



VIOLETA QUIROGA
ARIADNA ALONSO
SÒNIA ROIG

ITINERARIOS DE EMPODERAMIENTO PARA LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL

EXPERIENCIA GRUPAL CON JÓVENES
EN CONTEXTOS DE VULNERABILIDAD SOCIAL
MEDIANTE EL VIDEO

EDITORIAL
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Colección Infancia y Adolescencia

ITINERARIOS DE EMPODERAMIENTO PARA LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL

**Experiencia grupal con jóvenes en contextos
de vulnerabilidad social mediante el video**

Violeta Quiroga
Ariadna Alonso
Sònia Roig

**EDITORIAL
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA**

Colección Infancia y Adolescencia
Director Vicente Cabello Mallo

Adaptación de la guía metodología youthme en escenarios socioeducativos con adolescentes y jóvenes (2014-2016).

Asociación GRUP IFAM www.grupifam.org/



Autoras:

Violeta Quiroga - Ariadna Alonso - Sònia Roig

Documento original: Guías del taller de empoderamiento y de formación de crosworker del proyecto youthmhe (2011-2013) www.youthme.grupifam.org

Equipo del proyecto europeo.

Coordinador desde la Fundación Pere Tarrés- Universidad Ramon Llull

Violeta Quiroga, directora del proyecto YouhtME y facilitadora

Ariadna Alonso, coordinadora y facilitadora

Sònia Roig, técnica y facilitadora

Alexis Rodríguez, técnico y facilitador

Montserrat Sòria, técnica y facilitadora

Fundación Quepo- Aportaciones en Materia Audiovisual

Pablo Zareceansky Montserrat

Nuria Piera González

Socios europeos

Fondation D'Auteuil (Francia); Association for the Social Support of Youth (ARSIS,

Grecia); Centro Italiano di Solidarietà di Roma (CeIS, Italia); Central de Resurse si

Informarepentu Profesiuni Sociale (CRIPS, Rumania)

Proyecto financiado por el programa europeo Daphne III



Edita Editorial Universitat Politècnica de València

Correcció de textos:

Maquetació i Gràfics: Toni Sánchez

Portada: Andreea Muscurel; interior: Grupo Ifam

ISBN: 9788490484715 (versión impresa)

Ref: 6294_01_01_01

Financia: GRUPO IFAM y AULA DE INFANCIA Y ADOLESCENCIA

*A los adolescentes y los jóvenes protagonistas, por acoger-
nos en su camino y permitirnos crecer con ellos y ellas.*

*A los profesionales, porque con ilusión y energía en el día
a día, han contribuido a enriquecer este proceso de trans-
formación colectiva.*

*A las entidades que han participado en el proyecto, por
haber apostado por la propuesta y haberse sumado a
esta aventura.*

SUMARIO

INTRODUCCIÓN	1
Asociación Grupo IFAM, construyendo una metodología innovadora	3
Fundamentos teóricos de la metodología YouthME	6
Contextos de implementación	8
Guías YouthME como herramienta para el empoderamiento.....	11
PRIMERA PARTE: Guía del taller de empoderamiento	15
1. Presentación.....	16
2. Definición.....	17
3. Marco Lógico	20
4. Descripción de la 'Ficha de Actividad Principal'	22
4.1. Datos de Sesión.	23
4.2. Actividades	26
4.3. Valoraciones.....	31
5. Coordinación y seguimiento con el/la referente de la entidad colaboradora y otros grupos	31
6. Dinamización de las sesiones: el/la facilitador/a y el/la educador/a.....	32
7. Programa del Taller de Empoderamiento YouthME	33
8. Desarrollo de las sesiones.....	35
9. Modelos de Ficha de Valoración y Actas.....	136
10. Modelos de Compromiso Personal y Seguimiento	143
11. Recomendaciones para el acompañamiento emocional individual durante el taller de empoderamiento	146

SEGUNDA PARTE: Guía de formación de “agentes de proximidad”

Crossworkers	149
1. Presentación	150
2. Objetivos	151
3. Contenidos	151
4. Programa de la formación Crossworker.....	155
4.1. Formación teórico-práctica.....	155
4.2. Práctica y supervisión grupal.....	157
5. Sesiones de la formación Crossworker.....	158
6. Anexos.....	222
6.1. Power utilizado en la sesión 1	222
6.2. Power utilizado en la sesión 1 y 2	225
6.3. Ficha de evaluación de prácticas.....	230
BIBLIOGRAFÍA	235

INTRODUCCIÓN

Esta publicación responde a la voluntad de contribuir a la mejora del bienestar de colectivos en contextos de vulnerabilidad social, mediante la articulación de la investigación aplicada y de la investigación-participativa, la acción socioeducativa, la orientación y el acompañamiento a los agentes claves implicados del ámbito social. Esta es la finalidad que orienta las actuaciones de la Asociación Grupo IFAM, la entidad que promueve la metodología YouthME para conseguir escenarios de transformación social mediante el empoderamiento individual, grupal y comunitario.

El concepto de *empoderamiento* es polisémico y existen múltiples definiciones. Keller y Mbwewe lo definen como “el proceso mediante el cual las personas llegan a ser capaces de organizarse para aumentar su propia autonomía, para hacer valer su derecho independiente a tomar decisiones y a controlar los recursos que les ayudarán a cuestionar y a eliminar su propia subordinación” (Moser, 1991). Nos interesa subrayar que el término empoderamiento designa una sucesión de etapas a través de las cuales personas, grupos y/o organizaciones forman parte de un proceso donde toman el control de sus circunstancias y alcanzan sus objetivos generando nuevos contextos que mejoran su calidad de vida. Lo más interesante de este enfoque es que sitúa el poder como una competencia no fija ni estructurada que se caracteriza por su movilidad, que se puede desplazar e incluso crear, con la cual cosa, los niveles del empoderamiento pueden variar, y van desde el individual, el grupal, el comunitario y/o el colectivo.

De este modo, de las distintas perspectivas de empoderamiento, la metodología YouthME parte de la noción más vinculada a la corriente que apuesta por una toma de conciencia que insta a revisar las estructuras y el sistema establecido (la educación popular de Paulo Freire), y que a la vez implica tanto un cambio individual mediante la superación de desigualdades o déficits a partir de un proceso de transformación y de superación de la opresión, como la acción colectiva para un cambio social que modifique las estructuras que reproducen las desigualdades y las opresiones (más ligado al enfoque feminista). De lo que se trata es de reconocer que estos colectivos de jóvenes pueden adquirir habilidades para la gestión de estos contextos de riesgo social mediante el ejercicio de sus talentos creativos, el fortalecimiento de

sus experiencias vitales y la visión de ellos mismos como ciudadanos. Desde el Grupo IFAM, defendemos que las políticas de juventud y de igualdad de oportunidades deberían partir de enfoques que se centran en las fortalezas y el empoderamiento de los jóvenes y no en aquellos modelos basados en las limitaciones y las problemáticas.

Lejos de este enfoque por el que nosotras abogamos, encontramos otro planteamiento con cada vez más seguidores y muy extendido en algunos programas sociales que promueven las administraciones públicas o los grandes organismos internacionales, y que a la práctica asimila empoderamiento a emprendeduría. Este enfoque defiende que un incremento de la capacidad individual para ser sujetos más autónomos y autosuficientes, significará una dependencia menor de la provisión estatal de servicios o empleo así como disponer de un espíritu emprendedor permitirá crear microempresas y empujarse uno mismo en la escala social. Desde este enfoque, empoderar equivale a ser emprendedor y dominar los recursos y medios que el sistema pone a nuestro alcance pero sin cuestionar en absoluto las estructuras existentes ni implica un cambio a nivel individual y social profundo.

Creemos que ante tal diversidad de enfoques existe mucha confusión y ambigüedad, y todavía queda mucho camino por recorrer en la comprensión de las distintas perspectivas y la articulación con las teorías que los sustentan y se reproducen en las prácticas socioeducativas que llevamos a cabo desde las administraciones y las organizaciones sociales. Lamentablemente, este modelo más vinculado a la emprendeduría es hacia el cual están evolucionando una parte importante de prácticas profesionales, hecho que no posibilita una transformación real y profunda de los colectivos ni de las personas con las cuales trabajamos. En cambio, desde la Asociación Grupo IFAM abogamos y defendemos el primer enfoque, un modelo a través del cual el empoderamiento se concibe como un proceso a través del cual emergen las potencialidades y las capacidades de las personas y de las comunidades mediante el autoconocimiento y la autorrealización profunda, la emancipación y el reconocimiento de los individuos y las comunidades para la transformación social, necesariamente cuestionando las estructuras de poder y opresión.

La metodología YouthME que se presenta en esta publicación nace del proyecto europeo *YouthME: Youth and Migration in Europe. Protection*

*and social risk factors in the social integration of immigrant adolescent youth in Europe*¹ (2011-2013) financiado por el Programa Daphne III de la Unión Europea con la colaboración de entidades de acción social que trabajaban con jóvenes de España (entidad coordinadora Fundación Pere Tarrés- Universidad Ramon Llull), Grecia, Francia, Italia y Rumanía. Este proyecto tenía como objetivo identificar los diferentes factores de riesgo social y factores protectores de los jóvenes inmigrantes y dotar a los jóvenes con competencias personales para que pudieran jugar un papel de agentes de proximidad, conocidos como "Crossworkers", de manera que cuando éstos superan sus dificultades tienen la oportunidad de ayudar a otras personas con la misma problemática.

En esta introducción se describe en profundidad la Asociación Grupo IFAM como creadora de la metodología en relación a sus líneas estratégicas y al desarrollo del proyecto YouthME, los fundamentos teóricos que sustentan esta metodología, los contextos socioeducativos y los colectivos con los que se ha implementado y, por último, los procedimientos para llevar a cabo este Itinerario de Empoderamiento a través de dos documentos metodológicos como son las guías.

Esta publicación está formada por esta introducción, la Guía de Empoderamiento y la Guía de Formación de agentes de proximidad "Crossworkers".

ASOCIACIÓN GRUPO IFAM, CONSTRUYENDO UNA METODOLOGÍA INNOVADORA

La finalidad de la Asociación Grupo IFAM (Infancia y familia en ambientes diversos y multicontextos) es contribuir a la mejora del bienestar de colectivos en contextos de vulnerabilidad social, con especial atención a la infancia, a la adolescencia y a la juventud, como a sus familias mediante la complementación de la investigación aplicada y la acción socioeducativa. Esto se lleva a cabo a través de una triangulación entre la universidad, las entidades del Tercer Sector y las administraciones, afianzando el protagonismo de las personas destinatarias de los

¹ Para más información mirar la web <http://youthme.eu/>

programas de atención socioeducativa. Todo ello para conseguir escenarios de transformación social mediante el empoderamiento individual, grupal y comunitario.

El Grupo IFAM nace en la Fundación Pere Tarrés de la Universidad Ramon Lull en el año 2005 hasta que en el 2013 se independiza y crea la asociación², manteniendo una estrecha relación con la Universidad de Barcelona. Está integrado por un equipo muy heterogéneo desde una perspectiva interdisciplinar (Trabajo Social, Educación Social y Antropología social), con personal dedicado a la investigación y a la docencia como profesionales de la intervención social. Los proyectos llevados a cabo por el grupo se encuadran en ámbitos locales, autonómicos, estatales y europeos; siendo el YouthME el tercer proyecto europeo coordinado por el grupo.

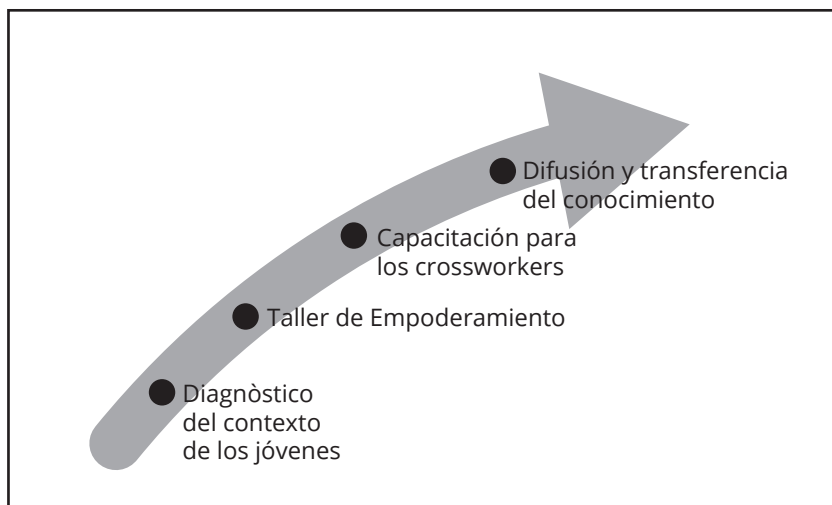
La asociación grupo IFAM tiene, básicamente, dos líneas:

- Infancia, adolescencia, juventud y sus familias en situación de vulnerabilidad social
- Herramientas y metodologías para la mejora de la acción socioeducativa.

La primera línea se centra en describir los procesos de riesgo social en los que se encuentran inmersos varios colectivos de niños, adolescentes, jóvenes y sus familias, dándole una especial relevancia a aquellos colectivos que se encuentran en contextos migratorios y de vulnerabilidad social. En cambio, la segunda línea, se centra en dar respuestas a los problemas sociales de los colectivos en situación de vulnerabilidad social desde una perspectiva innovadora y creativa, mediante la construcción colectiva de alternativas por parte de todos los agentes implicados en estos procesos. La investigación y la intervención socioeducativa se retroalimentan de forma continuada y dinámica. Así, los proyectos que dependen de esta línea tienen que ver con el diseño, la elaboración, la implementación y/ o la gestión de herramientas y metodologías innovadoras que tengan como objetivo mejorar las condiciones de las personas destinatarias de los servicios de atención social desde una dimensión global.

² Para más información mirar la web <http://grupifam.org/>

El proyecto YouthME se adscribe principalmente en esta segunda línea y se desarrolló a través de 4 acciones:



1. El diagnóstico relativo al colectivo de jóvenes inmigrados y el contexto en el cual éste se enmarca.
2. Los talleres de empoderamiento en los que se trabajaron los factores de riesgo y protección del conjunto de jóvenes a través de la creación de un documental participativo.
3. La capacitación de los “crossworkers” como agentes de proximidad y de transformación social.
4. La difusión y transferencia del conocimiento y del proyecto a profesionales, entidades, administraciones, jóvenes y sociedad.

Esta publicación se enmarca en la cuarta fase de difusión y divulgación de la metodología Youthme para generar nuevas oportunidades en los contextos socioeducativos.

Por último es importante destacar que a lo largo del proyecto se realizó una evaluación exhaustiva de cada acción (Quiroga, Alonso, Roig, Crespo y Pulgarin, 2015) basada en la *Teoría del Cambio* (Ford Foundation, 2006). Dicha evaluación mostró que los procesos de empoderamiento, tanto a nivel personal como colectivo, se han

interiorizado eficazmente entre estos jóvenes. Su participación en este proyecto ha contribuido a fomentar, en distintos grados y maneras, la capacidad de los y las participantes de formarse en un modelo preciso y realista de sí mismos. Los descubrimientos a los que los jóvenes hacen referencia tienen que ver con competencias emocionales que, tan pronto se relacionan con la autogestión de las emociones, como son la conciencia de uno mismo o con la gestión de las relaciones, o incluso en algunos casos, los descubrimientos hacen referencia a habilidades de carácter más instrumental. Si en el taller de empoderamiento se desvelaba esta conciencia, en la formación de los agentes de proximidad "Crossworker", se revela que la conciencia común hace posible el descubrimiento de potencialidades y capacidades compartidas que les permite ser actores de la transformación social. Entre las habilidades manifestadas por los jóvenes destaca considerablemente el aumento en la participación real en su vida cotidiana, el aumento en su maduración personal, su fortaleza y su autonomía. Otro de los aspectos destacables de esta investigación, es que la gran mayoría de jóvenes dicen tener más capacidad para enfrentarse tanto a sus problemas, como a los de los demás y encontrar soluciones.

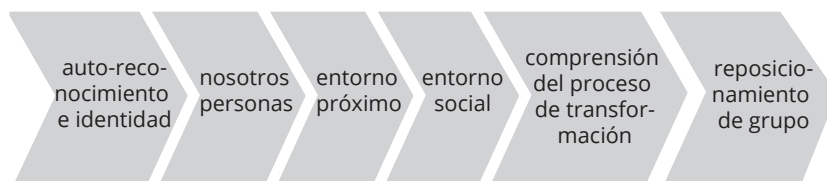
FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA METODOLOGÍA YOUTHME

En lo referente al encuadre teórico-práctico de YouthME, el Grupo IFAM apuesta por un enfoque transformador que ha ido consolidando tras la aplicación de la metodología en diferentes contextos socioeducativos, vinculando la acción y la participación con las aportaciones de tres ejes esenciales: la Reflect-acción, la Videoterapia y el Vídeo Participativo.

El primer eje, invita a los agentes a activar un proceso estructurado de aprendizaje participativo, que nace de la articulación del enfoque psicosocial de Paulo Freire (1989, 1996) con las técnicas del Diagnóstico Rural Participativo (Chambers, 1997), a través de las Técnicas de Empoderamiento Comunitario. En el caso de Latinoamérica, las experiencias iniciales fueron releídas y reformuladas desde la práctica de la Educación Participativa y la Investigación- Acción-Participativa. Las influencias que hoy en día se suman son diversas, por ejemplo, las teorías feministas, de los movimientos indígenas y la perspectiva

intercultural, del enfoque constructivista, del aprendizaje participativo y acción, de la programación neurolingüística, de la teoría de la acción, del enfoque sistémico, y del teatro para el desarrollo. A la vez se ha enriquecido con técnicas y metodologías de campos tan diferentes como el trabajo en grupo, la psicología, el marketing, la comunicación social, entre otras.

Especialmente en la propuesta del Grupo IFAM, la *Reflect-acción* se convierte en fundamental porque su pretensión es facilitar una construcción colectiva dirigida a la acción. Es decir, centra su atención en la lógica de los procesos de transformación de los seres humanos, en las dimensiones subjetivas y objetivas de los problemas de manera integrada. Esto lo hace posible a partir de la creación de espacios democráticos y de la construcción y la interpretación de su propio análisis multidimensional de la realidad local y global; permitiendo así la redefinición de las relaciones de poder, tanto en la esfera pública como privada. Parte de las experiencias de las diferentes personas del grupo, mediante técnicas que favorecen la participación, implicación y el empoderamiento. Esta metodología facilita el análisis de la situación para que el grupo finalmente llegue a la acción en el tema concreto en el cual se está trabajando. Esta se basa en procesos continuos de reflexión y acción. Las fases del proceso son:



Los participantes adquieren poder por sí mismos y así, trabajan por una sociedad más justa y equitativa. Esta metodología se caracteriza porque es progresiva y procesual y abarca las siguientes etapas: autoreconocimiento e identidad, nosotros como personas, entorno próximo, entorno social, comprensión del proceso de transformación y re-posicionamiento del grupo.

De manera interdependiente, en el proyecto del Grupo IFAM, se utilizan también ejercicios y planteamientos de la *Videoterapia* (Shaun y

McNiff; 1975; Sontag, 2008), que consiste en un método de trabajo dirigido al crecimiento personal que se apoya en las actuales tecnologías audiovisuales, en las técnicas de grupo y en las herramientas de la terapia de la Gestalt (Rossi 2000, 2001, 2003 y 2005; Giusti, 1999; Lech, 2009). El objetivo de esta metodología consiste en ver la distancia entre lo que creemos que somos, lo que los otros creen que somos y lo que verdaderamente somos (Pereira, 1988 ; Rueda, 2003). Cabe indicar que el taller de empoderamiento no se plantea como un espacio de terapia grupal, sino que a partir de las manifestaciones de cada joven, el equipo de profesionales valora si es necesario derivar al joven a un espacio de terapia individual.

En paralelo, se invita a los participantes a conocer la metodología del **Video Participativo** (Odutola, 2003; Robertson, Shaw, 1997) que acompaña procesos de formación en teoría y técnica audiovisual, así como en comunicación alternativa, para facilitar la realización de documentales sociales participativos en grupo. Su idoneidad con el proyecto tiene que ver con la premisa que afirma que las personas participantes en el proceso creativo se activan para analizar la sociedad que los rodea y actúan en su transformación, generando nuevos escenarios de autodesarrollo comunitario en términos relacionados con la promoción de la justicia social, la sostenibilidad, la equidad de género, la defensa de los derechos humanos, etc. El taller del video participativo, tiene por finalidad crear y dinamizar un espacio cultural propio de participación dónde, en este caso, los adolescentes y jóvenes sean los protagonistas, tengan una voz propia y lleguen a establecer redes de intercambio de experiencias, de reflexión, opinión y creación artística entre ellos.

CONTEXTOS DE IMPLEMENTACIÓN

Una de las actuaciones que venimos consolidando desde el año 2014, es la implementación de la metodología YouthME como herramienta de innovación socioeducativa que impulsa el empoderamiento de diferentes colectivos y la transformación social.

Uno de estos contextos socioeducativos posteriores del proyecto responde a la aplicación de la metodología YouthME en las UECs

(Unidades de Escolarización Compartida), conocidas como “Escuelas de Segunda Oportunidad” para alumnos de ESO, con edades comprendidas entre los 14 y los 16 años aproximadamente, que presentan problemas de comportamiento y conductas agresivas, absentismo y rechazo escolar, rasgos de inadaptación social y riesgo de exclusión habitualmente.

Durante el curso escolar 2014-2015, la Asociación Grupo IFAM ha iniciado el proyecto *“Competencias y Empoderamiento como factores de éxito escolar: estudio de las prácticas de proximidad en las Unidades de Escolarización Compartida en Cataluña”* (2014-2017). Los diferentes estudios del Centro de Investigaciones y de Intervención sobre el éxito escolar de Quebec-Canadá (CRIRES, 2011) sostienen que las llamadas “prácticas de proximidad” en el campo educativo dinamizan el entorno educativo y se convierten en un motor para el éxito escolar. Así pues, se refieren a herramientas de mediación que los distintos agentes del sistema escolar apoyan para promover el éxito académico.

En esta ocasión se propone ampliar la mirada de la metodología YouthME incorporando las competencias que se ponen en juego en un proceso de transformación social. El objetivo general es analizar en qué medida el despliegue de prácticas sociales innovadoras de proximidad, no académicas, en el entorno educativo tiene efectos positivos en el desarrollo de competencias relacionadas con el éxito en la trayectoria educativa del alumnado con dificultades de aprendizaje en secundaria.

La metodología utilizada se basa en el modelo de Investigación-Acción- Participativa (IAP), la cual propone un método de estudio y acción que mejora las situaciones colectivas basándose en la participación de los propios colectivos a investigar, haciéndolos protagonistas, e interactuado a lo largo del proceso investigador. Y además, incorpora también el Aprendizaje-Servicio (ApS) con el objetivo de diseñar y desarrollar estrategias pedagógicas para mejorar el aprendizaje de competencias cívicas en los estudiantes del Grado de Trabajo Social de la Universidad de Barcelona y en los alumnos de las UECs, y propiciar un papel participativo de todas las partes involucradas.

Los principales agentes implicados en el proyecto son los jóvenes de las UECs, los estudiantes universitarios de Trabajo Social de la UB, los profesionales de las UECs (Salesians de Mataró, Casal dels Infants de Barcelona i L'Eina de la Mina Salesians) y los directivos de las entidades del Tercer Sector Social mencionadas. Este proyecto cuenta con el apoyo del Ayuntamiento de Barcelona, Ayuntamiento de Mataró, Ayuntamiento de Sant Adrià del Besòs y de la Diputación de Barcelona.

Hasta el momento se ha implementado el diagnóstico y la prueba piloto del taller de empoderamiento para iniciar la adaptación de la guía de YouthME. La intencionalidad principal es conseguir el protagonismo activo de los/as jóvenes de las UECs. Concretamente, en relación a la solución de situaciones que les preocupan, a la propia capacitación, y sobre todo, en el desarrollo de competencias básicas mediante un proceso de empoderamiento individual y grupal, que les ayude por ejemplo a: regular el sentimiento de rechazo escolar y exclusión social; aumentar su autoestima, seguridad personal y la tolerancia a la frustración; madurar emocional y afectivamente gracias al desarrollo de las habilidades de relación, comunicación, expresión e interiorización; optimizar las relaciones con los iguales y con los referentes adultos; asumir responsabilidades personales y grupales; y descubrir los recursos personales para superar la situación de vulnerabilidad social.

Especialmente, se crean escenarios educativos que contribuyan al desarrollo de la competencia de autonomía e iniciativa personal y de la competencia social y ciudadana. Y de manera complementaria, también se contribuye al desarrollo de las competencias centradas en convivir y habitar el mundo, ayudando a los/as jóvenes en la comprensión de la realidad que les rodea, facilitando que reconozcan la pertenencia a un grupo y a la sociedad, y generando medios para interactuar con su entorno, comprometiéndose en su mejora.

Por último, nos gustaría destacar la vinculación del YouthME, con el proyecto internacional "*LINK 2.0 Conexión Audiovisual*" (2013-2015). El cual tenía como objetivo conectar a los jóvenes que viven en comunidades populares de Brasil y jóvenes residentes de Barcelona de origen inmigrante participantes del proyecto YouthME y que utilizan el

lenguaje audiovisual como una herramienta para la reflexión, la movilización y la transformación social. En esta segunda edición, el proyecto fomentó el intercambio estos jóvenes, centrándose en la formación y producción cortometraje sobre el derecho de los jóvenes a apropiarse y disfrutar de la ciudad³. Este proyecto contribuyó a seguir fortaleciendo algunos jóvenes que habían participado en el YouthME como agentes de proximidad.

GUÍAS YOUTHME COMO HERRAMIENTA PARA EL EMPODERAMIENTO

El itinerario de empoderamiento para la transformación social con adolescentes y jóvenes en contextos de vulnerabilidad social que el Grupo IFAM presenta en esta publicación consta de dos documentos metodológicos: la guía del taller de empoderamiento y la guía de la formación de agentes de proximidad Crossworker. Ambas guías se consideran la matriz de cualquier iniciativa que se derive de la implementación de la metodología de YouthME. Por ello, el Grupo IFAM valora la necesidad de su difusión para posibles replicas en diferentes escenarios socioeducativos. Así pues, éstas guías serán el punto de partida pero su implementación necesitará de su adaptación a las características del grupo de cada territorio, al ritmo y particularidad de las entidades gestoras y las administraciones colaboradoras (tal como ha ocurrido en cada escenario del YouthME y de las UECs).

Las adaptaciones de las guías realizadas por el Grupo IFAM se han dado mediante un diagnóstico participativo con los jóvenes y los profesionales de las entidades⁴, seguido de un proceso formativo dirigido a los educadores, y ha continuado con espacios personalizados de supervisión y de apoyo pedagógico para la implementación.

En cuanto a los contenidos y actividades de las guías, se ha priorizado el proceso propuesto por el modelo de Reflect-acción, aunque

³ Para más información mirar la web <http://linkconexoaudiovisual.com/ediciones/>

⁴ Para más información mirar la web <http://youthme.eu/para-los-profesionales/protocolo-para-la-preparacion-y-realizacion-de-los-grupos-de-discusion>

en ocasiones ha supuesto reducir el número de sesiones o dividir las sesiones originales en varias partes y días (realizar el ejercicio audiovisual, visionarlo y reflexionarlo); priorizar algunas de las dinámicas principales según el grupo y el contexto; y mantener las dinámicas lúdicas y cohesión grupal.

Además, el Grupo IFAM tiene constancia que existen otras experiencias socioeducativas espontáneas que han utilizado la metodología YouthME, a partir de la descarga de los materiales vía on-line de la web del proyecto y que en ocasiones han solicitado un asesoramiento inicial y puntual (por ej. Con jóvenes vinculados a programas de justicia juvenil, talleres de prevención de violencia de género con adolescentes y jóvenes, en grupos de ayuda mutua con mujeres con cáncer...).

No obstante, se quiere destacar e incidir en la complejidad de la metodología YouthME. Por ello, recomendamos seguir los pasos sugeridos para garantizar unos resultados óptimos (también especificados en la web del proyecto YouthME):

1. Visionar el documental "Tras el objetivo" que resume la metodología y el proceso.
2. Participar en talleres formativos para profesionales impartidos por el Grupo IFAM, o formarse en las metodologías en centros especializados (Reflect-acción, Videoterapia o/y Video Participativo).
3. Respetar el proceso y adaptar las guías para cada tipo de acción: Diagnóstico, Taller de Empoderamiento y Formación de Crossworkers.
4. Consultar los videos de acompañamiento y soporte metodológico.
5. Implementar y llevar a la práctica la metodología.
6. Evaluar los efectos de la metodología a partir de las fichas de evaluación.

Para acabar, el Grupo IFAM quiere que este documento ayude a difundir la metodología YouthME y por lo tanto se pueda catalizar el vínculo entre los adolescentes y los jóvenes, y la comunidad que les rodea, proporcionando a los profesionales ideas para crear plataformas de construcción compartida y de encuentro comunitario. Especialmente pretende que el proceso propuesto en los itinerarios

de empoderamiento para la transformación social, ayude a los adolescentes y a los jóvenes a desarrollar su capacidad de vincularse de manera constructiva, favoreciendo la recuperación de factores personales protectores y su capacidad de resiliencia, mientras el grupo actúe como dispositivo promotor de competencias socioemocionales y de habilidades comunicativas, lo que supone una mejora de sus relaciones sociales.

PRIMERA PARTE



GUIA DEL TALLER DE EMPODERAMIENTO

1. PRESENTACIÓN

Esta Guía está pensada para facilitadores o educadores que quieran llevar a cabo un Taller de Empoderamiento mediante el Video Participativo con jóvenes que hayan participado en el grupo de discusión descrito en Documento 1 de la propuesta diseñada en el marco del proyecto *“YouthME. Migración y Juventud en Europa” (programa Dapnhe III, 2011-2013)*.

Este documento recoge definiciones y orientaciones metodológicas que sirven como marco referencial, y pretenden ser una plataforma educativa pensada para los equipos de profesionales que deseen acompañar a diferentes colectivos en situación de exclusión social, desde procesos de crecimiento personal y empoderamiento.

En general, recoge y adapta aportaciones de la Reflect-acción, la Videoterapia desde un enfoque humanista, y del Video Participativo. Desde estas líneas, agradecemos a Nicola Foroni, Javier Almán, y Pablo Zareceansky, su acompañamiento técnico y la transmisión de su saber ser, saber estar y saber hacer.

La guía se compone de tres bloques:

- a) El primero sintetiza los conceptos claves del Marco Lógico que sirven de eje en las actividades propuestas en el taller.
- b) El segundo ofrece instrucciones de uso del modelo de ‘ficha de actividad principal’.
- c) El tercero está compuesto por la descripción de las actividades y las recomendaciones relacionadas con cada una de las sesiones del Taller, en concreto, con el acompañamiento socioeducativo dirigido a los/as jóvenes de contextos migratorios y situación de riesgo social protagonistas de esta iniciativa.

2. DEFINICIÓN

El Taller busca el protagonismo activo de los/as jóvenes en contextos migratorios y en situación de riesgo social, concretamente, en relación a la solución de situaciones que les preocupan, a la propia capacitación y, sobre todo, al proceso de empoderamiento individual y grupal.

El proyecto les propone crear diferentes producciones audiovisuales, en formato individual y grupal, desde un espacio dónde se realiza un trabajo artesano mediante el vídeo que se caracteriza por la autoinvestigación, el descubrimiento del entorno sociocomunitario y el trabajo en equipo entre iguales.

El proceso grupal es la pieza clave, por lo que se registra en el Diario de Viaje⁵, que dependiendo de las características del grupo podrá ser llevado por los mismos jóvenes o por el facilitador. Se puede también crear un vídeo diario que facilita la expresión desde otros canales y da voz a los/as jóvenes que se sienten inseguros o rechazan la expresión escrita.

Así mismo, este Taller se caracteriza por una metodología participativa y procesal:

- A. Plantea actividades que se adaptan al ritmo y al clima de trabajo grupal más que a una agenda.
- B. La metodología es sumamente flexible, se adapta a las características concretas del grupo y las posibilidades de la entidad colaboradora.
- C. El grupo asume progresivamente el control del proceso.

La estructura del Taller tiene en cuenta la producción de un proyecto audiovisual que se da a conocer en un formato de vídeo participativo de 10 minutos de duración⁶, que contempla 3 fases:

⁵ Sobre el Diario de Viaje ver el punto 3.3. Cierre, donde se explica su funcionamiento.

⁶ Los 5 grupos de jóvenes en la primera edición de YouthME, han editado documentales o cortos de 15' a 20' de duración, hecho que ha supuesto una inversión de tiempo y esfuerzos desproporcionados (especialmente ante los problemas informáticos de compatibilidad con los sistemas operativos y los programas de edición audiovisual). Se debe entender que la necesidad de un tiempo más prolongado que el que se planifica para la sesión, es siempre proporcional a la gran cantidad de grabaciones a seleccionar para el montaje. En la fase de edición, priorizamos favorecer el desarrollo de los objetivos de empoderamiento individual o colectivo. En este contexto, se propone reducir a 10' el tiempo de duración del documental.

- 1. Preproducción.** Comprende desde el momento en el que nace la idea hasta que empieza la grabación. El mayor esfuerzo *productivo-creativo* se realiza en esta fase. Se define qué imágenes se van a grabar y se esboza cómo se pretende que sea el resultado final. También se prevé qué personas, materiales y medios serán necesarios en cada momento de la grabación. En esta fase se diferencian las siguientes acciones: elección del tema, concreción de la idea, definición de la premisa, investigación, redacción del guion, diseño del *storyboard* y planificación del rodaje. Esta etapa se acompaña de una serie de ejercicios de alfabetización audiovisual.
- 2. Producción y rodaje.** Es la puesta en práctica de todas las ideas pensadas en la fase de preproducción, para registrar audiovisualmente todas aquellas escenas que el equipo ha pensado. Finaliza con el visionado del material grabado y su valoración. En esta fase se diferencian las siguientes acciones: plan de rodaje y rodaje.
- 3. Postproducción.** Consiste en la selección del material grabado, la edición y montaje de la obra. En esta fase se diferencian las siguientes acciones: edición, montaje y difusión.

Este proyecto audiovisual será comunicado y compartido a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). Las Herramientas 2.0 se utilizan con el objetivo de proporcionar espacios de difusión, cooperación e intercambio de información. Además, fomentan el vínculo de los y las jóvenes participantes, aumentando la cohesión del grupo. Serán especialmente útiles en caso de que exista más de un grupo de jóvenes haciendo el taller en paralelo.

Las Herramientas utilizadas son fundamentalmente: la web, el canal Youtube y Facebook, o un blog. Cada grupo debería disponer de un canal Youtube, cuyas características se pactan de forma conjunta y dónde se cuelgan los vídeos grabados. Se seleccionan las producciones y éstas son colgadas en la web/el blog, plataforma que no solamente debe servir como espacio de difusión de los videos grabados, sino también de interrelación y trabajo en equipo por parte de los y las participantes otros grupos que estén haciendo el mismo proceso en el caso de que se pueda hacer el taller en coordinación con otras organizaciones. Finalmente, Facebook es otra herramienta de comunicación, que sirve sobre todo para el trabajo y coordinación con el

grupo. Muchos de los jóvenes participantes tienen Facebook y en él, una red de contactos que se convierte en su público.

Del proceso grupal y del individual de los/as participantes en el Taller, se obtienen diferentes creaciones y producciones (vídeos, fotografías, murales, esculturas, dibujos, expresión corporal...) que reinvierten directamente en el espacio virtual (blog, web, Facebook...). El mismo grupo decide qué creaciones y producciones utiliza en su fiesta de cierre, la forma de darlas a conocer y cuáles mostrar en los diferentes momentos de diseminación de su trabajo.

La duración del Taller es flexible y se adapta a las posibilidades de la entidad y el contexto de intervención. Así, puede consistir en un proceso entre 18 a 25 sesiones que se realicen a lo largo de 3-4 meses⁷.

El número de participantes toma en cuenta que el taller se realiza en grupos cerrados, de un mínimo de 8 y un máximo de 13-14 jóvenes adolescentes. La experiencia nos enseña que hay que tener la precaución de empezar con un grupo mayor al número que pretendemos, porque a lo largo del proceso hay jóvenes que abandonan el Taller por causas personales o motivacionales, por lo que intentaremos mantener el número de participantes para que el proceso de empoderamiento colectivo se desarrolle en condiciones óptimas.

En cuanto a la selección de los/as participantes, se prioriza la representación plural tanto en el género como a nivel sociocultural, puesto que parte del interés de los/as profesionales del proyecto YouthME, es explorar con el grupo la forma en que sus cualidades, conductas e identidades se encuentran condicionadas por el proceso de socialización, las relaciones de poder, las posibilidades de decisión y el acceso a los recursos.

Por las características del Taller, se solicita a los/as participantes y personas invitadas, que cedan los derechos de imagen a nivel individual

⁷ El programa del Taller contempla 25 sesiones de trabajo con los/as jóvenes adolescentes, puesto que en la guía también se detalla una sesión inaugural conjunta, se contemplan 12 horas para el rodaje del video participativo para que cada grupo pueda adaptarlo a sus necesidades, se da un espacio prioritario a la celebración de la fiesta en el barrio/ciudad, y se propone un acto de clausura institucional. Por lo tanto, en algunas ocasiones, se trata de actividades que se realizan a lo largo del calendario, pero pueden necesitar una organización con un formato diferente.

para ello tienen que firmar un documento escrito con el que autorizan su uso (ver anexos).

En el espacio de tutoría habitual fuera del Taller con el/la educador/a de la entidad, se les pide también que formalicen su compromiso con la firma de un documento en el que se insiste en la puntualidad, la normativa y el cumplimiento de los pactos grupales. (Ver Apartado 10).

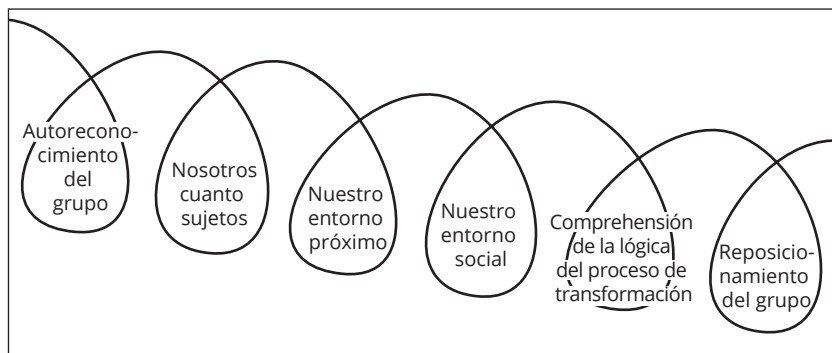
3. MARCO LÓGICO

Como ya se ha comentado en la introducción de esta publicación, este taller se nutre de diversos enfoques y aportaciones que tienen como elemento común los procesos de crecimiento personal y grupal que, a su vez, inciden en la transformación social: la Reflect-Action, la Videoterapia y el Vídeo Participativo.

