiciones naturales que estarían dadas de una vez por todas. Así, según la dirección y el sentido que se dé a nuestras acciones, podemos hablar de momentos de "humanización" y momentos de "deshumanización".

n "este paisaje", donde el cuerpo humano pertenece a la naturaleza y la intención pertenece a su conciencia, el ser humano ha tenido la libertad de elegir entre condiciones de vida. Sin embargo, algunos han podido considerar al ser humano como un ser únicamente natural, proyectando

y justificando también como "natural" cualquier construcción social: desde la legitimidad natural de reyes, reinas y estados, hasta la pertenencia a una clase o casta social, pasando por la justificación de un Dios al servicio de la continuidad de una visión inmutable de la sociedad. Existe un punto de vista que mantiene al ser humano en una "naturalidad" y se opone a su desarrollo y liberación. De esta concepción se deriva el mantenimiento de las injusticias, las desigualdades sociales y, por supuesto, las desigualdades de acceso al mundo de la cultura y la educación. Esta visión "natural" del ser humano ha llevado al desarrollo y promoción de una cultura de la violencia, de la coacción, del poder de una parte sobre el todo social, de la discriminación y la injusticia.

Esta parece ser la situación en la que estamos inmersos actualmente. La Cultura y la educación están en primera línea porque también están en crisis: los elementos "progresistas", dirigidos hacia el cambio positivo de la sociedad, hacia su humanización, chocan con los elementos "cristalizados" o "regresivos" de la parte de la sociedad que lidera el proceso global hacia la deshumanización, que se refleja en la educación y la cultura de la violencia.

Al mismo tiempo, una cultura de justicia, compasión y tolerancia, de humanismo, siempre ha aparecido en diferentes momentos de la historia, durante diferentes "crisis" de sociedades e imperios. Hablamos aquí de una cultura de humanización y de una educación para la humanización.

Desde una perspectiva de humanización, ¿qué podemos decir de la educación hoy?

En los últimos cincuenta años han surgido en diferentes sociedades nuevas visiones sobre la humanidad y sobre los proyectos sociales. Encontramos una visión renovada de la naturaleza en los trabajos y acciones de corrientes de pensamiento como la Permacultura, la Colapsología, el Nuevo Humanismo, la Comunicación Noviolenta, el Feminismo.

Es una visión humana que hace hincapié en la cooperación y no en la competencia; una visión sistémica del mundo y no una visión analítica. Esto significa que abandonamos la visión centrada en un individuo teórico, cuyos intereses inmediatos están desconectados de las necesidades de los demás, y cuyo sentido de la vida es una acumulación de cosas materiales y simbólicas, desconectado de todo.

La observación de los fenómenos cooperativos en la naturaleza sustituye ahora a la de la competencia o la dominación del fuerte sobre el débil.

Por supuesto, ese cambio de perspectiva y de significado que se da a lo observado, se encuentra en la mirada humana y no en el mundo exterior. Si los seres humanos empiezan a ver un mundo de cooperación, es porque se ha producido un cambio de perspectiva en ellos mismos, no en la naturaleza ni en la sociedad. Por lo tanto, ese cambio de perspectiva produce una influencia social, generando nuevos objetos y nuevas producciones culturales que acabarán transformando la sociedad. Estas producciones tienen en común un cierto rechazo, un cierto asco a la violencia y a todo lo que produce dolor y sufrimiento.

En 1979, el gobierno sueco tomó la iniciativa de legislar la prohibición del castigo corporal en la educación infantil. En 1989, el artículo 19 de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño proclamó el derecho a una educación sin violencia. Francia no le siguió hasta 2019. Esta convención es regularmente comentada y [evaluada\[3\]](#) El retraso francés delata el descuido de la educación en el camino, pues ya en 1795 una de las orientaciones dadas a la educación impulsada por los revolucionarios, fue la prohibición del castigo corporal en la escuela elemental.

No se trata, en este texto, de rehacer el proceso de los avances y retrocesos de la violencia en la educación, sino de subrayar que, como cualquier actividad humana, la educación puede orientarse hacia una "humanización" o una "deshumanización" de la sociedad. Así, en el documental "Si lo hubiera sabido... Hubiera nacido en Suecia", podemos ver a dos niñas suecas que abren mucho los ojos y sonrían encantadas: el periodista les acaba de preguntar si sus padres a veces les dan bofetadas. Una de las niñas, tras unos segundos de silencio, responde finalmente: ["...¿qué es una bofetada?". \[4\]](#)

Las aportaciones de la neurociencia afectiva y social

La clara tendencia de los valores humanistas en la educación encuentra hoy en día una fuerte resistencia en la sociedad, así como una oposición cada vez más radical entre humanismo y antihumanismo. Esto último queda dramáticamente ilustrado tanto por la regresión de los derechos de la mujer como por la violencia cometida contra los jóvenes o los profesores. La violencia racial, la violencia religiosa, la violencia sexual, la violencia económica en primer lugar, muestran signos alarmantes del avance de esta cultura regresiva y agonizante, que considera que el ser humano debe ser "educado" y no "instruido", "enderezado", "reprimido y puesto de nuevo en el buen camino" en cuanto comete una "falta". Esta "falta" debe ser "castigada", del mismo modo que el "éxito" debe ser "recompensado", mientras que los prejuicios deben ser "vengados".



Sin embargo, en los últimos veinte años, las neurociencias afectivas y sociales han revelado las consecuencias conductuales y cerebrales de tal sistema de relaciones educativas. Ahora sabemos que esto sólo conduce a la destrucción o al retraso en la maduración de estructuras y funciones cerebrales superiores, y a la reproducción de un **sistema** deshumanizador[5]. Así, nuestra capacidad de empatía, de razonamiento, de planificación del futuro, de ampliación de nuestro horizonte simbólico, de gestión de las emociones, de regulación del estrés, dependen esencialmente de la calidad de la relación humana y de la calidad de la relación educativa. Por eso, en el centro de la educación humanizadora aparece como fundamental la práctica y el aprendizaje de una visión no ingenua de la realidad, es decir, que dependa de nuestra mirada sobre ella y no de una "objetividad" independiente del ser humano. El primer paso en este proceso de aprendizaje consiste en que el niño entre en contacto con sus propios registros: los registros del interior y de los límites del cuerpo, de la motricidad, de las emociones y de su intelecto y, por supuesto, de los demás. Cuando los adultos producen choques, brutalidades, negaciones de la interioridad de los niños, los predisponen a la desconfianza y al aislamiento, al miedo, a la competencia ciega.

Educación, desarrollo y estructuras cerebrales

Las etapas de desarrollo de la estructura psicofísica de cualquier niño dependen de la maduración de determinadas estructuras cerebrales. Hoy se sabe que entre los 5 y los 7 años, el desarrollo neuronal del córtex orbitofrontal permite la regulación de las emociones, tarea que dependerá hasta entonces de los cuidados de los adultos de su entorno. Así, el adulto que considera que la capacidad de integración del niño es la misma que la suya, le dirá al niño que se expresa de forma un poco demasiado fuerte e incongruente –desde el punto de vista del adulto– "que deje de hacerse el interesante", "que deje de actuar", "que se dé prisa", mientras que el pequeño es incapaz de controlar sus impulsos y de registrar los acontecimientos de otra forma que no sea de forma muy emocional, por una simple etapa de madurez cerebral. Por eso vemos a adultos que, con su mejor intención y buena fe, retrasan el desarrollo de los niños, que no comprenden el trato que están recibiendo. Tienen que utilizar su energía para asegurarse allí donde no pueden dar sentido a lo que reciben de su entorno, en lugar de utilizar esta energía para desarrollarse de forma segura.



Creatividad

En términos generales: la creatividad es un fenómeno por el que se forma algo nuevo y valioso. Es la capacidad de un individuo para imaginar o construir y poner en práctica un nuevo concepto, un nuevo objeto o descubrir una solución original a un problema. Se puede definir con más precisión como "un proceso psicológico o psicosociológico por el cual un individuo muestra imaginación y originalidad en la forma de asociar cosas, ideas, situaciones y, mediante la publicación del resultado concreto de este proceso, cambia, modifica o transforma la percepción, el uso o la materialidad con un **público determinado**. [6]

El objeto creado puede ser intangible (como una idea, una teoría científica, una composición musical o un chiste) o un objeto físico (como un invento, una obra literaria impresa o un cuadro u otro objeto artístico).

Peter Meusburger estima que se pueden encontrar más de cien definiciones diferentes en la literatura, que suelen explicar el contexto (campo, organización, entorno, etc.) que determina la originalidad y/o adecuación del objeto creado, y los **procesos a través de los cuales se crea el objeto**.

surgió. [7] A título ilustrativo, una definición dada por el Dr. E. Paul Torrance en el contexto de la evaluación de la capacidad creativa de un individuo, la describía como "un proceso de sensibilización ante problemas, deficiencias, lagunas de conocimiento, elementos ausentes, desarmonías, etc.; identificación de la dificultad; búsqueda de soluciones, formulación de conjeturas o hipótesis sobre las deficiencias; comprobación y repetición de estas hipótesis y, posiblemente, modificación y repetición de las mismas; y, por último, comunicación de los **resultados**"[8].

¿Qué es la creatividad desde el punto de vista de la educación humanística? Es un contacto con uno mismo, con lo que no está dado de una vez por todas. La creatividad permite al pequeño ser humano adentrarse en el horizonte de su libertad de elección, en la expresión simbólica, en su imaginación, su "alejamiento" del mundo de los objetos.

Permite la maduración y el desarrollo de las funciones cerebrales que rigen la agilidad, el equilibrio, el gesto grácil, la paleta de emociones, la función poética, el habla y la relación con los demás. Por último, la creatividad pone en relación y en busca de armonía el proceso de experiencia de descubrimiento íntimo y de contribución a un entorno social construido por otros.

Derivada de esta concepción, se puede fundar y promover una cultura de humanización de la sociedad. El compromiso del niño con su propia creatividad le permite apropiarse de su estructura psicofísica, mientras que su encuentro con los objetos artísticos y la cultura en general, le permite considerar otro punto de vista que el suyo, y sentir los impactos de los objetos culturales en diferentes niveles de su conciencia. De este modo, se educa a sí mismo en la libertad de elección, entre los elementos que le producen dolor y sufrimiento, y los elementos que estimulan su libertad, su alegría, su amor por todo lo vivo.



Creatividad y educación

Como hemos visto antes, la creatividad es una parte importante del ser humano. Aquí podemos preguntarnos si la creatividad es algo con lo que nacemos o la aprendemos de otros o la mejoramos a través de nuestra experiencia vital. Por otro lado, la pregunta es cuál es la verdadera fuente de la creatividad y qué puede mejorarla o disminuirla. Según un estudio del Dr. George Land y la Dra. Beth Jarman propuesto por la NASA, el 98% de los alumnos de preescolar fueron considerados genios creativos. Este elevado resultado fue tan sorprendente que empezaron a realizar pruebas al mismo grupo de niños a medida que crecían. En primaria, sólo el 30% de los niños eran considerados genios creativos. En secundaria, sólo el 12%. Realizaron la misma prueba en un grupo de adultos, y los resultados seguían tendiendo a la baja. Menos del 2% de los adultos evaluados en los estudios eran genios creativos[9].

Las implicaciones de este profundo estudio son bastante evidentes. Nacemos innatamente con el potencial de un genio creativo, pero en el momento en que entramos en el sistema escolar, nos quedamos dramáticamente atontados. El razonamiento no es difícil de entender: la escuela, como la llamamos, es una institución que históricamente se ha creado para servir a los intereses de la clase dominante, no a los del pueblo. La educación nacional construye "los buenos ciudadanos" que trabajan para la sociedad.

La verdadera paradoja es que la creatividad es una de las habilidades más demandadas del siglo XXI. Sabemos que, para estar a la altura del futuro del trabajo, todos tenemos que ser capaces de aportar nuevas soluciones a nuevos problemas, y no podemos hacerlo si no contamos con genios creativos a la cabeza.

Desde finales de los años noventa, la creatividad ha vuelto a ser un tema de creciente interés en la educación y en la sociedad en general. En Inglaterra, la creatividad se incluye ahora en el plan de estudios escolar y en el de los niños de 3 a 5 años.

Existen numerosas iniciativas gubernamentales y de otro tipo para fomentar la creatividad individual y colectiva, algunas de ellas a través de actividades de asociación que reúnen a las artes, la tecnología, la ciencia y las ciencias sociales.

Uno de los temas y justificaciones de este renovado interés por el fomento de la creatividad es que la capacitación individual y colectiva que fomenta el desarrollo de la capacidad creativa se considera positiva, sobre todo a



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

nivel social y económico.



El empoderamiento de los jóvenes a través de las oportunidades sociales y económicas que pueden ofrecer las industrias culturales y creativas está en el centro de la [Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales](#) de 2005[10] de la UNESCO. Más en consonancia con la [Estrategia Operativa de la UNESCO para la Juventud 2014-21](#)[11], se sigue prestando especial atención a los jóvenes, en particular a los jóvenes creadores y profesionales de la cultura. La UNESCO integra esta prioridad en todos sus programas y actividades.

Quizás deberíamos hacer una diferencia entre educación formal y no formal. Si consideramos la educación formal como una institución para mantener el statu quo social, también podemos ver más o menos el desarrollo de la forma alternativa. Esta educación no formal y alternativa está entrando cada vez más en la escuela y se basa mucho en la creatividad y la libertad interna de elección. Esto demuestra el cambio de mentalidad sobre la necesidad de los jóvenes.

Los jóvenes son considerados como alguien que tiene un gran potencial en su interior y si construimos buenas condiciones para ellos, sabrán mejor lo que necesitan y quieren desarrollar. Cada persona tiene su propia velocidad de desarrollo y la educación se considera un proceso. El arte y la creatividad son la mejor manera de dejar ese espacio libre para renunciar, proponer e intentar, conectar con uno mismo y compartir con los demás.

[El papel del arte en la educación de los jóvenes](#)

El arte moviliza lo intelectual y lo emocional, lo físico y lo espiritual, y hace de la subjetividad virtud. Ofrece una forma única de explorarnos a nosotros mismos y nuestra posición en el mundo en general, así como una manera de intercambiar con los demás lo que vemos, sentimos, pensamos y experimentamos. El arte es una forma de abrir el diálogo dentro y entre individuos y comunidades.

La cultura infantil es multifacética y pluralista, y presenta capas de subculturas, significados e influencias adultas que se extienden desde la infancia hasta la pubertad. Se reconoce que las artes contribuyen significativamente a promover el bienestar de los niños. La autoexpresión simbólica a través de las artes permite a los niños expresar sentimientos complejos e identidades híbridas. Favorece la validación de las identidades individuales y colectivas. No sólo empodera a los niños, sino que también contribuye a mejorar su salud y bienestar. Podemos encontrar varios métodos de utilizar el arte en la educación. En la guardería los niños utilizan el arte como una forma de expresión que forma parte integrante de sus aprendizajes.

Después en la escuela secundaria el arte se convierte en la técnica a aprender. Los jóvenes participan en talleres artísticos para aprender o probar este tipo de arte. Podemos encontrar el curso de artes plásticas, música, teatro o danza. Esto se considera parte de las actividades recreativas o deportivas. Si alguien quiere profundizar puede continuar al aire libre o inscribirse en la escuela artística. Las habilidades artísticas o culturales son también parte de la formación de los jóvenes. Van a ver el espectáculo, al museo o a la exposición de pintura para aprender algo sobre la técnica, la historia o la cultura.

Sin embargo, a menudo no se considera el arte como una herramienta para su desarrollo interno. Esta forma de ver el arte es muy importante. Haciendo arte, los jóvenes crean algo que antes no existía y se convierten en actores de la realidad. También conectan con ellos mismos y aprenden más sobre su mundo interior. Por otra parte la forma artística de ver les abre a otro tipo de palabra que no es sólo la material, la palabra de las emociones, de los otros, de la curiosidad, del sentimiento, de la belleza o simplemente de la imaginación.

Es un acto de la meditación. También es una forma de aprender la permanencia, la disciplina; aprender aprendiendo, aprender a mejorar uno mismo o a los demás, aprender aprendiendo a los demás y las cosas, usar todos los sentidos, aprender más sobre nuestro cuerpo y los demás y así sucesivamente.



Ejemplos de métodos creativos

Artes plásticas

Vemos cómo a los jóvenes les gusta pintar y dibujar en todas partes. Este arte puede utilizarse como herramienta de expresión y mediación. Otros medios facilitarán esta liberación a través de las diferentes técnicas artísticas propuestas: dibujo, collage, pintura, modelado... Se trata de hacer posible un modo de expresión no verbal, de generar una creatividad y de dar forma a representaciones y emociones. En este proceso, el resultado estético no se considera un objetivo, y queda a la apreciación de la persona que realiza la producción. En estos momentos de exploración, ya sea en la pintura o en el dibujo, se privilegia el gesto libre. Extender, trazar, cubrir, rayar, borrar: todos estos gestos permiten a cada uno expresar algo singular, encontrar su propio lenguaje artístico. En este contexto puede expresarse la creatividad de cada uno. Del mismo modo que las herramientas tradicionalmente asociadas a la pintura (pinceles, cuchillos) pueden sustituirse por objetos cuyo uso habitual no tiene nada que ver con la pintura (esponja, cepillo de dientes, objetos de formas diversas recubiertos de pintura...). También es posible pintar con los dedos, o caminar descalzo sobre la pintura... El uso de la pintura puede proporcionar un placer sensorial relacionado con la manipulación del material, la mezcla de colores, la coloración de los espacios, los gestos y el ritmo de estos gestos.

"Estoy asombrado, estupefacto, sorprendido por lo que cada uno crea, por la diversidad de gestos, movimientos, trazos, colores. No es sólo una paleta de colores, es una paleta humana, que sale de nuestro corazón, de nuestras entrañas, de nuestras historias, de lo que somos".
(Testimonio escrito al final de un taller de pintura en grupo, alrededor de la mesa de paletas)[12].

Escritura creativa

La escritura creativa es cualquier forma de escritura que se escribe con la creatividad de la mente: escritura de ficción, escritura de poesía, escritura creativa de no ficción y más. El propósito es expresar, ya sean pensamientos, experiencias o emociones. En lugar de limitarse a dar información o incitar al lector a realizar una acción beneficiosa para el escritor, la escritura creativa se escribe para entretener o educar a alguien, para dar a conocer algo o a alguien, o simplemente para expresar las propias ideas y opiniones. Incluso la escritura comercial y las cartas formales siguen siendo creativas, pero si escribes algo que no te interesa, será poco creativo, sin sustancia.

Los ejercicios y talleres de escritura creativa ofrecen mucho más que el simple entrenamiento de las habilidades de redacción. En la vida profesional, la escritura creativa puede ayudar a los jóvenes a encontrar nuevas formas de presentar conocimientos y experiencias a diversos grupos destinatarios y a mejorar su capacidad de persuasión. Para los educadores, la escritura creativa constituye una excelente manera de ampliar el plan de estudios y plantear a los alumnos retos nuevos y diferentes. La escritura creativa potencia la imaginación y la comprensión de estrategias que ayudan a crear ideas originales y nuevas soluciones a los retos a los que se enfrentan los jóvenes. Pensando en el crecimiento personal, la escritura creativa también les proporciona un medio para sentirse más cómodos compartiendo sus propios pensamientos, para conocerse mejor a sí mismos, para explorar sus propios puntos fuertes (y las áreas que pueden necesitar mejorar), cómo entrar en contacto con los sentimientos, así como para mejorar la confianza en sí mismos y la autoestima. Escribir puede ayudarles a encontrar el perdón y la curación.

Música y ritmos

La música, fenómeno universal, se ha utilizado desde la antigüedad por sus poderes curativos, relajantes y relacionales, en forma catártica o sedante. Posee cualidades no verbales, creativas, emocionales y estructurales. Estas cualidades se utilizan en la relación entre las personas para facilitar el contacto, la interacción, la autoconciencia, el aprendizaje, la expresión emocional, la comunicación y el desarrollo personal.

La música llega al individuo "en el corazón de sí mismo", la música es un medio de expresión privilegiado, que permite al individuo "dejar salir" su sufrimiento y sus emociones. Así, los sonidos y los ritmos se convierten en instrumentos para aumentar la creatividad, reconectar con uno mismo y tratar diversos problemas de salud.

Como herramienta de crecimiento personal, la música ayuda a aumentar el dinamismo y a mejorar las capacidades cognitivas (atención, memoria), psicomotoras (agilidad, coordinación, movilidad) y socioemocionales. Por un lado, ayuda a desarrollar la escucha, la concentración, en una palabra, la atención al presente, y por otro, ayuda a trabajar colectivamente, creando más vínculos, lo que favorece la cohesión del grupo. La música también favorece los puentes entre personas de culturas y lugares diferentes.

Los músicos pueden proponer talleres de sensibilización a la música, instrumentos, música-danza, canto, taller rítmico, composición de rap, comedia musical, percusión, stomp etc... Rap y stomps son las actividades

apreciados por los adolescentes. En el primero se permiten expresar su tema favorito y en los stumps, los jóvenes no pueden usar su voz. Tienen que crear sus propios instrumentos (o su cuerpo) y hacer una actuación utilizándolos. Stomp utiliza objetos como escobas y tapas de cubos de basura, golpeándolos como si fueran instrumentos musicales para crear actuaciones. Así se abre a otra forma de ver y oír el mundo y de utilizar los objetos y su cuerpo.

Arte dramático

La expresión teatral existe desde los albores de la humanidad. Cuántas veces hemos visto a los niños crear y representar personajes, con muñecos, contar historias. El juego forma parte de su educación no provocada y de la forma que les ayuda a probar, a comprender, a exteriorizar sus emociones o acontecimientos cotidianos. El teatro utiliza su propia forma de hacer las cosas.

La práctica teatral aporta bases técnicas que permiten una mejor toma de conciencia de uno mismo y del entorno: expresión oral, concentración, uso de la voz, gestión del estrés, toma de conciencia del cuerpo, de las emociones, del espacio, del grupo, de la dramaturgia, de los personajes... Los animadores velan por que las críticas de los participantes sean constructivas y sin prejuicios para ayudar a los demás a ir más lejos.

Los talleres permiten construir un método de trabajo personal que ayuda a los jóvenes a progresar y les proporciona habilidades y conocimientos que les serán útiles en la escuela y en su vida cotidiana. Los talleres pretenden fomentar la expresión y el intercambio dentro del grupo.

Los niños y jóvenes adolescentes desarrollan su imaginación hacia una mayor apertura y se les anima a inventar formas de superar las dificultades y a imaginar un entorno mejor. Los jóvenes pueden, en este marco, adquirir técnicas de expresión y nuevos conocimientos, reforzar su confianza en sí mismos y su perseverancia, progresar en la escucha de los demás, desarrollar su imaginación. Los talleres también les permiten descubrir valores sólidos portadores de un teatro humanista donde el individuo se convierte en cocreador del mundo que le rodea.

Las sesiones requieren reflexión e inspiración, y también fomentan el intercambio dentro del grupo. Los talleres ayudan a conectar con las propias emociones y a expresarlas, así como a autoevaluarse. Ejemplo de ejercicios de evaluación. Al principio de la sesión, sentados en un

círculo, pueden hacer un "Clima anímico", durante el cual cada persona (participantes y facilitadores) comparte con los demás su estado emocional especificando sus sentimientos y emociones. Al final de la sesión, del mismo modo, todos comparten sus sentimientos sobre la sesión, ya sea mediante gestos o verbalizándolos.

La creación final permite ponerse en común en un proyecto donde la presencia de cada uno es esencial y donde la creación se vuelve colectiva. Esto refuerza el espíritu de grupo, el apartamiento, el sentimiento de ser importante en el grupo. En los ensayos se aprende a mejorar individual y colectivamente. Los jóvenes desarrollan una actitud positiva y solidaria. Los animadores les acompañan en este proceso con un espíritu de "troupe" propio del medio teatral.

Algunas técnicas: el teatro de imágenes, que propone realizar escenas a partir de imágenes, el teatro foro para hablar de los problemas y encontrar soluciones, el teatro de cuentos que parte de la experiencia vivida de escenas de la realidad propuestas por los participantes, el storytelling para encorsetar la imaginación y la creación libre de historias, el teatro del movimiento que favorece la expresión corporal, el mimo que trabaja la comunicación no verbal, el clown para encontrar el propio clown, el teatro de objetos donde se trabaja la relación con el material, las improvisaciones que favorecen el dejarse llevar y la escucha, el teatro de la palabra, el método del estudio del actor que se centra en la construcción del personaje, la poeirie para trabajar la metáfora y las imágenes internas, la commedia de l'arté donde se trata de trabajar los personajes típicos, el teatro de máscaras, etcétera..