A continuación se describen los modelos teóricos y metodológicos que configuran el eje desde el que se han diseñado las dinámicas del Taller. En concreto los dos primeros están más vinculados al crecimiento personal y, el último, al vídeo participativo grupal. Todos ellos pretenden la transformación social.

a) **Reflect-acción.** El enfoque se basa en la construcción colectiva dirigida a la acción y centra su atención en “la lógica de los procesos de transformación de los seres humanos”. Aborda las dimensiones subjetivas y objetivas de los problemas de manera integrada. Este proceso de transformación consciente, parte de las experiencias de las diferentes personas del grupo, mediante técnicas que favorecen la participación, la implicación y el empoderamiento. Facilita el análisis de la situación para que finalmente el grupo pueda llegar a la acción en el tema concreto en el que está trabajando. Por medio de la creación de espacios democráticos y de la construcción e interpretación de materiales/creaciones generados/as por el grupo, los/as protagonistas desarrollan su propio análisis multidimensional de la realidad local y global, redefiniendo las relaciones de poder, tanto en la esfera pública como en la privada. Por lo tanto, el mismo grupo logra generar posibilidades de transformación social. Es una metodología basada en procesos continuos de reflexión y acción, los/as participantes adquieren

poder por sí mismos/as para trabajar por una sociedad más justa y equitativa. Esta metodología es progresiva y procesual, y contempla las siguientes etapas: Autoconocimiento e identidad, Nosotros como personas, Entorno próximo, Entorno social, Comprensión del proceso de transformación, y Re-posicionamiento del grupo.⁸



GRÁFICA 1. FLUJO DE ADN. FUENTE: ASOCIACIÓN REDS. ACTA DEL TALLER DE REFLECT-ACCIÓN DEL 9 Y 10 DE ABRIL. BARCELONA

b) **Videoterapia** es un método de trabajo que se dirige al crecimiento personal, apoyado en las actuales tecnologías audiovisuales, en las técnicas de grupo y en las herramientas de la terapia Gestalt⁹. El objetivo de la videoterapia es la exploración del autoconcepto¹⁰ desde una perspectiva humana y sin juicios. La exploración consiste en ver la distancia entre lo que creemos que somos, lo que otros creen que somos

⁸ Véase para más información <http://www.reflect-action.org/>.

⁹ Es una terapia perteneciente a la psicología humanista (o Tercera Fuerza), la cual se caracteriza por no estar hecha exclusivamente para tratar enfermos, sino también para desarrollar el potencial humano. Se centra o focaliza más en los procesos que en los contenidos. Pone énfasis sobre lo que está sucediendo, se está pensando y sintiendo en el momento, por encima de lo que fue, pudo haber sido, podría ser o debería estar sucediendo. Utiliza el método del darse cuenta ("awareness") predominando el percibir, sentir y actuar.

¹⁰ El autoconcepto es la representación mental que la persona tiene de sí misma, a un nivel físico, emocional e intelectual.

y lo que verdaderamente somos.¹¹ En todo caso, cabe decir que el Taller no se plantea como un espacio de terapia grupal. El equipo de educadores/as de las entidades colaboradoras, a partir de las manifestaciones de cada joven, valorarán cuando sea necesario derivar al/la joven a un espacio de terapia individual. De todas maneras, para el acompañamiento emocional dentro de las sesiones.

c) **Video-participativo** es una metodología que consiste en acompañar procesos de formación en teoría y técnica audiovisual, así como en comunicación alternativa, que ayuda a diferentes colectivos en la realización de documentales sociales participativos. Permite que las personas que participan en el proceso creativo analicen la sociedad que les rodea y se impliquen en su transformación; pretende el auto-desarrollo comunitario, en temas relacionados con la promoción de la justicia social, la sostenibilidad, la equidad de género, la defensa de los derechos humanos, etc.¹²

4. DESCRIPCIÓN DE LA 'FICHA DE ACTIVIDAD PRINCIPAL'

Cada una de las sesiones que componen el Taller para jóvenes está acotada por una 'ficha de actividad' en la que se encuentran todos los datos necesarios para poder llevar a cabo de manera correcta el acompañamiento en este proceso. La ficha de Actividad Principal es por tanto un elemento fundamental y de referencia para los/las facilitadores/as. La ficha está compuesta de tres partes:

- Datos de sesión
- Actividades
- Valoraciones

A continuación describiremos los elementos más importantes de estas fichas y la utilidad que tienen:

¹¹ Bibliografía recomendada: Zinker, Joseph (1977). Creative process in Gestalt therapy. Oxford, England: Brunner/Mazel. Lech, lury (2009). La imagen encapsulada .El videoarte como espiral. Madrid, Spain: IBE. Enlaces recomendados: <http://vimeo.com/iurylech>

¹² Sobre video participativo: Oduola,K.(2003) "Participatory use of Video: A case study of community involvement in story construction" Global Media Journal, N.2

Robertson, C; Shaw, J.(1997) Participatory Video. A Practical Approach to Using Video Creatively in Group Development Work, Routhledge, London and NY.

4.1. DATOS DE SESIÓN.

Seguidamente presentamos una tabla que corresponde al *encuadre técnico* que contiene la información principal de la sesión:

1. ENCUADRE TÉCNICO	
1.1 Nombre de la actividad: EN VIVO Y DIRECTO	1.2. Referencia: IDENTIDAD_VP1
1.3. Consejos de grabación: Es habitual que el plano subjetivo se grabe cámara en mano, por eso es mejor no utilizar el zoom que desestabiliza la imagen.	1.4 Tipo de actividad: grupal.
1.5. Duración total de la sesión: 3h 15 minutos	1.6. Fase del Proceso grupal: Autoreconocimiento e Identidad
1.7. Enfoque de intervención: Fantasía y libertad	1.8. Fase del Video Participativo: Formación del grupo. Elección del tema
1.9. Factores de protección: Personales	

1.1. Nombre de la actividad principal que ayuda a la persona facilitadora a poner el acento y atención a aquella actividad que debe desarrollarse de manera prioritaria. La actividad principal, en todos los casos, está guiada a través de 4 preguntas:

- ¿Cómo nos hemos sentido?
- ¿Qué hemos reflexionado?
- ¿Qué hemos aprendido?
- ¿Cómo lo relacionamos con nuestro video documental?

Dichas cuestiones no están especificadas en la narración de las fichas, por lo que la persona facilitadora debe interiorizarlas para utilizarlas en cada actividad principal. Se recomienda a los/as jóvenes participantes que se registren en una libreta personal aquellos comentarios o reflexiones que tienen que ver con las anteriores preguntas, así como con las diferentes propuestas que se realizan a lo largo de cada sesión. La experiencia nos señala que es posible encontrar resistencias a la

escritura por parte de los/las jóvenes participantes por lo que se buscará una estrategia que sea capaz de permitirles llevar un recuento de esas experiencias al tiempo que reflejan sus emociones y reflexiones.

1.2. Referencia. Es un código que indica la fase en la que se encuentra el proceso grupal según la Reflect-Acción. Señala si centra más la atención en el proceso de crecimiento personal (CP) o en el de video participativo (VP). Y señala el número de sesión en relación al tipo de propuesta, por ej. IDENTIDAD_CP1.

1.3. Consejos de grabación. Propone qué clase de habilidad se debe de intentar trabajar, aunque es posible que se hagan actividades que requieran hacer otros usos de la cámara.

1.4. Tipo. Indica cómo se llevará a cabo la actividad principal, si en grupo, individualmente o en pareja, etc.

1.5. Fase del proceso grupal. Define cuál tendría que ser el momento del proceso del grupo de trabajo en relación a la metodología de Reflect-Acción (Autoconocimiento e identidad, Nosotros como personas, Entorno próximo, Entorno social, Comprensión del proceso de transformación, Re-posicionamiento del grupo).

1.6. Enfoque de Intervención. Subraya cuál es el foco de intervención de la actividad principal de la sesión que tiene relación con los factores que permiten o refuerzan el empoderamiento personal, la superación y la resiliencia, así como el empoderamiento colectivo. Esta información señala a la persona facilitadora qué es lo que tiene que reforzar a nivel individual o grupal en el marco del acompañamiento socioeducativo.

1.7. Fase del vídeo participativo. Sirve como cronograma indicando la etapa en la que se encuentra el grupo respecto al desarrollo del proyecto audiovisual común (Por ej. Preproducción; Conformación del grupo, elección del tema, guión, planificación del rodaje. Producción, rodaje. Postproducción; Edición/Montaje, Distribución/Difusión). En algunas de las fichas, la referencia aparece en letra simple (no en negrita); este hecho señala que en la sesión no se han diseñado actividades relacionadas con esta etapa, aunque el grupo se mantiene en el proceso y por lo tanto se trata de una información de carácter enunciativo.

1.8. Factores de protección. Ayuda a centrar la exploración y discusión de las actividades de la sesión en relación a las variables que facilitan el proceso de inclusión del/la joven, así como su acceso y disfrute a la igualdad de oportunidades, al éxito personal, social y colectivo. Se trata de un tema que la persona facilitadora tendrá que explorar a la hora de trabajar las dinámicas para recoger las experiencias vitales, las propuestas y las soluciones que aportan los/as jóvenes en el marco del Taller.

Siguiendo el cuadro anterior, se encuentra otro que contiene los objetivos de la sesión. En la práctica, todos ellos están unidos en el desarrollo de la sesión:

2. OBJETIVOS	
2.1. Técnico-Audiovisual	<p>2.1.1 Identificar la Voz y la Mirada de la producción audiovisual, así como las posibilidades en la orientación del documental participativo.</p> <p>2.1.2 Conocer el proceso de elaboración del guión y experimentar las fases iniciales con la dinámica propuesta: pensar un tema e idea, tener claro qué historia queremos explicar, de qué queremos hablar y cómo lo vamos a hacer (personajes y situaciones).</p>
2.2. Empoderamiento personal	<p>2.2.1 Identificar deseos y necesidades compartidas por los/as jóvenes del grupo desde su posición de inmigrantes y /o de hijos/as de personas inmigradas.</p> <p>2.2.2 Transferir a los/as participantes el control grupal del proceso del documental social participativo.</p>

2.1. Técnico-Audiovisual. Define cuáles son aquellas habilidades y conocimientos que el grupo debe conseguir para el buen manejo y aprovechamiento de la cámara, tienen que ver con el lenguaje y la narrativa audiovisual y se encuentran enmarcadas en el documental social participativo.

2.2. Empoderamiento personal y 2.3 Empoderamiento.colectivo. Indica cuales son las habilidades o estrategias que la persona facilitadora

debe trabajar con los/as participantes, por lo que suelen estar vinculadas especialmente con la actividad principal.

4.2. ACTIVIDADES

La segunda parte de la ficha, es la que define las actividades concretas que se realizan en ésta. La hoja de actividades está compuesta de tres partes: *Tareas previas*, *Desarrollo* y *Cierre*.

Todas ellas van acompañadas por una nota de duración que pretende ser una guía sobre el tiempo que se necesita para cada tipo de actividad. Se trata de una aproximación, ya que en todo momento esta dimensión temporal puede adaptarse a las necesidades y ritmos del grupo.

En cuanto a las producciones y materiales creativos, audiovisuales y plásticos, es importante que se pacte con la entidad un lugar para almacenarlos en buenas condiciones. La idea inicial es aprovecharlos para la exposición final de trabajos -que principalmente se enmarca en la fiesta de barrio y las diferentes actividades de difusión- siempre a partir de aquello que el mismo grupo quiera hacer público.

3. ACTIVIDADES

3.1. Tareas previas a la actividad (30')

- Cortar y colgar los 5 murales para la dinámica 1 (NO ponerles títulos).
- Elegir una sala, o prepararla, para las actividades de movimiento.
- Preparar el Diario de Viaje con el modelo de las actas de grupo en las que se recogerán los acuerdos en relación al documental participativo.
- Comprobar que las cámaras de video tienen batería.
- Preparar la música que utilizaremos en la sesión, escogida por los/as jóvenes. Recordar que hay un CD que se les pidió en la sesión de inauguración. Encargo para la próxima sesión: los/as jóvenes pueden traer grabada en CD o drive la música que les gusta para ponerla de fondo o como punto de partida para los trabajos dentro de la sesión.

3.1. Tareas Previas. Contiene avisos para la persona facilitadora que sirven para asegurar que se proporciona al grupo todo aquello que es imprescindible para el éxito de la sesión. Incluye encargos que la persona facilitadora debe trasladar al grupo de jóvenes durante esa misma sesión pero que tiene que ver con el éxito o el desarrollo de sesiones posteriores. También puede hacer referencias a encargos o pactos con los/as educadores de referencia. Es importante recordar las consignas para la organización grupal relacionada con las diferentes Herramientas 2.0

3.2. DESARROLLO

3.2.1 Actividad de movimiento: A mí, me gusta... (15')

- Los/as chicos/as forman un círculo. Uno/a de ellos/as se sitúa en el centro del círculo y grita en voz alta "Me llamo X, y a mí me gusta..." (Por ejemplo, comer chocolate), entonces todos/as los/as jóvenes que tiene el mismo gusto se mueven y abrazan a la primera persona. Y así se repite hasta que hayan pasado todas las personas participantes.

3.2.2 Introducción al proyecto audiovisual (15')

- La persona facilitadora define qué se entiende por Tema. Mirar definiciones en el cuadro de recomendaciones.

3.2.3 Visionado rotativo de 3 fotografías a escoger (20'). Mirar las fotografías del Anexo I.

- Se propone que en un máximo de 5 minutos que cada joven pueda anotar en un folio, el tema y la idea que le inspira cada fotografía y que pueda imaginar una historia a partir de ésta. Seguidamente se comparte en grupo el trabajo personal para ver las coincidencias y la originalidad de cada propuesta.

3.2. *Desarrollo* ofrece el grueso de las actividades valoradas en el cuadro con el tiempo estimado que se les debe dedicar. En este apartado se combinan a lo largo del Taller tres tipos de actividades de movimiento, la principal y la secundaria, pero todas ellas responden a los objetivos marcados en la sesión.

- **Actividad de movimiento**¹³, tiene como objetivo preparar a los/as participantes para el trabajo principal o “refrescarlos/as” después de trabajo intenso en la sesión. Se trata de una actividad más lúdica de cara a los/as jóvenes y no tanto de una reflexión profunda. En el caso de la persona facilitadora, es una actividad importante porque permite poner ejemplos de conceptos más abstractos (por ej. empoderamiento, rango...) a partir de situaciones que el grupo ha vivido dentro de la sesión.
- **Actividad principal**, es justamente dónde se pretende centrar la atención de los/as jóvenes en los factores de protección, en algunas sesiones se puede encontrar la actividad principal dividida en dos partes. La atención de la persona facilitadora debe estar centrada en el enfoque de la intervención.
- **Actividad secundaria**, está pensada como complemento al programa para facilitar los momentos de grabación, y el grupo la realiza de manera rotativa. Se trata de una actividad que permite que mientras una parte del grupo trabaja en la actividad principal, el resto tenga una actividad coherente que nutre su proyecto de documental social participativo.
- Por otro lado, en la mayoría de fichas, en el Apartado **6. Marco Teórico**, se recomiendan actividades relacionadas con las Herramientas 2.0; a nivel transversal se proponen diferentes acciones a los/as jóvenes participantes para que puedan dinamizar y actualizar los espacios virtuales mencionados anteriormente. Para ello, la persona facilitadora pacta con el grupo, en cada sesión o de una sesión a otra, a qué actividad de movimiento prefieren renunciar para poder invertir ese tiempo en el manejo de las Herramientas 2.0. y teniendo siempre presente la disponibilidad real de ordenadores con conexión a internet.

Las actividades en su conjunto, describen breve, pero claramente, las acciones que se tienen que llevar a cabo con el grupo. En la parte narrativa de cada ficha se propone la duración sugerida para cada actividad.

¹³ Se recomienda consultar las actividades de movimiento que ofrece la web de HD Facilitadores, pestaña de Sala de Videos en el apartado de Recursos, en la que se pueden visionar de Dinámicas Grupales. Fuente: http://www.dh-facilitadores.org/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=55&Itemid=77

3.3. CIERRE

3.3.1 Consenso de las normas de funcionamiento (15')

- El/la facilitador/a y el grupo deciden qué normas de funcionamiento y de intercambio regirán durante todo el taller. Sirva de ejemplo la sesión de inauguración y ésta primera, para que los/as jóvenes puedan verbalizar qué les ha hecho estar cómodos/a en el desarrollo de las actividades y respecto al grupo.
- Se trata que se puedan escribir las normas pactadas en una cartulina grande, de forma clara y si es necesario, en diferentes idiomas/lenguas que utilizan en su vida cotidiana. Algunas de las premisas pueden ser: respeto mutuo, puntualidad, compromiso con el grupo, confidencialidad, respeto por la premisa y las decisiones grupales, trabajo equilibrado y repartido, el compañerismo, el cuidado de los materiales y del espacio, abordaje de los conflictos desde el diálogo, entre otros.
- Es importante que la persona facilitadora pacte con los/as jóvenes que en los momentos que se tiene que preparar el montaje técnico (cañón, conexión con las cámaras, música...) todos ellos/as se involucren para conservar la concentración y el buen clima de trabajo.

3.3.2 Valoración final

- Se le pide al grupo que haga su valoración de la actividad principal, y la archive en el Diario de Viaje. El/la facilitador apunta las aportaciones, según la pauta de la evaluación propuesta, y la comparte con el grupo también.
- Valoración personal sobre la experiencia audiovisual puede ir en relación a las siguientes preguntas: ¿les gusta grabar?, ¿cómo creen que lo hacen?, ¿cómo se sienten cuándo les graban?, ¿les gusta verse?, entre otras.

3.3. Cierre- Se proponen algunas actividades que ayuden a reflexionar a los/as jóvenes sobre lo que se ha hecho en esa sesión, valorando y creando una bitácora creativa que llamaremos *Diario de Viaje*. Este último es un documento que permitirá la integración de materiales diversos, desde fotos, dibujos hasta textos que sirvan para acompañar el proceso de creación y, especialmente, las actas de acuerdos que el grupo realiza durante cada sesión. Incluye las fichas de valoración del grupo y las del/la facilitador/a. Cada grupo las decora y las transforma a su modo. La persona facilitadora debe velar para que el grupo tenga siempre dentro del *Diario de Viaje*, hojas en blanco del modelo de Actas y de Valoración grupal (Mirar apartado 9). Es importante tomar

en cuenta las resistencias a la escritura y la necesidad de ir poco a poco compartiendo sentimientos y pensamientos que vayan más allá de una simple apreciación de las actividades de la sesión.

4. MARCO TEÓRICO	RECOMENDACIONES
4.1. Reflect-acción	<ul style="list-style-type: none"> - Se trata que los/as participantes puedan ir visualizando y desvelando progresivamente los sentimientos y las concepciones que utilizan de forma inconsciente.
4.2. Video participativo	<ul style="list-style-type: none"> - En la etapa de formación de grupo, es importante tener cuidado con los eventuales estereotipos o ideas preconcebidas respecto al tipo de grupo de jóvenes. - La persona facilitadora debe mantenerse en una posición abierta, escuchando en todo momento y haciendo de canal para que todos/as los/as participantes se expresen. - El/la facilitador/a acompaña al grupo en la elección del tema, sin interferir ni manipular o proponer contenidos. - Es importante distribuir la elección del tema en diversos días, para dejar que las ideas maduren, para que los/as jóvenes tengan tiempo para pensar y puedan elaborar aportaciones claras.
4.3. Empoderamiento	<ul style="list-style-type: none"> - La persona facilitadora crea un clima de confianza grupal. - Se trata de ayudar a los/as jóvenes a identificar el conjunto de privilegios que determinan su Rango (privilegios que determinan el poder que tiene una persona a nivel social, local, psicológico, espiritual...) en un contexto determinado. <p>(...)</p>

4. Marco Teórico: Recomendaciones. Dentro de las actividades existe un segundo cuadro o tabla que contiene las recomendaciones vinculadas al *Marco lógico*, mencionado anteriormente, desde dónde se han recogido aportaciones para crear este Taller. Por tanto, aparecerán en congruencia con los objetivos que se han propuesto en dicha sesión, y para la mayoría de las fichas, los conceptos claves relacionados con el lenguaje y la narrativa audiovisual. Las recomendaciones

son complementarias y tienen de base un planteamiento sumativo (de manera que el/la facilitador/a las incorpora progresivamente a su intervención durante todo el proceso).

4.3. VALORACIONES

Este último apartado está pensado para que los/as facilitadores/as puedan identificar los resultados positivos y las dificultades que han experimentado en la sesión. De la misma manera existe un espacio para hacer un seguimiento sobre el trabajo grupal con los/as jóvenes. Tiene como ulterior objetivo ser capaz de recuperar la retroalimentación y posibilidades de mejora del Taller y su metodología. Es indispensable que la persona facilitadora haga una devolución de su valoración en voz alta, de manera que el grupo pueda expresarse al respecto en cada sesión. Es importante mencionar que la hoja de valoraciones tiene el mismo formato en todas las sesiones, por lo tanto se ofrece sólo un modelo base al final de todas las fichas de sesión que tendrá que ser reproducido para cada sesión.

5. COORDINACIÓN Y SEGUIMIENTO CON EL/LA REFERENTE DE LA ENTIDAD COLABORADORA Y OTROS GRUPOS

Como hemos mencionado anteriormente, una de las posibilidades a la hora de poner la metodología YouthME en práctica, es la de trabajar en red con otros grupos de jóvenes que estén haciendo el mismo recorrido, ya sea de la misma entidad o de otras entidades. Por lo que se debe tener en cuenta la coordinación entre los diferentes grupos para poder aprovechar al máximo la potencialidad de intercambio que significa para los jóvenes participantes. Cada uno de los grupos que se formen con los/as jóvenes adolescentes inmigrantes para poner en marcha la propuesta del taller de Empoderamiento tiene que asignar a una persona facilitadora que dinamizará las sesiones del taller. Es muy importante que este/a profesional pueda hacer todo el proceso del taller. Se puede asignar también una segunda figura educativa de refuerzo que tenga un rol como referente para los/as jóvenes adolescentes, porque de esa manera podrá tener una vinculación tutorial y continuada con ellos/as en el marco de la dinámica cotidiana

de los otros programas que ofrece la entidad. La asistencia a las sesiones de ambos profesionales, en el caso de vincularse al taller, es imprescindible.

Los/as educadores/as de cada grupo podrían organizar un encuentro entre los diferentes grupos que se puede llevar a cabo en la Sesión IV. La preparación de este encuentro podría basarse en actividades grupales y presentación. Se sugiere hacer un pequeño video de presentación para poder proyectar en el encuentro y que sirva como punto de partida. A partir de este momento cada grupo puede compartir su blog e intercambiar sus vídeos, además de la web común.

6. DINAMIZACIÓN DE LAS SESIONES: EL/LA FACILITADOR/A Y EL/LA EDUCADOR/A

La persona facilitadora del Taller es responsable de diseñar, aplicar y evaluar el conjunto de contenidos, sin perder de vista que los/as jóvenes participantes serán verdaderos/as protagonistas, convirtiéndose en agentes activos/as y crítico/as. Ayuda al grupo a avanzar, es decir, a cumplir los objetivos que le permiten funcionar. Su rol es alentar y estimular a los/as jóvenes para que consigan identificarse con el grupo y por tanto:

- Provee de estímulos a nivel emocional, que permiten generar un clima que posibilita compartir vivencias y lograr un objetivo común.
- Atribuye significados, que permiten explicitar, “dar nombre”, a las vivencias y experiencias que van teniendo los miembros en el grupo, y que les posibilita ir integrándolas a su vida.
- Provee al grupo de cuidado y de “contención”, de modo que las experiencias en el grupo resulten constructivas y no dañinas. Mediante la expresión de su aprecio y valoración, señalando las contribuciones de cada miembro y empatizando con los/as jóvenes.
- Cuida que la tarea se lleve a cabo, dirigiendo al grupo hacia producciones y creaciones que puedan resultarle importantes para el cambio que se requiere impulsar. Se ocupa de que se planteen y

cumplan las metas grupales, las normas pactadas y cuida que el tiempo no se malgaste.

Por otro lado, el/la tutor/a o referente participa de manera activa en el desarrollo de las sesiones pactadas con cada centro y grupo, vela para el cumplimiento de compromisos acordados con los/las jóvenes adolescentes, y les ofrece su apoyo para poder hacer efectivas las iniciativas nacidas a partir del Taller. Es imprescindible que se encargue de coordinar el grupo y gestione las diferentes peticiones con la entidad para que los materiales y espacios solicitados por los/as jóvenes estén disponibles. Es el/la profesional que aborda las posibles situaciones de conflicto entre los/as adolescentes, y quién vela por la continuidad de la contención emocional fuera de las sesiones.

7. PROGRAMA DEL TALLER DE EMPODERAMIENTO YOUTHME

A continuación se presenta la relación de sesiones enmarcadas en las diferentes fases de un proceso de Reflect-acción y la construcción del documental bajo el paraguas del Video Participativo:

SESIÓN	FASE DEL PROCESO DE REFLECT-ACCIÓN	EJE	FASE DEL VIDEO PARTICIPATIVO	ACTIVIDAD PRINCIPAL
I	Autoreconocimiento e Identidad	Vídeo Participativo	Formación del grupo	1. En Vivo y Directo
II	Nosotr@s personas	Crecimiento Personal	Pre-producción	2. Mi Autoretrato
III	Nosotr@s personas	Vídeo Participativo	Pre-producción	3. Reportaje 2x3
IV	Autoreconocimiento e Identidad	Vídeo Participativo	Formación del grupo	4. ¿De qué va la Movida?
V	Entorno próximo	Crecimiento Personal	Pre-producción	5. Mi Familia Ideal
VI	Entorno próximo	Vídeo Participativo	Pre-producción	6. Foto Aquí, Foto Allá
VII	Entorno social	Crecimiento Personal	Pre-producción	7. Mi Foto Show
VIII	Entorno social	Vídeo Participativo	Pre-producción	8. Échame una mano

SESIÓN	FASE DEL PROCESO DE REFLECT-ACCIÓN	EJE	FASE DEL VIDEO PARTICIPATIVO	ACTIVIDAD PRINCIPAL
IX	Entorno social	Crecimiento Personal	Pre-producción	9. Mi Camino
X	Entorno social	Vídeo Participativo	Producción	10. Guión
XI	Entorno social	Crecimiento Personal	Producción	11. Mi Espacio Preferido
XII-XVI	Comprensión del proceso de transformación	Vídeo Participativo	Producción	12. Rodaje
XVII-XX	Reposicionamiento del grupo	Crecimiento Personal	Edición	13. Edición
XXI-XXIII	Reposicionamiento del grupo	Vídeo Participativo	Difusión	14. Nuestro Estreno
XXIV	Reposicionamiento del grupo	Crecimiento personal	Cierre del proceso grupal	15. Nuestra historia
XXV	Reposicionamiento del grupo	Crecimiento personal	Evaluación	16. Yo, Tú, Nosotr@s

8. DESARROLLO DE LAS SESIONES

A continuación, se exponen detalladamente las 25 sesiones propuestas del Itinerario de empoderamiento:

8.1. EN VIVO Y EN DIRECTO

1. ENCUADRE TÉCNICO	
Nombre de la actividad: EN VIVO Y DIRECTO	1.2. Referencia: IDENTIDAD_VP1
1.3. Consejos de grabación: Es habitual que el plano subjetivo se grabe cámara en mano, por eso es mejor no utilizar el zoom que desestabiliza la imagen.	1.4. Tipo de actividad: grupal.
1.5. Duración total de la sesión: 3h 15 minutos	1.6. Fase del Proceso grupal: Autoreconocimiento e Identidad
1.7. Enfoque de intervención: Fantasía y libertad	1.8. Fase del Video Participativo: Formación del grupo. Elección del tema
1.9. Factores de protección: Personales	

2. OBJETIVOS	
2.1. Técnico-Audiovisual	<p>2.1.1 Identificar la Voz y la Mirada de la producción audiovisual, así como las posibilidades en la orientación del documental participativo.</p> <p>2.1.2 Conocer el proceso de elaboración del guión y experimentar las fases iniciales con la dinámica propuesta: pensar un tema e idea, tener claro qué historia queremos explicar, de qué queremos hablar y cómo lo vamos a hacer (personajes y situaciones).</p>
2.2. Empoderamiento personal	<p>2.2.1 Identificar deseos y necesidades compartidas por los/as jóvenes del grupo desde su posición de inmigrantes y /o de hijos/as de personas inmigradas.</p> <p>2.2.2 Transferir a los/as participantes el control grupal del proceso del documental social participativo.</p>

3. ACTIVIDADES

3.1. Tareas previas a la actividad (30')

Elegir una sala, o prepararla, para las actividades de movimiento.

Preparar el Diario de Viaje con el modelo de las actas de grupo en las que se recogerán los acuerdos en relación al documental participativo.

Comprobar que las cámaras de video tienen batería.

Preparar la música que utilizaremos en la sesión, escogida por los/as jóvenes. Encargo para la próxima sesión: los/as jóvenes pueden traer grabada en CD o drive la música que les gusta para ponerla de fondo o como punto de partida para los trabajos dentro de la sesión.

Preparar 3 cartulinas blancas grandes y rotuladores.

3.2. Desarrollo

3.2.1 Presentación del proyecto YouthME y de las facilitadoras del taller (10') (En el caso que no se hayan realizado grupos de discusión previos o algunos de los participantes se han incorporado de forma progresiva al taller)

3.2.2 Introducción al proyecto audiovisual: Buenas Prácticas protagonizadas por otros jóvenes (40')

Sugerimos visualizar alguno de los vídeos participativos realizados por los jóvenes de sesiones anteriores (ir al web www.youthme.eu), de entre 15 y 30 minutos cada uno.

Otras opciones:

- Visionar el documental "Blind eyes" de Badalona (11 minutos). Es la historia de un grupo de jóvenes que comienza a dar sus primeros pasos por el mundo de la música. Blind Eyes, Ojos Ciegos, nos habla de la ilusión, las dificultades, y los sueños de un universo llamado "adolescente" y narrado por sí mismo.
- Visionar el video del Casal dels Infants de Barcelona (20-30 minutos)
- Recomendamos que cada organización ajuste la propuesta a los documentales participativos que tenga a su alcance, al contexto cultural y al grupo.

La persona facilitadora define qué se entiende por Tema (mirar definiciones en el cuadro de recomendaciones), y después de la visualización del ejemplo de vídeo participativo, se comenta que les ha parecido, si les ha gustado y cuál es el tema para ellos/ellas.

3.2.3 Dinámica de presentación: Mírame ya (20')

- Se propone hacer de 2 a 4 grupos de jóvenes por los colores predominantes de su ropa y de manera que queden equilibrados en representatividad de chicos y chicas (por ej. grupo de negro, de blanco, de rojo, de azul). Si por colores no fuese posible, se establece como criterio de selección otro que sea efectivo (por ej. el tipo de calzado: deportivo, clásico, abierto, cerrado o con cordones). Para facilitar el ambiente de distensión se dinamiza al grupo de jóvenes siguiendo el juego de "Los paquetes" (ellos/as se mueven de manera libre por la sala con música de fondo, el/la facilitador/a da una consigna, por ej. Paquetes de 3 personas). Se trata entonces de hacer 6 rotaciones jugando, y la final llegar a hacer los 4 grupos mencionados al inicio (Rotaciones: 1) la misma inicial en el nombre, 2) con el mismo tamaño de la mano o similar, 3) con el mismo tipo de calzado, 4) con el mismo color de pelo o similar, 5) con el mismo número de hermanos/as, 6) con el mismo color de ropa).
- El/la facilitador/a explica que la dinámica consiste en formar un círculo. Todos/as sentados/as en sillas. Si los/as jóvenes no se conocen entre ellos/as, se recomienda hacer una breve ronda en la que cada persona pueda autopresentarse al grupo. Si el grupo se conoce, se pasa directamente a la rotación que se explica a continuación. Es importante que el/la facilitador/a participe en la dinámica y de las consignas de manera clara y con tranquilidad.
- Se comienza con una rotación en el sentido de las agujas del reloj. El juego se inicia cuando uno/a de los/as jóvenes le pregunta al/la de su derecha "cuál es tu nombre" y después le pregunta algo que le sirva para presentarlo" (por ej. en qué ciudad vives, qué afición prácticas, cuál es tu comida preferida, qué música escuchas...). El/la facilitador insiste en la consigna que las preguntas deben ser abiertas, es decir que no se puedan contestar con Sí o No, y haga que la persona entrevistada tenga que explicarse. Es importante que cada joven esté muy atento/a al resto porque en el caso que se repita una de las preguntas, se tiene que volver a empezar la rotación.
- El/la joven que pregunta sostiene la cámara y graba al/la que responde. La cámara pasa de manera rotativa por las manos de los diferentes componentes del mini-grupo. En el caso que se tenga que salvaguardar la confidencialidad por la situación social-legal, se propone al/la joven grabar su sombra, zapatos, manos... mientras responde de manera que se pueda integrar en la dinámica y al mismo tiempo se mantenga su anonimato. Para asegurarse que hay suficiente luz en el espacio que se grabará la dinámica, y también que está bien encuadrada la imagen, el/la facilitador/a guía a cada joven en su contacto con la cámara y el momento de la grabación, haciendo una visualización del encuadre desde la pantalla antes de grabar.

Actividad principal I: “En vivo y en directo” (20’) Buscar tres fotos que estimulen la imaginación del grupo (como ejemplo mirar anexo foto 1) y visionarlas.

- Se propone que en un máximo de 5 minutos que cada joven pueda anotar en un folio, el tema y la idea que le inspira cada fotografía y que pueda imaginar una historia a partir de ésta. Seguidamente se comparte en grupo el trabajo personal para ver las coincidencias y la originalidad de cada propuesta.
- A partir de ese momento, se trata que los/as jóvenes compartan mediante una ronda qué temas les pueden interesar a nivel particular para desarrollar el video participativo.
- Es importante que el TEMA que se elija tenga que ver con la experiencia personal de los/as jóvenes, que se emocionen, que les interese y motive. Que sepan de qué hablan y que tengan cosas a explicar e incluso a descubrir, y que también hagan descubrir cosas nuevas al espectador. Si no es así, fácilmente se pueden desvincular del documental porque no le encuentren sentido.
- Se propone a los/las jóvenes que puedan iniciar de manera voluntaria, una libreta de trabajo, exclusiva para el documental participativo dónde apunten sus ideas aunque no estén ordenadas, que recoja sus intereses para que poco a poco le vayan dando forma. Es mejor que sea una libreta y no folios sueltos por si en un momento necesitan recurrir a ella para recordar temas, personajes, etc

Descanso (20’)

3.2.6 Actividad principal II: “En vivo y en directo”(50’). Grabación con cámara fija (grupos y parejas).

- Para empezar esta segunda parte de la actividad, los/as jóvenes deben agruparse por los diferentes temas elegidos, y si el grupo es mayor de 3 personas, que se dividan por parejas para lo que cada uno/a deberá posicionarse y elegir.
- Cada mini-grupo tiene disponible 5 minutos de trabajo interno para justificar “por qué” se tendría que escoger ese tema para el documental participativo. Después debe decidir una forma original y creativa de “vender la idea” al grupo y grabar en 5 minutos un “anuncio exprés” (menos de 1 minuto) en un lugar apartado del resto del grupo.
- La persona facilitadora da un par de consignas (5’) para que los jóvenes pueda reflexionar sobre las diferentes maneras de grabar esta dinámica y el resultado visual que da:

Persona que expone el tema: ¿Qué es lo que interesa?.

Cámara:¿Cómo decidimos grabar y por qué?.

OPCIÓN 1: mirar a cámara. Para el espectador es una imagen más directa y contundente, le está mirando a los ojos. El mensaje tiene mucha fuerza. Pero en cambio la persona no se ve a sí misma mientras habla, aunque si luego se reproduce y la persona grabada se convierte en espectador su misma imagen le mira a los ojos (es como si su otro "yo" le mirase desde fuera, como un/a observador/a).

OPCIÓN 2: Se mira a sí mismo proyectado en la pared mientras le graban, pero su imagen proyectada no le mira los ojos. La sensación cambia mucho si se mira a cámara mientras graban.

Estaría bien combinar las dos opciones para que experimenten diferentes sensaciones, resultados y alternativas para expresar mensajes y cómo les llegan o se sienten. Conocer el abanico de posibilidades.

- Si puede ser, utilizar las dos cámaras con trípode, y entonces:

CÁMARA 1: con plano fijo (decidir qué tipo de plano sería el más conveniente: PP, PM, $\frac{3}{4}$, PG, etc.).

CÁMARA 2: que cambie el encuadre suavemente con el zoom que se aleje o se acerque en función de lo que diga. Seguir los gestos, la expresividad de la persona que habla. De esta manera se experimenta el efecto del zoom y la expresividad de los diferentes tipos de planos que se explicaron en la sesión anterior (se repasan los conocimientos).

- La persona facilitadora recuerda que es importante experimentar la grabación con zoom, ser consciente del efecto estético y ético que supone. El zoom permite "robar" imágenes sin acercarse a las personas o situaciones. Facilita la intromisión.
- La dinámica también permite experimentar diferentes vías para expresar mensajes: mirando a cámara en las entrevistas o mirar a la persona que entrevista.

Durante 10 minutos:

- A posteriori, el grupo visiona todas las propuestas proyectadas en la pared (7). Se aprovecha el visionado para hacer comentarios y valoraciones técnicas y expresivas sobre la grabación según los conocimientos de sesiones anteriores. La persona facilitadora les señala que también es importante distinguir la diferencia entre un plano subjetivo (aspecto técnico y expresivo) y la subjetividad del discurso.

Un/a voluntario/a del grupo apunta las palabras comunes en una cartulina blanca gigante teniendo de todos/as las participantes en cuenta las aportaciones.

- La persona facilitadora prosigue (3') ilustrando las tipologías de planos y lo que expresa cada una (PPP o plano detalle, PP, PM, PA o P3/4, PG, GPG). Es recomendable, conectar la cámara al proyector y encuadrar cada plano mientras se explican todas las tipologías. Se recuerda que la función de cada plano varia, pero resumiendo se podría decir que los planos cerrados suponen más emotividad y los abiertos son más descriptivos.

Durante 2 minutos

- Se propone a los/as chicos/as que voten las 2 propuestas que más les gustan y llenen una papeleta con el tema.
- Se realiza la votación según el método que el grupo elija, por ej. metiendo la papeleta en una urna, y luego se procede al recuento de puntos. Se abre el debate de grupo para decidir si los resultados de la votación se ajustan a lo que el grupo quiere elegir

3.2.7 Actividad de movimiento: Pirañas (15')

- Se trata que todos/as los/as jóvenes formen una única fila sobre una doble línea dibujada en el suelo que simula un tronco sobre el agua de un río (dos líneas paralelas en las que caben los pies, uno al lado del otro). Quién queda fuera de ésta corre peligro porque las pirañas "le muerden y pueden llegar a devorarlo/a".
- Una vez que todos están entre las líneas, la consigna es que cada joven debe ocupar su lugar, pensando quién es el/la más fuerte, colocándose de manera progresiva y acabando con el/la más débil o menos fuerte. Para ello, cada uno/a debe avanzar o recular en la fila, sin que "le muerdan las pirañas" (situadas al borde del tronco), hasta lograr la posición adecuada según su fuerza.
- El grupo tiene 5 minutos para comentar qué reflexiones surgen a raíz de la experiencia.
- Si se hace varias veces la dinámica, se puede añadir las siguientes consignas, cada una de ellas para una rotación, por ej.: del /la joven con más atractivo a/la de menos atractivo, del/la joven más rico al menos rico, del/la joven más feliz al menos feliz, del más simpático al menos simpático... Se trata de trabajar desde la reflexión grupal los estereotipos. Se propone al grupo que pueda proponer diferentes "retos" para seguir jugando.