Danza

En la antigüedad, la humanidad bailaba todo el tiempo, porque la danza es una de las expresiones intrínsecas del ser humano. Los acontecimientos naturales, las reuniones comunitarias, los momentos familiares, la guerra y la paz, las estaciones del año... – todos estos momentos se expresaban a través de danzas colectivas, familiares e individuales. Hoy en día, sobre todo en las zonas rurales, la danza sigue estando presente en la vida cotidiana.

La danza proporciona una forma de aprendizaje que desarrolla las capacidades de comunicación, las técnicas de resolución de problemas y las habilidades de pensamiento creativo y crítico a través de las capacidades kinestésicas. En esencia, el objetivo de la enseñanza de la danza es involucrar a los estudiantes en experiencias artísticas a través de los procesos de creación e interpretación. La danza, como medio de aprendizaje especialmente rico

puede utilizarse no como un objetivo en sí mismo, sino como un medio y/o herramienta en la educación formal y no formal, para desarrollar habilidades individuales y grupales de resolución de problemas, para adquirir conceptos y comprensión de temas, para vincular actividades de movimiento a temas académicos permitiendo a los profesionales aprovechar la profunda **inteligencia cinestésica de los jóvenes[13]**.

Ayuda a tomar conciencia del espacio y del cuerpo y a soltar la técnica, a mejorar y a escucharse a uno mismo y a los demás. La danza anima la disolución de los bloqueos del cuerpo, de las emociones y de la mente. A través del movimiento danzante y la acogida de las sensaciones y emociones corporales, los jóvenes pueden integrar un nuevo conocimiento de sí mismos y conectar con la energía única que le es propia puede por fin expresarse plenamente. Free danser es la invitación a dar paso al movimiento libre y espontáneo que conduce a la creatividad y a la plena expresión de uno mismo.

Método para mejorar la creatividad

El reto de la creatividad es un método para fomentar la creatividad. Pero también podemos utilizarlo como una forma de ser más creativos en la vida diaria y hacer del flujo una característica permanente de nuestras vidas y, al mismo tiempo, haber contribuido a la sociedad y a la cultura. Cuanto más mejoren su propia creatividad los animadores, los monitores juveniles y los padres, mejor podrán influir en los jóvenes. Algunos pasos para mejorar la creatividad personal basados en la **investigación de Mihaly Csikszentmihalyi[14]**

Aprenda a liberar su energía creativa

- ♦ **Cultiva la curiosidad y el interés por tu vida, explora la palabra.** Se trata de prestar atención a las cosas por sí mismas. Es la manera de mantener en la curiosidad del niño, como él a los aspectos más destacados e invests con interés cualquier cosa dentro del alcance. Para desarrollar esto:
 - Intenta sorprenderte con algo cada día. Experimenta esta cosa por lo que es y no por lo que piensas. Mantente abierto a lo que la palabra te dice.
 - Intenta sorprender al menos a una persona cada día: di algo inesperado, haz la pregunta que no harías habitualmente.....
 - Escribe cada día qué es lo que más te sorprende y cómo sorprendes al otro.
 - Cuando algo nos llama la atención, lo seguimos. Pensamos ser



Demasiado egoístas para divulgar una idea, una canción o una flor que nos ha llamado la atención, o pensamos que no es asunto nuestro. Pero la palabra es asunto nuestro.

Cultivar la fluidez en el día a día

- ♦ Levántate cada mañana con un objetivo concreto. Es más fácil antes de dormir para revisar el día siguiente y para elegir la tarea particular que hacer que debe ser interesante o emocionante
- ♦ atención a la consecuencia de tu acción, concéntrate en la tarea . para
- ♦ seguir disfrutando de algo , necesitas aumentar su complejidad : mejora y sorpréndete a ti mismo

Protege tu energía creativa: construye los hábitos que te ayuden a controlar tu atención para que pueda estar abierta y receptiva o focalizada y dirigida.

- ♦ Toma las riendas de tu agenda: encuentra tu momento más creativo, tu ritmo.
- ♦ Dedique tiempo a la reflexión y a la relajación (no debe esperar que se realice ninguna tarea).
- ♦ Da forma a tu espacio: descubre qué microentorno se adapta mejor a ti
- ♦ Descubre lo que odias y lo que te gusta de la vida y empieza a hacer más lo que amas y menos lo que odias.
- ♦ haz que las cosas que haces sean más agradables: ten un objetivo claro, paga

Rasgos internos: interioriza al máximo esta estructura creativa de apoyo en tu personalidad, aprende nuevos patrones de atención.

- ♦ Desarrolle lo que le falta: para empezar, identifique su característica más evidente (puede preguntar a un amigo) y después
- ♦ pruebe su opuesto. Ser receptivo y abierto por un lado y focoso y duro por el otro. Cambiar momento a momento de tu propio punto de vista al del otro.
- ♦ Apuesta por la complejidad: sigue tu propio camino y respeta las reglas de tu dominio y empápate de la tradición de la cultura. La complejidad es el resultado de la interacción fructífera entre estas dos tendencias opuestas.

Teoría y método de la educación creativa[15]

La naturaleza de la educación creativa es desarrollar la creatividad en diversas capacidades humanas, ya que el propósito de la educación es el cultivo

de la capacidad humana de forma integral. Así pues, el propósito educativo de la educación creativa se explica como "el desarrollo de la creatividad humana". La creatividad se entiende como un aspecto universal y holístico del ser humano, y las esferas de la creatividad pueden clasificarse en esfera físico-fisiológica, esfera social, esfera racional, esfera moral, esfera artística y esfera religiosa en la vida humana, y se presentan las propiedades de la capacidad de valor en cada esfera. Considerando que la base de la realización de la creatividad es el amor, la acción del amor puede excitar el interés y el deseo en todas las esferas humanas haciendo que el yo educativo actúe en la educación. El interés y el deseo producen la idea, y la idea establece la concepción y la hipótesis para el sujeto, se descubre y se excava algo nuevo, y se manifiestan los elementos del valor y luego se construye la etapa de desarrollo para producir valor.

El método de enseñanza de la educación creativa se establece en cinco etapas enseñanza. La enseñanza en cinco etapas tiene las etapas de idea, descubrimiento, excavación, manifestación y desarrollo como método de enseñanza para cultivar la capacidad creativa de los seres humanos. La premisa común para aplicar la enseñanza en cinco etapas es el fomento de la libertad y la voluntad del alumno, y el modo de enseñanza debe ir precedido del principio del amor y la guía del profesor. A continuación se exponen los detalles de la enseñanza en cinco etapas.

- ♦ La etapa de la idea: imaginación del sujeto. Es la etapa más fundamental para cultivar la creatividad. La imaginación es la acción personal e intuitiva que puede realizarse a partir de la intuición libre y voluntaria .
- ♦ La etapa del descubrimiento : búsqueda del problema del sujeto. El contenido u objeto a encontrar se materializa en esta etapa y el pensamiento creativo se presenta de forma externa y visible para encontrar el problema a resolver.
- ♦ La etapa de indagación : buscar la dirección de la resolución del tema. Se trata del proceso por el que el contenido adquirido a partir del descubrimiento se transforma en una concepción razonable y sistemática y, a continuación, se puede lograr una concepción orientada a objetivos y unificada para el nuevo valor.
- ♦ La etapa de manifestación: plan integral para la consecución de objetivos. La etapa de manifestación es el proceso para completar un contenido significativo utilizando el contenido excavado y organizándolo sistemáticamente. Es decir, el contenido en la etapa de excavación se elabora por la imaginación para el estado de desarrollo y se presenta en el proceso para construir la unidad y el orden.



- La etapa de desarrollo consiste en completar la capacidad humana mediante la creación de nuevos valores. Por lo tanto, es la etapa de aplicación para practicar y realizar la concepción utilizando cada pensamiento libremente. El verdadero valor de la creatividad es estimular la voluntad de volver a crear.

Podemos ver que el proceso de circulación creativa presenta una continuidad sin fin del desarrollo de la capacidad creativa del alumno mediante la enseñanza en cinco etapas de la educación creativa; significa una posibilidad educativa ilimitada del cultivo de la capacidad humana.





Synhese

Resumamos lo que hemos dicho:

- ♦ Hemos dicho que el ser humano nace en un mundo que no ha elegido y que, desde su origen, está inmerso en un mundo histórico-social que lo orienta hacia su realización o su regresión al estado de impotencia frente a condiciones de dolor y sufrimiento.
- ♦ Es en un proyecto de humanización plena donde la educación puede integrar las aportaciones culturales útiles para el desarrollo. En un momento de deshumanización social, las aportaciones culturales destructivas luchan con las constructivas, siendo uno de los signos de esta lucha la desconexión: cada una toma una dirección diferente e incompatible con la otra.
- ♦ El desarrollo y crecimiento de los niños depende de los valores y conocimientos de los adultos. La neurociencia emocional y social nos muestra ahora qué comportamientos sirven y cuáles no al desarrollo humano.
- ♦ La creatividad requiere la "toma de registros" del niño con su ser y sus funciones: corporales, motrices, emocionales, intelectuales.
- ♦ Nacemos innatamente con el potencial de un genio creativo, y la forma de educación puede mejorar o descruzar totalmente nuestra creatividad.
- ♦ Desde finales de los años noventa, la creatividad ha vuelto a ser un tema de creciente interés en la educación y en la sociedad en general. El papel del arte y la creatividad en la promoción del bienestar de los niños y en el aumento de su autonomía es cada vez más evidente.
- ♦ Las artes proporcionan una forma de aprendizaje que desarrolla las habilidades comunicativas y sociales, las técnicas de resolución de problemas y las capacidades de pensamiento creativo y crítico. Su labor consiste en crear una sociedad no violenta basada en la no opresión, el aprendizaje y el interés por los demás.
- ♦ El tipo de creatividad de artistas, científicos y otros puede transformar nuestra cultura y nuestra forma de ver el mundo. Es un estado de la mente y del ser.
- ♦ La capacidad creativa del ser humano es infinita y su intención creativa es parte integrante de su ser. La educación creativa y la creatividad estimulan esta tendencia.

Referencia

- ♦ Humanizar la Tierra, Silo, Editions Références 1997
- ♦ Meusburger, Peter (2009). "Milieus of Creativity: El papel de los lugares, los entornos y los spatia Contexts". En Meusburger, P.; Funke, J.; Wunder, E. (eds.). Milieus of Creativity: Un enfoque interdisciplinar de la espacialidad de la creatividad. Springer.
- ♦ Torrance, Paul. "Tests verbales. Forms A and B-Figural Tests, Forms A and B". The Torrance Tests of Creative Thinking-Norms-Technical Manual Research Edition. Princeton, Nueva Jersey
- ♦ Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención, Csikszentmihalyi Mihaly, 1997
- ♦ Resiliences. Connaissances de bases, con Gérard Jorland, ed., París, Odile Jacob, 2012.
- ♦ Papel del arte y la creatividad en la cultura y la socialización infantil; https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-90-481-9063-8_185
- ♦ Los límites de la creatividad en la educación: Dilemmas For The Educator; <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1111/1467-8527.t01-1-00229>
- ♦ Amberg, J., Larson, M. (1996), Creative Writing Handbook. US: Good Year Books
- ♦ Kim, J. A. (2008). A study on the development of teaching-studying model for creativity education, tesis doctoral. Tesis doctoral, Iksan: Universidad de Wonkwang.
- ♦ Kim, Y. C. (2007). Teoría y desarrollo de la capacidad creativa. Paju: Education & Science Press.
- ♦ Lee, Y. G. (2011). Teoría y práctica del método de enseñanza en la educación creativa. Paju: Education & Science Press.
- ♦ ¿En forma para bailar? – The report of the national inquiry into dancers' health and injury, par Dr. Peter Brinson et Fiona Dick, Fundación Calouste Gulbenkian (Londres, 1996).
- ♦ Making Kinesthetic Sense: Creative Dance as a Tool for Learning, par Mary Ann Brehm et Lynne McNett, Asociación Internacional de Danza Creativa
- ♦ Normas de la Organización Nacional de Educación en Danza para el aprendizaje y la enseñanza de la danza: Edades 5-18. Reston, VA: Organización Nacional para la Educación en Danza (2005)
- ♦ Regular Marvels – A handbook for amateurs, practitioners and development workers in dance, mime, music and literature, par François Matarasso, The Community Dance & Mime Foundation (Royaume-Uni, 1994).



- [1] : Definición dada por Silo en una de sus obras "el paisaje humano" en Humanizar la Tierra, Silo, Editions Références 1997
- [2] : La resiliencia es, según la definición de B. Cyrulnik, nuestra capacidad para emprender un nuevo camino de desarrollo cuando éste se ha visto frenado, dañado por un accidente, por un traumatismo, por circunstancias no elegidas.
- [3] : <https://www.cairn.info/revue-deviance-et-societe-2012-1-page-85.htm>
- [4] : "Si lo hubiera sabido... habría nacido en Suecia", dirigida por Marion Cuerq en 2013; <https://www.oveo.org/>
- [5] : Para más información sobre este tema, véanse los trabajos de Catherine Gueguen, Nicole Guedeney, Boris Cyrulnik, Marshall Rosenberg.
- [6] : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Cr%C3%A9ativit%C3%A9>
- [7] : Meusbürger, Peter (2009). "Milieus of Creativity: El papel de los lugares, entornos y contextos espaciales". En Meusbürger, P.; Funke, J.; Wunder, E. (eds.). Milieus of Creativity: Un enfoque interdisciplinar de la espacialidad de la creatividad. Springer.
- [8] : Torrance, Paul. "Tests verbales. Formularios A y B-Tests Figurales, Formularios A y B". The Torrance Tests of Creative Thinking-Norms-Technical Manual Research Edition. Princeton, New Jersey: Personnel Press. p. 6.
- [9] : https://twentyonetoys.com/blogs/teaching-21st-century-skills/creative-genius-divergent-thinking?fbclid=IwAR2y-fqriFypnrUivHmeqaluBHjZxmzgQEdjUsjFk5sWA2d_daMleNobaXs
- [10] : Para más información : <https://en.unesco.org/creativity/convention>
- [11] : Texto completo : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227150>
- [12] : <https://www.atelierartsetlettres.fr/art-th%C3%A9rapie-peinture/>
- [13] : <https://educationaltoolsportal.eu/educationaltoolsportal/fr/tools-for-learning/la-danse-comme-outil-de-cr%C3%A9ation-chez-les-jeunes>
- [14] : Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención, Csikszentmihalyi Mihaly, 1997 [15]:www.researchgate.net/publication/270409758_The_Teaching_Method_of_Creative_Education

GUÍA PRÁCTICA PARA UTILIZAR LOS RESULTADOS INTELECTUALES

CAP. 4



Esta publicación, la **Herramienta Digital Operativa para Operadores**, está diseñada para apoyar a los operadores: es una guía práctica para la aplicación o la creación del **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY**.

La **Herramienta Digital Operativa para Operadores** contiene todas las instrucciones para apoyar a los operadores – como trabajadores juveniles, formadores, facilitadores, profesores, educadores, operadores del sector creativo y cultural – describiendo paso a paso cómo navegar por la **Caja de Herramientas** y la **Metodología** a aplicar para crear los VIAJES con también la posibilidad de adaptar el camino y la experiencia del proyecto a otras realidades, temas, objetivos, formas artísticas.

También explica cómo realizar actividades en un formato que combine la experiencia en línea y presencial.

El Manual describe la experiencia y los resultados de la fase piloto, y cómo implicar y comprometer a los jóvenes, la comunidad y las partes interesadas.

La herramienta operativa digital para operadores se ha diseñado para los operadores del sector creativo y cultural que quieran seguir trabajando en la era pospandémica, en diálogo con las herramientas digitales que sirven de valioso apoyo para llevar el arte al sector educativo; al mismo tiempo, apoya a los operadores del sector educativo que quieran abordar temas específicos con una experiencia creativa y emocional para sus usuarios.

Los operadores que quieran seguir este camino tienen dos posibilidades:

- ♦ modular un CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY con materiales ya proporcionados;
- ♦ crear un nuevo y original RECORRIDO, con nuevos materiales y contenidos, utilizando esta **guía (IO3)**, las herramientas contenidas en la **Caja de Herramientas (IO1)**, las actividades desarrolladas dentro de la **Metodología (IO2)**.

LA CAJA DE HERRAMIENTAS

Nuestra **caja de herramientas** ofrece una recopilación y descripción de herramientas que pueden utilizarse al trabajar con grupos de jóvenes y gestionarlos.

En nuestra **caja de herramientas** encontrará:

Herramientas

- ♦ **presenciales:**

- ♦ Tormenta de ideas
- ♦ Escritura creativa
- ♦ Crucigramas
- ♦ Debriefing
- ♦ Dinamizadores
- ♦ Foro Teatro
- ♦ Rompehielos
- ♦ Juegos de rol
- ♦ Actividades de trabajo en equipo
- ♦ Diálogo en la pecera

Herramientas

- ♦ **digitales:**

- ♦ Kahoot
- ♦ Jamboard
- ♦ Mentimeter
- ♦ Mural
- ♦ Powtoon
- ♦ Storybird
- ♦ Typeform
- ♦ Videoscribe

Cada herramienta tiene su propia tarjeta de instrucciones que contiene una descripción de la herramienta, ejemplos de aplicación/uso, pros, contras y consejos para los operadores. Estas herramientas se utilizarán para aplicar la **Metodología** creada en el marco del proyecto. Sin embargo, son útiles para los profesionales durante cualquier práctica o actividad basada en la Educación No Formal y el Trabajo Juvenil Digital.

Nuestra **caja de herramientas** es, por tanto, una valiosa fuente de materiales que pueden utilizarse en diversas actividades.

LA METODOLOGÍA

UN **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** es una experiencia inmersiva, creativa y emocional para jóvenes. Te ofrece la oportunidad de explorar con los jóvenes temas urgentes para nuestra sociedad.

CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY proporciona a los jóvenes una experiencia de aprendizaje combinada con un enfoque emocional, creando un puente entre el arte y la educación utilizando lo digital como herramienta. La **Metodología** lidera a los operadores en la



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

creación de viajes para jóvenes.



Para crear la **Metodología**, decidimos construir dos **VIAJES EMOCIONALES CREATIVOS** adoptando 2 temas:

- ♦ **Violencia de género**
- ♦ **Acoso escolar**

Estos RECORRIDOS representan los modelos para la utilización práctica y la aplicación de la **Metodología**.

Los numerosos materiales que le guiarán en la aplicación de la **Metodología** están divididos en secciones temáticas disponibles para artistas, trabajadores juveniles, educadores, profesores y operadores.

La **Metodología** incluye el uso de itinerarios de escucha guiada, ejercicios en grupo, reflexiones y charlas especiales con expertos en los temas tratados, podcasts y vídeos, materiales educativos y propuestas de educación no formal que cada operador, artista, educador podrá conformar y combinar siguiendo la guía de este **Manual** y las herramientas de la **Caja de Herramientas**.

ESTRUCTURA DE UN CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY

Cada VIAJE se compone de diferentes etapas.

Estos pasos conducen a la puesta en marcha de itinerarios educativos basados en el uso del arte y de métodos de educación no formal, estudiados para abordar con los jóvenes temas sensibles e importantes para nuestra sociedad.

|

Introducción para operadores

- ♦ Infografía con datos sobre el tema
- ♦ Material informativo preparatorio
- ♦ Vídeo introductorio para operadores

Introducción para los jóvenes

- ♦ Vídeo introductorio para jóvenes

Contenidos básicos

- ♦ Audición temática

Debriefing

- ♦ Vídeo de introducción a la elaboración de contenidos
- ♦ Fichas de trabajo en grupo (material de orientación para los operarios)

Closure

- ♦ Vídeo de felicitación

Materiales temáticos en profundidad

- ♦ Vídeos para profundizar en el tema.

Todos los materiales están disponibles en nuestra web creative-emotional.eu/ y en nuestro canal de YouTube www.youtube.com/channel/



VIOLENCIA. UNA INTRODUCCIÓN

CAP. 5



A pesar de que la violencia ha acompañado a la humanidad desde sus inicios en este planeta, sigue siendo, a día de hoy, un concepto muy complejo para el que no existe una definición unívoca y simplificadora.

Diferentes autores en el campo de los estudios sobre la paz han aportado sus visiones para generar propuestas de definición que inciden en diferentes dimensiones y aspectos en función de la dimensión de visibilidad de la violencia.

Las instituciones internacionales también han contribuido a la labor de integración de las distintas visiones relacionadas con la violencia mediante la promoción de espacios de reflexión y definición conceptual.

En este sentido, la definición dada por la Organización Mundial de la Salud en 2002 puede ser un punto de partida útil para posteriores conceptualizaciones de la violencia.

Según la OMS, la violencia se define como "el uso intencional de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones".

Esta definición hace hincapié en el uso del poder contra otra persona o grupo para ser clasificado como violento.

Una comprensión básica, por lo tanto, proviene del hecho de que cuando hablamos de "violencia" estamos hablando de "un uso específico del poder", esencialmente su uso "sobre" alguien (ya sea una persona o un colectivo) para lograr intereses particulares, causando daño, perjuicio y, en última instancia, dolor. El poder adquiere así una dimensión significativa en la comprensión de la violencia, así como en su prevención: tomar conciencia de cómo se está utilizando el poder en el contexto de la violencia facilitará su desescalada o evitará que se produzca.

Es necesario comprender cómo la violencia, aunque, como decíamos al principio de este documento, ha acompañado la historia de la humanidad desde sus inicios,

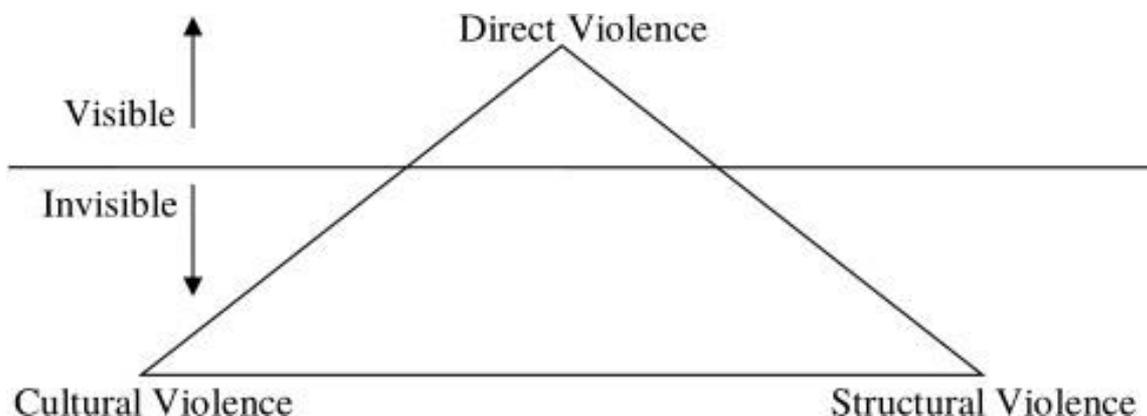
no debe entenderse como un elemento irreversible sino como un proceso humano evitable, ya que está íntimamente relacionado con el uso del poder en la consecución de objetivos concretos y, por tanto, es posible prever, imaginar y crear escenarios y situaciones libres de violencia, donde los conflictos puedan transformarse de forma creativa y positiva.

Como nos recuerda Johan Galtung, teórico noruego y exponente mundial en el campo de los estudios sobre la paz "El conflicto es inevitable, forma parte de la experiencia humana, pero la violencia es **evitable**"[1].

Por otro lado, volviendo al pensamiento de Galtung, es específicamente a partir del conflicto, y más concretamente de la incapacidad de transformarlo en una experiencia de enriquecimiento mutuo, como se genera la violencia: ante la escasez de recursos (ya sean físicos, como el agua, o conceptuales, como la verdad religiosa) es posible que se genere una polarización entre posiciones (es decir, la anulación de toda capacidad de escucha y de interés por la posición contraria) donde será, como se ha comentado anteriormente, el uso específico del poder el que determine el resultado.

El poder y el conflicto, por tanto, son los elementos clave para entender la propagación de la violencia, en todas sus dimensiones. Es evidente que debemos ser capaces de profundizar en la complejidad del poder y el conflicto para comprender las diferentes dimensiones de la violencia y encontrar posibilidades de cambio y transformación.

El marco conceptual de Galtung nos ayuda a comprender cómo el desequilibrio de poder en los conflictos genera diferentes dimensiones de la violencia, algunas visibles y otras invisibles a un primer análisis, distinguiendo entre tres tipos de violencia:





Por *violencia directa*, Galtung entiende la violencia ejercida directamente por un actor. Esta violencia es visible y de naturaleza física o psicológica. Hay un autor y una víctima. La violencia directa es lo que normalmente se entiende por violencia (tortura, asesinato, maltrato físico o psicológico, humillación, discriminación, acoso, ...).