3.3. Cierre (40')

3.3.1 Dinámica de cohesión: Nuestro grupo, nuestro nombre (15')

- Cada grupo deberá ponerse un nombre durante el Taller de Empoderamiento del proyecto.
- Es importante que sea el propio grupo quién piense el apodo, porqué les otorgará la primera identidad de grupo.
- El/la facilitador/a presenta el Diario de Viaje y pide que alguien del grupo tome acta con el acuerdo relacionado con el nombre.
- Se pide al grupo que haga la valoración de la sesión durante 15 minutos, siguiendo la ficha modelo.

3.3.2 Consenso de las normas de funcionamiento (20')

- El/la facilitador/a y el grupo deciden qué normas de funcionamiento y de intercambio regirán durante todo el taller. Sirva de ejemplo la sesión de inauguración y ésta primera, para que los/as jóvenes puedan verbalizar qué les ha hecho estar cómodos/a en el desarrollo de las actividades y respecto al grupo.
- Se trata que se puedan escribir las normas pactadas en una cartulina grande, de forma clara y si es necesario, en diferentes idiomas/lenguas que utilizan en su vida cotidiana. Algunas de las premisas pueden ser: respeto mutuo, puntualidad, compromiso con el grupo, confidencialidad, respeto por la premisa y las decisiones grupales, trabajo equilibrado y repartido, el compañerismo, el cuidado de los materiales y del espacio, abordaje de los conflictos desde el diálogo, entre otros.
- Es importante que la persona facilitadora pacte con los/as jóvenes que en los momentos que se tiene que preparar el montaje técnico (cañón, conexión con las cámaras, música...) todos ellos/as se involucren para conservar la concentración y el buen clima de trabajo.

3.3.3 Valoración final (5')

- Se le pide al grupo que haga su valoración de la actividad principal, y la archive en el Diario de Viaje. El/la facilitador apunta las aportaciones, según la pauta de la evaluación propuesta, y la comparte con el grupo también.
- Valoración personal sobre la experiencia audiovisual puede ir en relación a las siguientes preguntas: ¿les gusta grabar?, ¿cómo creen que lo hacen?, ¿cómo se sienten cuándo les graban?, ¿les gusta verse?, entre otras.

ANEXO 1.- FOTOGRAFÍA

FOTOGRAFÍA 1



► Fuente: http://1.bp.blogspot.com/-vuLonX_aVyk/UXrTS-GXOUI/AAAAAAAAAYI/nUeCTcj0Uj0/s1600/test-psicologia-deporte.jpg

4. MARCO TEÓRICO	RECOMENDACIONES
<p>4.1. Reflect-acción</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se pretende crear un clima abierto y acogedor en que todos/as sean capaces de contribuir desde la participación y la creatividad. - El/la facilitador/a pretende fortalecer la capacidad de los/as jóvenes para comunicarse de manera significativa y desde su propio análisis y auto-organización. - Se trata que los/as participantes puedan ir visualizando y desvelando progresivamente los sentimientos y las concepciones que utilizan de forma inconsciente. - En la etapa de formación de grupo, es importante tener cuidado con los eventuales estereotipos o ideas preconcebidas respecto al tipo de grupo de jóvenes. - La persona facilitadora debe mantenerse en una posición abierta, escuchando en todo momento y haciendo de canal para que todos/as los/as participantes se expresen.
<p>4.2. Video participativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El/la joven participa en el proceso creativo siendo objeto de la grabación, y después espectador/a de sí mismo/a ante la imagen propia grabada. - El/la facilitador/a acompaña al grupo en la elección del tema, sin interferir ni manipular o proponer contenidos. Es importante distribuir la elección del tema en diversos días, para dejar que las ideas maduren, para que los/as jóvenes tengan tiempo para pensar y puedan elaborar aportaciones claras. - En la etapa de formación de grupo, es importante tener cuidado con los eventuales estereotipos o ideas preconcebidas respecto al tipo de grupo de jóvenes.

	<ul style="list-style-type: none">- La persona facilitadora debe mantenerse en una posición abierta, escuchando en todo momento y haciendo de canal para que todos/as los/as participantes se expresen.- El/la facilitador/a acompaña al grupo en la elección del tema, sin interferir ni manipular o proponer contenidos.- Es importante distribuir la elección del tema en diversos días, para dejar que las ideas maduren, para que los/as jóvenes tengan tiempo para pensar y puedan elaborar aportaciones claras.
4.3. Empoderamiento	<ul style="list-style-type: none">- La persona facilitadora crea un clima de confianza grupal.- Se trata de un proceso que hace énfasis en los procesos positivos del comportamiento humano, como son la identificación y el fomento de las capacidades y la promoción del bienestar más que en la curación de problemas o la identificación de los factores de riesgo.- Es un enfoque que analiza las influencias del contexto por lo que el/la profesional tiene un rol de colaborador/a, de facilitador/a y de proporcionador/a de recursos en relación a las metas del grupo de jóvenes.- Se centra en el trabajo personal para llevar al/la joven a la conciencia de sus creencias, límites, criterios internos, opresiones internalizadas...

- Se acompaña a cada joven desde su visión personal del mundo y la vida, rescatando los aspectos positivos de la narración del/la joven.
- Se ayuda al/la joven a descubrir los recursos que tiene y cómo potenciar las partes que no pone en juego.
- Se trata de activar todos los recursos del/la joven, explorar y abrir nuevas posibilidades que le permitan construir un mapa nuevo, trascendiendo lo vivido, y eligiendo lo que quiere "aquí y ahora" desde otro lugar.
- Se centra en el trabajo personal para llevar al/la joven a la conciencia de sus creencias, límites, criterios internos, opresiones internalizada, entre otras.
- Se trata de ayudar a los/as jóvenes a identificar el conjunto de privilegios que determinan su Rango (privilegios que determinan el poder que tiene una persona a nivel social, local, psicológico, espiritual...) en un contexto determinado.
- El/la facilitador/a observa las señales de Rango dentro del grupo para poder llevarlas a la conciencia y capacitar a cada joven a encontrar su propio poder de forma positiva. No se trata de eliminar el uso del Rango y del poder.

Conceptos Clave:

Indicadores o manifestaciones relacionadas con el Rango Elevado:

- *sentarse bien apoyado/a, mostrarse relajado/a, cómodo/a y confiado/a.*
- *con facilidad verbal y expresiva, menos emocional, condescendiente.*
- *sentirse con libertad para hablar o no, tendencia a iniciar una conversación.*
- *rechaza sentimientos o pensamientos.*
- *determina el momento y lugar para lo que hay que hacer.*
- *sentimiento de tener la razón y haber actuado correctamente, el problema es de los demás.*
- *sentimiento de superioridad, autoestima y cierta presunción.*
- *desprendimiento, alejamiento de los problemas mundanos.*

	<p>Indicadores o manifestaciones relacionadas con el Rango Bajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>falta de claridad e incapacidad para pensar.</i> - <i>sentimiento de duda, culpabilidad e inseguridad, baja autoestima.</i> - <i>comportamiento adaptativo (resignación)</i> - <i>tendencia a alabar a otras personas, adulación.</i> - <i>señales de miedo (incapacidad de mirar a los ojos, sudor...)</i> - <i>practicar antes de decir lo que piensa</i> - <i>sentimientos de venganza.</i> - <i>sentirse observador/o, anulado/o o ignorado/a.</i>
<p>4.4. Videoterapia pasiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> - No es necesario tener ningún conocimiento técnico de video. Todo el material necesario para la práctica es muy fácil de utilizar por cualquier persona. El interés está centrado en la exploración personal para el desarrollo interno y no en la técnica. - Se observa si la persona tiende a expresarse más desde su parte racional-cognitiva, emocional o corporal. Se le ayuda a identificarse con lo que siente que hace bien y le hace crecer, por lo que cuando un/a chico/a se bloquea al pasar al plano personal, se le recuerda las situaciones en las que ha superado contextos negativos. - Durante la sesión se graba al/la joven para que se vea ante él/ella mismo/a, por lo que se produce un proceso de extrañamiento. Ese momento queda grabado en su recuerdo, como un nuevo autoconcepto, siempre distinto al que tenía antes del visualizado. Este autoconcepto nuevo, a su vez, le da la oportunidad de des-identificarse del cliché que contiene.

<p>4.5. Audiovisual</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los mensajes audiovisuales facilitan la comunicación (vale más una imagen que 1.000 palabras), resultan motivadores y aproximan la realidad a los/as jóvenes, tanto en calidad de receptores como de emisores. - El documental participativo da la voz y la mirada a los/as jóvenes del grupo. - En general, es mejor grabar sin zoom, por razones técnicas y expresivas, y acercarnos a los objetos si queremos hacer planos más cerrados. El zoom tiende a oscurecer las imágenes por las lentes que utiliza para acercarse a los objetos. Esto provoca una estética muy concreta: separa el objeto del fondo dejándolo sin contexto. Además con el zoom es fácil que la imagen se desestabilice por eso es recomendable grabar con trípode para que los movimientos sean suaves. Si no hay trípode mejor grabar sin zoom, la imagen es más estable. - En la grabación de ENTREVISTAS y PLANOS FIJOS: acercarse al objeto al máximo con el zoom, enfocar (si la cámara lo permite, poner el foco en manual para que no se mueva si hay movimientos o cambios de luz), abrir el encuadre y dejarlo como queremos. - Consejos para el/la CÁMARA: pensar dos veces antes de apretar el REC lo que se va a grabar, prever mentalmente las cosas importantes que pueden pasar y que no nos queremos perder. Al mismo tiempo, estar abierto a casualidades buenas que pueden enriquecer la grabación. Grabar sin movimientos bruscos (en general, a no ser que se quiera hacer algo expresamente), aguantando el plano unos segundos antes de cambiar de encuadre (esto significa, dar tiempo a acabar frases, acciones, etc), dejar colas. Grabar pensando que luego hay un montaje. - Para estimular a los/as jóvenes es mejor centrarse en un tema 'universal' o que se aun tema que ellos tengan en común (por ejemplo, el amor, el miedo o cosas que les gusten a todos, aun que les gusten de maneras distintas: Música, cine, comida). - El tema se debe desarrollar en escenarios o historias que ocurren en la vida cotidiana de los/as jóvenes.
--------------------------------	---

	<p>Conceptos clave:</p> <p>Tema: punto de partida relacionado con lo que queremos y necesitamos. Es la herramienta para poder tomar decisiones respecto al contenido del documental.</p> <p>Idea: es la manera que lo hacemos visible.</p> <p>Voz: quién explica lo que sucede.</p> <p>Mirada: cómo se observa la realidad que grabamos, qué se selecciona, y qué se valora que es lo importante.</p> <p>Público objetivo: a quién se dirige la producción.</p> <ul style="list-style-type: none">- Los tres últimos ejes ayudan a definir la idea, el objetivo y tipo de narración. Por lo tanto, se debe identificar también el punto de vista.- El documental participativo da la voz y la mirada a los/as jóvenes del grupo.- Cualquier "historia" audiovisual (desde las películas a las noticias de TV) es subjetiva. Todas tienen una Voz y una Mirada implícitas, la diferencia entre unas y otras son los métodos que se usan para explicarla. Unas utilizan técnicas más expresivas como el plano subjetivo, personajes ficticios, etc. y otras lo enmascaran con artificios aparentemente más objetivos marcando una distancia. Esta última manera de presentar una historia puede connotar objetividad aunque no lo sea, porque detrás de una historia siempre hay una persona que decide y elige en función de sus intereses y criterios. Se lanza al grupo la cuestión de la objetividad audiovisual para que los/as jóvenes reflexionen en algún momento sobre sí: ¿es posible la objetividad?, ¿existe?- La persona facilitadora debe recordar que hay que explicar todas las tipologías de planos: PPP o plano detalle, PP, PM, PA o P3/4, PG, GPG.
--	---

<p>4.6. Herramientas 2.0</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El/la facilitador/a menciona lo que queda pendiente en relación a las herramientas 2.0: Web, Youtube, facebook y blog. Iniciación en el Youtube: alta, configuración y diseño. - Se continua con la asignación de roles de forma rotativa. - Se anima a los/as jóvenes a colgar fotografías de los espacios ambientados y materiales en la web/el blog. - La música escogida por los/as jóvenes puede buscarse a través del Youtube y crear listas de reproducción a partir de videoclips u otros vídeos. - También visionar vídeos grabados en ésta sesión.
-------------------------------------	--

8.2. MI AUTORRETRATO

<p>1. ENCUADRE TÉCNICO</p>	
<p>1.1. Nombre de la actividad: MI AUTORRETRATO</p>	<p>1.2. Referencia: NOSOTR@S_CP1</p>
<p>1.3. Consejos de grabación:</p> <p>Enseñar cómo se procesan los automatismos ya que en las cámaras no profesionales suele ser el modo más empleado (poner el modo manual, suele ser por menú y normalmente poco práctico en un rodaje).</p>	<p>1.4. Tipo de actividad: Individual</p>
<p>1.5. Duración total de la sesión: 3h 15'</p>	<p>1.6. Fase del Proceso grupal: Nosotros/as personas.</p>
<p>1.7. Enfoque de intervención: Autopercepción y empatía.</p>	<p>1.8. Fase del Vídeo Participativo: Preproducción. Elección del tema.</p>
<p>1.9. Factores de protección: Relacionales</p>	

2. OBJETIVOS	
2.1. Técnico-Audiovisual	<p>2.1.1 Conocer y manipular los comandos de la cámara de video.</p> <p>2.1.2 Explicar el funcionamiento de la cámara más allá del manual: cómo procesa la información, cómo funcionan los automatismos.</p>
2.2. Empoderamiento personal	2.2.1 Descubrir a nivel personal qué es lo que le gusta de sí mismo/a, qué tiene en común con el resto del grupo y qué quiere transformar a nivel personal.

3. ACTIVIDADES
<p>3.1. Tareas previas a la actividad (30')</p> <ul style="list-style-type: none"> - Supervisar la puesta en práctica de roles asignados a los/as jóvenes participantes en relación con las herramientas 2.0. - Preparar las canciones para los ejercicios individuales (una para cada participante) , por si acaso los/as chicos/as no encuentran la que buscan. - Cortar un juego de papel de embalar para cada participante para colgarlos en la pared para la proyección de las imágenes (autoretratos). - Coger paquetes de ceras de colores. No utilizar rotuladores. - Preparar los 5 pañuelos para el juego del Lazarillo. - Tener a mano sillas para el juego del Robot. - Preparar el Diario de Viaje con el modelo de las actas de grupo en las que se recogerán los acuerdos en relación al documental participativo. - Mirar qué tipo de móviles tienen los/as jóvenes, y ver si se pueden acoplar al portátil para la proyección en cañón.
<p>3.2. Desarrollo</p> <p>3.2.1 Actividad de movimiento: El Lazarillo (10')</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona facilitadora propone que el grupo se divida en parejas, de manera que uno/a se convierte en la persona que guía y el/la otro/a se venda los ojos. - Los/as jóvenes guía tienen que ayudar al/la que tiene los ojos tapados a desplazarse por la sala, sin que se choquen con el resto de chicos/as que no ven. El guía dice en voz muy suave y baja el nombre de la persona que tiene la venda en los ojos. - A los 5 minutos se rota de rol, y se vuelve a repetir el juego.

- Los siguientes 5 minutos, se comenta en grupo la experiencia (qué es lo que más les ha gustado y qué es lo que les ha sorprendido a nivel personal y grupal).

3.2.2 Manejo de los comandos de la cámara

- La persona facilitadora enseña al grupo la funcionalidad de los comandos básicos de la cámara de vídeo, sin entrar a explicar el menú en toda su extensión:

ENFOQUE: puede ser automático o manual. El modo automático del enfoque se fija en el elemento más iluminado del cuadro o bien sigue los movimientos de los objetos. Tenerlo en cuenta si se está grabando con poca luz o si se graba una entrevista con movimiento de fondo puede que el foco de la imagen se mueva.

TEMPERATURA DE COLOR: luz interior (cálida - anaranjada) o luz exterior (fría - azulada). La cámara mide la luz para que sea lo más blanca posible. Al pasar de un tipo de luz a otra (de un interior a un exterior, por ejemplo) la cámara tarda unos segundos en calibrarla y corregirla, las imágenes quedan teñidas de color durante un tiempo.

MEDICIÓN DE LUZ: la cámara mide la luz con el diafragma y el obturador. Hay que tener en cuenta la luminosidad de los colores que hay en el encuadre, así como el cielo, e intentar que los detalles del rostro sean los que mejor se vean sobre todo en las entrevistas.

GANANCIAS: Cuando no hay luz, la cámara añade ganancias de dB, pero estos granulan mucho la imagen. Es mejor tener la ganancia en manual para poder controlarla.

- La persona facilitadora centra el interés del grupo en el uso de: batería, encendido, insertar y extraer la tarjeta, selección de modo automático inteligente, grabar y parar la grabación, zoom, reproducción, y borrado de escenas.
- Se trata de proponer que cada joven toque la cámara para practicar cada comando especificado en el marco teórico, por lo tanto la explicación se hace de forma parcial para cada concepto, y luego se les propone pasar-se entre ellos/as la cámara de manera rotativa.

3.2.3 Actividad Principal I: Mi autoretrato I (40')

Atención: esta actividad se realiza en paralelo con la 3.2.3. y por tanto se tiene que prever un segundo espacio de trabajo (no sea un lugar de paso).

- Cada participante saldrá de la sala principal, de uno/a a uno/a y se grabará a sí mismo/a durante un minuto. Mientras los/as demás están haciendo la actividad de movimiento. Se puede aprovechar la música que ellos/as han aportado al taller en anteriores sesiones para iniciar grabar con los/a primeros/as jóvenes. Se pacta con el grupo el orden de participación en el ejercicio.

- La consigna es grabar su cara lo más cerca posible y desde varios ángulos. Cada joven se graba con la cámara en un primer plano durante 1 minuto, intentado estar lo más natural posible. No se tiene que preparar a priori, jugamos con el factor sorpresa. Es importante que se quede en algún momento se quede en una posición estática y que se pueda ver toda la cara como en un retrato. Después de minuto se regresa a la sala y se pasa la cámara a otro compañero.

- Se le pide que haga un registro escrito en un folio de cómo se ha sentido, qué le ha gustado, qué le ha incomodado, qué haría de otra manera en una segunda ocasión.

Descanso (15')

3.2.4 Actividad Principal II: Mi Autoretrato II (60')

- Se trata de visionar en grupo todos los trabajos personales poniendo al/ la joven protagonista sentado/a en frente de su imagen. Durante el visionado se pone la música que cada joven escoja. El resto del grupo anota aspectos positivos que ha detectado en el trabajo del/la primero/a, o elementos que le gustan. Se propone a cada chico/a que escriba en un folio individual lo que le ha sorprendido en positivo para que luego se lo pueda entregar al/la protagonista.

- Cada joven puede observar su imagen proyectada y pasa a identificar lo que le gusta y lo que le incomoda. Se le propone que se aproxime hasta tocar su propia imagen, que le hable (si le sale)...interaccionando con sí mismo/a.

- Se pide un voluntario/a para empezar a mostrar su autograbación. En este momento la persona facilitadora debe detectar las resistencias psicológicas que muestran los/as jóvenes (por ej. Está bloqueado en la creatividad, no me gusta hablar de mí, no me gusta hablar delante del grupo...) Así será el grupo y el propio facilitador/a quien señalen qué les gusta, y el/la protagonista pasa a pintar la zona que toca esa imagen.

- Si el/la joven no sabe qué decir, se pide al grupo que diga en voz alta lo que está apuntando en positivo de la autograbación del/la protagonista.

- En un momento dado el/la facilitador/a, congela la imagen encima del papel de embalar blanco preparado con antelación. Se le solicita al/la joven que pinte “encima” de ésta, utilizando el papel de embalar de la pared y ceras. La consigna es que transforme la imagen, la remarque, juegue con ella (por ej., pintando de color, añadiendo algún detalle, resaltar alguna de sus partes faciales...). Se quita la proyección del video, de manera que queda a la vista el mural pintado por el/la joven, y se comenta en voz alta lo que le gusta al grupo.
- Se recomienda dar a cada joven una consigna extra diferente: que escoja cuando parar la imagen, qué se fije en los pequeños detalles, que vea la globalidad, etc.
- Cuando finaliza el/la joven, recoge su dibujo (debe ser él/ella misma quien corte con tijeras la parte que más le gusta) mientras suena una música alegre. Después se prepara en la pared papel de embalar blanco para el siguiente compañero/a.

Al final del ejercicio, se entrega a cada chico/a los comentarios por escrito de cada compañero/a del grupo.

3.2.5 Actividad de movimiento: El Robot (15´)

- La persona facilitadora propone al grupo distribuir sillas por toda la sala (una más del total de chicos/as). Un/a voluntario/a comienza siendo el Robot que tendrá que conseguir sentarse en la silla que queda libre. Camina lento, con los brazos extendidos y diciendo “bip,bip,bip”. Inicia su recorrido en la punta contraria de la sala, respecto a la silla vacía.
- El grupo se sitúa ocupando todas las sillas mientras que una queda libre. Para protegerse del robot deben coordinarse y buscar la manera de ocupar lo más rápido posible la silla más próxima al robot. Sólo se puede mover una persona al mismo tiempo.
- El Robot gana si consigue sentarse en una de las sillas.
- Los últimos 5 minutos, se valora en grupo, qué se aprende de la experiencia

3.3. Cierre

3.3.1 Valoración final (10´)

- Se recoge por escrito la valoración de los/as jóvenes en relación a la actividad según la ficha de evaluación.

4. MARCO TEÓRICO	RECOMENDACIONES
4.1. Reflect-acción	- La persona facilitadora incita a cada joven al cambio consciente, que pasa por una participación que permite una re-lectura identitaria, a partir de la experiencia de vida de cada joven y su particular perspectiva, y de la experiencia que genera el mismo grupo.
4.2. Video participativo	- Una vez escogido los 3 temas, el grupo necesita un mínimo de investigación (artículos, libros, documentales relacionados con la temática...) para ampliar o cambiar las ideas preconcebidas.
4.3. Empoderamiento	- El/la facilitador/a enmarca el trabajo individual en el mundo íntimo por lo que debe estar receptivo/a y detectar cuando uno/a de los/as chicos/as no quiere explicar temas personales. A nivel grupal, se insiste en la confidencialidad y el respeto mutuo como requisito para poder desarrollar la dinámica grupal.
4.4. Videoterapia activa	- El/la joven participa de los dos roles (se filma y es protagonista), y moviliza aspectos relacionados con el empoderamiento, el poder y la responsabilidad, frente a aspectos relacionados con lo emocional y el sentirse expuesto/a.
4.5. Audiovisual	- En esta sesión se trabaja con los/as jóvenes los comandos relacionados con: el balance de blancos, la temperatura de colores, OIS para evitar temblores, el diafragma, el obturador, la velocidad y el fotograma, el foco manual, la compensación de luz y grabar a oscuras, el encuadro que necesita cada elemento, y el Wind Cut.
4.6. Herramientas 2.0	<ul style="list-style-type: none"> - La persona facilitadora debe ayudar al grupo a activar el Facebook: alta, configuración y diseño. - Se realiza una nueva asignación de roles de forma rotativa. - Tener en cuenta que queden aspectos pendientes del blog a tratar. - El/la facilitador/a anima al grupo a subir/colgar las fotografías de la sesión, y vídeos de los autorretratos - Es positivo que el grupo pueda buscar música escogida en el Youtube y añadir a una lista de reproducción, o crear nueva. - Por otro lado, la persona facilitadora les anima también a recoger información documental, en soporte diverso, que tenga que ver con las ideas sobre el video participativo.

8.3. REPORTAJE 2X3

1. ENCUADRE TÉCNICO	
1.1. Nombre de la actividad: REPORTAJE 2X3	1.2. Referencia: NOSOTR@S _VP2
1.3. Consejos de grabación: Antes de la grabación prever mentalmente lo que se va a grabar y los momentos importantes que no nos podemos perder, al mismo tiempo debemos estar abiertos a situaciones imprevistas e interesantes.	1.4. Tipo de actividad: individual.
1.5. Duración total de la sesión: 3h 15 minutos.	1.6. Fase del Proceso grupal: Nosotros/as personas.
1.7. Enfoque de intervención: Rango y juegos de poder	1.8. Fase del Video Participativo: Preproducción. Concreción de la idea.
1.9. Factores de protección: Relacionales	

2. OBJETIVOS	
2.1. Técnico-Audiovisual	2.1.1 Concretar la idea que el grupo de jóvenes propone para desarrollar cada uno de los tres posibles temas del documental participativo.
2.2. Empoderamiento colectivo	2.2.1 Identificar los juegos de poder y de dependencia relacionados con los tres temas elegidos. 2.2.2 Cohesionar el grupo y su identidad.

3. ACTIVIDADES
<p>3.1. Tareas previas a la actividad (30')</p> <p>Seleccionar imágenes de las sesiones anteriores para explicar los contenidos técnicos (tipos de planos y movimientos de cámara). Si no fuese posible a partir de éstas, buscar fragmentos de películas y anuncios de TV que puedan servir de ejemplo.</p>

IMPORTANTE: tener altavoces compatibles con el ordenador en el que se descargan las grabaciones audiovisuales. O mirar si el cañón tiene entrada de audio.

IMPORTANTE: se debe avisar a los/as jóvenes que para la sesión V para la actividad principal necesitan invitar a un/a familiar, amigo/a íntimo/a o persona muy significativa que aparezca en tres de las fotografías de su álbum personal que consideran entrañables. La persona facilitadora explica que si no es posible invitar a alguna persona externa del grupo, alguien del propio grupo de jóvenes puede representar el personaje que se ha elegido. Si el chico/a no puede venir acompañado/a, se le pide que hable con su familiar y prepare escrito después de la conversación con esa persona o grabe la conversación/ un video para luego poder escucharla. En ese caso, la grabación consistirá en filmar la foto mientras el/la joven narra lo que ha apuntado. Los/as educadores/as del centro colaborador tendrán que insistir en el encargo para asegurar que la dinámica principal se puede realizar en la siguiente sesión.

Preparar el Diario de Viaje con el modelo de las actas de grupo en las que se recogerán los acuerdos en relación al documental participativo.

Supervisar la puesta en práctica de roles asignados a los/as jóvenes participantes en relación con las Herramientas 2.0

3.2. Desarrollo (30')

3.2.1 Actividad de movimiento: Se hace camino al andar...(15')

- La persona facilitadora pide a los/as jóvenes que caminen por la sala siguiendo consignas durante 1 minuto para experimentar diferentes estados: cómo les apetece, saludándose unos/as a otros/as al cruzarse, caminando rápido, desplazándose a cámara lenta, ocupando todo el espacio, haciendo un salto cuando oyen su nombre, acelerando al sentir stop.
- El/la facilitador/a pone la cámara en un lugar de la sala que permita registrar el ejercicio durante los primeros 7 minutos.
- Se visiona la grabación para que los/as jóvenes se vean a sí mismos/as en acción. Se vuelve a preguntar qué les ha sorprendido de sí mismos/as, y del grupo.

3.2.2 Introducción a lenguaje y la producción audiovisual: (20')

- El/la facilitador/a explica la LEY DE LOS 3 TERCIOS: la imagen se divide en 3 tercios horizontal y verticalmente, en el centro de la imagen queda un cuadrado imaginario con cuatro esquinas. Estos cuatro puntos son los

de mayor interés de la imagen y donde se deberían colocar los elementos más importantes del encuadre. El centro de interés no tiene por qué estar situado en el centro de la imagen.

HORIZONTES: se colocan en las líneas horizontales imaginarias hechas con la ley de los tercios.

DIRECCIÓN DE LOS OBJETOS/PERSONAS/AIRES: la posición corporal, miradas, movimientos o posibles movimientos de objetos marcan una dirección en el encuadre y la colocación del centro de interés y su aire correspondiente.

DIAGONAL/LÍNEAS/MOVIMIENTO: las líneas (y movimientos de los elementos) también marcan una dirección. La mirada occidental lee las imágenes de arriba abajo y de izquierda a derecha, por eso, la diagonal imaginaria que va desde la esquina superior izquierda hasta la esquina inferior derecha es de las más importantes. Es el recorrido que se hace al leer una imagen en occidente.

3.2.3 Actividad Principal: Reportaje 2x3 (20')

- Se trata de grabar a los/as compañeros/as de manera natural mientras éstos/as siguen con la búsqueda de información relacionada con los 3 temas posibles del documental participativo, la comparten y concretan los puntos interesantes de su elección: qué tema, por qué es importante, para qué lo escogemos, quién está implicado o a quién afecta, dónde, cuándo, cómo... No es una entrevista. Cada joven, de manera rotativa graba 2 minutos el funcionamiento del mini-grupo temático (que tiene un máximo de 3 jóvenes) fijándose en los detalles que le llamen la atención y tratando de jugar con los planos y el movimiento de cámara.
- La persona facilitadora propone a los mini-grupos que se distribuyan en diferentes espacios para poder evitar murmullos o ruidos de "fondo" mientras se graba y poder registrar de manera "limpia" lo que se debate para después visionarlo junto al sonido.
- La consigna es combinar mientras graban un plano no general, uno medio, un primer plano y un plano de detalle.
- La persona facilitadora ayuda a los/as jóvenes a tomar conciencia de la composición, de cada encuadre, dónde están los puntos de interés y cómo dirigen la mirada con las imágenes, de lo que expresa cada plano (más cerrado o abierto), del movimiento interno del cuadro (real o no, a través de líneas) y hacia donde nos dirige la mirada. Se trata que los chicos/as piensen antes de apretar el REC y durante la grabación que se concentren.

- Mientras se descargan las imágenes se puede proponer al grupo de jóvenes la actividad de Dragones y Mazmorras.

3.2.4 Práctica de visionado (40')

Se visionan todos los reportajes y se propone a los/as jóvenes que en gran grupo, intenten identificar los conceptos teóricos de la primera parte de la sesión en las producciones.

La persona facilitadora anima al grupo a debatir sobre cuáles han sido los resultados de los planos y movimientos de cámara que han hecho: ¿Han funcionado? ¿Han logrado el efecto que querían? ¿Nos transmiten algo? ¿Funcionan los planos para lo que querías expresar? ¿Has pensado la grabación antes de iniciarla? ¿Se ha hecho un ejercicio previo? ...La persona facilitadora explica y repasa las grabaciones en video, desde la práctica los conceptos relacionados con la técnica de grabación audiovisual.

Descanso (15')

3.2.5 Actividad de movimiento: Dragones y Mazmorras (20')

- Se dispone un círculo de sillas. La mitad del grupo se distribuye en sala de la siguiente manera: uno/a de los/as jóvenes se sienta en la silla (dragón/a) y el segundo adopta el rol de Guardián/a. En el grupo queda un Guardián que no tiene ningún Dragón en la silla. Cada dragón puede escapar de su mazmorra si el Guardián que no tiene a nadie en su mazmorra le guiña el ojo, pero sólo podrá cambiar de lugar si el Guardián de su actual mazmorra no lo paraliza al darle una palmada en la espalda. Los/as Guardianes/as sólo pueden tocar al Dragón sin dejar su lugar de detrás de la silla (no pueden salir corriendo fuera de esta zona).

3.2.6 Concreción de la idea por mini-grupos (20')

- Cada mini-grupo piensa cómo desarrollaría el tema y por qué (especialmente pensando en los juegos de poder y dependencia). Se propone al mini-grupo que pueda grabar en 1 minuto su propuesta para dejar constancia (pensando qué se quiere decir y buscando la manera ideal de expresarlo con imágenes, los encuadres, ubicación de la cámara, etc.)
- La propuesta se graba en plan reportaje como el anterior ejercicio para consolidar conocimientos y que sigan poniendo la atención en los conceptos del lenguaje audiovisual (la persona facilitadora insta al grupo a tener claro qué se quiere decir y buscar la manera ideal para hacerlo)

con imágenes; pensar los encuadres, si los personajes se mueven o no, donde situamos la cámara, etc.).

- El/la facilitador/a se refiere a la actividad de movimiento para favorecer las reflexiones del mini-grupo.

3.2.7 Debate grupal (20')

Se visionan las producciones y después se procede a la votación para elegir el tema y la idea que se elige a nivel grupal. Se hace a mano alzada y un/a joven del grupo va apuntando en un pizarra los resultados. Se toma acta grupal en una hoja que se archivará en un Diario de viaje y estará a disposición del grupo durante todo el proceso.

- El grupo aprovecha este visionado para hacer un repaso de conceptos y una crítica constructiva que consolide conocimientos audiovisuales.

3.3. Cierre

3.3.1 Valoración final (15')

- La persona facilitadora pide al grupo que haga su valoración de la actividad principal, y el/la facilitador apunta según la pauta de la evaluación propuesta en esta ficha.

4. MARCO TEÓRICO	RECOMENDACIONES
4.1. Reflect-acción	<ul style="list-style-type: none"> - El/la facilitador/a estimula al grupo para generar un clima de participación, acogida y confianza en el que se privilegia el respecto a las diferencias y a la vez se construyen tejidos comunicativos positivos.
4.2. Video participativo	<ul style="list-style-type: none"> - Se trata de valorar con los/as jóvenes la viabilidad del documental en cada una de las tres propuestas.
4.3. Empoderamiento	<ul style="list-style-type: none"> - La persona facilitadora incide en el grupo para que tome conciencia que cada persona tiene una posición de poder y ocupa un Rango que es dinámico (que implica tener beneficios y privilegios concretos relacionados por ejemplo con el género de la persona, su poder adquisitivo...). - El/la facilitador/a rescata la información y las observaciones relacionadas con las actividades de la sesión III. Mirar la ficha en la que se describen indicadores de Rango Elevado y Rango Bajo (Ver el punto 4.3 de la ficha de la sesión 3). - La persona facilitadora acompaña al/la joven para que le sea más fácil reconocer el poder que tienen los/as demás y cómo le afecta. - Se trata de facilitar la fluidez respecto a los diferentes estados internos y externos, así como en relación a los Rangos y los roles. En concreto, favorecer el despliegue de la auténtica personalidad y naturaleza de cada joven.
4.4. Videoterapia pasiva	<ul style="list-style-type: none"> - Reportaje en modalidad pasiva. La mirada la pone la persona que graba. Es útil a los/as chicos/as porque les ayuda a verse desde fuera, a descubrir aspectos que les ayudan a entenderse mejor, a verse en los diferentes contextos en los que se mueven.
4.5. Audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> - Se trata de incorporar e interiorizar nociones básicas del lenguaje y la narrativa audiovisual para que los/as jóvenes puedan aplicarla en su producción. - El/la facilitador/a pretende que los/as participantes salgan del rol de simples receptores de la información que los/as rodea a creadores de información. De esta manera, se empiezan a poner en la piel de los medios de comunicación y comprenden el funcionamiento y como generan el imaginario colectivo a través de sus mensajes. - En esta sesión se puede mostrar al grupo cómo se puede conseguir una composición del plano para obtener efectos estéticos y narrativos.

	<ul style="list-style-type: none"> - La persona facilitadora incide para que cada joven esté muy concentrado/a durante la grabación y coger conciencia al apretar el REC, no es apretar un simple botón: es el momento en que diseccionamos y seleccionamos la realidad que nos rodea, también decidimos cómo la queremos mostrar: de cerca y emotiva, equilibrada y armónica, etc. Todo eso lo determina el tipo de plano, la composición, etc. El modo de filmar implica unas consecuencias expresivas muy concretas y una definición del mundo que se transmite al colectivo. Se enfatizan unos aspectos u otros en función de unos intereses. Esta toma de conciencia permite interiorizar el trabajo de los medios de comunicación y cómo representan el mundo bajo unos criterios específicos.
<p>4.6. Herramientas 2.0</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El/la facilitador/a ayuda al grupo a revisar temas de configuración y de diseño del facebook. - La persona facilitadora indica al grupo cómo colgar videos en el canal Youtube, la web, en el blog y compartir a través del facebook. - Se propone al grupo recoger comentarios y valoraciones (teniendo en cuenta el formato y el contenido). - La persona facilitadora les anima a colgar las grabaciones del reportaje 2x3, colgar las propuestas de 1 minuto y fotografías grupales.

8.4. ¿DE QUÉ VA LA MOVIDA?

Esta propuesta se realizará sólo en el supuesto de que diferentes grupos de jóvenes estén desarrollando el taller de empoderamiento de manera simultánea y exista la posibilidad de organizar una sesión conjunta. Hay dinámicas que los jóvenes realizaron en la primera sesión y que ahora se repiten porque facilitan el contacto con el resto de participantes, además permiten seguir ganando confianza en el manejo de la cámara.

1. ENCUADRE TÉCNICO	
1.1. Nombre de la actividad: ¿DE QUÉ VA LA MOVIDA?	1.2. Referencia: GRUPO_VP3
1.3. Consejos de grabación: Cómo encuadrar personas: aires, miradas y posición de cámara. Cómo colocarse para grabar (plano frontal, picado y contrapicado, plano escorzo).	1.4. Tipo de actividad: grupal
1.5. Duración total de la sesión: 3h 35'	1.6. Fase del Proceso grupal: Identidad.
1.7. Enfoque de Intervención: Habilidades sociales	1.8. Fase del Video Participativo: Formación del grupo.
1.9. Factores de protección: Motivación personal	

2. OBJETIVOS	
2.1. Técnico-Audiovisual	2.1.1. Dar a conocer a los/as participantes del taller qué es un documental social participativo. 2.1.2. Repasar y valorar la grabación del día en grupo desde un punto de vista técnico-audiovisual.
2.2. Empoderamiento personal	2.2.1. Fomentar la participación y la motivación de cada joven para que se convierta en protagonista.
2.3. Empoderamiento colectivo	2.3.1. Ayudar al grupo de participantes a establecer los primeros lazos de intercambio entre los diferentes jóvenes de las sedes en las que se desarrolla la propuesta de YouthME.

3. ACTIVIDADES

3.1. Tareas previas a la actividad (30')

Tener pensadas algunas preguntas para la entrevista para los/as invitados/as, los/as protagonistas de las buenas prácticas.

Se recuerda a cada grupo que prepare por anticipado un listado de música que les gustaría escuchar a lo largo de las sesiones y encuentros del taller de empoderamiento, y se les invita a que la tengan grabada en un CD o pendrive.

Preparar la carpeta con el modelo de las actas de grupo en las que se recogerán los acuerdos en relación al documental participativo y el funcionamiento del grupo.

3.2. Desarrollo

3.2.1 Bienvenida y presentación del programa del encuentro (15').

3.2.2 Presentación del equipo técnico del proyecto (10')

3.2.3 Dinámica de presentación: Mírame ya (45')

Durante 15 minutos: Primera parte. Los minigrupos.

- En el caso de que sea un encuentro con varios grupos se explica la opción de trabajo en grupos. Si se trata de un solo grupo se harán las actividades todos juntos. Se propone hacer 4 minigrupos de jóvenes por los colores predominantes de su ropa y de manera que queden equilibrados en representatividad de chicos y chicas (por ej. grupo de negro, de blanco, de rojo, de azul). Si por colores no fuese posible, se establece como criterio de selección otro que sea efectivo (por ej. el tipo de calzado: deportivo, clásico, abierto, cerrado o con cordones). Para facilitar el ambiente de distensión se dinamiza al grupo de jóvenes siguiendo el juego de "Los paquetes" (ellos/as se mueven de manera libre por la sala con música de fondo, el/la facilitador/a da una consigna, por ej. Paquetes de 3 personas). Se trata entonces de formar 4 mini-grupos jugando según 6 rotaciones jugando, y al final llegar a hacer los 4 grupos.