Más en profundidad, invisible al análisis superficial, encontramos la *violencia estructural*: Este tipo de violencia es generada por la injusticia social y las estructuras que promueven esta injusticia social. Se trata de una fuerza más bien invisible que está conformada por las estructuras que impiden la satisfacción de las necesidades básicas. Suele expresarse indirectamente y no tiene una causa directamente visible. Según Galtung, siempre se produce cuando las personas están influidas de tal manera que no pueden realizarse de la forma que sería potencialmente posible (apartheid, leyes de segregación racial, disposiciones legales para el sometimiento de la población civil, en forma de condiciones sociales injustas, acceso desigual a la educación/educación, condiciones de vida degradantes, pobreza, ...).

Por último, en el mismo nivel de invisibilidad, encontramos la violencia cultural: es decir, los aspectos de una cultura social que legitima el uso de la violencia directa o estructural. La violencia cultural y simbólica suele manifestarse en actitudes y prejuicios (racismo, machismo, fascismo, islamofobia...).

El nivel invisible describe el hecho de que en el caso de la violencia estructural y cultural no aparece nadie a quien se pueda responsabilizar. La violencia estructural está incrustada en el sistema y se manifiesta en relaciones de poder desiguales y, por tanto, en oportunidades vitales desiguales.

Según la lógica de Galtung, los tres tipos de violencia son interdependientes. Para prevenir uno, también es necesario atacar los otros dos y abordarlos durante las acciones de prevención de la violencia. Preocuparse exclusivamente de un nivel anula inevitablemente la eficacia de cualquier acción.

En cualquier tipo de marco social, podemos encontrar las tres dimensiones directa/cultural/estructural y su análisis es lo que nos puede permitir comprender las dinámicas que se esconden en las experiencias conflictivas que como educadores, profesores, facilitadores, acompañamos en los grupos en los que intervenimos.

Y en toda experiencia conflictiva nos encontraremos inevitablemente con un determinado uso del poder, que definirá el resultado final, entendiendo aquí por poder **"la capacidad o el potencial de influir en los demás"**[2].

Para ello, además de aportar conciencia de la multidimensionalidad de la violencia en juego, es necesario contar con un marco de referencia que genere el mismo nivel de conciencia del poder en juego en la relación y sus orígenes. En este sentido es útil traer las aportaciones del físico teórico y psicólogo junguiano Arnold Mindell, quien, a través del marco metodológico de la Psicología Orientada a Procesos (también conocida como Processwork) aporta una conceptualización del poder, y de su abuso, útil para su aplicación en el ámbito del estudio de la violencia.

Mindell subraya la importancia de explorar los factores que permiten a alguien obtener poder, proporcionando un mapa útil para comprender mejor este proceso [3]. Estos factores pueden considerarse privilegios. Mindell clasifica estos privilegios según un sistema de rangos. Define el rango como la "suma de los privilegios de una persona" y lo ve como una "capacidad o poder consciente o inconsciente, social o personal, derivado de la cultura, el apoyo de la comunidad, la psicología personal o el poder espiritual".

En este sentido, Mindell define 4 tipologías de rango:

Rango social

Suele ser inmerecida, y sus poderes y privilegios relativos se sustentan en normas sociales. Abarcan ámbitos como el género, la clase, la etnia, el color, la riqueza, la nacionalidad y la educación, entre otros. Esta forma de rango es la clasificación otorgada por la cultura y la sociedad en la que vivimos. Abarca el sistema de valores, así como los prejuicios y sesgos de la sociedad dominante, y otorga más privilegios a unas personas y menos a otras.

Clasificación local / contextual

Surge en una situación concreta y es específico de la posición de un individuo en esa situación. Cada contexto tiene su propio sistema de valores (por ejemplo, una clase o un partido político). El rango en un contexto local proviene de poseer aquellas cualidades que tienen vigencia en la comunidad. En muchos contextos, ser popular, estar bien conectado, ser un iniciado o un veterano otorga un rango local. Aunque el rango social esté siempre presente en los contextos locales, el alto rango social de alguien puede no aplicarse en una situación social concreta, como el lugar de trabajo o un grupo específico (por ejemplo, ser blanco, un estatus de alto rango en el mundo, no lo será en una organización de activistas BIPOC).



♦ **Rango psicológico**

es el alcance derivado de los recursos y habilidades internos que nos permiten funcionar en nuestras interacciones sociales. Se basa en nuestro sentimiento de autoestima, autoconocimiento y seguridad interior.

A diferencia de los anteriores, es posible aumentar este rango mediante el desarrollo personal.

♦ **Rango espiritual/transpersonal**

Este rango se basa en la capacidad de reconocernos con experiencias y valores que van más allá del individuo y nos sostienen en tiempos difíciles. Para las personas religiosas o espirituales puede ser la conexión con una divinidad o fuerzas universales, mientras que para otras puede encontrarse en fundamentos universales como los derechos humanos.

El rango determina en última instancia nuestra posición en la "escalera del poder" en un contexto o situación dados. El uso que hacemos del rango determina si nuestra actuación en un conflicto puede generar violencia, de ahí la necesidad de tomar conciencia del rango que habitamos en cada situación.

Tanto en la violencia de género como en la violencia escolar, dos tipos de violencia que se estudian en este documento, el estudio de las dimensiones invisibles de la violencia así como el uso del abanico presente en la situación permitirán a cualquier educador, facilitador o líder poder intervenir eficazmente en la situación.

A través de una mayor concienciación sobre el poder y su uso en todos los contextos es posible desescalar la violencia y transformar así los conflictos en experiencias de aprendizaje creativo y construcción colectiva de soluciones para el futuro.

Violencia de género

Toda violencia, como hemos visto, se desarrolla a través de un abuso de poder en el que alguien más poderoso y fuerte intenta someter a alguien más débil por la fuerza. En el caso de la violencia contra las mujeres, la desigualdad de éstas con respecto a los hombres está en la raíz del problema. Nuestra sociedad está estructurada en función de los diferentes roles atribuidos a uno u otro sexo: los de los hombres, basados en la fuerza, la virilidad, el poder y la ambición; y los de las mujeres, centrados en aspectos que no conducen ni al éxito ni al poder y que socialmente se consideran inferiores a los de los hombres.



Este reparto de papeles nos conduce a una sociedad patriarcal, en la que los hombres disfrutan de todas las esferas de la vida, tanto públicas como privadas, mientras que las mujeres se limitan al ámbito privado o doméstico. La consecuencia más inmediata es la consideración de la mujer como un objeto propiedad del hombre.

Según la declaración de la Asamblea General de la ONU de 1993 sobre la eliminación de la violencia contra la mujer, la violencia de género se define como: "Todo acto de violencia basado en la pertenencia al sexo femenino que tenga como resultado una amenaza o un daño físico, sexual o psicológico, incluidas las amenazas, la coacción o la privación arbitraria de libertad, tanto si se producen en la vida pública como en la privada". El término se utiliza principalmente para destacar el hecho de que las diferencias estructurales de poder basadas en el género exponen a las mujeres y las niñas a múltiples formas de violencia.

La violencia de género ha sido y sigue siendo una de las manifestaciones más claras de la desigualdad, la subordinación y las relaciones de poder de los hombres sobre las mujeres. Este tipo de violencia se basa y se ejerce por la diferencia subjetiva entre los sexos. En definitiva, las mujeres sufren violencia por el mero hecho de ser mujeres, y las víctimas son mujeres de cualquier condición social, educativa, cultural o económica.

Aplicando la visión de Galtung a la violencia, también en el caso de la violencia de género podemos distinguir entre una violencia directa y visible y otra más invisible que impregna la realidad social de cada país.

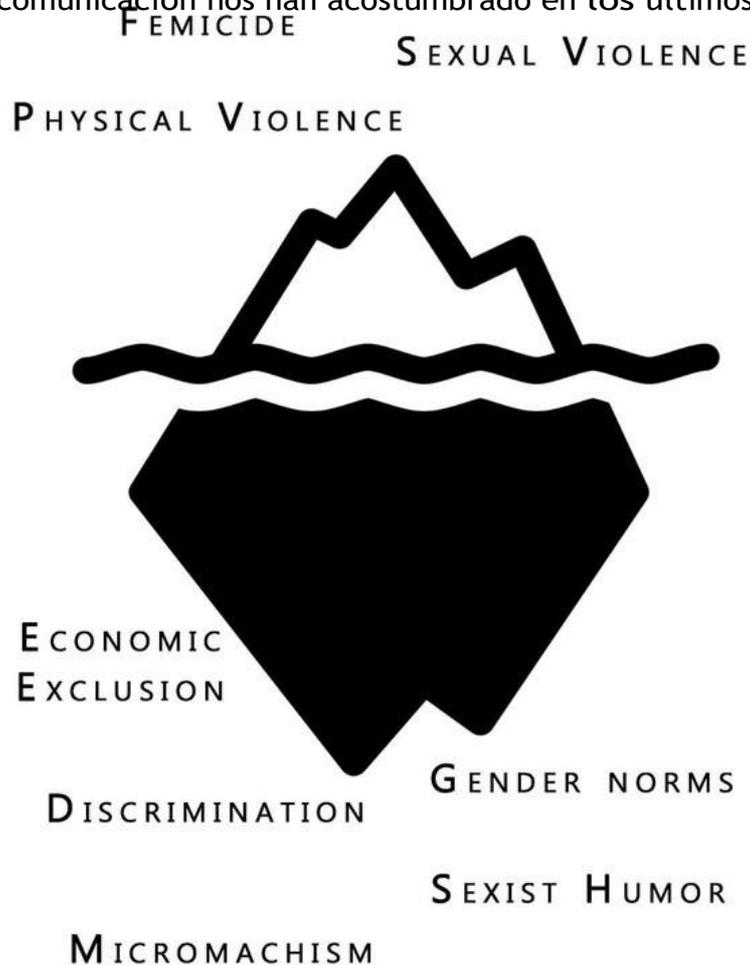
Si pensamos en violencia de género cultural, inevitablemente nos referimos a un marco cultural concreto, el patriarcado, compuesto por normas, valores y creencias que impregna la visión colectiva de una sociedad y se reproduce a través de los agentes socializadores clásicos (familias, instituciones y medios de comunicación).

El resultado de esta reproducción es una sociedad sexista en la que se configuran relaciones desiguales e injustas en cuanto a la distribución, acceso o posibilidad de uso de todo tipo de recursos, especialmente materiales, sociales y simbólicos entre la diversidad de mujeres de cada región. Así se configura la violencia simbólica, una de las múltiples expresiones de la desigualdad de género que denuncian las teóricas feministas y las activistas de los movimientos de mujeres, situación que se mantiene oculta u opaca (también ocultada u opacada) por la interacción de los actores sociales con la misma estructura social dominante. Esta violencia cultural alimenta, por tanto, la violencia de género estructural: es decir, las estructuras sociales (formadas por leyes, reglamentos, instituciones sociales) que sostienen un sistema de injusticia con sesgo de género.

A partir de un análisis del uso del poder, es posible ver cómo en este sistema, inevitablemente, el desequilibrio de poder está a favor de los hombres, que tienen un alto rango social, atribuido por el mero hecho de ser hombres.

A lo largo de la historia, el uso de los privilegios por parte de los hombres (tanto consciente como inconscientemente) se ha orientado a mantener este desequilibrio y a retroalimentar la violencia.

Si pensáramos en la violencia de género como un iceberg, podríamos ver cómo bajo la superficie hay un gran número de elementos que la componen, enriquecen y alimentan sin necesidad de ser tan visibles como las situaciones de violencia directa a las que, desgraciadamente, los medios de comunicación nos han acostumbrado en los últimos años:



La parte invisible del iceberg es también la más grande, lo que permite que el volumen de hielo siga flotando.

"El iceberg representa de forma gráfica y metafórica cómo, sobre una base invisible y naturalizada de prácticas violentas, se van erigiendo otras formas de violencia visible y más extrema. En este sentido, es importante conocer el gráfico porque nos permite empezar a hablar de la violencia que sustenta las otras formas de violencia más visibles. La violencia de género no es un problema individual (de una pareja o persona) sino un fenómeno social que atraviesa diferentes ámbitos de la vida y que hay un conjunto de formas invisibles de violencia que son la base de otras formas de violencia.

Como problema estructural de la sociedad, emergen en diferentes ámbitos de la vida cotidiana. "Se reproducen a través de prácticas, discursos y estereotipos de género como los celos, la posesión, el control, los chistes sexistas que nos degradan, el micromachismo, las objeciones a nuestra forma de vestir, la publicidad sexista, etc."

En este sentido, el cambio en las relaciones de género pasa por incidir en las dimensiones invisibles de la violencia de género, tanto reconociendo e interviniendo en el marco cultural patriarcal que la genera como en las instituciones que sostienen un sistema injusto en el que la desigualdad entre hombres y mujeres se manifiesta en la vida cotidiana.

Una tarea fundamental es trabajar en la construcción de una nueva cultura anti patriarcal que construya nuevas narrativas dirigidas a romper estereotipos y prejuicios relacionados con el género y, en particular, con la construcción de sujetos masculinos y femeninos.

Del mismo modo, es necesario intervenir en las relaciones de poder, concienciando, especialmente a la población masculina, de la existencia de ciertos privilegios de género que, mal utilizados, generan maltrato y violencia. Es evidente cómo, en este sentido, la intervención con los hombres es una parte fundamental de cualquier intervención interesada en incidir en la prevención de la violencia de género.

Es necesario que la población masculina reconozca su reproducción de la violencia de género, no sólo en los aspectos más visibles y reprobables,

sino en todos aquellos factores de la vida social que forman parte de la cultura patriarcal y que, por su proximidad, se hacen invisibles.

Acoso escolar

El concepto de acoso escolar se refiere a cualquier forma de maltrato físico, verbal o psicológico que se produce entre escolares, de forma repetida y a lo largo del tiempo.

Esta definición nos ayuda a comprender los **elementos constitutivos del fenómeno**[4].

Por un lado, el factor "espacio". El acoso se produce dentro de la comunidad educativa, tanto en el centro escolar como en sus alrededores, así como a través de las redes sociales (aunque en este caso hablamos de Ciberacoso). En términos físicos, en educación primaria, el espacio de mayor riesgo suele ser el patio durante el recreo, mientras que en educación secundaria, tanto el aula como los pasillos se convierten en espacios de riesgo.

Por otro lado, el factor "tiempo", referido en este caso a la continuidad de la agresión en el tiempo, que define el acoso como un proceso y no como un hecho puntual. Las conductas de acoso son repetitivas en el tiempo, lo que tiene un cierto impacto en la víctima, que percibe una amenaza implícita que existe de forma permanente.

En tercer lugar, cuando nos referimos a violencia escolar, estamos tomando en consideración procesos cuyos sujetos son alumnos de un centro educativo, diferenciando así este fenómeno de situaciones violentas que pueden implicar a otros elementos de la comunidad escolar.

Otro elemento decisivo en el estudio del fenómeno es la relación de poder entre los protagonistas y, en particular, el abuso que se ejerce, diferenciando así el bullying de una simple situación de conflicto entre alumnos. En una situación de **bullying**, siempre estamos ante un abuso de poder de un alumno hacia otro alumno: la situación violenta que podemos observar (sea de naturaleza física, psicológica o social, pero siempre visible, lo que la incluye en la categoría de "violencia directa") se retroalimenta, como nos recuerda Galtung, de otras dimensiones difíciles de ver en un primer análisis, pero que están presentes y la sostienen.

Por último, otro elemento fundamental en el acoso escolar es la presencia de un grupo (el resto de los alumnos) que actúan como testigos y que, según los casos, pueden reforzar o evitar la violencia con su comportamiento.



Al mismo tiempo, es el grupo el que define la distribución del poder, a través de su sistema de creencias: a través de la decisión inconsciente de qué valores y atributos serán más o menos valorados en clase.

Es el grupo, en definitiva, el que atribuye rango contextual al agresor y se lo resta a la víctima. Este proceso, a su vez, está influido por el rango social que impregna toda la sociedad en la que se inscribe el grupo, haciendo que los privilegios derivados de aspectos socioculturales (estatus económico, origen étnico, orientación sexual, etc.) afecten a la atribución del rango de un participante del grupo.

Este aspecto nos permite identificar cómo la violencia cultural impregna el entorno escolar, haciendo que los valores que alimentan los sistemas racistas, sexistas, clasistas, etc. se retroalimenten en las situaciones de acoso en términos de abuso de poder.

Hablando de la dinámica del acoso y el ciberacoso encontramos 3 roles implicados en dichos **procesos:[5]**

PERPETRADOR

Por un lado, encontramos el rol[2] del perpetrador, ocupado por el que ejerce la violencia. Este rol suele representar los valores de rango contextual del grupo y éste los sigue y apoya sus acciones. Cuando no es así, ejerce el poder de forma coercitiva, utilizando el miedo como elemento disuasorio de sus acciones.

Para explicar el origen y permanencia de este rol es útil comprender el valor adictivo del poder: una conducta agresiva hacia alguien de menor estatus genera una satisfacción temporal, colmando temporalmente un deseo de fuerza y plenitud, aunque necesita, como toda adicción, de una repetición continua para mantener viva la sensación. Inevitablemente, detrás de la figura del agresor hay una necesidad de conectar con un sentimiento interior de poder y valor, probablemente perdido debido a una situación de abuso, en este caso vivida como víctima por alguien con más poder contextual (en la familia, en la calle o en la escuela).

En este caso, el agresor, ante la imposibilidad de dirigirse a la persona con la que tiene el conflicto, redirige su frustración hacia alguien sobre quien, debido al desequilibrio de poder, es más fácil descargarla.

En estos casos es importante poder trabajar a nivel individual con las personas en este rol, para ayudarles a reconocer el conflicto inicial y las



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

emociones generadas y apoyarles a conectar con su propia fuente interna
de poder personal



♦ .VÍCTIMA

El papel de víctima, ocupado por quien recibe la violencia. Las personas en este rol tienen un poder contextual bajo, menos privilegios que sus compañeros en la escuela, acompañado de una incapacidad para defenderse de los abusos.

3 características definen este papel en la dinámica del acoso:

- Por un lado encontramos la interiorización de la agresión. Se trata de la creación de un patrón psicológico que sigue perpetrando internamente la violencia recibida aunque el acto externo haya finalizado hace tiempo.

- En segundo lugar, encontramos la introyección de la culpa: la víctima suele sentirse responsable de haber provocado la situación de acoso, teniendo dificultades para poder reconocer de forma autónoma los factores externos que han provocado la violencia y dificultando así su capacidad para pedir ayuda.

- Por último, encontramos la incapacidad de exteriorizar el dolor provocado y de nombrar su vulnerabilidad, poniendo en marcha un mecanismo interno de marginación emocional que repercute en la salud emocional de la persona.

Para una adecuada intervención con la persona en el rol de víctima, es necesario poder trabajar con su experiencia emocional, acompañándola a conectar con sus emociones y expresar su dolor, a la vez que recupera o conecta con su sentido interno de valía y confianza en sí misma.

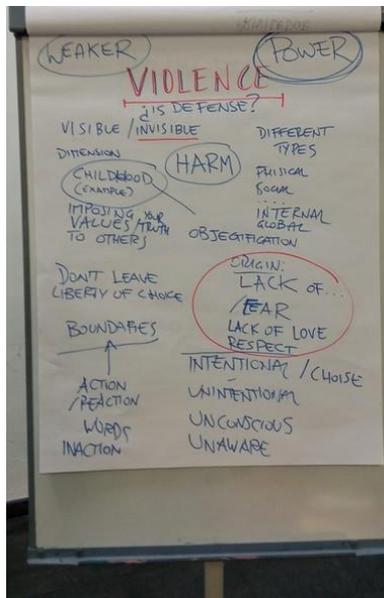
BYSTANDER

El papel del espectador se refiere a la persona que observa o es consciente de la violencia y la refuerza participando activamente (con risas, burlas e insultos) en ella o simplemente no interviniendo, o bloqueándola, interviniendo a favor del cese de la situación.

Como se ha definido anteriormente, es el grupo/testigo quien determina a través de la asignación del rango contextual los presupuestos para la existencia de situaciones de acoso, por lo tanto es un rol con el que es fundamental intervenir ya que es determinante para la alimentación de la dinámica. Al mismo tiempo, los testigos que no pueden intervenir en la situación, a menudo por miedo a las repercusiones, están expuestos como espectadores a una violencia indirecta que inevitablemente les

causa sufrimiento, tanto por la coacción del agresor como por la incomodidad de presenciar escenas de sufrimiento ajeno.

Desde una visión sistémica de la prevención del acoso escolar, cualquier intervención que se considere eficaz debe intervenir en los tres roles simultáneamente. Del mismo modo, la intervención será efectiva si trabaja en los tres niveles de interacción: individualmente, interviniendo en el mundo psicológico de cada actor; relacionalmente, restableciendo las relaciones de poder y generando procesos de reparación del daño causado entre agresor y víctima; y a nivel institucional, promoviendo experiencias colectivas de gestión emocional y transformación de conflictos, aportando mayor conciencia sobre las dinámicas invisibles de la violencia y los marcos de valores que la reproducen dentro de la comunidad escolar. Esto permite intervenir en las tres dimensiones de la violencia escolar (directa, cultural y estructural).



- [1] : Galtung, J. (1990). La violencia cultural. Revista de investigación sobre la paz, 27(3), 2
- [2] Michener, H. A. y Suchner, R. (1972). El uso táctico del poder social. En J.J. Tedeschi (Ed.), The social influence process. Chicago: Aldine.
- [3] : Mindell, A. (1995). Sentados en el fuego: La transformación de grandes grupos mediante el conflicto y la diversidad. Deep Democracy Exchange.
- [4] : Parera, Mireia (2018) Bullying y círculos de habla, una aproximación desde el Trabajo de Procesos. Proyecto final de la Diplomatura en Trabajo Procesual.
- [5] : Hablamos de "roles" porque consideramos que una persona no es un perpetrador pero en una situación determinada actúa como tal. Sin embargo, en otras situaciones, bien puede ocupar otro papel, como víctima o como testigo, dependiendo del contexto y de las relaciones de poder.

LECCIÓN APRENDIDA, NUESTRA EXPERIENCIA Y DESCRIPCIÓN DE C1, PILOTO Y C2

CAP. 6



LECCIONES APRENDIDAS - NUESTRA EXPERIENCIA

Esta parte del capítulo incluye las lecciones aprendidas y las respuestas a dos preguntas principales: ¿qué salió bien y qué se podría haber hecho mejor? Al tratarse de un proyecto a largo plazo, el equipo se ha enfrentado a diferentes retos que se produjeron dentro del equipo y eran controlables y fuera del equipo e incontrolables.

Las dificultades controlables fueron los diferentes estilos de trabajo, la falta de comunicación y los pequeños malentendidos en el desarrollo de las actividades. Estos problemas se resolvieron con éxito y supusieron una gran oportunidad de aprendizaje.

Los desafíos incontrolables fueron un poco mayores y, a veces, situaciones de fuerza mayor como la continuación de las restricciones de COVID-19, la guerra de Rusia contra Ucrania, la crisis en el sector de las aerolíneas, los vuelos cancelados, que impidieron a los participantes tener una experiencia offline completa en algunas fases del proyecto.

Después de recoger los comentarios tras las actividades C1 y C2, las movibilidades del proyecto, se reveló un resultado interesante. Este resultado no estaba previsto, pero fue agradable para el equipo. Aunque el proyecto incluía temas delicados como la violencia de género y el acoso escolar, el aspecto terapéutico se hizo evidente:

- ♦ "Muchas gracias. Por primera vez saqué a relucir mis cicatrices (las más profundas) en el mundo real. El primer paso para sanar ocurrió en Morfasso. Espero veros pronto".
- ♦ "Un montón de energizantes, que serán útiles en mi organización también:) Muchas maneras de hablar de temas difíciles, sin ser directo, teniendo una manera de llegar a compartir tu opinión o experiencia. Manera de compartir tus emociones. Creo que también fue terapéutico en cierto modo, actuar, escribir, esculpir, sacar algo fuera, quizá sin tener que decirlo, te adscribe a procesar y reflejar tu experiencia."



DESCRIPCIÓN DEL C1 - ACTO CONJUNTO DE FORMACIÓN DEL PERSONAL A CORTO PLAZO

La movilidad C1 "Short-term joint staff training event" se celebró del **11 al 15 de abril de 2022 en Madrid (San Fermín), España. Hubo** tres participantes en representación de cada país del proyecto (LT, IT, ES, FR, GR). Debido a circunstancias de fuerza mayor, un participante fue sustituido por COVID-19. En total hubo 15 participantes, lo cual es un gran resultado teniendo en cuenta la situación epidemiológica en Europa en abril de 2022 y la posibilidad de que el equipo se reuniera en Madrid y no en línea.