Rotaciones:

- 1) la misma inicial en el nombre,
- 2) con el mismo tamaño de la mano o similar,
- 3) con el mismo tipo de calzado,
- 4) con el mismo color de pelo o similar,
- 5) con el mismo número de hermanos/as,
- 6) con el mismo color de ropa).

- Las personas facilitadoras de YouthME y los/as educadores/as de las entidades se mezclan en los diferentes grupos, siguiendo el mismo criterio, pero priorizando que en todos los mini-grupos, por lo menos haya un/a facilitador/a y un máximo de 8-10 chicos/as. Cada mini-grupo tiene una sala para trabajar.
- En el caso de que sólo haya un grupo de jóvenes, se pasa directamente a la segunda parte.

Durante 25 minutos: Segunda parte. Las entrevistas.

- La persona facilitadora explica que la dinámica consiste en formar un círculo. Todos/as sentados/as en sillas. Si los/as jóvenes no se conocen entre ellos/as, se recomienda hacer una breve ronda en la que cada persona pueda autopresentarse al grupo. Si el grupo se conoce, se pasa directamente a la rotación que se explica a continuación. Es importante que el/la facilitador/a participe en la dinámica y dé las consignas de manera clara y con tranquilidad.
- Se comienza con una rotación en el sentido de las agujas del reloj. El juego se inicia cuando uno/a de los/as jóvenes le pregunta al/la de su derecha "cuál es tu nombre" y después le haga dos preguntas que le sirva para presentarlo" (por ej. en qué ciudad vives, qué afición prácticas, cuál es tu comida preferida, qué música escuchas...). El/la facilitador insiste en la consigna que las preguntas deben ser abiertas, es decir que no se puedan contestar con Sí o No, y así la persona entrevistada tenga que explicarse. Es importante que cada joven esté muy atento/a al resto porque en el caso que se repita una de las preguntas, se tiene que volver a empezar la rotación.
- En esta dinámica hay tres roles igualmente rotativos: el primero pregunta, el segundo responde y el tercero graba. Esto facilita el trabajo de cada uno/a, ayuda a definir los roles y mantiene a más personas del grupo activos en la rotación.

La consigna es hacer un plano fijo, frontal y a la altura de los ojos a cada entrevistada (evitar movimientos), definir un mismo valor de plano para todas las entrevistas (PP o PM). Esto servirá para apreciar que mantener una imagen coherente y similar obliga a modificaciones constantes para adaptarse a las características de los/as diferentes entrevistado/as (especialmente en relación a las alturas: una bajita entrevistando a una alta y una alta entrevistando a un bajita). También ayudará a valorar lo positivo de una imagen correcta y sencilla y evitará desmadres varios. Esta propuesta permite hacer planos escorzos e introducir una nueva manera de grabar a personas además de la frontal, da más juego de composición. Al grabar a la altura de los ojos, se introduce el significado de horizontalidad a nivel visual y de paso se pueden plantear los significados de otros ángulos de cámara como el picado o contrapicado (engrandecer o empequeñecer). La persona facilitadora lo muestra con la cámara, si puede ser conectada al proyector para que el grupo lo vea. En el caso que se tenga que salvaguardar la confidencialidad por la situación social-legal, se propone al/la joven grabar su sombra, zapatos, manos... mientras responde de manera que se pueda integrar en la dinámica y al mismo tiempo se mantenga su anonimato. Para asegurarse que hay suficiente luz en el espacio que se grabará la dinámica, y también que está bien encuadrada la imagen, la persona facilitadora guía a cada joven en su contacto con la cámara y el momento de la grabación, haciendo una comprobación y análisis conjunto del encuadre desde la pantalla antes de grabar (aires, dirección de miradas, posición de cámaras, entre otros).

Descanso (15').

3.2.4 Buenas Prácticas protagonizadas por jóvenes (60')

- Visionar un documental o trabajo audiovisual creado por otro grupo de jóvenes que puedan presentarlo personalmente y explicar el proceso de creación que les ha supuesto.
- Cada grupo tiene un par de minutos para preparar 2 preguntas dirigidas a éstos/as. Se recomienda que algunos de los/as jóvenes, de forma voluntaria, preparen con antelación algunas preguntas.
- Entrevista a los/as protagonistas en plenario (20').

3.2.5 Presentación de las posibilidades de difusión y usos de las Herramientas 2.0 (10')

- Explicación por parte de la persona facilitadora del funcionamiento de la web y de la integración de las Herramientas 2.0.: el canal Youtube, el blog y el twitter.

3.2.6 Dinámica de cohesión: Nuestro grupo, nuestro nombre (30').

- Cada grupo local junto al/la facilitador/a que dirige las sesiones en la sede y el/la educador/a de la entidad, se reúne durante 15' para elegir el nombre para su grupo. En el caso que el grupo ya tenga a priori su nombre, se les propone que puedan grabar y exponer en plenario su minivideo de presentación (de 1'5 minuto de duración como máximo).
- Otra opción consiste en que persona facilitadora presente el Diario de Viaje y pida que algún joven del grupo tome acta con el acuerdo relacionado con el nombre y el motivo de la elección.
- Se pide al grupo que haga la valoración de la sesión durante 15 minutos, siguiendo la ficha modelo.

3.3. Cierre conjunto (30')

- En plenario: cada grupo presenta su nombre y el motivo de su elección. (15')
- Se cierra con la dinámica de Conectad@s (15'), que consiste en formar un círculo (corro) con todos/as los jóvenes y educadores. Se ponen a su disposición diferentes madejas de lana (aproximadamente 3 madejas por cada 6 personas). Cada participante laza la madeja a una persona que se encuentre lejos, y diciendo en voz alta un deseo o una petición que le gustaría ver cumplida en el transcurso del taller de empoderamiento (puede decir cualquier tema). Conforme los jóvenes pasan la madeja, se crea una red o tela de araña que simboliza la construcción conjunta y la interconexión que van a mantener entre los grupos y a nivel particular.
- Es importante documentar todo el proceso en video y fotografía.

4. MARCO TEÓRICO	RECOMENDACIONES
<p>4.1. Reflect-acción</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se trata de iniciar con los/as jóvenes del taller un proceso corto e irrepitable, tanto por su intensidad en el contacto interpersonal como por el respeto hacia las experiencias vitales de los/as jóvenes. - Se pretende crear un clima abierto y acogedor en que todos/as sean capaces de contribuir desde la participación y la creatividad. - La persona facilitadora pretende fortalecer la capacidad de los/as jóvenes para comunicarse de manera significativa y desde su propio análisis y auto-organización.
<p>4.2. Video participativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El/la joven participa en el proceso creativo siendo objeto de la grabación, y después espectador/a de sí mismo/a ante la imagen propia grabada.
<p>4.3. Empoderamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se trata de un proceso que hace énfasis en los procesos positivos del comportamiento humano, como son la identificación y el fomento de las capacidades y la promoción del bienestar más que en la curación de problemas o la identificación de los factores de riesgo. - Es un enfoque que analiza las influencias del contexto por lo que el/la profesional tiene un rol de colaborador/a, de facilitador/a y de proveedor /a de recursos en relación a las metas del grupo de jóvenes.
<p>4.4. Videoterapia pasiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> - No es necesario tener ningún conocimiento técnico de video. Todo el material necesario para la práctica es muy fácil de utilizar por cualquier persona. El interés está centrado en la exploración personal para el desarrollo interno y no en la técnica.
<p>4.5 Audiovisual</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los mensajes audiovisuales facilitan la comunicación (<i>vale más una imagen que 1.000 palabras</i>), resultan motivadores y aproximan la realidad a los/as jóvenes, tanto en calidad de receptores como de emisores. - A partir de la dinámica audiovisual se propone introducir el punto de vista de la cámara y lo qué expresa. La posición de la cámara define el punto de vista. - Se puede leer las imágenes, si nos fijamos en el tipo de plano y lo que quiere decir.

8.5. MI FAMILIA IDEAL

1. ENCUADRE TÉCNICO	
1.1. Nombre de la actividad: MI FAMILIA IDEAL	1.2. Referencia: PROXIMO_CP2
1.3. Consejos de grabación: Lo principal es tener claro qué se va a grabar, planificar la secuencia y los movimientos que harán los personajes.	1.4 Tipo de actividad: Individual
1.5. Duración total de la sesión: 3h 15 minutos.	1.6. Fase del Proceso grupal: Entorno próximo
1.7. Enfoque de intervención: Afectividad y auto-aceptación	1.8. Fase del Vídeo Participativo: Preproducción. Definir la premisa.
1.9. Factores de protección: Familiares	

2. OBJETIVOS	
2.1. Técnico-Audiovisual	2.1.1 Definir la premisa del documental participativo del grupo. 2.1.2 Ampliar conceptos básicos de narrativa audiovisual y aplicarlos en la elaboración del guión o su esbozo.
2.2. Empoderamiento colectivo	2.2.1 Identificar el modelo patriarcal tradicional en el contexto familiar y encontrar alternativas de futuro que los/as jóvenes quieren extrapolar a su vida cotidiana.

3. ACTIVIDADES

3.1. Tareas previas a la actividad (30')

- Recopilar toda la información que el grupo ha ido elaborando y las actas de los acuerdos.
- Preparar la sala para la grabación de la video-carta.
- Localizar una sala para el juego de movimiento de la segunda parte de la sesión.
- Preparar los materiales plásticos para el collage.
- Seleccionar la música de fondo.
- Preparar el Diario de Viaje.

3.2. Desarrollo

3.2.1 Actividad de movimiento: Busco un hogar (15')

- Todos/as los/as jóvenes se colocan por tríos formando "apartamentos". Para ello una persona se coloca frente a otra agarrándose de las manos, y la tercera se meterá en medio, rodeada por los brazos de las anteriores. La que está en el interior será el/la inquilino/a y las que están a sus lados serán la pared izquierda y derecha respectivamente.
- El/la joven que queda sin apartamento, para buscar sitio, puede decir en voz alta una de estas cosas: pared derecha, pared izquierda, inquilino, casa o terremoto. En los tres primeros casos los/as chicos/as que están haciendo el rol nombrado tienen que cambiar de apartamento, momento que el/la joven que está sin hogar debe aprovechar el/la que no tiene sitio para ocupar uno. En el caso de que diga "casa" serán las dos paredes las que se moverán, y si dice "terremoto", serán todos/as quienes cambiarán y formarán nuevos apartamentos. Continúa el juego el/la joven que se quedó sin sitio y se vuelve a iniciar la rotación.

3.2.2 Definición de la premisa (40')

- La persona facilitadora les ayuda a definir la premisa del tema elegido. Un/a joven del grupo va apuntando en un pizarra los resultados.
- Primero se redacta una frase afirmativa que contiene las palabras clave, y luego se incluye el conflicto (tensión).

- En este espacio, se siguen ampliando conocimientos básicos del lenguaje y narrativa audiovisual para trabajar en el concepto de guión y rodaje. Se introducen conceptos de: plano, toma, escena y secuencia a partir de grabaciones de los y las jóvenes para la explicación y ejemplos extras.
- Se toma acta grupal en una hoja que se archivará en el Diario de Viaje y estará a disposición del grupo durante todo el proceso.

3.2.2 Actividad Principal I: Mi familia ideal I (40')

- El/la facilitador/a pacta con los/as jóvenes para ir realizando en paralelo la actividad secundaria y asignar el turno rotativo para realizar la secuencia de la videocarta.
- Se propone que, por turnos, los/as jóvenes pasen a una sala privada en la que se puedan grabar a sí mismos/as en una sola toma, girando el visor, durante 2 minutos para explicar cómo les gustaría que fuese la familia que ellos/as quieren formar en el momento de su emancipación.
- Queda a libre elección de cada joven a quién dirigir la video-carta (por ej. a su padre, a su hermano, a su novia, su mejor amigo...) pero tienen que explicar al comienzo de la grabación por qué han elegido esta persona.
- La persona facilitadora les recuerda que es importante pensar en el encuadre: por ejemplo, que salgan sus ojos, parte del rostro, mejor todo entero para ver la expresividad... Que sigan tomando decisiones sobre los planos y el encuadre (tipología, aires, composición, movimientos, etc.).

3.2.3 Actividad secundaria: Collage - Premisa (40')

El/la facilitador/a dinamiza el Collage en paralelo a la actividad 3.2.2. (videocarta).

- Se propone un trabajo creativo por parejas con música de fondo propuesta por los/as jóvenes. El objetivo es realizar un collage/mural relacionado con la Premisa que se ha pactado en la primera parte de la sesión y que pueda servir de inspiración para el guión del documental.
- Los/as jóvenes pueden utilizar cualquier tipo de material (por ej. plastilina, papel, recortes de revista...) para expresar a quién irá dirigido el documental, cuál es el objetivo y qué propuestas les gustaría incluir (recursos expresivos, personajes, localizaciones...).
- La persona facilitadora les anima a pensar y definir los personajes que necesitan para decir lo que desean en su documental, que los sitúen (dónde estarán), que construyan sus acciones y conversaciones ficticias,

y empiecen a crear escenas y secuencias para aplicar la teoría enseñada en la misma sesión.

- Se les aconseja que busquen personas y espacios de su entorno próximo, accesibles, cotidianos, etc. El grupo tendrá apuntadas listas que les facilitaran la gestión de los permisos y consentimientos de grabación, para no olvidarse de nadie ni ningún lugar. Son listas modificables durante el proceso de creación del guión.

Descanso (15')

Actividad Principal II: Mi familia ideal II (30')

- La persona facilitadora dinamiza la actividad en paralelo a la actividad de movimiento 3.2.5.
- Después del descanso se pasa al visionado grupal de cada video-carta, con la previa, que el/la joven elige qué personas del grupo pueden acceder al contenido de su trabajo. Se enseña en un ambiente íntimo. Puede decidir que el grupo entero esté presente.
- En el caso que la video-carta esté grabada en otro idioma al vehicular del grupo, se irá visionando con pausas incluidas, para ir traduciendo lo que la persona protagonista explica en la grabación, y así no perder información verbal. Es importante también valorar con los/as que visionan la carta la comunicación no-verbal y el impacto que genera.
- A nivel personal, el/la compañero/a invitado/a al visionado, realiza una devolución oral de lo que le ha gustado de la video-carta.

3.2.5 Actividad de movimiento: Mueve tu escoba (30')

- La actividad se realiza en un espacio en el que se pueda correr. Puede ser al aire libre.
- Se divide el grupo de participantes en dos equipos. Cada equipo tiene una escoba, solamente se puede tocar a la pelota con esta escoba. Cada jugador/a tiene un número asignado (como en el juego tradicional del pañuelo, del 1 al 5).
- El/la facilitador/a llama por orden a los equipos: por ejemplo llama a los números 3, las dos personas de los 2 equipos con el nº 3, corren y buscan la escoba para tratar de hacer un gol contra el otro equipo.

3.2.6 Exposición – intercambio del Collage (30')

- Se propone a los/as jóvenes que observen con atención los murales realizados/as por cada pareja que estarán colgados en la pared del aula. Es importante detectar las coincidencias para incorporarlas al documental, haciendo mención expresa por escrito en una de las actas del grupo.
- En un segundo momento, el grupo decide rescatar ideas originales que han aparecido en algunos de los murales. Deben consensuarlas para poderlas incorporar en el documental. Se realizan votaciones a mano alzada y se deja constancia en el acta.

3.3. Cierre

3.3.1 Valoración final (15')

- La persona facilitadora solicita al grupo que haga su valoración las actividades relacionadas con la Premisa, y el/la facilitador apunta según la pauta de la evaluación propuesta en esta ficha.
- Después que haga su valoración en relación al ejercicio de la video-carta según la ficha modelo.

4. MARCO TEÓRICO	RECOMENDACIONES
4.1. Reflect-acción	- El/la facilitador/a vela para que todos/as los/as jóvenes aporten su opinión e ideas, a la vez que garantiza que durante el proceso, las relaciones entre éstos/as sean gradualmente más horizontales y equitativas (a nivel intercultural, de género..).
4.2. Video participativo	- Se trata de detectar qué jóvenes pueden mantener el grupo cohesionado, a pesar de las pérdidas y las intermitencias. - Se introduce el concepto de compromiso en el trabajo grupal.
4.3. Empoderamiento	- La persona facilitadora observa los momentos de silencio. Indican que se ha llegado a un punto importante. Se deben recoger y devolver al grupo los mensajes corporales que cada persona emite, para ponerle palabras a las emociones que fluyen, desde el respeto y la legitimización.

<p>4.4. Videoterapia activa</p>	<p>- En la video-carta, cuando el/la joven se visiona toma consciencia de la parte que no quiere enseñar y el por qué. Potencia un acercamiento mayor.</p>
<p>4.5. Audiovisual</p>	<p>- Conceptos clave de narrativa audiovisual:</p> <p>Plano: unidad básica del lenguaje audiovisual.</p> <p>Secuencia: diversas escenas o un solo plano (plano secuencia) que constituyen una unidad dramática. Expresan una idea completa con significado por ella misma.</p> <p>Escena: una serie de planos cuya acción se desarrolla en un mismo escenario. Ella sola no tiene significado.</p> <p>Toma: captación de la imágenes por la cámara en un solo REC, desde que se aprieta el botón hasta que se detiene el REC.</p> <p>Premisa: es aquella idea en la que se centra la historia, la hipótesis a demostrar a través de la narración. Cualquier acción y cualquier imagen de la historia debe parecer orientada a reafirmar esa premisa.</p> <p>- El grupo debe tener esa premisa clara desde el primer momento, si no es así, la historia está fallando en un nivel fundamental.</p>

8.6. FOTO AQUÍ, FOTO ALLÁ

1. ENCUADRE TÉCNICO	
1.1. Nombre de la actividad: FOTO AQUÍ, FOTO ALLÁ	1.2. Referencia: SOCIAL_CP3
1.3. Consejos de grabación: Introducir conceptos más complejos de narrativa y lenguaje audiovisual durante la grabación: eje de acción, raccord, y continuidad. Todos ellos garantizan que el espectador pueda seguir la historia sin notar la presencia de la cámara ni el montaje.	1.4. Tipo de actividad: por tríos.
1.5. Duración total de la sesión: 3h 15'	1.6. Fase del Proceso grupal: Entorno social
1.7. Enfoque de intervención: Autoestima y bienestar	1.8. Fase del Video Participativo: Preproducción. Investigar
1.9. Factores de protección: De salud	

2. OBJETIVOS	
2.1. Técnico-Audiovisual	2.1.1 Conocer los diferentes roles de trabajo en una producción audiovisual. 2.1.2 Iniciar un plan de rodaje.
2.2. Empoderamiento personal	2.2.1 Promover estrategias para el autocuidado y para el abordaje creativo ante aquello que los/as jóvenes consideran amenazas y miedos (reales o imaginarios).

3. ACTIVIDADES

3.1. Tareas previas (30')

- Rescatar producciones audiovisuales que han creado los/as jóvenes en otras sesiones para ejemplificar el concepto de toma, escena, secuencia y plano-secuencia.
- También se pueden usar ejemplos provenientes de películas o anuncios de televisión.
- Preparar el Diario de Viaje.
- Preparar un listado de links en los que se ofrece información sobre la premisa que el grupo ha elegido. Esto facilitará su investigación en la segunda parte de la sesión.
- Supervisar la puesta en práctica de roles asignados a los/as jóvenes participantes en relación con las Herramientas 2.0.
- Es muy importante tener impresoras disponibles para facilitar a los/as jóvenes pasar papel o cartulina las fotos que forman parte de las escenas a papel.
- Si no hay impresoras disponibles, se trata de poner en el aula las fotografías del anexo, en disposición de exposición fotográfica. Ésta también puede ser una opción cuando el grupo muestra dificultades para la autoestimulación en la autobúsqueda.

3.2.Desarrollo

3.2.1 Actividad de movimiento: El virus que muta (15')

- La persona facilitadora pide un/a joven voluntario/a, al que se le da un estuche blando (de tela) que lleva en las manos y representa un virus que quiere contagiar al resto del grupo.
- Es un juego de persecución que consiste en que la persona infectada pasa el virus a otra cuando la toca con el estuche en la parte del cuerpo que se ha escogido.
- La manera de protegerse del virus es cubriendo la vía de acceso que la persona contagiada avisa que va a utilizar para entrar en el cuerpo de la segunda persona (oreja, culo, espalda, barriga...).
- Uno/a sólo se puede proteger, acercándose al cuerpo de un/a tercer/a participante para cubrir dicha parte (por ej. oreja con oreja, barriga con barriga...). Si no lo consigue a tiempo, pasa a ser portador/a del virus, y

por tanto perseguidor/a del resto, y el primer/a joven que tenía el virus y perseguía a los/as demás queda curado/a.

3.2.2 Introducción a conceptos del lenguaje y narrativa audiovisual (20')

- El/la facilitador/a introduce conceptos complejos y necesarios a tener en cuenta durante el rodaje, mediante ejemplos, para luego dar coherencia en el montaje posterior: continuidad, raccord y eje de acción.
- La persona facilitadora comenta al grupo que el orden de la grabación no tiene por qué responder al orden del montaje, la continuidad de la narración se da en el montaje.
- También se explican al grupo de jóvenes, los diferentes roles y tareas durante la grabación de una pieza audiovisual: productor/a, periodista, documentalista, cámara, sonido, realizador/director, script (relacionado con la continuidad), etc.

3.2.3 Actividad Principal I: Foto aquí, foto allá (50')

- La persona facilitadora propone a los/as chicos/as formar grupos de trabajo de 3 personas para que creen/inventen una historia/videocuento relacionada con un tema de salud juvenil que les interesa por ej. tatuajes, alimentación, consumo de tabaco y alcohol... (también se puede usar el cuerpo como eje y personaje principal).
- La consigna podría ser: ¿Qué hacemos con nuestro cuerpo? ¿Cómo disfrutamos con él? ¿Cómo lo cuidamos? ¿Qué sabemos de lo que podemos hacer o no con él? La persona facilitadora pregunta a los/as jóvenes cómo cuidan su cuerpo y qué consejos pueden dar a otros/as jóvenes. La idea es poner en práctica la composición de una escena de 1 minuto como máximo.
- Durante la grabación, la persona facilitadora ayuda al grupo a aplicar teoría explicada en la sesión (continuidad, raccord, eje de acción) y recordar otros puntos importantes (tipología de planos, composición, aires, etc.).
- El segundo paso del grupo será decidir qué fotografías acompañarán a la historia, con 4 escenas como máximo. Estas escenas tendrán relación directa con las 4 fotografías o dibujos, que pueden bajar de Internet o imprimir el dossier de fotografías "Foto aquí, foto allá" que se puede descargar en la web del proyecto.
- Los/as jóvenes se tendrán que poner de acuerdo en el orden de cada mini-grupo para el uso de la cámara y hacer un mini- plan de rodaje de la secuencia que van a grabar aprovechando que ahora tienen claro que

la grabación no tiene por qué ser continua. La persona facilitadora, si es el caso, da algunos consejos en el momento que el mini-grupo distribuye tareas (cámara, script, actores, por ejemplo) y describe las situaciones que van a filmar (movimientos de personajes en la escena, cómo se colocan en el plano, se acercan, se alejan, entran, salen de cuadro, coordinación personajes-cámara, escenario, fondo, luz, vestuario, etc.)

- Una vez hecho el plan de rodaje, cada mini-grupo tendrá que filmar las escenas en el que aparecen las fotos mientras se explica la historia.
- Los videos de cada mini-grupo se deberán descargar en el ordenador portátil. Durante el tiempo de espera, se puede repetir con los/las jóvenes la actividad del Virus.

Descanso (15')

3.2.4 Actividad Principal II: Representación (35')

- La persona facilitadora ayuda al grupo a decidir el orden de visionar el video-cuento de cada mini-grupo.
- Un/a joven de cada mini-grupo será el encargado de grabar la presentación, en el momento en que se visiona en grupo con el proyector.
- Cada mini-grupo recibe los comentarios de cada joven del grupo: qué le ha gustado, qué no ha entendido, qué necesita saber, entre otros.
- Se propone un espacio al final de todas las representaciones, para que cada mini-grupo, se autovalore en una conversación en pequeño comité: puntos fuertes y propuestas de mejora. La persona facilitadora propone también evaluar el trabajo audiovisual: ¿han hecho una buena planificación? ¿Ha facilitado el rodaje? ¿Se han llevado los roles de manera adecuada? ¿cuál es la autovaloración personal de cada rol? ¿Han respetado el eje de acción? ¿Pensaban en el montaje mientras grababan?

3.2.5 Investigando la premisa (25')

- La persona facilitadora recuerda al grupo que la PREMISA es aquella idea en la que se centra la historia, la hipótesis a demostrar a través de la narración. Cualquier acción y cualquier imagen de la historia debe parecer orientada a reafirmar esa premisa. El grupo debe tener esa premisa

clara desde el primer momento, si no es así, la historia está fallando en un nivel fundamental.

- El/la facilitador/a propone al grupo recoger información en internet que pueda confirmar la premisa que el grupo ha definido para su documental social participativo. Y explica que la búsqueda de información y documentación para el documental, suele ser realizada por la figura del documentalista, periodista o productor.

- La persona facilitadora tiene presentes los ejes principales que pueden aportar ideas al grupo en relación al tema a tratar en el documental son:
 - a) Necesidades normativas: marco legal a nivel local, provincial, autonómico, nacional, europeo e internacional.
 - b) Necesidades percibidas: qué dicen los/as profesionales que se dedican a ello.
 - c) Necesidades expresadas: testimonios de personas o colectivos.
 - d) Necesidades relativas: qué recomendaciones dan las personas estudiosas del tema (expertos/as).
 - e) Necesidades comparadas: qué variables o condiciones se ponen en juego para conseguir llegar de un punto de partida a una situación deseada/ideal.

Se recomienda aprovechar la información recopilada en las sesiones I y III

3.3. Cierre

3.3.1 Valoración final (15')

- Se recoge por escrito la valoración de los/as jóvenes en relación a la actividad de "Foto aquí, Foto allá" según la ficha de evaluación.

4. MARCO TEÓRICO	RECOMENDACIONES
4.1. Reflect-acción	<ul style="list-style-type: none"> - Para que el proceso de transformación avance de manera equilibrada y potencie el grupo, siendo liberador, es necesario tener en cuenta especialmente: el tema, la visualización, la desinhibición física, la creatividad y la participación.
4.2. Video participativo	<ul style="list-style-type: none"> - El/la facilitador/a recurre a la premisa en momentos de desacuerdo o crisis grupal, puesto que ésta sirve de sostén y contención del grupo. Se aprende a tomar decisiones en grupo, se encuentra el equilibrio entre la opinión del individuo, el grupo y lo que se quiere explicar. - Se introduce el concepto de compromiso en el trabajo grupal. - Se trata de detectar qué jóvenes pueden mantener el grupo cohesionado, a pesar de las pérdidas y las intermitencias.
4.3. Empoderamiento	<ul style="list-style-type: none"> - El/la facilitador/a observa los momentos de silencio. Indican que se ha llegado a un punto importante. Se deben recoger y a devolver al grupo los mensajes corporales que cada persona emite, para ponerle palabras a las emociones que fluyen, desde el respeto y la legitimización.
4.4. Videoterapia activa	<ul style="list-style-type: none"> - El/la joven realiza las grabaciones que intercala entre los pasajes del cuento/fotografías dónde también dirige a otras personas que representan a los personajes. Cada joven puede combinar el rol de cámara y de actor/actriz, combinando las dos posiciones. - El video permite la expresión individual, la investigación de las técnicas y su empleo como muestra de la individualidad porque al crear videos nos creamos a nosotros/as mismos/as.

4.5. Audiovisual	<p>El/la facilitador/a ayuda al grupo a distribuir los encargos/tareas relacionadas con la investigación, la información y las ideas (documentalista, periodista, productor).</p> <ul style="list-style-type: none">- Explica los roles y las tareas necesarias en las producciones audiovisuales. Se distribuyen las funciones necesarias entre el grupo.- Ayuda al grupo a elaborar un plan de rodaje improvisado con la secuencia del ejercicio.- Se avanza en el lenguaje audiovisual, introduciendo conceptos clave para la edición pero que se deben tener en cuenta durante la grabación (continuidad, raccord, eje de acción): <p>CONTINUIDAD en una narración audiovisual es la garantía para que el espectador entienda la historia sin problemas. Es durante el montaje cuando se da la forma definitiva a la pieza para que se perciba de manera continua. En realidad, durante el rodaje no hace falta filmar de manera continua y lógica los sucesos, ya que luego en el montaje se ordena la narración. Sin embargo, hay que grabar las imágenes pensando en el montaje y en su continuidad. Durante la grabación debemos poner atención en el tema o elementos que grabamos del escenario, el movimiento de objetos o personajes, las miradas, el vestuario u objetos personales, la luz (interior, exterior, día, noche), expresión o interpretación de los personajes, etc. para que haya un raccord o continuidad en los planos.</p> <p>EJE DE ACCIÓN. Es una línea imaginaria que tiene el sentido del movimiento de los objetos o personajes y de como interactúan (hacia donde se dirigen, de su mirada, etc.). Para ser coherente con el movimiento y mantener la continuidad, la cámara debe estar en un solo lado del eje de acción. (Ejemplo campo de fútbol). Es posible saltarse el eje de acción si se necesita: plano detalle, travelling o movimiento para resituar al espectador o bien con un plano de transición en el eje de acción.</p> <p>MONTAJE es una de esos procesos que pasan desapercibidos para el espectador. Si el montaje y la continuidad son las adecuadas, el espectador no los percibirá.</p>
-------------------------	--

8.7. MI FOTO SHOW

1. ENCUADRE TÉCNICO	
1.1. Nombre de la actividad: MI FOTO SHOW	1.2. Referencia: PRÓXIMO_CP5
1.3. Consejos de grabación: Hacer seguimientos del personaje y los objetos con suavidad, dejarlos entrar a cuadro, seguirlos y luego dejarlos salir de cuadro. Con movimientos suaves, sin cortar acciones ni frases, y asegurarse el plano con uno fijo. Pensar que las imágenes luego se tendrán que montar.	1.4. Tipo de actividad: Individual
1.5. Duración total de la sesión: 3h 15'	1.6. Fase del Proceso grupal: Entorno próximo
1.7. Enfoque de intervención: Afectividad y auto-aceptación	1.8. Fase del Vídeo Participativo: Preproducción. Elección del tema.
1.9. Factores de protección: Familiares	

2. OBJETIVOS	
2.1. Técnico-Audiovisual	2.1.1 Pensar ideas que se traducen en imágenes, y gracias a secuencias concretas. 2.1.2 Diferenciar entre el movimiento interno y externo de las imágenes y las posibilidades que ofrecen cada una de ellas.
2.2. Empoderamiento personal	2.2.1 Tomar conciencia de la manera de expresar la afectividad con la familia y las personas del núcleo de convivencia, tanto en el rol de emisor/a como en el de receptor/a.

3. ACTIVIDADES

3.1. Tareas previas a la actividad (30')

- IMPORTANTE: Recordar durante las sesiones anteriores, y desde el centro colaborador, que para esta sesión los/as jóvenes tienen que traer un mínimo de 3 fotos con su familia/amigos.
- Comprobar el buen estado de las cámaras y la recarga de las baterías.
- Para esta sesión se invita a participar en la segunda hora a un familiar/ amigo/a por cada joven que pueda ser entrevistado/a en relación a las fotos. Es importante quedar en una hora concreta de inicio y de final para las entrevistas, y pactarla con los/as invitados/as.
- Preparar merienda para lo/as invitados/as entre todos/as. Cada uno/a aporta algún alimento para la merienda (por ej. galletas, zumo...)
- Comprobar que se puede mover la iluminación de la sala para generar "sombras". Con el cañón se puede proyectar en la pared y que el grupo se ponga delante.
- Preparar tarjetitas para los mensajes de la dinámica del museo.
- Preparar el Diario de Viaje con el modelo de las actas de grupo en las que se recogerán los acuerdos en relación al documental participativo.
- Preparar música para la actividad de movimiento "Bailando con mi sombra".
- Supervisar la puesta en práctica de roles asignados a los/as jóvenes participantes en relación con las Herramientas 2.0.

3.2. Desarrollo

3.2.1 Actividad de movimiento: Bailando con mi sombra (15')

- Durante 5 minutos, los/as jóvenes tienen que moverse al compás de la música que pone el/la facilitador/a siguiendo la consigna de la persona facilitadora que sólo se pueden expresar con la parte del cuerpo que se acuerda para cada minuto: 1. los pies, 2. las manos, 3. la cabeza, 4. el tronco, 5. las piernas...
- Se trata de buscar su sombra, puesto que el/la facilitador/a moverá el cañón, y bailar con ella allá dónde se proyecte (por ej. pared, suelo...). El/la facilitador/a observa cómo se expresa cada joven y cómo ocupa el espacio.
- La persona facilitadora coloca la cámara en un lugar de la sala que pueda captar lo que pasa y se graba de manera automática el ejercicio. Cámara descriptiva y contemplativa.

- Después se visiona en grupo y los/as jóvenes comentan qué les ha sorprendido de sí mismos/as al verse en la grabación. El/la facilitador/a lanza preguntas que tienen que ver con la posición espacial de cada joven. En un segundo momento, enseña al grupo los diferentes movimientos de cámara (en mano, panorámica, travelling, barrido y zoom) ofreciendo un tiempo de práctica individual, de manera rotativa.

3.2.2 Actividad principal “Mi foto show I”: la entrevista (60’)

- Se definen los turnos de grabación entre los/as jóvenes y se escriben en un folio las preguntas para los familiares/amigos/as. Unos/as entrevistan, otros/as graban. La persona facilitadora les ayuda a definir cómo se grabará, a pensar el guión en imágenes, planificar: plano-contraplano con aires correspondientes (entrevistado-entrevistador), plano fijo frontal abierto, cámara en mano, planos cerrados (PP y PD foto), etc. Esta decisión pasa por saber lo que realmente importa y emociona, qué nos interesa ver, y qué expresiones del entrevistado o del entrevistador nos interesa captar. Esto ayuda a definir el tipo de plano, más abierto o más cerrado. Cuando se decida, se debe pensar en cómo se colocan en el espacio y la ubicación del/la joven que hace de cámara..
- El grupo de jóvenes da la bienvenida a los/as invitados/as y les explica el orden de entrevista.
- Se trata de que cada joven entreviste en 2-3 minutos a los/as amigos/familiares mientras explican una de las fotos/objetos/dibujos que el/la chico/a ha elegido como importante o entrañable. La persona que entrevista elige qué preguntar, mientras mira la foto/objeto/dibujo: por ej. qué siente al verlo, cómo se sentían al momento que remite o recuerda, qué es lo que más le gustaba, cómo se sentían el resto de personas que están la foto... El/la otro/a joven graba la entrevista y los objetos/fotos/dibujos, y combina también primeros planos de los protagonistas.
- El/la chico/a hace de traductor/a, si se habla en otro idioma que no sea el castellano o el catalán, mientras el resto del grupo visiona proyectada la imagen en la pared y escucha la entrevista. Es importante que los protagonistas, entrevistado/a y entrevistado/ar, estén fuera del campo de visión del grupo, pero cerca para que el sonido de la voz sea claro. Su disposición puede ser en un lateral de la sala.
- Si el chico/a no puede venir acompañado/a, se le pide que hable con su familiar y prepare un pequeño vídeo después de la conversación con esa persona o grabe ésta para luego poder compartirla. En ese caso, la grabación consistirá en filmar la foto mientras el/la joven narra lo que ha apuntado o tal vez grabar la expresión del chico/a mientras explica la conversación y hacer un movimiento para ver la foto en algún momento.

- Otra variante de la actividad consiste proyectar “en vivo y en directo” la entrevista y a posteriori ver lo que ha grabado el /la joven que ha hecho de cámara. Importante, entonces, que los/as jóvenes se acuerden de controlar el sonido y posibilitar que el grupo pueda oír sin problema la voz de los/as protagonistas.

Descanso y merienda con las personas invitadas (20')

3.2.3 Actividad principal “Mi foto show II”: la exposición (40')

- La persona facilitadora anima a los/as jóvenes a pensar en lo que les ha gustado de la entrevista a su familiar/amigo, y lo copien en un cartelito que puedan incorporar en el mural propuesto a continuación.
- Se sugiere a cada chico/a que reflexione sobre los canales de transmisión de la afectividad en su entorno familiar y/o núcleo de convivencia. Se le pide que deje por escrito sus pensamientos en calidad de receptor/a y emisor/a de la afectividad.
- Luego se trata de hacer un montaje de un mural/collage individual con cartelitos con las palabras, símbolos o dibujos claves y colocarlos alrededor de las 3 fotografías/objetos que han aportado cada uno/a. Es un trabajo que se confecciona con la ayuda / colaboración de la persona invitada.
- Se exponen los trabajos en la pared de la sala, en plan museo. Cada joven puede dejar un comentario después de observar cada “obra” escribiendo un mensaje en un tarjetita.

3.3.4 Actividad de movimiento: Tenis grupal (15')

- La persona facilitadora propone al grupo ponerse en círculo. Se trata de pasar el turno al siguiente jugador/a haciendo un sonido con una parte del cuerpo (por ej. palmada, taconeo, boca, etc.), de manera que se rota en el sentido de las agujas del reloj.
- En el caso que la persona haga dos veces el mismo sonido, se cambia el sentido de la ronda. Si lo emite tres veces, se salta al siguiente jugador/a, y sigue la ronda en el mismo sentido. Por ejemplo, si da 2 palmadas, se cambia el sentido; si da 3 palmadas el siguiente jugador no participa, y pasa el turno al siguiente.
- Variante, se puede complicar, definiendo 2 equipos, que se colocan uno enfrente del otro. Se trata de simular un partido de tenis, la dificultad es coordinarse sin hablar para que sólo “emita el sonido” una persona del grupo y responda sólo uno/a si se trata del otro equipo.

3.3. Cierre

3.3.1 Valoración final (15')

- La persona facilitadora y el grupo recoge por escrito la valoración de los/as participantes en relación a la actividad principal según la ficha de evaluación.

4. MARCO TEÓRICO	RECOMENDACIONES
4.1. Reflect-acción	- El/la facilitador/a motiva al/la joven para que analice y actúe sobre su realidad cercana, e incide para que el grupo pase a involucrarse en su entorno próximo relacional (familia, amigos/as, vecinos/as...).
4.2. Video participativo	- Se supervisa los encargos de la anterior sesión en lo que respecta a la investigación relacionada con el tema de cada mini-grupo.
4.3. Empoderamiento	- La persona facilitadora acompaña al/la joven en la identificación de las creencias limitadoras, las voces críticas y las opresiones interiorizadas (que le marcan lo adecuado y lo inadecuado) para que pueda desprenderse de ellas.
4.4. Videoterapia activa	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando no hay material, se le pide al/la joven que describa cómo sería la foto o el objeto que para él/ella es entrañable. - En el caso que no asistan familiares/amigos, el/la joven elige otro/a participante del grupo para que lo represente. - Se trata de reforzar los vínculos con la persona entrevistada. Es importante que el/la entrevistado/a pueda aportar también la vivencia de otras personas que están en la foto y ahora no se encuentran físicamente en la actividad. - Cuando el discurso de la persona entrevistada es positivo, el ejercicio refuerza la vivencia. Cuando es negativo, el/la joven al grabar "sostiene la historia", se responsabiliza y se compromete. - En la video-dirección, el lugar dónde se siente más poder es detrás de la cámara.

<p>4.5. Audiovisual</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Diferenciar entre el movimiento interno y externo de las imágenes. - Se pretende un enriquecimiento de la selección del encuadre gracias a la combinación de diferentes movimientos (panorámica, trávelin, zoom y barrido). En todo caso, el/la espectador/a debe ver la filmación como si se tratase de su propia mirada, por lo que primero se debe poner la atención en una cosa/situación para que se pueda centrar en el contenido que se le enseña. - Es aconsejable registrar también las mismas cosas con planos fijos, para disponer de más opciones en el momento del montaje. <p>Conceptos claves:</p> <p>Cámara en mano: para hacer movimientos más libres. La cámara no está estable y sus movimientos pueden ser más bruscos o suaves y pueden tener diferentes connotaciones: torpeza, velocidad, riesgo, inestabilidad, etc. También se puede utilizar como plano subjetivo.</p> <p>Barridos: movimiento más brusco y rápido.</p> <p>Panorámicas: movimiento de arriba, abajo, izquierda, derecha sobre su eje. Trípode.</p> <p>Travelling: movimiento de la cámara en un eje horizontal o vertical</p> <p>Zoom: movimientos ópticos de la cámara. Es un movimiento más artificial ya que es mecánico, por eso se aconseja no abusar de él.</p>
<p>4.6. Herramientas 2.0</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La persona facilitadora anima al grupo ha realizar la búsqueda de amigos y amigas de facebook/del blog, seguir otros blogs, o localizar amigos y amigas del Canal Youtube y realizar las subscripciones. - Respecto a la búsqueda de amigos/as en las diferentes herramientas cabe tener en cuenta: personas y entidades del proyecto YouthME o cercanas, conocidos/das de los y las participantes o personas y entidades del entorno comunitario, y relacionadas con experiencias similares.

8.8. ÉCHAME UNA MANO

1. ENCUADRE TÉCNICO	
1.1. Nombre de la actividad: ÉCHAME UNA MANO	1.2. Referencia: SOCIAL_VP5
1.3. Consejos de grabación: Aplicar en imágenes los ejercicios de empoderamiento. Ofrecer a los/as jóvenes un ejemplo relacionado con el tema elegido/a para el documental.	1.4. Tipo de actividad: grupal.
1.5. Duración total de la sesión: 3h 20 minutos.	1.6. Fase del Proceso grupal: Entorno social
1.7. Enfoque de intervención: Desinhibición	1.8. Fase del Video Participativo: Preproducción. Investigación.
1.9. Factores de protección: De salud.	

2. OBJETIVOS	
2.1. Técnico-Audiovisual	2.1.1 Introducir en el vocabulario audiovisual el concepto de sinopsis y escaleta. 2.1.2 Reforzar y asentar el punto de vista del espectador tomando conciencia de que las producciones audiovisuales tienen un significado expreso y decidido.
2.2. Empoderamiento colectivo	2.2.1 Activar los límites personales y las ayudas externas relacionadas con situaciones traumáticas de los/as jóvenes mediante un proceso de recuperación grupal.

3. ACTIVIDADES

3.1. Tareas previas (30')

- Revisar Diario de Viaje para reponer copias de las plantillas de las actas y fichas de valoración.
- Preparar un ejemplo de escaleta que sirva de orientación al grupo de jóvenes.
- IMPORTANTE: pedir a los/as jóvenes que para la sesión X aporten materiales de reciclaje (cartones, revistas, botellas de plástico...)
- Supervisar la puesta en práctica de roles asignados a los/as jóvenes participantes en relación con las herramientas 2.0

3.2. Desarrollo

3.2.1 Actividad de movimiento: El nudo humano (15')

- La persona facilitadora solicita a un/a voluntario/a que quede separado/a del grupo y colocado de espaldas a éste.
- Anima al resto de jóvenes formar un círculo, cogidos/as de las manos.
- Seguidamente se les pide que vayan entrelazándose, sin soltarse de las manos, de manera que se forme un nudo humano lo más intrincado posible.
- El/la voluntario/a se dedica a desenredar el nudo humano, con cuidado para mantener las manos de sus integrantes unidas. El objetivo es conseguir colocar a los chicos/as en el círculo originario. Si se sueltan de las manos, se tiene que volver a empezar el proceso.

3.2.2 Actividad Principal. Lenguaje y narrativa audiovisual: Sinopsis y Escaleta (45')

- La persona facilitadora realiza la explicación a partir de ejemplos vinculados al tema elegido por el grupo de jóvenes que ayuden a entender los conceptos nuevos de sinopsis y escaleta.
- El /la facilitador/a explica que para elaborar el guión del documental participativo se necesitan pasos previos que ayuden a aclarar ideas y estructurarlas. Se recomienda hacer una SINOPSIS para visualizar de manera resumida la esencia de la historia desde el principio hasta el final.

- También es necesario una ESCALETA (un resumen más extenso y estructurado de la historia, ordenado cronológicamente y por secuencias y escenas).
- Estos dos pasos previos al guión facilitan la relación de ideas y dan una visión de conjunto de la historia y de lo que queremos contar.
- En gran grupo, se consensua la escaleta relacionada con el documental participativo del grupo. Una persona del grupo toma nota en un acta y queda archivada en el Diario de viaje. El/la facilitador/a debe dar tiempo suficiente para esta fase, puede ser bastante largo si no se tienen las ideas claras y hay que tomar decisiones importantes respecto al documental.
- Con la escaleta hecha se definen los personajes y localizaciones definitivos que saldrán en nuestro documental. Crear la lista definitiva y tener en cuenta que para las localizaciones públicas deberemos pedir permisos y que para grabar a las personas deberemos tener consentimientos de imagen. Ir anotando teléfonos de contacto y avanzar el papeleo en las localizaciones públicas.

3.2.3 Video drama: Échame una mano I (65')

La actividad parte de la concepción de Salud como “un estado completo de bienestar físico, mental, emocional y social”.

Durante 15 minutos

- Se propone a los/as jóvenes, que de manera individual, piensen en una situación que no entienden, que les provoca conflicto a nivel personal y que les gustaría representar a nivel escénico. Se les solicita también un título para la representación, la postura corporal de cada personaje en escena y una frase o palabra para cada uno/a de ellos/as.

Durante 10 minutos

- Se ponen en común todas las propuestas, explicando claramente el título y el problema/conflicto.
- El grupo decide el orden de la dramatización de cada situación, previendo la implicación de cada participante según convenga (ubicación, personaje, postura, frase o palabra).
- El/la facilitador/a dinamiza el grupo para que 4 jóvenes realicen su trabajo en esta parte de la sesión.

Durante 40 minutos (cada joven tiene 10 minutos)

- El/la chico/a sitúa a los personajes en el espacio/sala y decide el escenario según la situación de partida y el conflicto que quiere trabajar. Moldea a nivel postural cada uno/a de ellos/as para que exprese lo que él/la siente respecto al conflicto, y les comunica la frase que quiere que cada uno/a diga durante la primera fase de grabación. El grupo se queda ubicado “con la imagen congelada” y cada personaje repite su frase o palabra mientras mantiene su postura corporal.
- La persona facilitadora ayuda en cada momento al/la joven para que piense: cómo va a expresar el conflicto con imágenes, cómo plasmar las sensaciones en imágenes, el punto de partida, dónde se sitúa el cámara y los personajes, dónde está el eje de acción, etc. Por ejemplo: empezamos con planos cerrados porque la situación es asfixiante, sin movimientos (de cámara ni personajes) porque hay un bloqueo, cámara en mano con un ligero movimiento (sin pasarse) porque es una situación inestable, no respetamos aires ni damos armonía al plano en cuanto a composición (nos saltamos las reglas) porque hay confusión, etc. Aplicar conocimientos relacionados con el aprender a mirar, la composición de imágenes, movimientos, grabar pensando en el montaje, etc.
- El/la joven se sitúa detrás de la cámara y graba “su situación”. Primero con su voz, dice el título para que quede registrado. Sigue grabando la situación representada hasta que siente que ha completado la escena. Cuando termina de grabar, dice “Acción” y los personajes siguen la dramatización de forma libre, resolviendo positivamente la situación de manera improvisada, mientras que el/la joven sigue grabando detrás de la cámara.
- Puede que los personajes improvisen y cambien lo acordado previamente, el grupo debe estar muy atentos durante la grabación por si también hay que improvisar.
- Estos ejercicios a parte de reforzar y asentar conocimientos, ayudan a tomar conciencia de que siempre las imágenes tienen una intención detrás, alguien que piensa cómo transmitir todo aquello que se ve, con un significado y una lectura, y por lo tanto nada es casual. Cuando nos sentamos delante de la pantalla nuestra mirada deja de ser nuestra para ser la mirada del cámara-realizador.
- Cuando se termina la representación, se proyecta con el cañón y el/la facilitador/a invita a comentar la vivencia personal del/la joven en relación al “antes y al después”. Es decir, el/la facilitador/a pregunta si la solución que el grupo ha aportado es extrapolable a su realidad personal: qué puede cambiar, qué decisiones quiere tomar a partir de ahora, qué personas le pueden ayudar a hacer el cambio, etc. A nivel audiovisual, se puede reflexionar en grupo: ¿hemos grabado según lo previsto? ¿Cómo

nos ha salido? ¿Se han aplicado bien los conceptos audiovisuales?
¿Hemos dado el significado que queríamos?.

Descanso (15')

3.2.4 Actividad de movimiento: Balanceo grupal (15')

- Se forman círculos de 4-5 jóvenes (por lo tanto habrá 2 grupos). Se sujetan uno/a otro/a por la cintura, y tiran el tronco hacia atrás, de manera que el grupo se balancea al tiempo que se sujetan mutuamente durante 5 minutos.
- La persona facilitadora hace una segunda propuesta, durante 5 minutos, se forma un solo grupo de jóvenes en el mismo círculo, y se intenta que se sujeten unos/as otros/as, mientras se balancean.
- Se les solicita que expliquen: si les ha confortado la experiencia, si se han sentido seguros/as, si se han sentido fuertes para aguantar a los/as demás... y se abre el intercambio grupal.

3.2.5 Actividad Principal II: Échame una mano II (60')

- El/la facilitador/a dinamiza el grupo para que 4-6 jóvenes realicen su trabajo en esta parte de la sesión siguiendo las mismas pautas y tiempo que en la primera parte de la actividad principal en concreto: poner en el escenario a los/as personajes, grabar, proyectar y utilidad de las soluciones aportadas por el grupo.
- Cada joven tiene 10 minutos para trabajar su videodrama.

3.3. Cierre

3.3.1 Valoración final (15')

- La persona facilitadora anima al grupo que haga su valoración en relación al ejercicio de la elaboración de la sinopsis y la escaleta, si les ha ayudado a aclarar ideas y les ha sido útil para estructurar la grabación.
- También se les solicita que valoren la actividad de videodrama.

4. MARCO TEÓRICO	RECOMENDACIONES
4.1. Reflect-acción	<ul style="list-style-type: none"> - El reconocimiento de un suceso/ contexto partiendo de la experiencia vital de cada joven, como ser individual y social, no necesariamente implica que la persona quiera realizar un cambio. Inclusive, en ocasiones que se “relee” la realidad como “injusta”.
4.2. Video participativo	<ul style="list-style-type: none"> - En la fase de investigación, el/la facilitador/a ayuda al grupo a buscar información para el posible documental. Mejor si el tema tiene que ver con su experiencia vital. Esta investigación permite cohesionar al grupo alrededor de un tema o idea para que la premisa del documental sea lo más consensuada posible.
4.3. Empoderamiento	<ul style="list-style-type: none"> - La persona facilitador/a ayuda a cada joven a ver el sentido de lo que le pasa, qué situaciones le llevan a reaccionar de manera negativa y le provocan un malestar interior. - Se trata de identificar qué reproduce el/la joven, cuál es el círculo vicioso en el que se encuentra o qué busca con según que comportamientos (por ej. seguridad, afecto, protagonismo...). - El/la facilitador/a acompaña el grupo en la vivencia de nuevos patrones de relación. - Por otra parte, a nivel personal, la persona facilitadora ayuda al/la joven a abandonar el rol de víctima y desarrollar estrategias para recuperar y aumentar su poder.
4.4. Videoterapia activa	<ul style="list-style-type: none"> - Se trata que el/la joven sea el/la creador/a de la historia, se convierta en el director/a y el/la cámara. Este proceso hace que se sienta comprendido/a por el resto del grupo e implicado de lleno en lo que sucede pero con la distancia suficiente como para comprenderlo. Al mismo tiempo, le permite ver desde fuera lo que ocurre como un observador/a, porque analiza y comprende la realidad que graba (que no deja de ser su propia realidad). - Seguramente, lo que ocurrirá es que se grabará más rato al personaje que más conflicto tiene, y aquellos/as personajes que no se han tenido en cuenta no salen en la escena.

<p>4.5. Audiovisual</p>	<p>Concepto Clave</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sinopsis: resumen de la historia en 5 ó 10 líneas, sin entrar en muchos detalles pero recoge la esencia de lo que se quiere explicar. - Escaleta: se realiza antes que el guión del documental participativo. Incluye un inicio, un nudo y un desenlace. Es la estructura que marca lo que veremos y en qué orden lo veremos, es decir las secuencias y escenas, ordenados cronológicamente. Es un ordenamiento sintético de la historia. - La persona facilitadora interviene para que el grupo vea la utilidad de la escaleta y les ofrece un primer borrador que garantice la efectividad narrativa, el crecimiento gradual del conflicto, para que éste avance sin lagunas ni saturaciones, hasta llegar al clímax y de allí desembocar en la solución. A partir de ahí, el grupo será quien perfeccione el trabajo y lo acabe.
--------------------------------	--

8.9. MI CAMINO

<p>1. ENCUADRE TÉCNICO</p>	
<p>1.1. Nombre de la actividad: MI CAMINO</p>	<p>1.2. Referencia: SOCIAL_CP4</p>
<p>1.3. Consejos de grabación: Favorecer que cada joven piense cómo graba, que se ponga en el rol de cámara-realizador, que pregunten lo que va a pasar para hacerse una idea y que al mismo tiempo estén abiertos/as a las casualidades e improvisaciones espontáneas.</p>	<p>1.4. Tipo de actividad: individual</p>
<p>1.5. Duración total de la sesión: 3h 20'</p>	<p>1.6. Fase del Proceso grupal: Entorno social</p>
<p>1.7. Enfoque de intervención: Optimismo y persistencia</p>	<p>1.8. Fase del Video Participativo: Preproducción. Investigar.</p>
<p>1.9. Factores de protección: Económicos</p>	

2. OBJETIVOS

2.1. Técnico-Audiovisual	2.1.1 Aprender a definir el tiempo y las transiciones en el producto audiovisual. 2.1.2 Tomar conciencia del tiempo fílmico y cómo lo podemos manipular según el tipo de montaje que se pretende.
2.2 Empoderamiento personal	2.2.1 Dirigir la mirada de los/as jóvenes al futuro próximo y al disfrute de la igualdad de oportunidades.

3. ACTIVIDADES

3.1. Tareas previas (30')

- Buscar ejemplos visuales de las transiciones y la continuidad de otros documentales que puedan servir como ejemplos que ayude a los/as jóvenes a tener una idea más clara de qué o cómo les gustaría hacer en el suyo.
- Conseguir materiales para reciclar que se puedan incluir en el collage "Mi camino".
- Preparar la música propuesta por los/as jóvenes para las actividades de movimiento y la dinámica del collage.
- Conseguir sillas que NO sean plegables para la actividad de Sillas Cooperativas.
- Preparar el Diario de Viaje.
- Supervisar la puesta en práctica de roles asignados a los/as jóvenes participantes en relación con las Herramientas 2.0.

3.2. Desarrollo

3.2.1 Actividad de movimiento: Sillas cooperativas (15')

- Se trata que el grupo disponga de tantas sillas como participantes formando un círculo, con el respaldo hacia el centro.
- Todos/as se sitúan de pie por fuera de dicho círculo. La persona facilitadora pone la música, y los/as participantes se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando el/la facilitador/a hace que la música deje de oírse, todos/as buscan una silla en la que subirse.
- El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si toca al suelo, se quita una silla y se reinicia la rotación cuando el/la facilitador/a sube el volumen de la música. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla siempre sin ponerse en peligro.

3.2.2 Introducción a conceptos del lenguaje y narrativa audiovisual: la transición, el tiempo fílmico y tipos de montaje (20')

- La persona facilitadora comenta el documental que se ha elegido para la sesión, y explica que la transición más habitual es el corte. Posteriormente se detiene a exponer los tipos de montaje: a) montaje narrativo que manipulan el tiempo: b) cronológico-lineal; c) paralelo; alterno con saltos de tiempo: d) flash-back (hacia atrás) y flash-forward (hacia delante).

Por otro lado, la persona facilitadora también explica al grupo que existen otros tipos de montaje basados en otras características: a) Montaje expresivo (rítmico o ideológico) y b) otro montaje según la escala y duración del plano (externo e interno).

En todo momento, el/la facilitador/a utiliza ejemplos de diferentes tipos de montaje para que el grupo se hagan una idea de lo que pueden hacer con su documental.

3.2.3 Actividad Principal I : “ Collage: Mi camino” (60')

Durante 30 minutos

- La persona facilitadora comenta a los/as jóvenes que materialicen en un collage en qué momento se encuentran a nivel personal y social, qué tipo de camino se imaginan que les queda por recorrer, hacia dónde van, dónde les gustaría llegar, qué sueños tienen.... Se trata que utilicen diferentes medios expresivos y creativos con materiales fungibles, plásticos, etc.

- El/la facilitador/a pregunta cómo influyen los factores económicos en sus condiciones actuales y en sus planes de futuro, para que los/as jóvenes incluyan elementos representativos al respecto en su collage.

Durante 30 minutos

- En un segundo momento, se pide que los/as jóvenes se graben uno/a a otro/a mientras se explica al grupo "el collage" (1 minuto de grabación por persona).
- El cámara-director tiene que grabar a sus compañeros/as teniendo en cuenta la continuidad, cambios de plano, posibles transiciones, etc. en que recursos y cambios.
- La persona facilitadora ayuda a los/as chicos/as a decidir el orden de grabación, y a tener presentes los conceptos teóricos audiovisuales trabajados hasta el momento.

El facilitador/a debe tener en cuenta que el chico/a que graba estará más atento a la grabación que a la sesión "emocional", por eso es importante que todos/as roten por el rol de cámara-realizador.

- Cada joven mira en la cámara lo que ha grabado antes de exponerlo en grupo.

Descanso (15')

3.2.4. Actividad de movimiento: Rondado voy, rodando vengo (15')

- La persona facilitadora pide que uno/a de los chicos/as se preste voluntario/a (el/la participante de menor complejión) propone al resto que se tumben en el suelo, boca abajo, uno/a al lado del otro/a.
- Se les solicita que rueden por el suelo, simulando croquetas, todos a la vez hacia la misma dirección, de manera que el grupo se va desplazando.
- El/la facilitador/a, después de esta prueba, pide al/la voluntario/a que se coloque boca abajo a lo largo de los/as compañeros/as. Se trata que el grupo se desplace rodando, como en el primer simulacro, para llevar de una punta de la sala a la otra al/la voluntario/a.
- Se puede repetir la experiencia las veces que el grupo considere, siempre que se cambie de voluntario/a.

3.2.5 Actividad Principal II: “ Visualización: Mi camino” (60’)

Durante 20 minutos

- Se visualiza en grande, con el proyector dirigido a la pared, todas las grabaciones.
- La consigna que lanza la persona facilitadora para el grupo de jóvenes es que en cada momento puedan realizar un análisis según el rol que han desarrollado en cada producción.
- Es decir, para el rol de cámara: cada joven debe convertirse en su propio “crítico/a” en relación a la grabación que ha realizado. Él/ella mismo/a propone las mejoras necesarias (por ejemplo, que explique cómo había pensado hacer las transiciones y valore si encajan con lo grabado). Si se puede disponer de 90’ en vez de 60’, la persona facilitadora les puede dar la opción de conectar el proyector a un ordenador que tenga un programa de edición y probar las transiciones propuestas por el chico/a.
- Para el rol de caminante: el/la facilitador/a y el grupo ayuda a cada joven a pensar qué ha olvidado poner en su camino.

Durante 40 minutos

- Cada joven realiza los cambios mencionados de manera breve. Cada cámara vuelve a grabar la escena intentado conseguir los resultados que pretende respetando el minuto de grabación, mientras cada caminante añade, en paralelo que piensa que se debe ampliar de su relato.
- Se visualizan en gran grupo las producciones optimizadas. Tiempo: 10 minutos.

3.3. Cierre

3.3.1 Valoración final (15’)

- Se recoge la valoración del grupo en relación a la actividad “Mi camino” según la ficha de evaluación, cámara en mano.
- Se valora la parte audiovisual en grupo: ¿hemos hecho bien nuestro rol? ¿Qué podemos mejorar? Y la filmación, ¿hemos puesto atención a la continuidad? ¿En los encuadres? ¿Hemos grabado como habíamos pensado? ¿Por qué? ¿Se pueden trabajar las transiciones como habíamos pensado?

4. MARCO TEÓRICO	RECOMENDACIONES
4.1. Reflect-acción	<ul style="list-style-type: none"> - La persona facilitadora señala los elementos estructurales de la sociedad (cultura, género, religión, globalización...) que el/la joven incluye en su producción.
4.2. Video participativo	<ul style="list-style-type: none"> - Durante el proceso es útil visionar documentales realizados con la metodología del video participativo porque suelen servir de inspiración al grupo. También se pueden visionar otros documentales o parte de ellos para estimular al grupo en su búsqueda o trabajo-proyecto. - Es importante que el/la facilitador/a cree un espacio de debate entre los/as jóvenes que permita el análisis, y se incorpore el lenguaje audiovisual trabajado en el taller.
4.3. Empoderamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Se trata de incidir para que el/la joven transforme su auto percepción de "víctima" a "aprendiz" dispuesto/a a explorar y descubrir un mundo propio del que resurge su fuerza, a partir del que resuelve conflictos del pasado y proyecta su energía positiva de manera creativa hacia el futuro.
4.4. Videoterapia activa	<ul style="list-style-type: none"> - La persona facilitadora estimula al grupo para que cada joven defina a dónde le gustaría llegar a corto y largo plazo. Les pregunta qué necesitan, y les ayuda a ubicarse desde lo positivo. Se trata de destacar las oportunidades vinculadas a la lucha personal para lograr sus objetivos personales.

<p>4.5. Audiovisual</p>	<p>- El/la facilitadora debe ayudar al grupo para que tomen conciencia que las transiciones están muy ligadas al montaje y a la manipulación del tiempo y las acciones. A través de ellas una acción se hace más larga o más corta.</p> <p>Conceptos Clave</p> <p>a) Corte (dos imágenes se suceden directamente). La más habitual.</p> <p>b) Encadenado (la imagen inicial se desvanece de manera progresiva y entra suavemente la segunda)</p> <p>c) Fundido (la imagen desaparece hasta que sólo queda un color en la pantalla, del que nace la siguiente)</p> <p>d) Desenfoque (la primera se desenfoca de manera progresiva y la segunda se va enfocando poco a poco).</p> <p>e) Barrido (giro rápido que no permite apreciar la imagen)</p> <p>f) Cortina (formas geométricas que introducen en el encuadre la imagen que viene a continuación).</p> <p>g) Tipos de montaje: la persona facilitadora explica los tipos de montaje narrativo que manipulan el tiempo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Montaje cronológico-lineal: las acciones transcurren en el orden cronológico; 2) Montaje paralelo: dos acciones o más transcurren en el mismo tiempo; 3) Montaje alterno con saltos de tiempo: flash-back (hacia atrás) y flash-forward (hacia adelante). <p>Existen otros tipos de montaje basados en otras características:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Montaje expresivo: A) rítmico que sigue las acciones, puede ser rápido o lento; B) ideológico. 2) Montaje según la escala y duración del plano: <ol style="list-style-type: none"> A) externo: más psicológico, planos cortos y de poca duración, analiza la realidad por partes; B) interno: menos analítico, planos largos y amplios, planos-secuencias y con profundidad de campo).
--------------------------------	---

8.10. GUIÓN

1. ENCUADRE TÉCNICO	
1.1. Nombre de la actividad: GUIÓN	1.2. Referencia: SOCIAL_VP6
1.3. Consejos de grabación: Durante la elaboración del guión, se debe que pensar en 3 niveles: contenido, visual y sonoro.	1.4. Tipo de actividad: parejas
1.5. Duración total de la sesión: 3h 30 minutos.	1.6. Fase del Proceso grupal: Entorno social
1.7. Enfoque de Intervención: Ser emprendedores/as	1.8. Fase del Video Participativo: Preproducción. Guión.
1.9. Factores de protección: Formativos-laborales	

2. OBJETIVOS	
2.1. Técnico-Audiovisual	<p>2.1.1 Diseñar el guión del documental participativo grupal según su escaleta.</p> <p>2.1.2 Introducir el concepto y la metodología del storyboard.</p>
2.2. Empoderamiento colectivo	2.2.1 Facilitar la interacción grupal, la participación cooperativa y la puesta en común de las diferentes aportaciones e ideas a lo largo del proceso de construcción del guión.

3. ACTIVIDADES

3.1. Tareas previas (30')

- Preparar 1 ejemplo de guión y 1 ejemplo de storyboard (Mirar Anexo 3).
- Preparar el Diario de Viaje.
- De esta sesión debe salir el guión definitivo, prever tiempo suficiente para su elaboración.
- Preparar 10 cuerdas gruesas y largas. Buscar el lugar para hacer la actividad de El Puente Colgante.
- Seleccionar la música para la actividad de "Paisajes Animados".

3.2. Desarrollo

3.2.1 Actividad de movimiento: " El Puentes Colgante" (15')

Se inicia la actividad en un lugar con césped o superficie blanda- La persona facilitadora explica que las cuerdas son sinónimo de destreza, equilibrio y arrojo. Por lo que propone al grupo que se organice para avanzar de un punto reconocido como la salida hasta otro identificado como meta, en un tiempo máximo de 10 minutos.

- Para ello, el grupo debe utilizar las cuerdas (una cada dos personas), y construir un puente por el que se desplacen todos/as los/as jóvenes de manera rotativa.
- La consigna es que la persona que cruza el puente no puede tocar el suelo mientras se desplaza por encima de las cuerdas.
- Una vez que ha pasado el puente, se suma al grupo, sosteniendo una de las cuerdas junto a otro/a compañero/a y ayudando a otros/as a pasar.
- El juego se plantea a los/as jóvenes como un reto grupal.

3.2.2 Actividad Principal I: el Guión (60')

- Siguiendo la estructura de la escaleta se propone al grupo que avance en el guión del documental participativo.
- La persona facilitadora anima al grupo a escribir un guión sencillo relacionado con su premisa, y les aconseja introducir el máximo de elementos cotidianos, próximos al entorno, etc. tal y como se ha explicado en los pasos anteriores de la elaboración del guión. Hay que tomar en cuenta que algunos grupos de jóvenes no se sentirán

cómodos escribiendo y que la propuesta puede encontrarse con un bloqueo personal y grupal. Por lo tanto sugerimos poder generar dinámicas de trabajo en las que haya una persona encargada de escribir, o que sea el/la mismo/a facilitador/a quien recoja las ideas que se van aportando.

- La duración del documental participativo es de máximo 10 minutos, por lo que tienen que tener presente este dato en su diseño.
- Se deben contemplar la localización de las tomas, los personajes protagonistas y secundarios, los mensajes que quieren transmitir, las imágenes, los diálogos, los sonidos... Todos estos "elementos" ya se han contemplado en sesiones anteriores y están apuntados en la libreta del documental, ahora tienen que acabar de dar la forma definitiva al guión. Aún así el/la facilitador/a seguirá aportando un ejemplo sencillo o una propuesta les puede facilitar y orientar en la elaboración del guión.
- Para facilitar el rodaje, es importante que el grupo piense y desarrolle el guión como una sucesión de secuencias que se filmaran por separado.
- En general el documental debe transmitir de manera clara las ideas y plantearlas de forma contundente.
- Todo el trabajo del grupo queda registrado en un papelógrafo/ pizarra/mural en la que se pueda ir anotando las ideas, aportaciones, interrogantes...

Descanso (15')

3.2.3 Actividad de movimiento: "Paisajes Animados" (15')

- Cada joven recibe de la persona facilitadora una tarjeta con una categoría: Elefante, Roca o Árbol. Cada chico/a debe guardar el secreto del personaje que se le ha asignado.
- El/la facilitador/a pone música y anima al grupo a moverse en círculo (primera a la derecha, luego a la izquierda,...) mientras bailan de manera libre durante un par de minutos.
- El grupo sigue bailando con la música. Se trata de que una vez que la persona facilitadora a nombre uno de los personajes posibles "Elefante, Roca o Árbol," los/as jóvenes que tengan asignado ese rol, formen una escultura corporal que represente su personaje.

- El resto del grupo se acerca a cada escultura para tocarla “lo más atrevidamente” durante 2 minutos (por ej. abrazo, cosquillas,...).
- Después, el grupo sigue bailando en círculo.
- Se repite el proceso hasta que todos los personajes han sido representados.

3.2.4 Actividad principal II: Storyboard en grupo (60')

Durante 20 minutos

- El/la facilitador/a explica que, una vez definido el guión, se trata de representar con dibujos los diferentes planos y secuencias con una pequeña descripción de los elementos principales (localización, personajes, sonidos, etc.). Se deben definir los encuadres, lo que entra en el plano, movimientos de cámara y personajes, transiciones entre planos, tonos predominantes de la escena (cálidos, fríos, tipo de luz, etc.), sonido, el foco, etc. En realidad, tenemos que tener claro lo que nos interesa de cada plano y escena, la idea que queremos destacar o expresar y esto condicionará los elementos visuales. Mirar el Modelo del Anexo 3
- Para ello, propone hacer parejas, y que cada una de ellas dibuje una o dos secuencias (las que se necesiten) del guión mediante 6 planos. De esta manera, tenemos el guión completo.
- Prever tiempo suficiente, aunque los dibujos del storyboard no deben ser muy detallados, se necesita tiempo para hacerlo.

Durante 10 minutos

- Cada pareja presenta lo que ha diseñado en el storyboard, de manera que se pueda reflexionar en conjunto sobre qué elementos de cada secuencia se pueden incorporar en el guión del documental.

Durante 20 minutos

- Se comparte en grupo la experiencia. El objetivo es detectar aspectos que se habían olvidado, propuestas creativas que enriquecen la puesta en marcha del guión, imprevistos... Determinar qué utilidad tiene diseñar a priori el storyboard.

3.3. Cierre

3.3.1. Valoración final (15')

- Se pide al grupo que haga su valoración en relación a las actividades del guión y el ensayo de storyboard. Por ejemplo: ¿Están contentos del guión que ha salido del grupo? ¿Queda algún tema pendiente? ¿El contenido está equilibrado? ¿Lo ven realizable?

ANEXO 2.- EJEMPLO DE GUIÓN Y STORYBOARD

4. MARCO TEÓRICO	RECOMENDACIONES
4.1. Reflect-acción	<ul style="list-style-type: none"> - El respeto por el propio conocimiento y experiencia de los demás es un poderoso fundamento para el enfoque de la Reflect-acción. El aprendizaje se construye en base a lo que las personas saben en lugar de focalizarse en lo que los/as jóvenes no saben.
4.2. Video participativo	<ul style="list-style-type: none"> - El/la facilitador/a observa a qué chicos/as no les gusta la idea que se propone o pueden sentir que no están participando de la historia. Es importante mantener a todos/as motivados/as. La idea del guión debe percibirse como grupal. - La persona facilitadora garantiza que queden recogidas todas las aportaciones, rompiendo los monopolios individualistas. - El storyboard es un primer paso visual de la grabación del documental en su fase sobre el papel, ayuda a consolidar su visión y estructura.
4.3. Empoderamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Se trata de facilitar al grupo la detección en sus interacciones que la amplitud de la naturaleza del poder es al mismo tiempo objetivo y subjetivo, siendo experimentado de forma muy diferente por aquellos/as que lo ejercen y aquellos/as que se encuentran sometidos a él.
4.4. Videoterapia activa	<ul style="list-style-type: none"> - En relación a las actividades de movimiento, el/la facilitador/a incide en la seguridad y la autoestima de cada joven partiendo siempre de lo positivo que se ve en las grabaciones, para que la persona siga investigando sobre sí misma. Cuando entramos en lo simbólico, el grupo le ofrece elementos nuevos, y al mismo tiempo, se moviliza en un efecto “rebote”, de “contagio positivo”.
4.5. Audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> - Se trata de ejercitar la mente para llegar a un guión narrativo audiovisual que sea fiel a la historia que el grupo de jóvenes quiere contar o quiere explicar en imágenes. Es un ejercicio de abstracción importante: se plasma en un papel lo que queremos explicar con imágenes.

8.11. MI ESPACIO PREFERIDO

1. ENCUADRE TÉCNICO	
1.1. Nombre de la actividad: MI ESPACIO PREFERIDO	1.2. Referencia: SOCIAL_CP6
1.3. Consejos de grabación: La idea es grabar seguidas aquellas secuencias o escenas que se desarrollan en una misma localización o con el mismo fondo, en las que se utiliza el mismo material o la misma luz, con los mismos personajes o entrevistados, etc. Se trata de optimizar el tiempo durante el rodaje.	1.4. Tipo de actividad: individual
1.5. Duración total de la sesión: 3h 15'	1.6. Fase del Proceso grupal: Entorno social.
1.7. Enfoque de intervención: Liderazgo compartido	1.8. Fase del Video Participativo: Producción. Plan del rodaje.
1.9. Factores de protección: Residenciales	

2. OBJETIVOS	
2.1. Técnico-Audiovisual	2.1.1 Definir y concretar el plan de rodaje del documental participativo grupal.
2.2. Empoderamiento personal	2.2.1 Identificar y reconocer el potencial personal que cada joven tiene en relación al liderazgo colectivo.

3. ACTIVIDADES

3.1. Tareas previas(30')

- Elegir un lugar con ordenadores y conexión a Internet.
- Preparar las vendas para los ojos para Los submarinos.
- Elegir la música para la actividad de movimiento.
- Explorar de manera indirecta qué lugares pueden elegir los/as jóvenes para su grabación y calcular los tiempos para los desplazamientos de la actividad principal.
- Preparar 1 ejemplo de plan de rodaje.
- Supervisar la puesta en práctica de roles asignados a los/as jóvenes participantes en relación con las herramientas 2.0

3.2. Desarrollo

3.2.1 Actividad de movimiento: Los submarinos (15')

- La persona facilitadora propone formar dos equipos de jóvenes, que deben tomarse de la cintura y no soltarse. Todos/as los/as integrantes del equipo deben estar con los ojos vendados (sin ver) excepto el/la último/a.
- El juego consiste en que cada grupo debe moverse en bloque por la sala durante 3 minutos, sólo guiado por las instrucciones del último/a de la fila (aprisa, a la derecha, stop, ect...) y sin chocar con el otro submarino.

3.2.2 Actividad Principal I. Lenguaje y narrativa audiovisual: El Plan de Rodaje (75')

- La persona facilitadora explica al grupo que el guión se divide en secuencias, escenas y/o planos y se ordenan según criterios prácticos que se recogen en el plan de rodaje:
 - A) Filmación (Secuencia, escena, plano)
 - B) Día
 - C) Hora
 - D) Localización
 - E) Material
 - F) Recursos expresivos
 - G) Responsabilidades y personas
 - H) Observaciones y notas extras.

- El/la facilitador/a presenta a los jóvenes un modelo de tabla para recoger los datos y encargos relacionados con la puesta en marcha del rodaje. El grupo debe pensar todas las tareas que permitan grabar todos los planos que son necesarios de acuerdo con el guión y el storyboard.
- La persona facilitadora explica al grupo que la duración máxima del video-documental final (una vez montado y editado) debe ser de 10', sabiendo que el guión es una gran base, pero el rodaje tiene vida propia, por lo que pone en juego una dosis de espontaneidad que se debe integrar llegado el momento, y lo que no se graba en el rodaje, luego es muy difícil o imposible de montar.
- Recuerda a los jóvenes que es importante no olvidar en el plan de rodaje la filmación de imágenes que puedan acompañar los diálogos y contenidos del documental en el montaje (por ej. detalles de las personas, escenarios, paisajes, etc.). Lo mismo pasa con el sonido, cuidar la grabación del audio, registrar recursos suficientes para la edición. Todos los elementos de imagen y sonido se deben especificar ahora en el plan de rodaje, pero se tendrá que adaptar a las situaciones reales de filmación.
- Seguidamente el grupo comienza a definir cada apartado y distribuye los roles de trabajo para su documental. Es importante hacer un listado para no olvidar ningún detalle o material. Se valoran los roles de trabajo necesarios durante el rodaje y se distribuyen entre los miembros del grupo para cada momento y tarea del rodaje. Por ej. un/a persona que se dedique a hacer un registro de fotografías durante todo el proceso de grabación, making of, etc. Todos los integrantes del grupo deben participar. Por lo tanto se registran todas las funciones y la rotación de roles. Se preparan todos los papeles necesarios para la grabación: guión, storyboard, plan de rodaje, etc.
- La persona facilitadora explica al grupo que el *script* tiene un papel clave en el rodaje para asegurar la continuidad. A medida que se realizan las tomas se apuntan en un cuadro en el que se especifica el tiempo de duración, la descripción del plano y las observaciones útiles para la edición. Se debe fijar en cómo se ha grabado la escena anterior y la posterior para que haya un mismo formato (continuidad).
- Una vez elaborado el cuadro del plan de rodaje, la persona facilitadora ayuda a los jóvenes a identificar dónde deben grabar y a quién, porque a partir de aquí se acaba de gestionar permisos y consentimientos de filmación que son imprescindibles (tanto la autorización de las personas como por el uso de espacios públicos) y se deben tener firmados antes del rodaje. La persona facilitadora recuerda que para el rodaje, también se tienen que llevar más fichas para recoger el consentimiento de los derechos de imagen por si grabamos a gente que no estaba prevista, les

cogeremos los datos para contactar con ellos, etc. Se debe tener especial atención con los menores de edad.

3.2.3 Actividad Principal I: Mi espacio preferido (90')

- Se propone a los/as chicos/as que puedan ir a grabar un espacio que consideren muy importante a nivel personal (por ej. su habitación, su punto de encuentro en la calle, su instituto...). Se les explica que la cámara "soy yo" en mi espacio (es decir mis ojos, mi cuerpo...)
- Se pacta el orden de visita a los diferentes espacios, teniendo en cuenta la proximidad física y el tiempo de desplazamiento para que el ejercicio se pueda realizar con todos/as los/as jóvenes dentro de esta sesión.
- La consigna es que se debe grabar sin ninguna persona en la escena. Se aplicará la elección del color en la producción audiovisual.
- Se trata de pensar un lugar que se pueda visitar en grupo. La idea es desplazar el grupo a presenciar la grabación, ejerciendo de líder.
- Cada joven graba el espacio que ha elegido durante 1 minuto, mientras el resto apunta o piensa una de las cosas que le ha gustado de ese lugar. Estas valoraciones se comparten a nivel verbal con el/la joven protagonista mientras se graba con la cámara el intercambio, o si hay anotaciones tienen que entregarse al/la joven líder a posteriori.
- Se les pide a los/as jóvenes que elijan un objeto de los que tienen colocados en su espacio preferido y que lo puedan presentar al resto del grupo. Después se realiza también un intercambio verbal y se graba con la cámara.