Contenido

La formación fue rica en contenidos y después de la primera llegada / noche de bienvenida, el **día 1 se dedicó** a la formación de equipos, actividades para conocerse, introducción al proyecto y al tema de la violencia, a la violencia de género y a temas relacionados con el acoso. El **día 2**, "Violencia de género", se dedicó a la Violencia de género: contenido principal, vídeos e imágenes; las actividades de juego de rol permitieron a los participantes conocer mejor esta herramienta y, tras el informe y la clausura de la primera parte del día, los participantes tuvieron la oportunidad de participar en una sesión de creación de vídeos. Todos los días de trabajo se cerraron con los Grupos de Reflexión. **Día 3** "Bullying", después de analizar qué es el bullying, cuál es la situación en tu país, se invitó a los participantes a participar en actividades de Forum Theatre y abrir su creatividad en diferentes escenarios. Tras la sesión informativa y la clausura se procedió a la evaluación final.

Participantes

15 operadores (operadores de los sectores creativo y cultural, artistas, trabajadores en el ámbito de la juventud, psicólogos, pedagogos, educadores, formadores, profesores) recibieron formación durante el C1 sobre la metodología y las herramientas preparadas y recibieron instrucciones sobre cómo impartir el programa **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** y organizar la actividad piloto de prueba, empezando por el compromiso de los jóvenes, las selecciones y la prueba de la metodología y las herramientas. Los participantes intervinieron en la evaluación y también en una parte de la producción de los resultados intelectuales y la difusión.

Evaluación

Después de la formación, se pidió a todos los participantes que rellenaran el cuestionario de evaluación:

- **"La formación realmente superó mis expectativas,** fue muy informativa, los objetivos de la formación eran claros, se fomentó la participación y la interacción, el material tratado era relevante para mí, los facilitadores conocían bien los temas de la formación, así que en general me gustó mucho."
- **"Programa intenso y de calidad, el** grupo se implicó mucho en los temas".
- "Como profesora, voy a reflexionar sobre las **relaciones de poder en la rutina diaria de clase.** Espero poder compartir con mis alumnos algunas de las actividades a las que nos enfrentamos. Como animadora teatral **me encantaría crear pequeños talleres** para formar a los jóvenes a ver en profundidad sus relaciones de poder y cómo hacer un cambio en su vida cotidiana."



DESCRIPCIÓN DEL PILOTAJE

La fase piloto del proyecto era necesaria para probar la metodología y las herramientas creadas junto con los participantes de la fase C1, con el fin de que el proceso continuara de forma orgánica en las actividades C2.

El calendario del Pilotaje ha comenzado desde **mayo de 2022** (Universidad de Vilnius) **hasta septiembre de 2022**. En esta parte se revisa la fase de pilotaje. En total han participado **91 jóvenes**: una media de 15 por país (LT, IT, ES, FR, GR), **con edades comprendidas entre los 16 y los 30 años**.

Los participantes tomaron parte durante la fase de pilotaje local, la primera parte del piloto relacionada con probar la fruición digital de al menos uno de los dos VIAJES EMOCIONALES CREATIVOS propuestos. Contaron con el apoyo de los operadores instruidos en el C1. Los operadores se aseguraron de que un número adecuado de jóvenes participara en la siguiente fase (C2). Al menos 5 participantes de cada país eran jóvenes con menos oportunidades, por ejemplo, procedentes de zonas rurales o de grupos desfavorecidos social o económicamente.

En todos los países del proyecto se llevaron a cabo pruebas piloto:

- **Lituania - 21 de mayo de 2022** en la Universidad de Vilnius, Facultad de Matemáticas e Informática, Vilnius, Lituania, de 9:00 am a 13:00 pm **con 15 participantes.**
- **Italia - 13 de Julio de 2022** en la oficina de Sciara Progetti A.P.S.- E.T.S., Fiorenzuola D'Arda (PC) Italia, de 10:00 am a 13:30 pm; de 15:00 pm a 18:30 pm El pilotaje se organizó en dos sesiones. Una por la mañana y otra por la tarde, para asegurar la participación de todos los asistentes, en función de sus necesidades y disponibilidad. **con 15 participantes.**
- **Grecia - 29 de julio de 2022** en la oficina de Action Synergy, Atenas, Grecia con **10 participantes.**
- **Francia - 10 de septiembre de 2022** en los locales de la Casa Departamental de Lucha contra las Discriminaciones (Maison Départementale de Lutte contre les Discriminations) en Marsella, Francia de 13:30 a 18:00 con **15 participantes.**
- **España - 14 y 15 de septiembre de 2022**, en el Instituto de Enseñanza Secundaria IES José de Churriguera (IES CHURRIGUERA, LEGANÉS) en Madrid, España desde las 11:30 hasta las 14:30 horas con **36 participantes en dos días.**

Todos los pilotajes se estructuraron de forma similar: partiendo de **actividades de formación de grupos** y **rompehielos**, se **profundizó** en los temas. Todos los socios tuvieron libertad creativa para elegir los métodos más adecuados para su grupo destinatario, ya fuera **un vídeo**, **una herramienta de una caja de herramientas**, etc. Los debates posteriores a las actividades principales fueron objeto de seguimiento y se realizó un debriefing. Aquí puede leer en detalle en qué consistió la fase piloto en cada país:





El pilotaje en LITUANIA consistió en estas partes:

Introducción.

Tras una ronda de nombres, se presentó a los participantes el proyecto y su objetivo principal, se explicó qué es y por qué es necesaria una fase piloto y cuáles han sido los pasos previos y cuáles serán los siguientes del proyecto. Tras la fase piloto, 5 personas participarán en un intercambio juvenil en Italia en septiembre.

Romper el hielo, juegos de nombres.

Cada participante se presentaba en el círculo con unos pocos detalles sobre sí mismo (ciudad/pueblo de origen, aficiones o campo de estudio). Divididos en parejas, los alumnos tenían que presentarse mutuamente una verdad y dos mentiras sobre sí mismos y adivinar la respuesta correcta.

Expectativas, contribuciones, temores.

A cada participante se le dieron notas adhesivas de tres colores diferentes y se le pidió que escribiera sus expectativas para el día y las actividades, sus contribuciones y sus temores. Amarillo para las expectativas, verde para las contribuciones y rosa para los temores. Poco después, todas las notas post-it se colocaron en la pizarra y se presentaron en grupo.

Violencia de género (aportación teórica).

Introducción al tema de la violencia de género: definiciones, tipos y retos. Presentación de diferentes tipos de violencia como la doméstica, la de pareja, etc. Consecuencias mortales y no mortales. Lista de actividades de rango.

Pausa café / Energizer

Visualización del premiado cortometraje "By the Pool". "Junto a la piscina" (Director – Laurynas Bareiša, 2017). Un grupo de adolescentes alquila la casa con sauna para una fiesta. Todos se lo pasan bien: bailan, cantan, beben, hablan hasta que la fiesta termina y todos se van. Más tarde, por la mañana, los cuidadores de la casa vienen a limpiar el lugar, pero se encuentran con Indre, que está buscando un botón de sus pantalones rotos. Enlace: <https://lithuanianshorts.com/en/film-database/by-the-pool/>

Debate sobre la película.

"Oscura", "Inquietante", "Ansiosa", "Abre los ojos"... son sólo algunos de los primeros adjetivos que me han venido a la mente para describir la película "By the Pool", de creadores lituanos.

Este cortometraje no se eligió al azar y, después de verlo, los jóvenes tuvieron la oportunidad de debatir los temas delicados de nuestra sociedad que se tocan en la película, como la violencia. La película se proyecta en lituano con subtítulos en inglés.

Historia de Abigail.

El cuento de Abigail es una historia que muestra cómo las personas ven el mundo desde perspectivas diferentes, tienen valores distintos y llegan a conclusiones diferentes a partir de la misma información. Enlace: <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/abigail-s-tale.1750/>

Debate sobre la actividad.

Los participantes reflexionaron sobre lo sorprendente que resulta ver los valores de los demás a través de este tipo de actividades. Comentaron que resultaba más difícil llegar a una conclusión común cuando el grupo era más grande, y también señalaron que la presión social desempeñaba un papel más importante cuando el grupo era más grande.

Debriefing.

Todos compartieron cuál fue la información, el momento o la emoción más memorable y de qué manera les gustaría profundizar sus conocimientos sobre el tema.

Cierre y seguimiento

El pilotaje en ITALIA consistió en estas partes:

Romper el hielo, juegos de nombres.

Como los participantes no se conocían entre sí, abrimos la sesión con juegos de nombres y rompehielos. Cada participante se presentó brevemente y, tras una ronda de nombres, asociamos un gesto a cada participante; luego, para conocernos un poco más y romper el hielo, jugamos a "2 verdades 1 mentira".

Expectativas, contribuciones, temores.

A cada participante se le dieron notas adhesivas de tres colores diferentes y se le pidió que escribiera sus expectativas para el día y las actividades, sus contribuciones y sus temores. Amarillo para las expectativas, verde para las contribuciones y rosa para los temores. Poco después, todas las notas post-it se colocaron en la pizarra y se presentaron en grupo.



Introducción.

El facilitador presentó el proyecto, los objetivos, los socios, las fases y los resultados intelectuales. Los participantes tuvieron la posibilidad de compartir algunos comentarios sobre el material preparatorio (Infografía y audio – IO2) enviado previamente por correo electrónico. A todos les pareció un material interesante y bien preparado, claro y visualmente atractivo. Un participante sugirió que se incluyera un término en la infografía.

La historia de Abigail

Durante la actividad los participantes confrontaron su punto de vista y debatimos sobre el origen de nuestros valores y cómo nuestra propia experiencia y educación influyen en nuestro juicio sobre la realidad. Esta actividad ofreció la posibilidad de introducir algunas definiciones sobre la violencia y los roles de género

Enlace:

<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/abigail-s-tale.1750/>

Pausa café

Privilege.

Tras la pausa café, a través de una actividad que llevó a los participantes a evaluar y reconocer su rango y sus privilegios, Pwe introdujo el concepto de Privilegio – Poder – Violencia, tratando de identificar la raíz de la violencia. Los participantes debatieron sobre la importancia de la concienciación cuando se trata de privilegios, porque no siempre es fácil verlos y aceptarlos. También se habló de la cultura machista que impera en nuestra sociedad.

Actividad de principio de consentimiento.

La última actividad versó sobre el principio del consentimiento. El debate posterior a la actividad fue muy interesante porque puso de manifiesto la dificultad que perciben los participantes para decir "no", y también el hecho de que no están acostumbrados a razonar si realmente quieren hacer algo o si dicen que sí sólo por ser amables y no decepcionar a los demás. Concluimos con una invitación por parte de los participantes a tener siempre presente esta actividad y entrenarnos en decir "no" siempre que no nos apetezca hacer algo.

Sesión informativa final y evaluación.

Evaluamos la actividad utilizando las fichas ilustradas de "Dixit".

Todos los participantes se mostraron satisfechos y pidieron más información sobre los siguientes pasos introducidos al principio, especialmente algunos de ellos fueron



interesados en participar en la movilidad C2 de jóvenes en Italia. Como una de las participantes aún está estudiando en el instituto, acordamos ponernos en contacto con él y preparar un acuerdo para que pudiera participar en la movilidad.

Cierre.

Enviamos el formulario para rellenar si se está interesado en participar en la C2 y también el enlace a los vídeos en el canal de YouTube para seguir trabajando en el tema.

El pilotaje en GRECIA consistió en estas partes:

Se presentó brevemente el proyecto **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY para** proporcionar a los participantes un marco y el contexto adecuados.

A continuación, mantuvimos un debate moderado sobre la violencia de género, tema en el que se centraba el proyecto piloto. Los participantes se mostraron muy interesados en estas cuestiones y el moderador tuvo que detener la conversación para que pudieran llevarse a cabo las actividades piloto.

Las actividades que se eligieron para el proyecto piloto fueron las siguientes: Jugamos al juego de imágenes fijas, en el que –en un primer nivel– los participantes tienen que elegir una imagen cada uno de una colección, y luego –en un segundo nivel– en dos grupos tenían que crear un escenario y preparar una imagen fija con sus cuerpos.