3.3. Cierre

3.3.1 Valoración final (15')

- En cuanto a lo audiovisual, se pide al grupo que haga su valoración en relación al Plan de Rodaje. Esta sesión se valorará conjuntamente con la sesión siguiente porque los materiales que se han producido se incorporarán en esta dinámica y dará un producto final.

4. MARCO TEÓRICO	RECOMENDACIONES
4.1. Reflect-acción	<ul style="list-style-type: none"> - El/la facilitador/a hace aflorar reflexiones sobre los factores residenciales relacionados con el espacio escogido por cada joven.
4.2. Video participativo	<ul style="list-style-type: none"> - Se trata de transmitir a los/as jóvenes que la comunicación alternativa pasa por disponer de un espacio propio y de una visión propia, por prácticas y objetivos que rompan con el modelo de comunicación convencional. La visión propia implica incorporar las voces silenciadas o deformadas por los Medios de Comunicación de Masas. - Si se producen conflictos en el grupo, el/la facilitador/a guía a los/as jóvenes hacia el diálogo, y siempre regresa a la Premisa. - Es mejor concentrar la filmación del documental en un día o dos. - Es importante visualizar quién trabaja más y nivelar los esfuerzos y la implicación. Fomentar el compañerismo y la escucha. - Los diferentes roles que tendrían que repartirse y rotar son: Camarógrafo, Iluminación, (estos dos deben trabajar muy unidos, incluso se podrían fusionar en uno), Técnico de Sonido, Ayudante de producción, Fotografía Fija. Y podría haber más dependiendo del proyecto y sus necesidades. - El joven que realiza el rol de Director- coordinador del rodaje y/o el de productor-coordinador ayuda a tener una visión conjunta del documental, en las diferentes tareas y en relación a roles de trabajo, evitando que el rodaje sea un caos. Estos roles también se reparten manera rotativa entre los integrantes del grupo, no se trata de monopolizarlos.

<p>4.3. Empoderamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El/la facilitador/a incide en un proceso gestionado desde el grupo de jóvenes. Se trata de potenciar e incentivar el liderazgo compartido, en el nivel más alto, significa repartir las responsabilidades entre todos/as, de manera horizontal, ágil, proactiva y autónoma. “El liderazgo compartido promueve un ambiente que responde con agilidad a lo nuevo. Promueve también un grado mayor de creatividad y racionalidad. Habilita a todos/as para probar sus ideas en lugar de esperar a que les bajen ideas y decisiones a través de las diferentes jerarquías.” (Deiss and Soete, 1997). - Con el vídeo participativo se transforma la idea de autor individual para crear una autoría colectiva. El documental es el resultado del trabajo colaborativo y cooperativo de todos durante las diferentes fases del proceso de creación (guión, rodaje, edición). Todos se ven reflejados en él. Lo audiovisual también empodera al grupo
<p>4.4. Videoterapia pasiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El ejercicio sirve para trabajar el espacio personal físico, y a la vez, el espacio personal interior. Se puede hablar del pasado, presente y del futuro. De lo exterior como reflejo de lo interior.
<p>4.5. Audiovisual</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Es importante que para cada plano se graben unos segundos más respecto a lo que se prevé utilizar para facilitar la edición y el montaje. - Se debe de empezar a grabar antes que la persona entre en el encuadre o comience el movimiento que se quiere filmar. - Para aprovechar los planos en el montaje deben de ser cómo mínimo de 10 segundos de duración. - Mirar consejos de la Guía “Documentales para la transformación” de ACSUR Las Segovias. (pág.39-40). Link: http://www.acsur.org/Guia-Documentales-para-la - Aprovechar la visita de los espacios escogidos para la dinámica “Mi Espacio Preferido” para remarcar características audiovisuales a nivel expresivo y técnico: profundidad de campo, tipo de luz (natural, artificial, día, noche), colores predominantes, qué expresan, si el espacio facilita el rodaje, se puede mover el decorado, audio ambiente, etc.

8.12. RODAJE

1. ENCUADRE TÉCNICO	
1.1. Nombre de la actividad: RODAJE	1.2. Referencia: TRANSF_ VP7, VP8,VP9 y VP10
1.3. Consejos de grabación: Repasar los roles de trabajo y las rotaciones, para que todo el mundo tenga clara su función, lo que debe hacer en cada momento y cómo se debe coordinar con sus compañeros.	1.4. Tipo de actividad: grupal
1.5. Duración total de la sesión: 3h 15 minutos.	1.6. Fase del Proceso grupal: Comprensión del proceso de transformación
1.7. Enfoque de Intervención: Liderazgo compartido	1.8. Fase del Video Participativo: Producción. Rodaje.
1.9. Factores de protección: Ciudadanía y participación	

2. OBJETIVOS	
2.1. Técnico-Audiovisual	2.1.1 Grabar las escenas para el documental participativo del grupo. 2.1.2 Facilitar la acción del grupo de jóvenes para cambiar su realidad próxima “desde y con” este proyecto audiovisual.
2.2. Empoderamiento colectivo	2.2.1 Valorar los desafíos grupales como fuente de aprendizaje colectivo y de movilización social. 2.2.2 Vivenciar un proceso enriquecedor que les permita llegar con éxito a las metas colectivas.

3. ACTIVIDADES

3.1. Tareas Previas (30')

- Recopilar el guión del documental. Hacer copias para todos/as los/as jóvenes.
- Fotocopiar trucos y consejos útiles para el rodaje (Mirar Anexo 2).
- Recordar encargos y roles personales, así como responsabilidades grupales.
- Revisar que todo el material audiovisual y complementario esté preparado y en buenas condiciones.
- Confirmar que algunos de los jóvenes han visitado y explorado los lugares en el que se ha de efectuar las grabaciones del documental para prever problemas de luz, sonido y posibles encuadres. (Se recomienda hacer algunas fotos del lugar).

3.2. Descripción

- El grupo debe cumplir el calendario y el horario de la grabación del documental según la planificación previa acordada. Debe esforzarse para recopilar un trabajo audiovisual lo suficientemente rico y variado, pero teniendo presente que la duración máxima del video-documental final (una vez montado y editado) debe ser de 10'.
- Se propone al grupo ensayar las diferentes partes del rodaje para que pueda comprobar el tiempo que necesita la puesta en escena, y ver a priori qué aspectos no se han contemplado en el guión o el plan de rodaje. Así pues se anima a los jóvenes a ser autocríticos y a que planteen mejoras y propuestas que les permitan optimizar y nutrir su proyecto desde la práctica.
- El rodaje debe concentrarse al máximo, si es posible en el mismo día.
- El/la facilitador/a ayuda al grupo para que aplique consejos varios antes y durante el rodaje (Mirar Anexo 1 adjunto).

3.3. Cierre

3.3.1 Valoración (15')

- Se pide al grupo que haga la valoración del día de rodaje. Si la producción se elabora en varios días, es conveniente que se realice la ficha cada día.

4. MARCO TEÓRICO	RECOMENDACIONES
4.1. Reflect-acción	- El/la facilitador/a ayuda al grupo para que sea consciente de lo que está pasando durante el rodaje y por qué.
4.2. Video participativo	- Se recomienda que el grupo trabaje desde la realidad, más que desde la ficción, para que ponga en juego el espíritu crítico. Si se hace desde la ficción, se anima a los jóvenes que escojan casos "realistas" para intensificar el espíritu crítico con la identificación del tema.
4.3. Empoderamiento	- Se trata que el grupo pase a la acción su capacidad de incidir en su entorno, gestionando su poder de manera consciente.
4.4. Videoterapia pasiva	- La cámara coloca a la persona en una sensación poder, el grupo es el responsable y dueño del manejo de aquello que graba.
4.5. Audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> - Es importante que el grupo registre por escrito cuáles han sido las escenas grabadas, su progresión y su temporalización real. - La cámara nombra la realidad, la disecciona y la selecciona para mostrar sólo la parte que el grupo decide qué elige y le da forma cuando aplica su creatividad. - Se pone en relación el poder con la comunicación pasando de lo individual a lo colectivo o social.

ANEXO 3.- CONSEJOS ÚTILES PARA EL RODAJE

Fuente principal: "Documentales para la Transformación" Guía para la elaboración de documentales sociales participativos. (2010) Ed. ACSUR Las Segovias. Pág. 38-39.

1.1. Antes de salir a filmar nos debemos asegurar que tenemos todo el material necesario: tarjeta de memoria, trípodes, cámaras, baterías cargadas, cables, micrófonos, etc.

1.2. Variedad de planos. Siempre se tienen que registrar diferentes tipos de planos: medios, generales, detalles, etc, porque facilitará el montaje posterior.

1.3. Realizar una exposición, encuadre y enfoque correctos (por ej. no contraluz, no encuadre torcido, no objetos o personas cortadas, etc.)

1.4. Es conveniente dejar unos segundos extras de grabación antes y después de cada plano. (lo que conoce como dejar "colas").

1.5. La persona que maneja la cámara debe accionar el botón de grabación y después contar hasta 3 (en silencio) para después indicar al equipo que ya puede comenzar "la acción". Se aplica el mismo consejo para el final de la grabación.

1.6. Procurar un entorno de audio adecuado (no hablar detrás de la cámara, no grabar cerca de una fuente de ruido que tape la voz, móviles apagados, música ambiente, etc.)

1.7. Registrar con suavidad panorámicas, zooms y travélings, sin movimientos bruscos, a un ritmo continuo.

1.8. Panorámicas preferiblemente de no más de 90 grados.

1.9. Si hay movimiento de un objeto, es necesario filmarlo completo (antes que entre en el cuadro hasta que el objeto sale del cuadro).

1.10. Si hay movimientos de cámara, es importante ensayarlos antes sin grabar.

1.11. Por regla general, un plano es fijo y no tiene movimiento interno, es necesario filmar 10 segundos. Si el plano está vinculado a un objeto o persona en movimiento, tendría que durar hasta que el objeto que se mueve sale del plano.

1.12. Si vemos que falta poco para que se acabe la capacidad de la tarjeta de memoria, debemos tener otra preparada.

1.13. Llevar la grabación planificada y tener en mente lo que debemos hacer, pero al mismo tiempo estar abierto a las casualidades que puedan surgir y que pueden enriquecer el documental. El rodaje es algo vivo y puede ser impredecible.

1.14. Cuando realizamos una entrevista:

- a. Las personas que entrevistan tienen que explicar a la persona entrevistada las normas de grabación, cuánto durará, hacia dónde debe mirar, cómo contestar, etc.
- b. El/la entrevistador/a se coloca en el lugar que queramos que la persona entrevistada dirija su mirada.
- c. Preferentemente la persona entrevistada no debe situarse en el centro del encuadre. Al grabar, dejar aires según la mirada y posición del cuerpo y aplicar la Ley de los 3 tercios.
- d. Se deben evitar preguntas que se respondan con Sí o No.
- e. Si no queremos que la persona entrevistadora aparezca en el plano, las preguntas deben orientarse de manera que estén incluidas en la respuesta, o pedirle al entrevistado que repita una parte de la pregunta.
- f. El/la entrevistador/a no debe hacer ruidos mientras la persona entrevistada habla, y debe demostrarle su atención con gestos no sonoros.

8.13. EDICIÓN

1. ENCUADRE TÉCNICO	
1.1. Nombre de la actividad: EDICIÓN	1.2. Referencia: REPOSI_VP 11,12,13 y 14
<p>1.3. Consejos prácticos de montaje: Utilizar planos de escalas o encuadres diferentes para que no salten unos con otros, a no ser que se desee. Si el encuadre es muy similar se ve raro.</p> <p>Es importante que los personajes entren o salgan de cuadro, que los cortes de plano respeten acciones, diálogos y silencios naturales de los personajes, que las acciones de los personajes de cada plano estén empezadas. Esto da naturalidad en las acciones de los personajes.</p> <p>Se sugiere acelerar el tiempo, suprimiendo parte de la acción, dar sensación de dinamismo con las acciones de los personajes empezadas.</p> <p>También se trabaja conscientemente el sonido del video documental, puesto que es un elemento imprescindible para dar continuidad y unificar secuencias. El sonido introduce personajes, situaciones, ayuda a “ver” lo que no está en el encuadre.</p>	1.4. Tipo de actividad: grupal
1.5. Duración total de la sesión: 3h 30 minutos.	1.6. Fase del Proceso grupal: Reposicionamiento.
1.7. Enfoque de Intervención: Liderazgo compartido	1.8. Fase del Video Participativo: Edición.
1.9. Factores de protección: ciudadanía y participación	

2. OBJETIVOS	
2.1. Técnico-Audiovisual	<p>2.1.1 Aprender a manejar un programa de edición de vídeo.</p> <p>2.1.2 Aprender a utilizar el programa Windows Line Movie Maker u otros.</p> <p>2.1.3 Aprender a redactar el guión de edición.</p> <p>2.1.4 Aprender a gestionar las imágenes (efectos, importaciones, codificaciones, resoluciones y parámetros).</p> <p>2.1.4 Aprender a tratar el sonido y a incorporar la música libre del video documental.</p> <p>Aprender a incorporar los créditos.</p> <p>Conocer las ventajas de Creative Commons .</p> <p>Aprender a montar, aplicando a la práctica todos los conceptos del lenguaje y narrativa audiovisual sobre el montaje.</p>
2.2. Empoderamiento colectivo	<p>2.2.1 Facilitar el consenso entre los/as jóvenes en relación al documental participativo, como medio para la expresión grupal y la reivindicación colectiva.</p>

3. ACTIVIDADES
<p>3.1. Tareas previas (30')</p> <ul style="list-style-type: none"> - En todas las sesiones: elegir la música para las actividades de movimiento. Recoger los acuerdos grupales en un acta y se archivan en el carpesano (Diario de Viaje). - Para el montaje, contar con suficientes ordenadores y tener en cuenta sus características para facilitar el trabajo: capacidad de memoria de almacenaje y RAM. - Contar con varios auriculares para facilitar el montaje de la banda de sonido y música. - Sesión 1: preparar la Red para el juego de movimiento. Importante: buscar una pared para poder enganchar la cuerda, y buscar una sala con columnas que sostengan el montaje mientras se realiza la dinámica. - Sesión 2: preparar un paquete de palitos de helado para la dinámica. - Sesión 3: preparar el barreño y su contenido para la dinámica.

3.2. Desarrollo

SESIÓN 1 - VP11

3.2.1 Visionado del rodaje (60')

- El primer paso es visionar el conjunto de imágenes realizadas en el rodaje, para lo que se utiliza el cañón, de manera que el grupo seleccione qué se incorpora en el documental definitivo según el guión técnico y según como hayan quedado. Durante el visionado, se recomienda al grupo tomar apuntes sobre aquello que nos ha llamado más la atención o las imágenes con fuerza y que luego podemos utilizar en el trailer y en el documental.
- La persona facilitadora conduce al grupo para que se seleccionen los clips buenos y que se van a introducir en el ordenador para realizar el montaje.
- Se diseña el guión de edición que indica cómo se encadenan los planos y las secuencias. Se trata que el grupo pueda reajustar la producción según la historia originaria. El guión de edición se divide por secuencias. Durante la elaboración del guión de montaje también se pueden eliminar planos, secuencias o escenas en función de cómo ha quedado el material grabado. Entonces se debe reajustar el guión original al material que se tiene. Es un ejercicio que el grupo realiza desde la autocrítica, de flexibilidad, de saber readaptarse a una nueva situación, etc.

3.2.2 Actividad Principal I: Programa de edición (60')

- Se trata de descargar las imágenes en 4-7 ordenadores para que los/as jóvenes puedan trabajar de manera simultánea, por parejas. La persona facilitadora incide en la idea que en el montaje el orden del trabajo es muy importante, si no luego puede ser un caos de imágenes. Se recomienda ordenar las imágenes acordando criterios, por ejemplo: ordenar por secuencias, por espacios, por personajes, etc. El/la facilitador/a se asegura que todos los archivos se han cambiado de formato antes de guardar las escenas escogidas.
- La persona facilitadora introduce la metodología del programa de edición para convertir los videos en formato compatibles y guardar su trabajo.
- Cada pareja tiene descargadas en el ordenador todas las imágenes del rodaje necesarias para trabajar en la secuencia que se ha asignado y se pretende que cada una pueda elaborar un trailer de 1 minuto que sirva de inspiración para el documental final.

- Un tráiler trata de explicar de manera rápida y atractiva el tema de una película. Tiene la intención de atraer al público, de crear curiosidad y ganas de ver el Documental que estamos haciendo. Por lo tanto debe de contener elementos básicos que permitan al espectador entender el tema principal y el planteamiento del Documental, pero también dejar algunos elementos en suspenso.
- La persona facilitadora explica al grupo que montar un trailer es un ejercicio importante de síntesis que contesta a las siguientes cuestiones:
 - a) ¿qué queremos decir y destacar?, ¿qué cortes de voz queremos salga, ¿qué van a decir nuestros personajes en el trailer? ¿Vamos a poner texto?
 - b) ¿qué imágenes son visualmente más potentes, atractivas o están mejor grabadas?
 - c) ¿qué música se ve acorde con lo que se quiere expresar?(cuidado con los derechos de autor, mirar webs de música libre).
 - d) ¿cómo construir la historia en un minuto? Qué sensación queremos dar? Por ejemplo, si queremos dar sensación dinámica, buscar imágenes en movimiento o montaje rápido y picado, etc.

3.2.3 Actividad de movimiento: La Red (30')

- El/la facilitador/a construye una red con cuerdas, que marca cuadrados de medio metro aproximadamente, y divide la sala en 2 espacios. El grupo debe organizarse para ayudarse mutuamente y cumplir el objetivo: pasar todos/as al otro lado.
- Hay el mismo número de cuadros que de jóvenes, de manera que todos/as tienen que pasar de un lado a otro de la red, sin tocar los hilos. Cada cuadrado sólo puede ser utilizado por una persona y una sola vez.

3.2.4 Actividad Principal II: Programa de edición (45')

- Finalmente se trata de visionar todos los tráiler elaborados por cada mini-grupo y fijarse en aspectos audiovisuales que tal vez antes no se habían considerado importantes o atractivos.

3.3. Cierre

3.3.1 Valoración (15')

- En cada sesión el grupo de jóvenes realiza la valoración de las actividades relacionadas con las actividades principales.

SESIÓN 2- VP12

3.2.1 Actividad Principal III: Edición del Video documental (90')

- Se propone al grupo seguir trabajando por parejas para el montaje del documental una vez discutido y hablado sobre las diferentes posibilidades que han surgido gracias a los tráilers.

3.2.2 Actividad de movimiento: Me caigo, me levanto (30')

- La persona facilitadora propone que cada joven baile por la sala, hasta que se para la música, y de manera rotativa, todos/as eligen "me levanto o me caigo", de manera que el grupo debe levantarlo hacia el techo o acompañarlo a caer al suelo. Cada vez que se para la música sólo puede pedir el deseo "uno/a" de los chicos/as.

3.2.3 Actividad Principal IV: Jamendo y Creative Commons (60')

- Se anima al grupo a seguir trabajando por parejas para el tráiler. Al mismo tiempo el/la facilitador explica cuáles son las fuentes de música libre que se pueden utilizar en el documental.

3.2.3 Actividad de movimiento: Helados/as (15')

- La persona facilitadora entrega palitos de helado a todos/as los/as jóvenes para ponérselos en la boca, sobre el labio superior (para poder hacerlo deben estirar los labios en forma de trompa como si fueran a dar un beso).
- El/la facilitador/a pone música, y el juego comienza poniéndose todos/as a bailar. Se trata que el palito no les caiga del labio, los/as jóvenes pueden hacer morisquetas o gestos para que el/la de enfrente se ría y se le caiga el palito.

3.3. Cierre

3.3.1 Valoración (15')

- En cada sesión el grupo de jóvenes realiza la valoración de las actividades relacionadas con las actividades principales.

SESIÓN 3-VP13

3.2.1 Actividad Principal V: Montaje Grupal I (80')

- El grupo debate qué puntos en común tienen las diferentes producciones, qué quiere aprovechar para el documental final y cómo.
- A partir del guión de edición consensuado después del visionado, la persona facilitadora ayuda al grupo a repartir las secuencias por grupos. Todos deben tener clara la estructura general del guión y montar secuencias diferentes para luego juntarlas y construir el documental entero. Seguro que al final se deberán hacer algunos retoques de montaje y unificarlo para que no dé la sensación de ser un documental fragmentado. Hacer créditos, off, transiciones, etc.

3.2.2 Actividad de movimiento: El/la lobo/a y el rebaño (20')

- El/la facilitador/a pide un/a voluntario/a para que asuma el rol de lobo/a, y coloca una pañoleta colgando de la cintura.
- El resto del grupo se ponen en fila. El/la último/a llevará colgando una pañoleta de la cintura para representar que es la oveja.
- El juego consiste en que el/la lobo/a tiene que intentar quitarle la pañoleta a la oveja del final, por lo que el rebaño tiene que evitarlo, moviéndose mucho.
- En paralelo, la primera persona de la fila grupal tiene que intentar quitarle la pañoleta al/la lobo/a.

3.2.3 Actividad Principal VI: Montaje Grupal II (80')

- Se propone al grupo seguir trabajando para el documental final. Hay que tomar en cuenta que el tiempo de edición es muy difícil de calcular, quizá se debería pensar en doblar el tiempo o en su caso que un facilitador asumiera parte del montaje consensuado. Tener en cuenta que esta etapa es la más pesada.

3.3. Cierre

3.3.1 Valoración (15')

- En cada sesión el grupo de jóvenes realiza la valoración de las actividades relacionadas con las actividades principales.

SESIÓN 4-VP14

3.2.1 Actividad Principal VII: Visionado y crítica del primer documental grupal (69')

- Se propone al grupo visionar el documental grupal y que se pueda detectar qué mejoras se pueden realizar de cada secuencia. En esta sesión se puede invitar a personas expertas o público en general a ver el documental para tener comentarios de todo tipo.

3.2.2 Actividad de movimiento: Ciempiés al revés (20')

- La persona facilitadora anima al grupo de jóvenes a repartirse en dos filas (con el mismo número de chicos/as). Se les da la consigna que cada uno/a se tome de las manos por entre las piernas con el que le sigue en la fila, y los grupos se colocan de espalda a la línea de partida.
- A la señal del/la facilitador/a, el/la último/a de la fila se tiende de espalda (se acuesta) sin soltarle la mano del/la que está delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando por encima del/la que está en el suelo (obviamente, sin pisarlo/a y para ello caminan con las piernas abiertas).
- Cada uno/a de los/as que va pasando, a su vez se va tendiendo en el suelo, de modo que la fila avance y todos/as los/as integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el/la último/a (que era el/la primero/a) haya pasado, y esté también de espaldas (o sea, toda la fila está de espaldas), se ponen de pie y continúan igual que empezaron. Repitiendo esta dinámica hasta llegar a la meta.

3.2.3 Actividad Principal VII: Optimización del montaje (85')

- La persona facilitadora dinamiza el grupo para que pasen a realizar los cambios y las mejoras propuestas en la primera parte de la sesión.
- Se visualiza el producto final en grupo para consensuar si es válido.
- Se hace una exportación de la película final y se graba un DVD máster.

3.2.4 Actividad de movimiento: El barreño (15')

- El/la facilitador/a propone al grupo de jóvenes que se tiendan en el suelo con las piernas hacia arriba. Todos/as deben estar sin zapatos.
- Se trata que puedan aguantar con la planta de los pies y los dedos un barril/palangana grande repleta de materiales y objetos (por ej. de agua, confeti, pelotas de tenis...).

- El reto grupal es subir y bajar la palangana 3 veces sin que se caiga su contenido. Si se cae, se vuelve a intentar. El grupo repite la hazaña hasta conseguir el resultado.
- Al finalizar, la persona facilitadora reflexiona con el grupo sobre el hecho que la coordinación que subyace al juego es lo importante. Se trata de un juego que obliga al grupo a pensar en comunidad, a trabajar como un mecanismo afinado, a deponer la individualidad en favor del resultado obtenido por la sincronización grupal.

3.3. Cierre

3.3.1 Valoración (15')

- En cada sesión el grupo de jóvenes realiza la valoración de las actividades relacionadas con las actividades principales.

4. MARCO TEÓRICO	RECOMENDACIONES
4.1. Reflect-acción	<ul style="list-style-type: none"> - El/la facilitador/a ayuda al/la joven y al grupo a tomar conciencia de las nuevas capacidades, potencialidades y necesidades, y por lo tanto a llegar al reposicionamiento. - Este paso también implica que a nivel personal y grupal se asumen los cambios identitarios que se han generado durante el Taller y se vuelve a comenzar el proceso de reflexión y acción.
4.2. Video participativo	<ul style="list-style-type: none"> - El control excesivo sobre el montaje por parte de la persona facilitadora puede reducir el impacto de la participación del grupo en todas las fases anteriores. - Al mismo tiempo, el montaje puede ser una fase muy pesada y larga y eso puede hacer perder interés por el proyecto.
4.3. Empoderamiento	<ul style="list-style-type: none"> - De hecho, la selección de las imágenes de la versión final es uno de los momentos en los que la persona y el grupo acumulan más control y poder sobre el proceso.

<p>4.4. Videoterapia pasiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las imágenes son siempre el resultado de un instante de percepción, en realidad no es una reproducción fiel de la realidad, sino una metáfora de la forma en que la persona y el grupo está percibiendo el mundo. - Por lo tanto el documental participativo es una interpretación subjetiva del grupo, de su forma de ser, de relacionarse, de ver lo que le rodea (lo que se espera de ellos/as, lo que se creen que ellos/as pueden ofrecer, el derecho de obtener o el deber de hacer...)
<p>4.5. Audiovisual</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se recomienda separar los planos del rodaje por categorías: secuencias principales, entrevistas, imágenes y sonidos de recurso, etc.). - El montaje acaba de dar forma a la realidad que mostramos al mundo, la que hemos creado según nuestra mirada.

8.14. NUESTRO ESTRENO

1. ENCUADRE TÉCNICO	
<p>1.1. Nombre de la actividad: NUESTRO ESTRENO</p>	<p>1.2. Referencia: REPOSI_VP15, VP16 y V17</p>
<p>1.3. Consejos de organización: Buscar alianzas territoriales para la difusión empezando el proceso de contacto y concretando el tipo de colaboración (por ej. Ayuntamiento, entidad simpatizante, entidad colaboradora...)</p>	<p>1.4 Tipo de actividad: grupal</p>
<p>1.5. Duración total de la sesión: 3h 15'</p>	<p>1.6. Fase del Proceso grupal: Reposicionamiento del grupo</p>
<p>1.7. Enfoque de Intervención: Liderazgo compartido</p>	<p>1.8. Fase del Video Participativo: Difusión.</p>
<p>1.9. Factores de protección: ciudadanía y participación</p>	

2. OBJETIVOS	
2.1. Técnico-Audiovisual	2.1.1 Planear cómo dar a conocer el documental participativo del grupo en el barrio y/o la ciudad, de manera que el grupo mantenga su compromiso de transformación social.
2.2. Empoderamiento colectivo	2.2.1 Organizar desde el liderazgo compartido el programa de la fiesta y la exposición de las propuestas de los/as jóvenes, a partir de las reflexiones grupales y personales extraídas durante el Taller.

3. ACTIVIDADES

<p>3.1. Tareas previas a la actividad (30')</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enmarcar las colaboraciones y participaciones de las entidades simpatizantes y su representatividad en el Acto de Estreno del Video Participativo. - Hacer un reportaje visual de la preparación de la fiesta, puede ser con cámara de video y cámara de fotos, con el objetivo de añadirlas a una posible exposición central. - Preparar los diplomas para entregar a los/as jóvenes. - Sesión I: aporte ropa que suelen utilizar o que sirve para disfrazarse. Preparar la ropa para la dinámica del Espantapájaros (camisa con botones, sombreros, bufanda, guantes, pantalones con goma, etc.) - Elegir la música para las actividades de movimiento según la propuesta de los/as chicos/as.
<p>3.2. Desarrollo</p> <p>SESIÓN I- VP15</p> <p>3.2.1 Actividad Principal I: Diseño del Programa del Acto de Estreno (80')</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se trata que el grupo pueda definir un programa a desarrollar en el Acto de Estreno, pensando cómo realizar la difusión en su barrio, de manera que cada joven asume una responsabilidad en los diferentes temas (diseño del cartel, descripción del programa, contacto con los medios de comunicación de masas, escenario, pruebas de sonido y visionado,

invitaciones para amigos/as y familiares....) que desarrollará en las sesiones I y II.

- Se elige el día y el horario en función de la disponibilidad del espacio en el que se celebrará el acontecimiento. El eje principal del evento es el documental participativo que ha creado el grupo pero también se pueden añadir otras actividades interculturales y intergeneracionales (por ej. Actuaciones musicales, ágape con cocina de diferentes partes del mundo....)
- Se procede desde el consenso grupal, tal y cómo se ha experimentado a lo largo del Taller.

Para el inicio y la mitad de cada sesión, el/la facilitador/a propone al grupo actividades de movimiento que permiten distender el clima de trabajo y ayudan a la cohesión grupal.

3.2.2 Actividad de movimiento: Círculo en el suelo (20')

- Se propone a los/as jóvenes del grupo que se tumben en círculo en el suelo, cercanos unos/as a otros/as, boca arriba y con la cabeza orientada al centro de la figura doméstica.
- Una vez todos/as están tumbado/as, cada joven tiene que entrelazar su brazos con los/as compañeros/as de ambos lados (el derecho con uno/a, el izquierdo con el otro/a).
- A la señal del facilitador/a el grupo se organiza para ir poniéndose de pie, sin soltarse de los brazos.

3.2.3 Actividad Principal II: Diseño del Programa del Acto de Estreno (60')

- El grupo sigue trabajando en todos los preparativos.
- Si lo considera oportuno, se exponen también los trabajos/creaciones que el grupo seleccione como representativos del proceso realizado durante las diferentes sesiones del Taller. Es importante el consentimiento y la predisposición personal cuando se refiere a trabajos realizados a nivel individual.

3.2.4 Actividades de movimiento: Vestir el/la Espantapájaros (20')

- La persona facilitadora propone al grupo hacer dos filas (la mitad del grupo en cada una). Dos de los/as jóvenes se convierten en espantapájaros que han sido colocados/as en medio de un campo de trigo, pero necesitan ropa y hay que vestirlos/as. Se sitúan al final de la sala/plaza.

- En la salida cada jugador/a recibe varias prendas que tendrá que colocar al/la espantapájaros). Los/as primeros/as salen a toda velocidad cuando el/la facilitador/a pone la música, van hacia él/la y colocan las prendas de que van provistos/as.
- Los/as espantapájaros/as no pueden ayudar a los/as que los/as visten. Cada participante regresa al punto de salida para dar el relevo a los/las segundos, los/las cuales realizarán las mismas operaciones pero a la inversa, quitándole la ropa y regresando.
- Ambos equipos deben conseguir vestir y desvestir el/la joven espantapájaros, tantas veces como miembros de su equipo, y antes de que acabe la música que el/la facilitador/a ha puesto. Si no lo consiguen, se vuelve a repetir el juego.

3.3. Cierre

3.3.1 Valoración (20')

En cada sesión se pide al grupo que haga la valoración de su organización y el desarrollo de encargos.

SESIÓN II- VP16

3.2.1 Actividad Principal I: Ensayo del Acto de Estreno (60')

- El grupo sigue trabajando en todos los preparativos y ultimando detalles, en el lugar en el que se celebrará el estreno. Decide quién y cómo de recibe a los/as invitados/as, quién participa en cada momento (bienvenida oficial, presentación del grupo, explicación de cómo se ha realizado el taller, por qué el título y temática del video participativo...)

3.2.2. Actividades de movimiento: Jirafas y Elefantes (20')

- La persona facilitadora pide a todos/as los/as participantes que formen un círculo quedando un/a joven en el centro. El/la que se coloca en el centro señala a otro/a diciéndole: "jirafa" o "elefante".
- Si dice jirafa, el/la señalado deberá juntar las manos en alto y sus compañeros/as vecinos/as deberán cogerle los pies.
- Si dice elefante, deberá simular una trompa con sus manos y sus vecinos/as las orejas con las suyas.

- Quien esté distraído/a y no cumpla la indicación, pasará al centro, señalando a un nuevo/a compañero/a hasta que alguno de ellos/as se equivoque.

3.2.3 Actividad Principal II: Ensayo del Acto de Estreno (60')

- El grupo sigue trabajando en todos los preparativos y ultimando detalles.

3.2.4 Actividad de movimiento: Abrazos musicales (20')

- El/la facilitador/a pone la música, a la vez que los/as participantes danzan por la sala. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra.
- La música continúa, los/as participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañera). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas.
- Cada vez que la música para, se va incrementado el número de personas incorporadas en el abrazo. De manera que se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar a formar un único abrazo colectivo.

3.3. Cierre

3.3.1 Valoración (20')

En cada sesión se pide al grupo que haga la valoración de su organización y el desarrollo de encargos.

8.15. NUESTRA HISTORIA

1. ENCUADRE TÉCNICO	
1.1. Nombre de la actividad: NUESTRA HISTORIA	1.2. Referencia: REPOS1_CP6
	1.4. Tipo de actividad: grupal
1.5. Duración total de la sesión: 3h	1.6. Fase del Proceso grupal: Reposicionamiento del grupo
1.7. Enfoque de Intervención: Fortalezas y Oportunidades	1.8. Fase del Video Participativo: Cierre
1.9. Factores de protección: todos	

2. OBJETIVOS	
2.1. Empoderamiento personal	2.1.1. Reafirmar el valor del proceso de crecimiento personal experimentado por cada participante a lo largo del Taller.
2.2. Empoderamiento colectivo	2.2.1. Evidenciar el poder grupal de los jóvenes en relación a la transformación social respecto a su entorno.

3. ACTIVIDADES

3.1. Tareas previas a la actividad (30')

- La fiesta se propone al final de la sesión, y se acompaña de una merienda-cena o un aperitivo-comida que deben organizar los jóvenes. Se pacta con cada participante qué aportará cada uno/a.
- Conseguir pañuelos suficientes para vendar los ojos en el Túnel del Amor.

IMPORTANTE: recordar que la siguiente sesión es la de Evaluación, y por lo tanto, es imprescindible que asistan todos/as. En el caso que algún joven comente que no puede participar, se concertará un día y hora, u otro sistema para que pueda ser entrevistado y grabado.

3.2. Desarrollo

3.2.1 Actividad de movimiento: Veneno (20')

- La persona facilitadora propone al grupo bailar y cantar en corro una de las canciones que les gusta escuchar al grupo. Les pide que se mantengan cogidos/as de las manos, y situándose él/ella en medio.
- Se trata de seguir cantando y bailando al son de la música escogida por el grupo pero sin soltarse. En el momento que el/la facilitador/a grita "VENENO", el círculo se convierte en dos filas, y se trata de estirar de los/as compañeros/as para hacerlos/as chocar con el/la facilitador/a.
- En grupo, por cada banda, se debe contrarrestar el peso para que no toque una de las personas de su lado.
- El/la joven que toca a la persona que está en el centro queda envenenado/a y por lo tanto se queda con el/la dinamizador/a en medio.
- Se repite el proceso varias veces, hasta que la mayoría de jóvenes están dentro del círculo.

3.2.2 Actividad Principal I: Mi salto de confianza (60')

- La persona facilitadora invita al grupo, a modo de reto, que se ofrezca un/a voluntario/a y el resto formen 2 filas americanas, mirándose unos a otros, y tejan una red con los brazos (cogiéndose por los codos). Es muy importante que los componentes de las dos filas, apoyen sus hombros y estén muy juntos, para evitar que todo el peso quede equilibrado.
- Se trata que cada participante, por turnos rotativos, suba a una silla o mesa que pueda aguantar su peso, y se tire al vacío de cara al grupo, enfrentando su miedo y confiando en sus compañeros/as le van a sujetar.
- La persona facilitadora registra todo el proceso con fotografías.
- Se recomienda el mismo ejercicio pero tirándose luego de espalda.
- Al final se abre un debate grupal sobre la experiencia del Salto de Confianza, y se recuerdan situaciones que se han vivido en grupo durante el taller que tienen que ver con este tipo de emociones y de apoyo grupal. Y al mismo tiempo, con el poder grupal de los jóvenes en relación a la transformación social respecto a su entorno.

3.2.3 Actividad Principal III: El Túnel del Amor (40')

- La persona facilitadora pide a los/as jóvenes que hagan dos filas paralelas (estilo americano) con la mirada puesta en la persona que queda en frente. Así se forma el Túnel.
- Por turnos rotativos, cada joven, con los ojos vendados, pasa por el pasillo, mientras los/as compañeros/as le hacen muestras de afecto por todo su cuerpo emulando un masaje (por ej. abrazos, besos, caricias,...), al final del túnel hay uno/a de los chicos/cas que acoge al "pasajero/a" con un abrazo de frente. Los jóvenes que llegan al final del recorrido siguen construyendo un nuevo túnel para que todos puedan tener la experiencia.
- La persona facilitadora registra todo el proceso con fotografías.
- La persona facilitadora, una vez han pasado todos/as por el Túnel, propone al grupo compartir cómo se han sentido y qué les aportado esta dinámica. Se anima a los jóvenes a agradecer de manera verbal todo lo que han pasado por muestras de afecto para cada compañero/a. En paralelo, se trata de "descubrir" a nivel emocional las aportaciones del taller en cuanto al crecimiento personal de cada joven

3.2.4 Actividad Principal IV: Nuestra fiesta (60')

- El grupo se organiza para preparar el espacio y la comida, del aperitivo, merienda, o el formato que se decida como acto de celebración del final del Taller.
- Se celebra la fiesta final de grupo.

3.3. Cierre

- Todos/as se reparten las tareas para dejar limpio y ordenado el lugar que se ha utilizado para la fiesta.
- La persona facilitadora recuerda la fecha y horario de la última sesión.

8.16. YO, TÚ, NOSOTR@S

1. ENCUADRE TÉCNICO	
1.1. Nombre de la actividad: YO, TÚ, NOSOTR@S	1.2. Referencia: REPOSI_CP7
1.3. Consejos de grabación: Escoger lugares con luz suficiente, sin ruidos de fondo y que sean tranquilos, para que cada joven pueda expresarse a nivel emocional cuando lo necesite	1.4. Tipo de actividad: grupal
1.5. Duración total de la sesión: 3h	1.6. Fase del Proceso grupal: Reposicionamiento del grupo
1.7. Enfoque de Intervención: Fortalezas y Oportunidades	1.8. Fase del Video Participativo: Cierre
1.9. Factores de protección: todos	

2. OBJETIVOS	
2.1. Empoderamiento personal	2.1.1. Conocer la autopercepción de cada joven, respecto al grado de participación e implicación durante el proceso, y su valoración sobre el impacto real del Taller a nivel personal.
2.2. Empoderamiento colectivo	2.2.1. Valorar los desafíos grupales que ha supuesto el Taller son una fuente de aprendizaje colectivo y de movilización social.

3. ACTIVIDADES
<p>3.1. Tareas previas a la actividad (30')</p> <ul style="list-style-type: none">- Establecer un orden de participación de cada joven. Elegir quién entrevista, y quién hace de cámara.- Hacer fotocopias del modelo de Entrevista (Anexo IV).- Preparar cámaras, trípodes y tarjetas de memoria.
<p>3.2. Desarrollo</p> <p>3.2.1 Entrevistas individuales</p> <ul style="list-style-type: none">- Grabación de la entrevista por minigrupos en funcionamiento paralelo. Los turnos de rol son rotativos.- El ejercicio consiste en que los jóvenes expresen ante la cámara su opinión del impacto del Taller a nivel personal, grupal y comunitario. La persona que entrevista sigue la pauta del Anexo 4. <p>3.2.2 Visionado grupal</p> <ul style="list-style-type: none">- Se organiza una proyección en la que todos los jóvenes pueden conocer las valoraciones de los compañeros/as y visionarse a sí mism@s.
<p>3.3. Cierre (30')</p> <ul style="list-style-type: none">- Se trata de realizar una valoración de la actividad; puntos fuertes y aspectos a mejorar como método de recogida de las evaluaciones personales. Propuesta de mejora por parte de los jóvenes.

ANEXO 4.- MODELO DE ENTREVISTA

! TU OPINIÓN SOBRE ESTE TALLER ES IMPORTANTE!

Nombre de la persona entrevistada:

Nombre del grupo:

País:

Fecha:

1) ¿Cómo te has sentido en este Taller?

¿Por qué?

2) ¿Qué es lo que me más te ha sorprendido del Taller?

¿Por qué?

3) ¿Has descubierto alguna cosa de ti mismo/a que antes no sabías?

Y esto que has descubierto, ¿cómo te puede ayudar en tu vida del día a día?

4) ¿Cómo te has sentido trabajando en grupo?

¿Por qué?

5) ¿Para qué crees que te puede servir el documental participativo que has hecho con nuestro grupo?

¿Por qué?

6) Si quisieras cambiar algo de tu barrio, ¿cómo lo harías?

8) ¿Cambiarías alguna cosa de este Taller?

9) ¿Tienes alguna propuesta o idea para hacer en este Taller con otros jóvenes?

10) ¿Quieres decirnos alguna cosa más que no te hemos preguntado?

9. MODELOS DE FICHA DE VALORACIÓN Y ACTAS

VALORACIONES

Sesión: _____ Fecha de la Sesión: _____

5. VALORACION	DEL EQUIPO TÉCNICO
5.1. Resultados positivos obtenidos	
5.2 Dificultades relacionadas con la actividad	
5.3 Propuestas de mejora	
5.4 Indicadores relacionados con la consecución de objetivos de la sesión	
5.5 Otras observaciones	

6. VALORACIÓN	DEL GRUPO DE JOVENES
6.1. Grado de utilidad en relación a los objetivos de la sesión	<p>¿Para qué nos ha servido la actividad principal?</p> <p>¿Y las demás?</p>
6.2. Grado de satisfacción personal	<p>¿Qué es lo que nos ha gustado más de lo que hemos hecho hoy? ¿Por qué?</p>
6.3. Grado de cohesión grupal	<p>¿Hemos estado cómodos/as? ¿Se ha creado un ambiente de confianza y respeto? ¿Nos hemos ayudado unos/as a otros/as? ¿Hemos decidido o creado propuestas como grupo ?</p>
6.4. Propuestas de mejora	<p>¿Qué necesitamos para estar mejor en las sesiones? ¿Qué más necesitamos para nuestro proyecto audiovisual?</p>
6.5. Grado de utilidad respecto al proyecto grupal	<p>¿Para qué nos sirve lo que hemos trabajado en esta sesión? ¿Cómo lo podemos integrar en nuestro video participativo?</p>

7. OTRAS OBSERVACIONES	
Tema	Propuesta

ACTA GRUPAL (1/4)

SESIÓN: _____ **FECHA:** _____

NOMBRE DEL GRUPO: VALORACION DEL EQUIPO TÉCNICO

PARTICIPANTES:

TEMAS TRATADOS:

ACTA GRUPAL (2/4)

SESIÓN: _____

FECHA: _____

NOMBRE DEL GRUPO: VALORACION DEL EQUIPO TÉCNICO

PARTICIPANTES:

ACUERDOS (a los que ha llegado el grupo):

ACTA GRUPAL (3/4)

SESIÓN: _____ **FECHA:** _____

NOMBRE DEL GRUPO: VALORACION DEL EQUIPO TÉCNICO

PARTICIPANTES:

ENCARGOS (qué tipo de encargo y persona/as que lo asumen, fecha de inicio y de final):

ACTA GRUPAL (4/4)

SESIÓN: _____

FECHA: _____

NOMBRE DEL GRUPO: VALORACION DEL EQUIPO TÉCNICO

PARTICIPANTES:

TEMAS PENDIENTES:

10. MODELOS DE COMPROMISO PERSONAL Y SEGUIMIENTO

COMPROMISO PERSONAL

Yo _____ (*nombre y apellidos*)
con _____ (*DNI.NIE/pasaporte*), nacido/a en _____
(*ciudad y país*) el _____ (*fecha*).

Deseo participar en el Taller de Empoderamiento del proyecto europeo "YOUTHME", financiado por el programa DAPHNE de la Unión Europea para:

Expresar libremente "lo que pienso, siento y quiero".

Explorar mi forma de ver el mundo y la vida por medio de técnicas creativas y el uso de la cámara de video.

Divertirme junto a otros/as jóvenes de mi ciudad mientras realizamos un proyecto común.

Conocer a chicos/as de otros lugares y países para compartir nuestra experiencia.

Ser protagonista de un documental social participativo creado en grupo.

Me comprometo a:

Asistir a todas las sesiones del Taller organizado por _____
(*nombre partner-país*), durante el periodo que comprende
_____ (*fecha de inicio y fecha de finalización*).

Cumplir los horarios establecidos. Las sesiones se desarrollan principalmente _____ (días de la semana) de _____ (*horario*) en _____ (*dirección local*).

Respetar las normas de funcionamiento, relación y confidencialidad pactadas por el grupo y el equipo de facilitadores/as y educadores/as.

Pedir ayuda al equipo de profesionales en momentos que me sienta triste, enfadado/a o en conflicto con otros/as compañeros/as.

Cumplir con los encargos que el grupo de participantes me derive o yo mismo/a asuma.

Cuidar y mantener en buen estado los equipos de video e informáticos.

Utilizar de manera respetuosa las instalaciones y los materiales que sean necesarios para las actividades.

Publicar en el blog las producciones/ creaciones pactadas por el grupo y con consentimiento de los/as facilitadores/as y educadores/as.

Y para que así conste, firmo el presente documento en _____ (*ciudad*) el _____ (*fecha*).

Firma del/la joven

Nota: Adjuntar una fotocopia del DNI/ Pasaporte.

SEGUIMIENTO PERSONAL

Nombre del/la joven: _____

Grupo: _____

Facilitador/a: _____

Fecha	Comentarios

11. RECOMENDACIONES PARA EL ACOMPAÑAMIENTO EMOCIONAL INDIVIDUAL DURANTE EL TALLER DE EMPODERAMIENTO

El proyecto YouthME pretende ofrecer a los/as jóvenes participantes un espacio de expresión y de reconocimiento del impacto de aquellas situaciones o vivencias que tienen relación con el sufrimiento emocional y que éstos/as necesitan expresar, facilitándoles entonces la reconstrucción de sus lazos sociales y familiares, así como la orientación al desarrollo de sus potencialidades individuales.

Se trata entonces de transmitir al/la joven, comprensión y aceptación. Cuando él/ella elige compartir, con los/as facilitadores y/o el grupo de iguales, una experiencia que impactó su vida y el estado emocional asociado, no siempre está buscando una respuesta exterior. Muchas veces, sólo necesita encontrar alguna persona que lo escuche, sin emitir ningún juicio de valor, puesto que cuando el/la joven relata “algo” una y otra vez, va tomando distancia de ese acontecimiento o hecho y lo va viendo desde otro lugar.

El acompañamiento emocional eficaz básicamente se realiza mediante la escucha activa y los refuerzos positivos, facilitando al/la joven la expresión de su experiencia, sus pensamientos y sus sentimientos cotidianos, y potenciando su capacidad para gestionar los problemas y para responder a situaciones determinadas que le hacen daño a nivel emocional (por ej. relacionadas con el duelo migratorio)¹⁴.

El acompañamiento emocional ayuda al/la joven a clarificar sus pensamientos y sentimientos, a explorar las distintas opciones o soluciones constructivas, y aprender a reconocer los de las demás personas que le rodean.

Durante las sesiones del programa de actividades del Taller de Empoderamiento se propone a los/as jóvenes trabajar en diferentes temas de su interés y, al mismo tiempo, contactar con las propias emociones. Por eso, se ofrece al equipo técnico de facilitadores/as y a los/as educadores/as que participan en éste, breves consignas para

¹⁴ Se puede ampliar información consultando MARTINEZ, ANTONI- SANAHUJA, AMPARO Y SANTONJA, VICENTRA (2007) *Manual de intervención psicosocial con menores inmigrantes. Cuadernos de Investigación*, Núm. 1. Ed. CeiMigra, Consejería de Inmigración y Ciudadanía de la Generalitat Valenciana, Compañía de Jesús de la Provincia de Aragón, y BanCaja

abordar, dentro de las sesiones, posibles momentos de crisis o conflicto personal protagonizados por los/as participantes.

A. ESTRATEGIAS PARA EL/LA FACILITADOR ORIENTADAS A LA CREACIÓN DE UNA RELACIÓN DE CONFIANZA

- Comprender las diferencias que expresa el/la joven y buscar las semejanzas o los valores compartidos.
- Disminuir o eliminar las dificultades del idioma con un trato humano cordial, utilizando más el lenguaje no verbal.
- Adecuar el lenguaje para que pueda entender, aclarar dudas, invertir en clarificar los mensajes para saber si para él/ella tienen el mismo significado, y viceversa.
- Mostrar sensibilidad ante el modo de expresar/exteriorizar las emociones. La ausencia de expresión puede ser cultural, no algo individual.
- Mostrar preocupación e interés por lo que el/la joven considera doloroso, conflictivo, y si es el caso, aproximarse a temas espinosos y tabús.
- Ayudar al/la joven a normalizar sus reacciones (llorar, tener miedo, sentimiento de soledad...) Abordar su creencia de lo que es normal y lo que es patológico.
- Ayudarlo/la para que viva su situación y síntomas como algo transitorio, recurriendo a vivencias que él/ella ha protagonizado en el pasado y que resolvió de manera adecuada.
- Explicar cuáles son los aspectos deseables alrededor de los cuales se puede reorganizar su situación (apoyo recíproco, conexión de los afectos...) y orientarlo/a hacia la búsqueda de soluciones y a la definición de expectativas realistas.
- Cumplir los compromisos que adquirimos como facilitadores/as en cuanto al acompañamiento emocional.

B.- PAUTAS EN MOMENTOS DE CRISIS PERSONAL DE LOS/AS JÓVENES

Las siguientes consignas son útiles tanto para el/la facilitador/a como para el/la educador/a. En primer lugar, el/la facilitador/a intentará abordar la crisis personal del/la joven desde la intervención grupal. En el caso que el/la joven necesite un espacio de atención individual y de confidencialidad con el/la educador/a, se propone que puedan salir de la sala para tener la conversación, de manera que el grupo siga trabajando en las actividades propuestas.

En general, se trata de:

- Estar disponible cuando el/la joven lo necesite, asegurándole el acompañamiento de manera continuada.
- Adoptar un actitud amable y cortés ante el/la joven, evitando el paternalismo.
- Hablar con voz tranquila y firme. Escuchar sin interrumpir y mostrar interés con gestos de asentamiento o preguntas.
- Respetar tanto su silencio como sus explosiones emocionales, sin aceptar la violencia hacia él/ella misma ni hacia otras/as personas.
- Utilizar el sentido común, sin imponer criterios ni ponerse de ejemplo, evitando comparar situaciones.
- Permitir al/la joven la expresión de las emociones. Ayudándole a entender los síntomas actuales, sin restarles importancia.
- Gestionar las propias emociones del/la facilitador/a y educador/a.
- Analizar junto al/la joven las ideas negativas y luego invitarlo/a a hacer un inventario de elementos positivos, de manera que llegue a un balance más equilibrado.
- Reforzar los recuerdos positivos.
- Acompañar al/la joven para que se reincorpore a la sesión, en el caso que haya pedido un espacio de atención a parte del grupo.
- Remitirlo/a a tratamiento especializado si no mejora en cuanto al tema/trauma o se observa que le afecta notoriamente en su vida cotidiana.



SEGUNDA PARTE
GUIA DE FORMACIÓN DE AGENTES
DE PROXIMIDAD *CROSSWORKERS*

1. PRESENTACIÓN

El curso de formación de Crossworker es la tercera acción del Itinerario de Empoderamiento YouthME, dedicado al desarrollo de fórmulas de integración social de la juventud adolescente inmigrada, en riesgo de exclusión social en Europa.

YouthME pretende que jóvenes de contextos migratorios se puedan convertir en nuevos profesionales de proximidad, en “crossworkers”, de manera que la/el joven, una vez supere sus dificultades, tenga la oportunidad de ayudar a otras personas con la misma problemática. Las personas con perfil “crossworker” aprenden a vivir las situaciones de dificultad personal y social, creando estrategias y herramientas para poderlas superar día a día; ayudando a otras personas que también han experimentado y sufrido la misma dificultad.

Así pues, la propuesta formativa que nos ocupa, se dirige a jóvenes inmigrantes que han sido identificados/as como potenciales Crossworkers, a partir de su participación en el Taller de Empoderamiento (Acción 2 del proyecto europeo “YouthME), y han mostrado su disposición a descubrir y desarrollar los propios factores de superación y de resiliencia, para posteriormente ayudar a otros/as jóvenes con la misma problemática. Por tanto, destacan por su capacidad de iniciativa, liderazgo, resiliencia y voluntariedad.

En consecuencia, les ofrece un espacio de capacitación teórico-práctico que les ayuda a adquirir competencias para convertirse en agentes de cambio en relación con el grupo de iguales. Una plataforma que les ayudará a tomar conciencia de su trayectoria, de manera que lleguen a convertirse en agentes de proximidad que pueden ayudar a otros/as jóvenes.

Este proceso formativo mantiene a los/as jóvenes en un papel protagonista de forma rápida y tangible, situándolos como referentes dentro de su grupo. Por último, la formación activa su potencial y los conecta con su red social y comunitaria, mediante el proceso de prácticas en entidades colaboradoras, contribuyendo a la transformación individual, grupal y comunitaria de la juventud migrada.

2. OBJETIVOS

- Adquirir los conocimientos, habilidades y actitudes que caracterizan a los/as agentes de proximidad, y especializarse en la intervención con jóvenes adolescentes inmigrantes en situación de exclusión social.
- Acompañar procesos de autonomía y de superación de otros/as jóvenes inmigrantes a partir del análisis de alternativas, de la capacidad de decisión, del cambio de actitudes y de técnicas de relación de ayuda.
- Incorporar la creatividad personal y grupal en los canales de comunicación interpersonal y de proximidad.
- Crear una red de intercambio y de refuerzo entre jóvenes que participan en la formación de Crossworkers.
- Potenciar sus cualidades personales naturales, en detrimento del impacto negativo de los prejuicios, estereotipos o procesos de estigmatización social vinculados a los/as jóvenes inmigrantes y a la violencia juvenil.
- Tomar conciencia de su realidad social y apostar por el trabajo colectivo como ciudadanos/as, proyectándose en iniciativas para la transformación social.

3. CONTENIDOS

En el marco conceptual del proyecto YouthME, se entiende como “proximidad” una postura de trabajo que permite acercarse a las personas vulnerables y construir una relación. Así, se trata de trabajar “con” y “lo más cerca posible” de la persona:

- a. En la proximidad activa: la acción se desarrolla en función de la trayectoria de la persona, de su estado, de la situación, desde una perspectiva de presente. Esta práctica se caracteriza por “ir a buscar” a las personas en su medio o lugar de vida.
- b. La proximidad construida: se caracteriza porque los actores que intervienen recurren a métodos que han aprendido en la formación

o en la propia experiencia profesional para establecer contacto con las personas desde una lógica de proceso y construir una relación estable.

- c. La proximidad de existencia: es aquella que se apoya en las características personales para llevar a cabo un contacto privilegiado con cierto público diana a partir de los peer workers (en inglés), pairs-aidants (en francés) o agentes de salud (en español); jóvenes de la calle que después de haber recibido una formación, ayudan a otros jóvenes de la calle.

En consecuencia, la formación de crossworkers ofrece a los/as jóvenes un nivel de mayor profundización en las técnicas y recursos de empoderamiento y resiliencia, y sobre todo, garantiza un entrenamiento individual y grupal como líderes y futuros referentes de los/as jóvenes inmigrantes en situación de exclusión social.

Como ya se ha comentado, para el desarrollo de las actividades y las dinámicas de grupo de la formación de crossworkers, se mantienen las líneas teóricas de la Recflet-acción, el Video participativo y la Videterapia., Estas líneas se han ampliado con conceptos tales como la *Relación de Ayuda*¹⁵, la *Resolución de Conflictos*¹⁶ y la *Resiliencia*¹⁷.

Las habilidades a potenciar en la figura del crossworker son: autenticidad, adaptabilidad y flexibilidad, autonomía, asertividad, autoconfianza, fortaleza interior, tendencia a la reflexión crítica, entre otras. Y se destaca como imprescindible una formación que potencie y les ayude a desarrollar un conjunto de capacidades y actitudes:

- a) Perspectiva para ver su recorrido y respetar el de los demás
- b) Capacidad para la escucha activa y de devolución
- c) Empatía
- d) Capacidad de intercambiar su experiencia

¹⁵ José Carlos Bermejo; Ana Martínez (1998). *Relación de Ayuda, Acción social y Marginación*. Cuadernos del Centro de Humanización de la Salud, número 2. Ed. Sal Terrae.

¹⁶ M^a Carme Boqué ((2002). *Guía de Mediación Escolar.: Programa comprensivo de actividades de 6 a 16 años*. Ed. Octaedro.

¹⁷ Anna Forès i Jordi Grané (2008). *La Resiliencia. Crecer desde la adversidad*. Falta completar referencia

- e) Distancia profesional, para no confundir su proceso con el de la persona a la que acompaña
- f) Capacidad para alentar y motivar a otros/as.
- g) Integración de valores como la solidaridad y de trabajo en grupo.

Los Conceptos claves que se trabajan en esta formación son:

- De agente de proximidad a crossworker.
- Rango y empoderamiento.
- Discriminación, exclusión y opresión.
- Relación de ayuda.
- Habilidades comunicativas.
- Indicadores de resiliencia, motivación y disponibilidad para el cambio.
- Videocreación.

Los procedimientos que se trabajan en esta formación son:

- Técnicas de comunicación asertiva.
- Técnicas de escucha activa.
- Técnicas de resolución de conflictos.
- Acompañamiento socioemocional.
- Técnicas para abordar la resistencia y la ambivalencia.
- Videoarte como plataforma de expresión y reivindicación.

Los valores que se transmiten son:

- La autoescucha y el autocuidado.
- El liderazgo colectivo.
- Las redes de apoyo y aceptación.

4. PROGRAMA DE LA FORMACIÓN CROSSWORKER

La estructura pedagógica de la formación crossworker se divide en dos partes. Una primera parte, destinada a la formación teórico-práctica en grupo y una segunda parte, que son las prácticas como crossworker en alguna de las entidades sociales de su entorno, barrio o ciudad. Algunos elementos que pueden ser útiles para poner en práctica esta formación son:

- a. Composición de los grupos de participantes: un mínimo de 3 y un máximo de 12.
- b. Duración. La formación contempla un total de 118 horas, 76 de formación presencial en grupo, un mínimo de 20 horas de prácticas individuales en entidades de la red comunitaria del/la joven y 21 horas de supervisión grupal de las prácticas.
- c. Distribución. La distribución óptima es realizar 2 sesiones semanales o bien 1 sesión intensiva de formación grupal durante un trimestre, y las prácticas y la supervisión grupal combinadas a lo largo de los 2 meses posteriores.
- d. Espacio. Es imprescindible tener una sala polivalente equipada con cañón, portátil, pizarra y rotuladores, ordenadores con programas de edición audiovisual y conexión a Internet para tener acceso a las videoocreaciones de los/las artistas. Se necesita 1 cámara para cada 3 personas con sus correspondientes tarjetas de memoria.

La formación de crossworkers implica la puesta en escena de situaciones cotidianas que los/as participantes tendrán que abordar, gestionar o canalizar en su trabajo individual o grupal con jóvenes adolescentes inmigrantes en situación de exclusión. En este sentido, el curso es inminentemente práctico porque ofrece un espacio diario, dinámico, personal e interactivo, en el que el acompañamiento socioemocional es fundamental.

4.1. LA FORMACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA

La metodología enmarca las actividades grupales en:

- a. Dinámicas de grupo de bienvenida.
- b. Actividad principal, que implica el análisis de casos de episodios vividos y protagonizados por los/as participantes, o el role-playing de posibles retos.
- c. Prácticas como facilitadores/as del grupo, en turnos rotativos, según las dinámicas secundarias del taller de empoderamiento y las preguntas claves de Reflect-acción.
- d. Dinámicas de distensión y cierre.
- e. Encargos y reparto de tareas para hacer fuera de la sesión.
- f. Autovaloración y retorno del grupo y el/la formador/a.

En la ejecución de esta acción del proyecto Youthme, se incorporó como metodología ejercicios de videocreación, contando con la presencia de videocreadores y expertos/as en audiovisual. Los/as participantes tuvieron el encargo de elaborar videocreaciones para ilustrar los conceptos teóricos y prácticos que se trabajaban en esta formación.¹⁸ Para llevar a cabo estas actividades de videocreación, es indispensable contar con una red de videocreadores que colaboren con la formación desde la proximidad con los jóvenes, adaptando el lenguaje y los conceptos de la videocreación a jóvenes en situación de vulnerabilidad social y teniendo presente que habitualmente cuentan con pocas nociones del lenguaje audiovisual y creativo.

Las sesiones integran contenidos y actividades que corresponden a 4 bloques complementarios:

- a. Relación de Ayuda. En cada sesión se trabajan conceptos claves y una técnica que facilita el acercamiento del/la joven en formación tanto a los/as compañeros/as de grupo como a su propia realidad e historia emocional.

¹⁸ Para visualizar estos ejercicios de videocreación dirigirse al sitio web <http://youthme.eu/galeria/videos>. Añadir la fecha de consulta

- b. Lenguaje y narrativa audiovisual. Durante el curso los/as jóvenes utilizan la cámara tanto para registrar las dinámicas de grupo, como para crear y grabar videoocreaciones que ilustren los conceptos principales de cada sesión. En el apartado de Tarea semanal, se propone a los/as jóvenes que salgan fuera del aula a buscar respuestas o ejemplos relacionados con los conceptos trabajados en el bloque A, desde situaciones o personas de su barrio o comunidad.

Participan en algunas sesiones videocreadores/as que son entrevistados/as por los/as jóvenes después de visionar sus obras. También se visualizan y se analizan trabajos de artistas emblemáticos como por ej. Bill Viola.

- c. Prácticas de dinámicas de grupo: Experimentan el rol de facilitador/a y reflexionan sobre los puntos fuertes de la actividad y cómo pueden ayudar a cada miembro del grupo a empoderarse mediante las dinámicas de grupo que se realizaron en el Taller de Empoderamiento.

También participan como facilitadores en las dinámicas que pertenecen al apartado de Relación de Ayuda, con el apoyo del/ la formador/a, cuando un/a joven se ha incorporado a las sesiones de ambos grupos (ya sea para recuperar horas o ampliar conocimientos) y había vivenciado ya algunas de las dinámicas, viendo como el/la formador/a la utilizaba para empoderar al grupo o a nivel individual.

- d. Valoración a nivel grupal: Cada día se propone a los/as participantes evaluar los ejercicios prácticos que se realizan a lo largo de la sesión. Cada uno/a se valora así mismo, y luego al resto de compañeros/as. (Mirar Anexos. Ficha de registro para las sesiones).

- Valoración escrita del/ la formador/a respecto a las sesiones.
- Valoración escrita del/ la tutor/a respecto al espacio de supervisión.
- Valoración escrita del/ la tutora respecto a las prácticas.
- Valoración escrita de la entidad respecto a las prácticas.
- Valoración del equipo YouthMe. Acta escrita.
- Los ítems generales de evaluación sumativa son: asistencia, participación, implicación, evolución, y éxito.

4.2. LAS PRÁCTICAS Y LA SUPERVISIÓN GRUPAL

La segunda parte del programa de la formación son las prácticas de los jóvenes en entidades sociales de su entorno próximo. Cada participante tiene asignada un/a tutor/a referente, que será quien realice el seguimiento de las prácticas como Crossworker en la entidad socio-comunitaria de referencia. El mínimo de tiempo de prácticas debe ser de 3 horas a la semana, hasta alcanzar un mínimo de 20 horas y un máximo que el/la joven y la entidad pactarán según su interés y posibilidades. Se recomienda que el lugar de prácticas esté ubicado en el barrio o ciudad del/ de la joven Crossworkers.

Cada entidad colaboradora concreta quién será el/la tutor/a del centro de prácticas. En principio, se recomienda que pueda tratarse del/ la profesional que ha participado en el taller de empoderamiento que ha precedido el curso de Crossworker. En este caso, se pacta con la entidad el tipo de colaboración que el/la alumno/a puede desarrollar dentro de la dinámica habitual de uno de los grupos de adolescentes/jóvenes en cuanto a las actividades. Es importante que durante los 3 primeros días se mantengan en posición de observador/a, y más tarde poder dinamizar alguna actividad con apoyo del tutor/a de la entidad.

Por correo electrónico y contacto telefónico continuado, ambos tutores/as mantienen las devoluciones respecto a la evolución del/ la alumno/a. En los Anexos, consultar la Ficha de Evaluación de la Prácticas.

La supervisión grupal está guiada por el/la técnico/a de referencia de cada grupo (tutor/a) y se centra en el acompañamiento socioemocional de los/as participantes respecto a las reacciones y el impacto de la formación a nivel personal y laboral.

Se recomienda que las sesiones de supervisión sean cada 15 días con una duración de 3 horas si el grupo es de entre 7 y 12 jóvenes. La propuesta mantiene la siguiente estructura: bienvenida, dinámica de apertura relacionada con el tema de la semana, situación vivencial en el desarrollo de las prácticas, dinámica de cierre y despedida.

5. SESIONES DE LA FORMACIÓN CROSSWORKER

A continuación se presenta la relación de las sesiones que corresponden al proceso formativo.

SESIÓN	FASE DEL PROCESO DE REFLECT-ACCIÓN	ACTIVIDADES PRINCIPALES
I	Autoreconocimiento e Identidad	1.1 La burbuja, que no caiga. 1.2 La historia de mi nombre. 1.3 Mi descenso al pozo.
II	Nosotr@s personas	2.1 Equilibrio. 2.2 Pasar al frente. 2.3 Afrontar la discriminación.
III	Entorno próximo	3.1 Imitar los andares. 3.2 La fantasía del árbol. 3.3 Quién canta, su mal espanta.
IV	Entorno social	4.1 Hilo e aguja. 4.2 Resentimientos. 4.3 Intercambio de pulseras.
V	Comprensión del proceso de transformación	5.1 El Circo de la Mariposa. 5.2 Alas para volar. 5.3 Mi vuelo.
VI	Comprensión del proceso de transformación	6.1 Dar la vuelta. 6.2 Aceptando nuestros errores. 6.3 Dar y recibir afecto.
VII y IX	Reposicionamiento del grupo	7.1 Videocreaciones.
VIII	Reposicionamiento del grupo	8.1 Seguir la pista. 8.2 Volviendo al pozo. 8.3 Semillas.

SESIÓN I

OBJETIVOS

1.1. Técnico-Audiovisual	1.1.1. Reforzar los conocimientos básicos de lenguaje y narrativa audiovisual, así como el manejo de la cámara de video.
1.2. Empoderamiento personal	1.2.1. Autoidentificar los factores personales que permiten la superación de los obstáculos y las dificultades vitales (a partir del encuentro con la propia vulnerabilidad)
1.3. Empoderamiento colectivo e inclusión social	1.3.1. Valorar el diálogo y la escucha mutua como bases de un ambiente de confianza y de comunicación intragrupal.

CONCEPTOS CLAVES

	<p>ELDER</p> <p>CROSSWORKER</p> <p>EMPODERAMIENTO</p> <p>VIDEOCREACIÓN</p>
--	--

SESIÓN I

Grupo: _____ Lugar de realización _____

Formador/a: _____ Fecha de la Sesión: _____

BLOQUE TEMÁTICO A: RELACIÓN DE AYUDA

Actividad y tiempo	Descripción
<p>Presentación y bienvenida (60')</p>	<p>1. LA BURBUJA QUE NO CAIGA</p> <p>Cada participante intenta hacer una burbuja de jabón, y trata de evitar que caiga al suelo y explote. Sopla o busca la estrategia más conveniente para que suba, desplazándola a voluntad por todas direcciones durante 2 minutos .</p> <p>Material: 5 botellitas de burbujas con colador. Música de fondo.</p> <p>Debate grupal durante 3 minutos: ¿Cómo vivo la fragilidad y cómo supero la adversidad?. Cada burbuja representa una dificultad o algún aspecto que para nosotros es muy importante y requiere una atención especial porque es frágil.</p> <p>El/la facilitador/a utiliza también las preguntas claves del Taller de Empoderamiento, para el momento de intercambio grupal después de cada dinámica de la sesión.</p> <p>¿Cómo nos hemos sentido?</p> <p>¿Qué hemos reflexionado?</p> <p>¿Qué hemos aprendido?</p> <p>Es importante que el grupo pueda ver como alternativa el aprender de aquellos/as que hacen las burbujas grandes (menos dispersión, porque se concentran en una), los/as que la mantienen alto, etc. Por lo tanto lo importante es comunicarse entre sí y ayudarse mutuamente con ideas que funcionan para mantener la burbuja en el aire el máximo tiempo posible.</p>

<p>2. COMPLETAR POSTURAS (por parejas)</p> <p>Uno/a inicia un movimiento relacionado con una acción determinada que le inspira la música que suena, el otro/a trata de complementar los movimientos o llenando el hueco que deja.</p> <p>Material: Música</p> <p>Rotación cada 2 minutos. Debate 1' ¿Cómo me siento cuando otros llenan mis huecos?</p> <p>3. LA HISTORIA DE MI NOMBRE</p> <p>Todos los nombres tienen una historia familiar y un significado. Se solicita a cada participante que explique la suya después de poner su firma de forma creativa-artística sobre una cartulina (5').</p> <p>Material: cartulinas DNA4, y rotuladores.</p> <p>Debate grupal: 10'.</p> <p>4. PELOTA CALIENTE</p> <p>En círculo, sentados o de pie. El animador/a explica que la persona que reciba la pelota tiene que darse a conocer, diciendo:</p> <p>Rotación 1: aspectos positivos de mi personalidad.5'</p> <p>Rotación 2: aspectos negativos que quiero cambiar. 5'</p> <p>Material: Pelota.</p> <p>Debate grupal. 5' ¿Cómo nos hemos sentido al tener que hablar?</p> <p>¿Cómo nos hemos sentido al escuchar a los demás?</p> <p>5. QUIEN CALLA, PARA.</p> <p>Todos participantes en círculo y uno en el centro. El animador/a da el nombre de una persona del círculo, ésta debe decir Qué miedo tiene respecto al curso, pero tiene que ser antes de ser tocada por la que esté en el centro, y así sucesivamente. En caso de ser tocado antes de responder pasa al centro.5'</p> <p>Debate grupal 5' ¿Qué miedos son compartidos?</p>
--

	<p>6. INTRODUCCION AL CURSO</p> <p>Explicación desde el equipo YouthME sobre los objetivos del curso de Croswokers y las normas de funcionamiento.</p> <p>Pasar Diapositiva 2. Power ¿Qué hago yo en un sitio cómo éste?(5)</p>
<p>Mi descenso al pozo (105')</p>	<p>1. ESCENIFICACION DRAMÁTICA POR TRIOS</p> <p>Se agrupan por tríos: ayudado/a ayudador/a, cámara. Se propone a los/las participantes que escenifiquen la situación explicada en el libro de Bermejo (el/la facilitador/a no la enseña a los jóvenes, puesto que se pretende que actúen sin estar condicionados por lo que “se tiene que hacer”).</p> <p>Lo importante es cómo la persona que se encuentra a su compañero/a metido/a en un pozo, reacciona para ayudarlo. El que hace de cámara registra toda la escena, pero especialmente grabará todas las reacciones del ayudante. Es importante los criterios de realidad ¿qué harías tú si te encuentra a una persona en el pozo?</p> <p>Material: 4 cámaras. 4 pañuelos opacos para los ojos. 4 pañuelos de cuello. Escalones-sillas, mesas-superficie.</p> <p>La ambientación y la reproducción del Pozo a nivel físico y la privación de luz y simulación de frío, es importante.</p> <p>Si se cuentan con diferentes aulas, que cada trío tenga un espacio de trabajo diferenciado para que no sea sienta observado ni molestado.</p> <p>Si el ejercicio se hace en la misma aula, y todo el grupo está pendiente, es imprescindible guardar el máximo silencio y respeto. Los tríos rotan, de manera que todos/as los/as participantes pasen por los 3 roles.</p> <p>Por lo tanto, se pide a los/as jóvenes que el/la participante que escenifica su situación se tape los ojos con una o dos vendas/pañuelos (oscuridad del pozo) y después de bajar unas escaleras que prepararemos con cajones/sillas (emulando escalones), se siente en el suelo de manera que vaya pasando frío (fondo del pozo) y se le colocará un pañuelo atado en el cuello (emulando el nivel del agua).</p>

	<p>Se trata que piensen en una vivencia personal real que les hizo sentirse “en el pozo” y que interactúen cómo si se encontrasen en ésta, de forma natural, cuando otro/a compañero/a del mini-grupo les ofrece su ayuda.</p> <p>El/la ayudador/a hace un recorrido parecido por el otro lado del pozo, también baja y sube los escalones, sin venda en los ojos.</p> <p>El/la facilitador/a observa también el momento de salir del pozo y las opciones que toman los 2 protagonistas. En todos los casos, debe dar la consigna que el/la joven ayudado se quite la venda y se la ate al ayudador/a en alguna parte de su cuerpo.</p> <p>Rotación de los/as participantes en los tres roles: cámara, ayudado/a y ayudante. El resto del grupo está pendiente de cuidar a los protagonistas para que no se lastimen con las mesas y las sillas.</p> <p>10 personas, 10 rotaciones x 3' minutos máximo por escenificación.</p> <p>Un/a participante graba la escenificación con la cámara en plano fijo.</p> <p>Opción complementaria: Se visualizan las grabaciones de manera que cada mini-grupo recibe el trabajo de otro mini-grupo, así se reflexiona respecto al que ejerce el rol de élder (diapositiva power-point) y cómo se comporta en las diferentes fases. Se toman anotaciones que se utilizarán para realizar el clip para la guía audiovisual del curso.</p> <p>2. TRABAJO EMOCIONAL EN GRUPO</p> <p>Pasar Diapositiva 3. Power ¿Qué hago yo en un sitio cómo éste?</p> <p>Se abre un espacio de debate grupal mediante el que puedan expresar cómo han vivido la experiencia :</p> <ul style="list-style-type: none">- la identificación con la persona y su situación,- la repercusión que tiene la situación sobre el ayudante,- la autoobservación de lo común en la propia historia, y- cómo ha vivido la separación psicológica afectiva. <p>3. DINÁMICA DE AUTOCUIDADO: automasaje en las manos.</p> <p>Material: crema hidratante</p> <p>Descanso</p>
--	--

BLOQUE TEMÁTICO B: LENGUAJE Y NARRATIVA AUDIOVISUAL

Actividad y tiempo	Descripción
<p>Visionado de videocreaciones (15')</p>	<p>1. ¿QUÉ ES LA VIDEocreACIÓN?</p> <p>Entrevista a Jesús Ramos. En el programa de Olga Valencia, Jesús Ramos habla del videoarte, la videocreación y los cortometrajes.</p> <p>http://www.youtube.com/watch?v=nawBuNDk76w</p> <p>2. BILL VIOLA: EMERGENCE (APARICIÓN)</p> <p><i>Emergence</i> (2002). Basada en una obra de Masolino, siguiendo la estética de pintores como Giotto, Duccio o Massaccio, a través del color y la composición equilibrada mediante formas geométricas (triángulo de la composición formada por los tres personajes y rectángulo con la cruz en el centro de la imagen), se desarrolla una escena que entrecruza los pasajes del Entierro de Cristo y la Resurrección, así como el Llanto sobre Cristo muerto. Permanece la espiritualidad, pero ya no en un sentido religioso. Resulta emocionante el resurgimiento del cuerpo blanco, como mármol, una vez más del agua, y cómo es recogido, sustentado, abrazado y llorado por las figuras femeninas, en un ambiente de tristeza contenida.</p> <p>http://www.youtube.com/watch?v=RTPf6mHKYD0&feature=related</p> <p>Se trata que el grupo de jóvenes observe y reflexione, con ayuda del /la facilitador/, sobre la actitud y el comportamiento de las dos mujeres, y relacionen lo trabajado en el “ Mi Descenso al pozo” con esa escena.</p> <p>Material: folios y bolígrafos.</p>

<p>Primera producción audiovisual (30')</p>	<p>1. TRABAJO EN GRUPO : VIDEO 1</p> <p>Por parejas o tríos, confeccionar en primer lugar un storyboard para contestar la pregunta clave: ¿Qué tengo "yo" de Crossworkers y de Elder?</p> <p>Pasar Diapositivas 6-7. Power ¿Qué hago yo en un sitio cómo éste?</p> <p>El grupo trabaja partiendo de la idea que el formato es de una duración máxima 1 minuto, de manera que se pueda mostrar sin editar con un programa informático.</p> <p>Se trabaja desde la autogestión tanto para distribuir los roles (actores, cámaras, director/a...) como para grabar el video. El mini-grupo decidirá quién realiza la edición definitiva, fuera de las horas del curso, y perfeccionará el video para que quede maquetado.</p> <p>Material: folios y bolígrafos. Cámaras y tarjetas de memoria.</p>
<p>(60')</p>	<p>Descanso para la comida.</p>
<p>(40')</p>	<p>Grabación de las producciones</p>
<p>(10')</p>	<p>Visionado con comentarios constructivos de cada mini-grupo respecto a su trabajo y al de los demás.</p> <p>Si sólo hay un grupo, se hace de manera instantánea después la grabación, para seleccionar las escenas que van editar.</p>

BLOQUE TEMÁTICO C: PRÁCTICAS EN DINÁMICAS DE GRUPO

Actividad y tiempo	Descripción
(95')	<p>Los/as jóvenes deben poner en práctica, las actividades propuestas en la Guía de Empoderamiento. Se reparten las dinámicas principales, de manera voluntaria, 7 de los/as jóvenes asumen el encargo de facilitar una de ellas. Todos/as tienen que ejercer el rol de facilitadores, por lo que el sistema de asignación será rotativo de cara a las siguientes sesiones.(5')</p> <p>Material: 1 dossier con las dinámicas secundarias para cada joven.</p> <p>A posteriori de la puesta en escena, la consigna de debate e intercambio es identificar qué es lo que más les ha costado y lo que más les ha motivado como facilitadores/as tomando como referencia la diapositiva 9 del power-point "Rango y Poder". Y debatir en grupo en qué momento del proceso del taller de empoderamiento sería acertado utilizar la dinámica que han facilitado y por qué.</p> <p>Sesión I:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los paquetes (5`) - Círculo de presentación Mírame ya (10') - Intercambio grupal (5') <p>Sesión II:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A mí, me gusta (5`) - Intercambio grupal (5`) <p>Sesión III:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Globomanía (5`) - Pirañas (5`) - Intercambio grupal (5`) <p>Sesión IV:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El Lazarillo (5`) - El Robot (5`) - Intercambio grupal (5`)

	<p>Sesión V:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se hace camino al andar (5´) - Dragones y Mazmorras (5´) - Intercambio grupal (5´) <p>Sesión VI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bailando con mi sombra (5´) - Intercambio grupal (5´)
--	--

D) VALORACIÓN DE LA SESIÓN A NIVEL GRUPAL Y TAREA SEMANAL

Actividad y tiempo	Descripción
(20´)	<p>Se reflexiona en grupo para rellenar la ficha de evaluación. El/la facilitador/a toma nota (mirar Registro de Evaluación).</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Autovaloración individual b. Valoración grupal c. Valoración del/la facilitador/a <p>Si vamos bien de tiempo, se propone una actividad complementaria. Se anima a cada participante a que escriba en un folio con letras mayúsculas las respuestas a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. ¿Qué me llevo de esta sesión/qué me ha aportado? 5´ b. ¿Qué dejo/qué he descargado en esta sesión? 5´ <p>Material: folios y rotuladores.</p> <p>Se propone al grupo que se giren los folios de cada respuesta, por orden, de manera que se interactúe con los demás por medio de mensajes no-verbales y paraverbales.</p>

SESIÓN II

OBJETIVOS

2.1. Técnico-Audiovisual	2.1.1. Reforzar los procedimientos relacionados con la etapa del diseño del guión de un proyecto audiovisual.
2.2. Empoderamiento personal	2.2.1. Autoidentificar qué factores protección se ponen en juego de las situaciones discriminación, exclusión y opresión social (a partir la historia de vida).
2.3. Empoderamiento colectivo e inclusión social	2.3.1. Construir, en grupo, un nuevo entendimiento de la realidad y una nueva conciencia de las prácticas de poder que generan desigualdad social.