Hicimos la actividad "¿Puedo?", sobre el principio del consentimiento, que consta de dos etapas: en la primera, hicieron ejercicios de respiración y de atención plena para sentirse más cómodos con su cuerpo, y en la segunda, exploraron la idea del consentimiento haciendo parejas y pidiéndose el consentimiento unos a otros. A continuación, hubo un debate sobre el consentimiento y vimos el vídeo del consentimiento (la taza de té simboliza el consentimiento).

Por último, hicimos una versión simplificada del teatro foro, en la que los participantes, en dos grupos, creaban una escena y luego el público se detenía e intervenía para cambiar el resultado.

Hubo un debate final y se abrió un espacio para preguntas, comentarios y opiniones.



El pilotaje en FRANCIA constaba de estas partes:

Presentación.

Despegue del Viaje Creativo y Emocional con una lectura, en lugar de un vídeo, para presentar el proyecto y desplegar el programa de la tarde.

Romper el hielo, juegos de nombres.

Para aprender los nombres de cada persona del grupo, propusimos el ejercicio de presentación denominado Gesto: una persona dice su nombre de pila acompañado de un gesto y después de contar 3 segundos todo el grupo repite el mismo gesto y el mismo nombre de pila. A continuación, para romper el hielo y empezar a conocerse, se propusieron dos ejercicios para romper el hielo, Dos verdades y una mentira y Entrevistas. (extraído de Toolkit).

Creación de equipos.

Después de romper el hielo, proponemos a los participantes el ejercicio "El carrito de los globos" (del kit de herramientas). Habíamos preparado el material con anterioridad. Se pidió a los jóvenes que se alinearan hombro con hombro detrás de la línea de salida. Pudimos ver que a algunos participantes les daba un poco de vergüenza estar tan cerca unos de otros. A todos se les dio una pelota excepto al último de la fila y se la colocaron entre los hombros. Inmediatamente encontraron una energía de grupo. Algunos ya se conocían.

Lluvia de ideas Violencia.

Entramos en materia con una lluvia de ideas sobre el tema de la violencia. ¿Qué es la violencia? ¿Qué tipos de violencia existen? ¿Qué es la violencia sexista? Construimos juntos una definición de la palabra: violencia. Discutimos sobre la cultura del consenso y el consenso de la violación. Algunos participantes comentaron que los documentos y el intercambio no tienen en cuenta la violencia contra las personas LGBTQI+. Después del intercambio, escuchamos los audios creados por la empresa Duanama sobre la violencia contra las mujeres y sobre la esperanza de las mujeres. Tras escuchar los audios, intercambiamos impresiones sobre el tema (debriefing).

Pausa café / Energizantes

Un ejercicio de charadas.

Con este ejercicio, el grupo se divirtió y calentó bien. 1. Les deux esprits (Los dos espíritus), 2 Fille ou Garçon (Chica o chico), 3 Homme dominé (Hombre dominado).

Luego nos dividimos en tres grupos para ver tres vídeos sobre la violencia de género. Utilizamos las 3 salas puestas a nuestra disposición por MDLD. Sala de recepción: Fille ou Garçon (Chica o Chico), Sala 1 : Les deux esprits (Los dos espíritus), Sala 2 : Homme dominé (Hombre dominado). Cada grupo vio los 3 vídeos e hizo un debriefing de cada vídeo y un resumen del intercambio (sin la presencia de los otros grupos). Cada grupo designó un portavoz para la síntesis y el debate final. Tras la proyección de la película Girl or Boy que trataba de la intolerancia violenta hacia el adolescente que quería vestirse con falda, uno de los participantes dio testimonio de su propia situación. La película le impactó porque su familia toleraba su orientación sexual. Pero vio mucha violencia por parte de los que no son tolerantes. Después volvimos a reunir al grupo para el intercambio final sobre los 3 vídeos. En este debate final, más participantes estuvieron de acuerdo en que el vídeo Homme dominé (Hombre dominado) no era creíble porque es difícil creer que un chico pueda ser maltratado físicamente por una mujer. Nos dio la posibilidad de intercambiar sobre la forma estereotipada de considerar este problema de violencia, la negación de su existencia y el tabú que existe al respecto. Los hombres no son capaces de hablar de ello entre ellos . Lo que demuestra que la historia se inspiró en una situación real.

Clausura/ lectura del vídeo de clausura y saludo final.

Invitamos a los participantes a construir su propio viaje creativo y emocional utilizando nuestras herramientas y, después, a ver las otras películas en el canal de YouTube de CEJ para aprender más sobre el tema. Mostraron gran interés por la continuación del proyecto, el intercambio de jóvenes en Italia. Nuestro objetivo era traer a Italia a 5 de los participantes piloto para el intercambio de jóvenes (C2). Tuvimos que hacer una elección para las 5 personas ya que casi todos querían continuar este viaje creativo y emocional a Italia (C2).

El pilotaje en ESPAÑA consistió en estas partes:

Introducción.

Presentación del proyecto CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY y presentación de los facilitadores.

Proceso de cohesión y calentamiento



Dinámica 1 + debriefing

Cuestión de género: La actividad consiste en darnos cuenta de lo que sabemos sobre el género, los diferentes roles que existen y cómo nos afecta a la hora de tomar decisiones.

- **Vídeo 1 - Cómo eres, mujer:** CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY – Prevención de la violencia de género – Cómo eres, mujer
- **Vídeo 2** – La primera vez

Dinámica 2 + debriefing

Consentimiento. Vídeo "El consentimiento sexual explicado con té". URL del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=E4WTnJCMrH8&t=87s>

Dinámica 3. ¿Puedo?

Ejercicio de consentimiento

Resumen de la lección.

La lección aborda la cuestión del espacio personal y las necesidades de intimidad, y capacita a los niños y jóvenes para reconocer su propia zona de confort y seguridad, así como para respetar los límites de los demás. Se basa en ejercicios físicos y mentales, pero también incluye exploración/discusión verbal.

Teoría

La edad de inicio de las relaciones sexuales en los adolescentes españoles parece tener una tendencia descendente y se situaría en torno a los 15 años. Estas relaciones forman parte del proceso de desarrollo y socialización de chicos y chicas (Castro, Bermúdez, Madrid y Buela-Casal, 2011). Es fundamental que este proceso se desarrolle de forma informada y saludable para que no se construyan ideas erróneas y valores desiguales que, en última instancia, son la causa de la violencia de género y de la violencia en las relaciones adolescentes. Para evitarlo, es necesario que los chicos y chicas adolescentes reflexionen sobre la importancia del consentimiento afectivo-sexual y su papel en las relaciones sanas y en las relaciones violentas (Padrós, Aubert, y Alcantud, 2010).

Conclusión / comentarios

generales Check out

DESCRIPCIÓN DE C2 - MOVILIDAD MIXTA DE LOS JÓVENES

La movilidad C2 "Intercambio de jóvenes" se celebró del **18 al 24 de septiembre de 2022 en Morfasso (PC), Italia**. Hubo 6 participantes representando a cada país del proyecto (LT, IT, ES, FR, GR) divididos en 5 participantes de 16 a 30 años + 1 líder de grupo, mayor de 18 años. Debido a diversas circunstancias, un par de participantes fueron sustituidos por situaciones de *fuerza mayor*, como vuelos cancelados por huelgas.

Contenido

Tras la llegada y la cena de bienvenida, la **primera jornada** comenzó con actividades para conocerse y crear equipo, con el fin de reunir a todos los participantes. Después de la pausa, se presentaron el programa, los socios y las normas básicas. El **segundo día se dedicó** a una introducción sobre el tema – Lluvia de ideas sobre la violencia – Rango y privilegios, analizando la situación en nuestros países. Tras la pausa para comer, se invitó a los participantes a asistir a la obra de teatro "MALANOVA" en italiano con traducción. Los días de trabajo concluyeron con grupos de reflexión, en los que se creó un espacio seguro para que los participantes compartieran algunos momentos personales del día que consideraran importantes y se sintieran cómodos para compartirlos en sus propios grupos nacionales; esta decisión se tomó también debido a la posibilidad de que existiera una barrera lingüística. El **tercer día** estuvo repleto de actividades de Forum Theatre y vídeos sobre los dos temas del proyecto. El día **4** fue para visitar el hermoso Castell'Arquato, conocer mejor el entorno local y tener algo de tiempo libre, este día sirvió para asentar la información recopilada los días anteriores, para separarse un poco de los temas duros abordados, y para facilitar la transacción al tema de la intimidación. El **día 5 se** centró en el bullying y fue productivo en diferentes actividades como la actividad de etiquetado, escritura creativa, World Cafè. El **día 6 se** dedicó a la realización de vídeos sobre ambos temas, creando escenarios y poniéndolos en práctica. El **día 7 se** profundizó en las oportunidades Erasmus+ y Youthpass, y los participantes participaron en actividades de difusión y seguimiento y en la evaluación final. Todas las noches fueron opcionales para los participantes: desde el cine, la noche de karaoke, la noche intercultural hasta la actividad organizada "Albatros" sobre la violencia de género y las perspectivas culturales.

Participantes.

25 jóvenes, 5 por país (LT, IT, ES, FR, GR), de 16 a 30 años. La mayoría de los participantes tomaron parte en la fase piloto. La selección se ajustó a los requisitos de equilibrio de género, con al menos un



participante de cada grupo era un joven con menos oportunidades. Pusieron a prueba la eficacia de todo el **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY**, experimentando no sólo el viaje digital, sino también las actuaciones en directo y las actividades presenciales, con el fin de comprobar la validez de la aplicación de la metodología mixta y la eficacia de los peajes en un entorno europeo e intercultural.

Evaluación

Tras la movilidad de los jóvenes, se pidió a todos los participantes que rellenaran el cuestionario de evaluación:

- "Me encantaron las actividades y **lo práctico que fue. Me hubiera gustado más teoría y profundidad en los temas**".
- "Descubrí **formas nuevas e interesantes de abordar un tema tan importante**. Fue inspiradora e **interactiva** la forma en que los facilitadores intercambian su presencia para las diferentes actividades <...>".
- "<...> El mejor momento fue la actividad "girlsvsboys" y el enfoque infantil que envalentonó al grupo masculino, **ayudó a crear un vínculo entre nosotros**. <...>"
- "Aprendí sobre violencia de género, sobre **consentimiento**, sobre **relaciones tóxicas** y sobre acoso escolar. También aprendimos a **crear materiales** para sensibilizar a nuestros amigos y familiares"

Conclusión

A la luz de las diversas fases de **pilotaje local**, pruebas en un entorno intercultural y compromiso de los participantes, la asociación está satisfecha con los resultados obtenidos.

Como se mencionó al principio de este capítulo, el trabajo realizado durante el proyecto condujo a la consecución de los resultados esperados, pero también a la consecución de un resultado que no habíamos tenido en cuenta en la fase de diseño: la implicación terapéutica destacada por los propios participantes.

El transporte emocional de los participantes fue evidente desde su primera participación en la primera movilidad, y se hizo cada vez más evidente hasta la movilidad de los jóvenes, una percepción generalizada y expresada varias veces, tanto de palabra, en el círculo de debriefing, como por escrito en los cuestionarios de evaluación final.

La consecución de este resultado nos lleva a creer, aún más firmemente, en la importancia y el valor de la metodología y las herramientas creadas, demostrando el valor del arte a nivel educativo y como herramienta para el desarrollo personal de todos.

Los socios dedicaron mucho tiempo a analizar este resultado, ya que es cierto que los participantes se beneficiaron de él, pero si se hubiera dejado sin control, la implicación emocional podría haber supuesto un riesgo. Lo que garantizó el éxito de los Viajes Emocionales Creativos fue la atención prestada a la gestión de la dinámica de grupo y a la creación de un círculo seguro, en el que los participantes pudieran abrirse, implicarse plenamente y revivir traumas pasados para reapropiarse de ellos de forma creativa y positiva.

El uso del arte en el trabajo juvenil es, por tanto, una herramienta inestimable que nos permite trabajar con los jóvenes a un nivel muy profundo.

Ciertamente, haber contado con artistas, expertos en teatro social, expertos en gestión de conflictos y violencia y psicólogos en el equipo de facilitación evitó el riesgo de dejar heridas sin resolver reabiertas durante las actividades.

El consejo que nos gustaría dar a cualquiera que decida emprender este camino, adoptando la metodología del CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY y las herramientas propuestas, es, por tanto, que sea consciente de la fuerza y el nivel de profundidad con el que va a operar, y que se asegure de disponer del tiempo necesario para dedicar a los jóvenes participantes y acompañarles en la gestión de sus emociones.



SOCIOS



Faculty of
Mathematics
and Informatics