CONCEPTOS CLAVES

	DISCRIMINACIÓN. EXCLUSIÓN. OPRESIÓN. FRASES AUTOAFIRMATIVAS. CALIBRAR. RANGO.
--	--

SESIÓN II

Grupo: _____ Lugar de realización _____

Formador/a: _____ Fecha de la Sesión: _____

BLOQUE TEMÁTICO A: RELACIÓN DE AYUDA

Actividad y tiempo	Descripción
<p>Distensión y confianza (40')</p>	<p>Bienvenida, el/la formador/a pregunta a los/as jóvenes cómo les ha ido la semana y si hay alguna duda relacionada con la primera sesión que quieren trabajar.</p> <p>1. EL ARCHIPIÉLAGO</p> <p>Se distribuyen colchonetas/hojas de periódico por toda la sala, a modo de islas. El espacio libre entre ellas representa el mar. Todos/as deben pasar por todas las islas hasta llegar a la que se ha marcado como final del viaje, al inicio del juego (la isla que está más apartada).</p> <p>Las islas son el lugar en el que se descansa. Optativo: cada uno/a se sacude el agua del cuerpo mientras emite un sonido distinto.</p> <p>Para llegar hasta ellas, se puede saltar de una a otra. Opción para una sala muy grande: deslizarse por el suelo "emulando que se está nadando".</p> <p>Se realizan dos rotaciones: la primera cumpliendo las anteriores consignas. La segunda con la limitación de que no se puede entrar en una isla que está ocupada.</p> <p>Material: periódicos.</p> <p>2. ESCRIBIR TU NOMBRE</p> <p>Los/as participantes se distribuyen por la sala, ocupando un espacio concreto, de tal forma que puedan trabajar sin molestar. Se les invita a que escriban su nombre en el aire al ritmo de la música y alternando las siguientes consignas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rápido - Lento - Con trazo muy grande

- Trazo mediano
- Trazo pequeño
- En el suelo
- En el techo
- Con ambas manos
- Con un espray o brocha.

3. EL PULPO (actividad optativa)

Los/as participantes se dividen en grupos. Uno/a de ellos/as se rodea de los demás que le tocan con un dedo. El/la jugador/a del centro es la cabeza del pulpo, tiene los ojos abiertos y dirige los desplazamientos del animal. Los/as que lo rodean son los tentáculos: tienen los ojos cerrados, y deben seguir los movimientos de la cabeza, sin perder el contacto físico con la punta del dedo con el/la jugador del centro. A la señal del facilitador/a se van cambiando las posiciones.

4. EQUILIBRIO

Las personas participantes se reparten por parejas. Dentro de cada pareja los integrantes se ponen frente a frente, cogiéndose por el antebrazo, dándose las manos, juntando los pies y uniendo las punteras. A partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto. Así hasta llegar a estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio dentro de la pareja. Es importante, volver a la posición inicial sin perder el equilibrio.

Una vez alcanzado el equilibrio se pueden intentar hacer movimientos cooperando y sin doblar los brazos: una de las integrantes de la pareja dobla las piernas mientras la otra la sostiene, las dos bajan, ...

¿Cómo nos sentimos? ¿Fue fácil encontrar el equilibrio?
¿Qué ocurrió con parejas muy desproporcionadas?

5. DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES

Nos colocamos en círculo. Un/a joven ha de pasar al centro y se pone un pañuelo en los ojos. Una de las personas que están en el círculo, hace ruido con unas llaves en la mano. La otra, con los ojos tapados ha de "cazarla" sin que ninguna de ellas abandone el círculo.

	<p>Los jóvenes que están en contacto con las llaves, no pueden salir del círculo (por ej, tirarse para atrás) ni pueden lanzar las llaves. La persona que no tiene las llaves, no puede moverse.</p> <p>Repetimos la “caza” con todas las personas que deseen pasar al centro a intentarlo.</p> <p>Material: llaves y pañuelos para los ojos</p>
<p>Pasar al frente (125’)</p>	<p>1. DISCRIMINACIÓN, EXCLUSIÓN, OPRESIÓN</p> <p>- El/la facilitador/a propone al grupo definir entre todos los 3 conceptos:</p> <p>DISCRIMINACIÓN Se refiere al acto de hacer una distinción o segregación que atenta contra la igualdad. Normalmente se utiliza para referirse a la violación de la igualdad de derechos para los individuos por cuestión social, edad, racial, religiosa, política, orientación sexual o por razón de género.</p> <p>EXCLUSIÓN Se entiende la falta de participación de segmentos de la población en la vida social, económica, política y cultural de sus respectivas sociedades debido a la carencia de derechos, recursos y capacidades básicas (acceso a la legalidad, al mercado laboral, a la educación, a las tecnologías de la información, a los sistemas de salud y protección social, a la seguridad ciudadana) que hacen posible una participación social plena.</p> <p>OPRESIÓN Privación de las libertades a una persona o a una colectividad.</p> <p>2. PASAR AL FRENTE</p> <p>Después el/la facilitador/a propone que se puedan distribuir en fila americana en uno de los laterales de la sala. Se trata que conforme se mencionen una serie de supuestos, los/las jóvenes que se identifiquen con éstos, avancen hasta el lado paralelo de la habitación (en frente). Cada uno de ellos/as sale las veces que se sienta identificado/a con el supuesto.</p> <p>Una vez todos/as las participantes se sitúan en una de las filas grupales de la sala, la consigna es mirar a los/as compañeros/as colindantes, y todos/as a una mirar después los que se encuentran en el lado contrario.</p> <p>El ejercicio se debe hacer estrictamente en silencio.</p>

	<p>- SUPUESTOS :</p> <p>Pasen delante todas las personas que alguna vez ha sido humillada, oprimida o discriminada por:</p> <ul style="list-style-type: none">• no hablar el idioma mayoritario,• su trabajo,• por su orientación sexual,• su origen cultural,• por ser demasiado joven o demasiado viejo/a,• por una limitación física o de salud,• en su barrio o vecindario,• por su apariencia,• por su ideología,• por tu género,• por su poder adquisitivo.• por personas de mi propia familia,• por ir con su grupo de amigos/as,• por vivir en el barrio que residen <p>Se cierra la rotación con el supuesto:</p> <p>* Pasen delante todas las personas que han humillado, oprimido o discriminado a otras.</p> <p>Está bien reflexionar si cuesta en el mismo grado mirar a la persona o al grupo cuando se está en el lado del marginado/a, a quién se carga la culpa con la mirada... Se pregunta al grupo si hay alguna persona que había de pasar al otro lado de la sala en algún supuesto, y ha sorprendido que no lo hiciese, o a la inversa (qué se esperaba, qué ha pasado...)Se pregunta al grupo si se pueden añadir otros supuestos por ej : por ser un núcleo familiar no tradicional/nuclear, por ser inmigrantes, por ser mujer embarazada, por ser adoptado, por estar sin empleo, por ser miembro de una tribu urbana...</p> <p>En el momento de cada supuesto, después de hacer las miradas grupales y la del otro lado de la sala, el/la facilitador/a pide que todos/as vuelvan a su posición inicial para lanzar otro supuesto y seguir rotando. El grupo, cuando se mueve físicamente, ayuda a pasar a la consciencia personal las experiencias de discriminación, marginación y opresión. Puede ocurrir que en alguna categoría no se mueva nadie porque no se ha vivenciado (por ej. por pertenecer a una casta).</p>
--	---

3. TRABAJO EMOCIONAL EN GRUPO

Introducimos la estructura de la FRASE AUTOAFIRMATIVA:

Al finalizar los supuestos se abre un debate grupal sobre la experiencia vital que tiene cada joven (qué sentimiento ha surgido y qué supuesto le ha impactado más a cada uno/a). Se recorta el nombre del sentimiento en PERIODICO o papel de color, en plan COLLAGE, y se va montando todo un MURAL COLECTIVO que se utilizará para el trabajo práctico relacionado con el Bloque II.

Modelo de la frase autoafirmativa:

- *"Yo cuando.....(descripción de la situación)*
- *me siento... (expresar cómo)*
- *pienso..., (concretar qué)*
- *necesito.... (conectar con lo que me haría estar mejor)*

Escuchamos a la otra persona

- *Y me gustaría... (apuesto por el cambio)*
- *Por eso qué tal si... (propongo ideas)*

Se trata de responder, siguiendo el esquema anterior.

Material: Periódicos y papel de colores. Pegamento. Tijeras.

Está bien reflexionar si cuesta en el mismo grado mirar a la persona o al grupo cuando se está en el lado del marginado/a, a quién se carga la culpa con la mirada... Se pregunta al grupo si hay alguna persona que había de pasar al otro lado de la sala en algún supuesto, y ha sorprendido que no lo hiciese, o a la inversa (qué se esperaba, qué ha pasado...)

Se pregunta al grupo si se pueden añadir otros supuestos por ej : por ser un núcleo familiar no tradicional/nuclear, por ser inmigrantes, por ser mujer embarazada, por ser adoptado, por estar sin empleo, por ser miembro de una tribu urbana...

	<p>ACTIVIDAD ALTERNATIVA AL COLLAGE-MURAL: Se pide al grupo que cada joven escriba su propuesta en una tarjeta de manera clara y personalizada para que ayude a pensar en lo concreto y ver qué relación tiene con cada uno/a a nivel personal. Se distribuyen las tarjetas por el suelo de la sala para que todo el grupo las lea.</p> <p>COMENTARIOS DEL/LA FORMADOR/A: Inconscientemente uno/a mismo/a se discrimina. Es importante tener consciencia de por quién hemos sido discriminados/as, y de la intensidad emocional que supone cuando proviene de la familia, amigos/as... Es necesario vivenciar las situaciones de opresión, pero no mantenernos en el dolor, pasar a la indignación y posicionarnos ante lo que nos está pasando. El silencio y la ruptura de las relaciones o la falta de contacto se utilizan como estrategia para mantener la discriminación individual. Para algunas situaciones se necesita una coraza, y es importante que no sean los demás quienes definan el daño que te pueden hacer. Por lo tanto, hay que autoconstruirse a uno/a mismo/a aquella coraza que le permite tener un espacio de protección mientras se recupera del "golpe". El proceso de cambio empieza primero a nivel personal y en segundo lugar, se da el cambio social; empieza a mover y se parte de ello para la re-construcción que sale del mecanismo del sistema. Lo importante es que cada persona asuma ese proceso, siendo consciente que hay preguntas que se pueden resolver o cambiar más adelante.</p> <p>4. INFORMACIÓN PARA EL/LA FORMADOR/A AFRONTAR LA DISCRIMINACIÓN</p> <p>Es imprescindible reflexionar y analizar 3 niveles: cómo lo vivimos, qué es lo que pasa y qué hay detrás a nivel estructural (sistema). Hablar de "discriminación" implica una elaboración de grupo, y el problema es cuando se vive de manera individual, por lo que es necesario afrontarla en grupo. La característica se vuelve razón de desequilibrio y hace que nazca la discriminación negativa, esta atribución es lo que marca. Es importante ver la lógica que hay detrás porque pretende la fragmentación, el silencio...</p>
--	--

	<p>El/la facilitador/a propone al grupo pensar entonces ¿qué estrategias se utilizan para afrontar la discriminación?</p> <p>Opción 1. Se propone a cada uno/a que escriba lo que hace en un folio, y lo cuelgue en el mural de grupo. Opción 2: Se graba el debate (2 voluntarios/as).</p> <p>Opción complementaria: se confeccionan 3 murales en los que se apuntarán las respuestas a 3 preguntas: a) ¿Cómo afrontamos la discriminación a nivel individual? b) ¿A nivel grupal?, c) ¿A nivel social?</p> <p>POSIBLES APORTACIONES</p> <p>A. AFRONTAR LA DISCRIMINACIÓN A NIVEL INDIVIDUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reafirmar el posicionamiento (“No me lo creo, no es cierto que “x” me condiciona, no soy menos”) • Coherencia con la realidad (“yo decido si me expongo a... o lo evito”) • Aceptación consciente. • Confrontación con gestos, física o verbalmente. • Denunciar por vía legal. • Empatizar (explicar cómo te están haciendo sentir) • Eliminar el elemento de discriminación (por ej. no sé leer, aprendo). Es importante el nivel de consciencia para ver si es realmente fruto de un posicionamiento, si es una elección. • Cambiar de contexto o espacio para ir a un lugar en el que pueda realizarme como persona porque funciona de otra manera. <p>B. AFRONTAR LA DISCRIMINACIÓN A NIVEL GRUPAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acciones grupales. • Toma de conciencia para de-construir la “categoría” dentro del grupo. • Bloquear esa discriminación para bloquear el abuso de poder. • Cuidándose unos/a a otros/as. • Generar debate. • Sentirse y estar integrado/a. • Describir, cuantificar... dimensionar el fenómeno y la realidad. • Incluirse en grupos claves para que cambien el lenguaje.
--	--

	<ul style="list-style-type: none">• Cambiando la forma de referirnos a esa situación desde los MMSS.• Formándose para el cambio.• Conectarse con otros grupos en lucha y solidarizarse.• Intercambiar experiencias, reproduciendo lo que ha funcionado.• Trabajar a nivel intergeneracional. <p>C. AFRONTAR LA DISCRIMINACIÓN A NIVEL SOCIAL</p> <ul style="list-style-type: none">• Desde la creación/participación reivindicativas a partir de las mismas necesidades y los mismos intereses.• Entender que el origen de la desigualdad responde a la lógica y los juegos de poder.• Aprovechar las buenas prácticas que han tenido éxito o salida, por ej. redes sociales.• Trabajar en red a nivel social, haciendo que la realidad se perciba interconectada.• Acompañar el proceso de cambio y de transformación, incidiendo en la conciencia social desde la sensibilización, o viceversa. <p>5. BAILAR CON LAS CADERAS (si da tiempo)</p> <p>Los/as jóvenes se sitúan en círculo, y sin orden establecido, van saliendo de uno a uno al centro marcando el ritmo de la música únicamente con las caderas hasta que el que baila se dirige hacia otro compañero/a y sin dejar el ritmo, le invita a salir. Se repite hasta que todos/as han salido al centro.</p> <p>6. DINÁMICA DE AUTOCUIDADO: AMASAR LA CARA</p> <p>Individualmente, sentados/as en el suelo y con los ojos cerrados, se trata de utilizar las dos manos para hacer un masaje en el rostro empezando por: frente, cejas, cuenca del ojo, párpados, puente de la nariz, aletas de la nariz, mejillas, orejas, pabellón auditivo, interior y lóbulo, mandíbula, barbilla, labios, dientes,... Se acaba con un frotamiento suave a todo el rostro, como si nos lavásemos la cara con las palmas de las manos.</p> <p>Lo importante es tomar conciencia durante la exploración y el masaje, de las partes blandas y duras del rostro, de su elasticidad y su relieve.</p> <p>Se acaba comentado lo agradable de la experiencia en gran grupo.</p>
--	--

BLOQUE TEMÁTICO C: PRÁCTICAS EN DINÁMICAS DE GRUPO

Actividad y tiempo	Descripción
(45')	<p>Los/as jóvenes deben poner en práctica, las actividades propuestas en la Guía de Empoderamiento.</p> <p>El/la formador/a recuerda al grupo que la primera sesión se reparten las dinámicas principales, de manera que de manera voluntaria, 7 de los/as jóvenes tengan el encargo de facilitar una de ellas. Todos/as tienen que ejercer el rol de facilitadores, por lo que el sistema de asignación será rotativo de cara a las siguientes sesiones.</p> <p>A posteriori de la puesta en escena, la consigna de debate e intercambio es que puedan identificar qué es lo que más les ha costado y lo que más les ha motivado como facilitadores/as. Mirar diapositiva 9 del power-point Rango y Poder.</p> <p>El/la formador/a introduce en primer lugar el concepto de Rango y se reflexiona en relación a los indicadores que se manifiestan en el grupo durante las diferentes dinámicas.</p> <p>En segundo lugar se explica la técnica de Calibrar (ver la congruencia en los mensajes verbales y mensajes no-verbales y paralingüísticos que una persona emite en su relato). Se le solicita al grupo que ahora el/la joven que ejerce el rol del facilitador/a la ponga en práctica y también entre los participantes (observación mutua).</p> <p>Material: Se distribuye al grupo fotocopias de la definición de Rango e indicadores (alto/ bajo).</p> <p>Se inicia la ronda de dinámicas que han quedado pendientes de la anterior sesión:</p> <p>Sesión XI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atrévete con el Hip-Hop (importante tener conexión a internet)) - Haciendo lluvia (ídem) - Intercambio grupal <p>Sesión XII:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El Puente Colgante - Paisajes animados - Intercambio grupal
(60')	Comida

BLOQUE TEMÁTICO B: LENGUAJE Y NARRATIVA AUDIOVISUAL

Actividad y tiempo	Descripción
(60')	<p>Ideación y grabación del Video 2: “Marcando el Rango...” se trata de escenificar por medio de una metáfora diferentes situaciones en el que el Rango es alto.</p> <p>Mirar videocreaciones de Laura Celada: PLASTIC http://www.ob-art.com/es/entries/121-plastic El/la formador/a pide que alguna persona del grupo que lea la Sinopsis de la video creadora: “Una piel diferente cada día. Una identidad que se construye en la sociedad de consumo. ... Una rutina que nos vuelve indiferentes y moldeables, que cubre nuestra propia identidad a favor de la identidad colectiva.”</p> <p>El video “Plastic” de Laura Celada ha sido seleccionado para el Festival BAC!08 dentro de la sesión de videoarte BAC! CAM presentada en el CCCB (CENTRE DE CULTURA CONTEMPORÀNIA DE BARCELONA) en Barcelona. http://www.bacfestival.com http://www.cccb.org/es/exposicio?idg=26884</p>
(90')	<p>LABORATORIO VISUAL con experto en audiovisual.</p> <p>Revisión y optimización de las grabaciones según el prisma de la video creación: “Mi descenso al pozo” Práctica de la dinámica “Mirame Ya” Videoclip realizado en la primera sesión relacionado con el perfil de Crossworker/elder. Entrevista a una persona del barrio con perfil Crossworker. Videocreación “ Marcando el rango” (discriminación, exclusión y opresión). Consejos para la grabación de la tarea grupal 2 (ilustración de discriminación, exclusión y opresión).</p>

VALORACIÓN SESIÓN A NIVEL GRUPAL Y TAREA SEMANAL

Actividad y tiempo	Descripción
(20')	<p>Se reflexiona en grupo para rellenar la ficha de evaluación. El/la facilitador/a toma nota (mirar Registro de Evaluación).</p> <p>a. Autovaloración individual b. Valoración grupal c. Valoración del/la facilitador/a</p> <p>ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA</p> <p>Se propone a cada participante exprese:</p> <p>a. ¿Qué me llevo de esta sesión / me ha aportado? b. ¿Qué dejo/de qué me he descargado en esta sesión?</p>

SESIÓN III

OBJETIVOS

3.1. Técnico-Audiovisual	3.1.1. Adquirir las primeras bases metodológicas de videocreación/videoarte.
3.2. Empoderamiento personal	3.2.1. Desarrollar la capacidad de escucha activa hacia quienes se encuentran en situaciones similares a las propias (aprender a escuchar y a personalizar).
3.3. Empoderamiento colectivo e inclusión social	3.3.1. Experimentar nuevas formas de trabajar en grupo para promover iniciativas personales y grupales que permitan romper estereotipos sociales vinculados al perfil del/la joven en contexto migratorio.

CONCEPTOS CLAVES

	ESCUCHA ACTIVA PARAFRASEO ESTEREOTIPO VIDEOARTE
--	--

SESIÓN III

Grupo: _____ Lugar de realización _____
 Formador/a: _____ Fecha de la Sesión: _____

BLOQUE TEMÁTICO A: RELACIÓN DE AYUDA (I)

Actividad y tiempo	Descripción
<p>Distensión y confianza (30')</p>	<p>Bienvenida, el/la formador/a pregunta a los/as jóvenes cómo les ha ido la semana y si hay alguna duda relacionada con la segunda sesión que quieren trabajar.</p> <p>1. PISAR EL RABO</p> <p>Los/as jóvenes se atan una cuerda o pañuelo a la cintura de manera que un cabo quede colgando y arrastre por el suelo un palmo, como si se tratara de un rabo largo.</p> <p>A la señal del/la facilitador/a, cada uno/a intentará pisar el rabo de sus otros compañeros/as evitando que éstos pisen el suyo. No se puede tocar, agarrar ni coger el rabo o apartarlo.</p> <p>Si a alguno/a le pisan el rabo, se queda clavado en su sitio, pero puede pisar el rabo de los/as que pasen por su lado.</p> <p>Material: cuerdas finas, o pañuelos largos.</p> <p>2. GENTE CON GENTE</p> <p>En gran grupo, los participantes tendrán que seguir las consignas del/la facilitador/a a un ritmo muy rápido, mientras bailan al son de la música, Empiezan de manera libre y rotan cómo ellos/as quieren. Cuando se cruzan con otra persona se saludan y bailan por ej.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • cabeza con cabeza • nariz con nariz • codo con codo • mano con mano • pies y manos • pierna con pierna • ojo con ojo (guiñando el ojo) <p>Cuando el/la facilitador/a dice “Gente con Gente”, se produce un cambio instantáneo de pareja con la que están.</p>

BLOQUE TEMÁTICO B: LENGUAJE Y NARRATIVA AUDIOVISUAL

Actividad y tiempo	Descripción
(90')	<p>1. Artista invitado JULIAN ALVAREZ. web personal: www.juliansite.com</p> <p>Es importante que algunos/as voluntarios/as del grupo visionen las videocreaciones a priori y preparen las preguntas de la entrevista, a las que se suman las espontáneas de cada participante.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autopresentación del artista y presentación de los/as jóvenes - Ninots. Una chopera en Veguellina de Órbigo (León) intervenida para una acción fotográfica de Rosa Puig. Y puesta en escena videográfica de Julián Álvarez. Ninots [monigotes] recrea un paisaje visual y sonoro familiar, y a la vez inquietante, lleno de dudas y sombras. La inocencia se premia con la burla y el engaño, y la muerte está al acecho de la inocencia. http://vimeo.com/9374002 <p>Preguntas y debate con el grupo de jóvenes</p> <p>INFORMACION COMPLEMENTARIA¹²:</p> <p>El artista observa la obra de otro reinterpretándola. Muñecos de papel colgados de los árboles. Transparencias de seres sobre seres blancos, muchos muñecos colgados, ahorcados, como inocentes atrapados entre las ramas de los chopos, flotando a modo de duendes o espíritus del bosque. Voces de niños, canción lírica angustiada, ruidos de mascar o caminar por el bosque...</p> <p>En "NINOTS / inocente" Julián Álvarez desarrolla una exploración visual a través de un tratamiento musical heterodoxo que se apropia y transforma el documento de la obra de Rosa Puig a través de sus recuerdos personales. Gracias a la portabilidad, inmediatez y flexibilidad de la cámara se desplaza entre personajes anónimos, comunes o simplemente inocentes. Moviéndose a lo largo y caprichosamente la «cámara a mano» en distintas direcciones estimula fluidamente una tierra cargada de memorias. Tranquilidad activa excepcional que le permite relajarse deleitándose con las divergencias del sentido, extraviado de sí en la observación creativa integra las figuras sobre el paisaje.</p>

¹⁹ Ficha de la obra; <http://www.hamacaonline.net/obra.php?>

Julián Álvarez asume la puesta en escena que compone Rosa Puig para su serie fotográfica "Ninots" (exhibida en la galería "Antonio de Barnola"). Los Ninots, como los recortables que señalan a los sufridores de inocentadas, se asemejan un individuo despersonalizado, un simple, que al reunirse se convierte en una multitud traslúcida medida por las eventualidades de la vida, modelada por las circunstancias. Estas siluetas transparentes son trasladadas, adaptadas y deformadas para instalarse en distintos paisajes, en este caso una arboleda en Veguellina de Orbigo (León), pueblo natal de Julián Álvarez.

Se puede observar un aroma melancólico en la imagen de este vídeo (quizá por la proximidad afectiva del autor) a través de un tratamiento difuso y desaturado otorgando al ambiente una sensación onírica. A su vez, otros ninots, generados en 3D, se superponen a los del paisaje transformándose tanto en sombras de sí mismos como de los otros. Monigotes virtuales sobre monigotes reales a modo de immaculados espíritus levitando a través del rotundo territorio. Aliento natural que define los diferentes estados del ninot.

2. Otra videocreación complementaria para trabajar si se quiere: Entre Cruces (muy interesante montaje videoinstalación)

<http://vimeo.com/9398239>

Preguntas y debate con el grupo de jóvenes

BLOQUE TEMÁTICO A: RELACIÓN DE AYUDA (II)

<p>Aprender a escuchar y a personalizar</p> <p>(70')</p>	<p>3. IMITAR LOS ANDARES</p> <p>De pie, formando un círculo grupal amplio. Un/a voluntario/o comienza a caminar en el interior del círculo. Los demás participantes observan sus andares puesto que en un segundo momento tendrán que hacerle de sombra, olvidando la propia identidad, e intentado ser “el otro/a”.</p> <p>A continuación, uno a uno/a imitan el andar del primer/a voluntario/a, haciéndole de sombra de uno en uno y tratando realmente de penetrar en su estado anímico y de identificarse lo máximo con él/ella.</p> <p>Antes de pasar a otro/a compañero/a, el /la voluntario/a es observado por todo el grupo; primero posicionándose de espaldas, y luego de cara. Se trata de que cada persona pueda expresar que mensajes corporales recibe de la persona que es observada y por qué. El/la joven protagonista asiente si está de acuerdo o se explica en caso contrario.</p>
<p>(80')</p>	<p>4. LA FANTASIA DEL ARBOL</p> <p>(Adaptación de la fantasía del Rosal)</p> <p>Formamos parejas. Uno/a está estirado/a boca arriba, en el suelo mientras escucha la narración del/la facilitador/a y sigue las consignas. Conforme se avanza en la visualización, el/la protagonista comenta al compañero/a cómo es lo que se imagina en la escena (descripción de su árbol) y éste lo dibuja con lápiz/boli, pero sin pintarlo. Es imprescindible que la persona que escucha centre toda su atención en el que habla.</p> <p>Material: folios blancos DNI3 o cartulinas blancas, pintura de dedos de diferentes colores, lápices y gomas de borrar. Periódicos o papel de embalar para proteger el suelo o la mesa en la que se pinte el dibujo.</p> <p>“Imagínate que eres un árbol... mira bien cómo eres... cómo son las distintas partes de que te compones...”</p> <p>Explica sin abrir los ojos 1</p> <p>Cómo estás sujeto a la tierra, date cuenta de cómo te sientes... cómo es tu existencia como planta</p> <p>Explica sin abrir los ojos 2</p> <p>y cómo pasan tus días...</p>

<p><i>Explica sin abrir los ojos 3</i> Fíjate qué es lo que más te gusta de ti.</p> <p><i>Explica sin abrir los ojos 4</i> Observa qué es lo que menos te gusta de ti siendo ese árbol.</p> <p><i>Explica sin abrir los ojos 5</i> Ahora observa el lugar en el que te encuentras enclavado...</p> <p><i>Explica sin abrir los ojos 6</i> ¿Qué hay a tu alrededor? ¿Cómo es el paisaje que te rodea?</p> <p><i>Explica sin abrir los ojos 7</i> Determina la época del año que es, y mira qué tiempo hace...</p> <p><i>Explica sin abrir los ojos 8</i> Observa detenidamente qué es lo que menos te gusta de tu entorno</p> <p><i>Explica sin abrir los ojos 9</i> Y ¿qué es lo que más te gusta?</p> <p><i>Explica sin abrir los ojos 10</i> Los/as chicos/as se incorporan poco a poco: primero mueven suavemente los dedos de los pies, luego los dedos de las manos, doblan las rodillas manteniendo las plantas de los pies en el suelo, abren los ojos, y se levantan poco a poco.</p> <p>El/la dibujante le entrega su trabajo al/la chico que ha estado narrando su visualización, y éste comenta la impresión causada. La práctica es transmitir a nivel emocional al que explica que se le escucha activamente (que hay interés por parte de la persona que escucha, porque quien habla es importante y único/a)</p> <p>Cambio de rol. Rotación 2.</p> <p>Al final del segundo intercambio, cada joven, con pintura de manos, en una lámina nueva, dibuja o completa su dibujo en un folio a parte y lo transforma según recuerda de la visualización.</p> <p>Para cerrar el ejercicio, todos/as miran y comentan lo que más les ha sorprendido de las producciones (en blanco y negro-lápiz y la de color).</p>

<p>5. QUIEN CANTA, SU MAL ESPANTA (prejuicios y estereotipos)</p> <p>El/la facilitador/a explica en qué consiste el PARAFRASEO:</p> <p>Repetimos lo que hemos entendido, pero esta vez mostrando empatía: mirando a los ojos, asintiendo, repitiendo alguna palabra (eco) y demostrando que estamos interesados en la otra persona y en lo que nos cuenta. De hecho, una buena manera de mostrar interés por la persona que nos habla consiste en repetir lo que nos ha dicho de forma parecida a como lo ha expresado. Así comprobamos que lo hemos entendido bien y, si no es así, nos lo puede volver a explicar.</p> <p>El/la facilitador/a pone la música seleccionada, de manera que cada joven se expresa a nivel corporal y vocal cómo quiere. Se propone que digan en voz alta una palabra de las que le vienen a la cabeza o el sentimiento que le provoca la canción. Es importante sólo ofrecer al grupo el sonido, sin imagen del video. El resto del grupo, cuántas más personas mejor, tiene que devolverle en voz alta un sinónimo, de manera que si corresponde a lo que la persona quería explicar, quién acierta le escribe esa palabra -con el lápiz de ojos- en el lugar del cuerpo que el primero quiera.</p> <p>Material: papel de embalar y 6 rotuladores. Crema hidratante. 6-8 Lápices de ojos y colonia/ alcohol para quitar las palabras.</p> <p>PROGRESION DE LAS CANCIONES, se deja la canción hasta que se acaba de escribir en el cuerpo todos los sinónimos que el grupo aporta a la persona. No se escucha toda la canción.</p> <p>El Chojin: "Rap vs racismo" 1'34" en adelante chula. http://www.youtube.com/watch?v=n5IBl2K6RcU</p> <p>Amparanoia "Somos viento" http://www.youtube.com/watch?v=AwfX8Ggd-6c</p> <p>Celtas Cortos "El Emigrante" http://www.youtube.com/watch?v=6_593qybDDY</p> <p>El Chojin "Ponte en mi piel" Ponte en mi piel - El Chojin, Meko & Kraze (1995) http://www.youtube.com/watch?v=HwZXsfnbsU</p>

	<p>Chambao: "Papeles Mojados" Music video by Chambao performing Papeles Mojados. (C)2007 SBME ESPAÑA, S.L</p> <p>http://www.youtube.com/watch?v=Oj8aNCtTHW4</p> <p>Nach: "Tierra Prometida"</p> <p>http://www.youtube.com/watch?v=NVTzgSZp2o</p> <p>Para cerrar la actividad, se hace un círculo grupal. Se abre el debate grupal en relación a los estereotipos y prejuicios que los/as jóvenes tienen respecto a la población autóctona y de acogida. Se trata entonces que entre todos/as utilicen el PARAFRASEO para resumir lo que el compañero/a ha explicado, de orden, de derecha a izquierda del círculo, se van haciendo las exposiciones.</p> <p>ACTIVIDAD OPTATIVA: Se propone al grupo hacer trío para practicar el PARAFRASEO, para que cada uno/a exponga a los 2 compañeros/as lo que le ha impactado del ejercicio, y luego hagan una rotación para que todos puedan explicarse.</p> <p>Uno/a de los/as jóvenes explica sus palabras y emociones relacionadas con su mural, otro/a de ellos/as puede coger notas, pero sobre todo los 2 que escuchan se tienen que asegurar que la idea general que van a presentar como resumen, es lo que el protagonista quiere decir. NO SE TRATA DE COPIAR EN PLAN DICTADO, más bien de resumir en una idea principal y recoger la parte emotiva que está en la narración de su compañero/a.</p>
(60')	Descanso para la comida

BLOQUE TEMÁTICO C: PRÁCTICAS EN DINÁMICAS DE GRUPO

Actividad y tiempo	Descripción
(60')	<p>Los/as jóvenes deben poner en práctica, las actividades propuestas en la Guía de Empoderamiento. Seguimos con el sistema de asignación rotativo de cara a la dinamización de las actividades.</p> <p>A posteriori de la puesta en escena, la consigna de debate e intercambio es que puedan identificar qué es lo que más les ha costado y lo que más les ha motivado como facilitadores/as. Mirar diapositiva 9 del power-point Rango y Poder.</p> <p>Se observa a nivel grupal y se reflexiona en relación a los indicadores de empoderamiento que se manifiestan en el grupo durante las diferentes dinámicas.</p> <p>Material: Se distribuye al grupo fotocopias de la definición de de los indicadores de alto rango (diapositiva).</p> <p>Se inicia la ronda de dinámicas con las que han quedado pendientes de la anterior sesión.</p> <p>Sesión XIII:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Veneno • Intercambio grupal • El/la lobo/a y el rebaño • Intercambio grupal • Ágora • Intercambio grupal • Relevos de mímica • Intercambio grupal

VALORACIÓN DE LA SESIÓN A NIVEL GRUPAL

Actividad y tiempo	Descripción
(20')	<p>Se propone a cada participante que exprese con la cara y una figura corporal las respuestas a las siguientes preguntas:</p> <p>a. ¿Qué me llevo de esta sesión/ me ha aportado?</p> <p>b. ¿Qué dejo/de qué me he descargado en esta sesión?</p> <p>Se trata que el grupo ponga palabras a lo que quiere transmitir el/la joven, practicando el Parafraseo.</p> <p>Se realiza el registro de la valoración (ficha).</p>

SESIÓN IV

OBJETIVOS

4.1. Técnico-Audiovisual	3.1.1. Reforzar los procedimientos relacionados con la etapa de rodaje de un proyecto audiovisual.
4.2. Empoderamiento personal	3.2.1. Desarrollar la capacidad de empatía y de confrontación en la relación de ayuda entre jóvenes en contexto migratorio y/o situación de riesgo social.
4.3. Empoderamiento colectivo e inclusión social	3.3.1. Experimentar nuevas formas de trabajar en grupo para promover iniciativas personales y grupales que permitan romper prejuicios sociales vinculados al perfil de joven en contexto migratorio.

CONCEPTOS CLAVES

	<p>PREJUICIOS</p> <p>EMPATIA</p> <p>VINCULO</p> <p>CONFRONTACIÓN</p> <p>PREGUNTA ABIERTA</p> <p>VIDEO EXPERIMENTAL</p>
--	--

SESIÓN IV

Grupo: _____ Lugar de realización _____

Formador/a: _____ Fecha de la Sesión: _____

BLOQUE TEMÁTICO A: RELACIÓN DE AYUDA

Actividad y tiempo	Descripción
<p>Distensión y confianza (60')</p>	<p>Bienvenida, el/la formador/a pregunta a los/as jóvenes cómo les ha ido la semana y si hay alguna duda relacionada con la tercera sesión que quieren trabajar.</p> <p>1. PROTEGER AL/LA QUE SE NOMBRA</p> <p>Cada joven escribe su nombre en una papeleta, la dobla y la mete en una bolsita/urna en la que se reúnen todas. Uno de los/as participantes se sitúa en el centro de la sala, y coge una papeleta con el nombre de otro compañero/a (si se trata de su nombre, la deja y vuelve a coger otra); cuando diga su nombre en voz alta, el/la jugador/a nombrado/a intenta que no lo pille, mientras que sus compañeros lo protegen para que el jugador que lo nombro no lo coja.</p> <p>2. "EQUILIBRANDOME"</p> <p>Todas los y las chicas que forman el grupo se desplazan libremente por el aula, habiéndose colocado previamente algo en la cabeza que tiene que mantener en equilibrio (por ej. un estuche, una goma, las llaves, algo fácil de sujetar sin usar las manos). Se pone música para que intenten moverse por todo el espacio pero sin que el objeto caiga la cabeza.</p> <p>Cuando a alguien se le cae, se inmoviliza. Otra persona tiene que acercarse, agacharse y volvérselo a colocar sin dejar caer su propio objeto y por supuesto sin sujetarlo con las manos.</p> <p>Esta dinámica que parece tan simple refuerza valores de autoestima (si formo parte de un grupo en el que me lo paso bien es que estoy bien conmigo mismo); cooperación, salvando de la inmovilización a personas que han dejado caer su "objeto".</p>

3. EL CIRCULO DEL PODER

Los/as jóvenes forman un círculo, de manera que 1 se sitúa en el centro, y 1 persona fuera. La que se encuentran en el interior deben intentar salir y el resto debe impedirlo (tanto las del círculo como la de fuera). Se repite la experiencia con 2 voluntarios/as más.

El/la facilitador/a explica que lo importante es mantener el círculo sin oprimir al que está dentro. A la persona que está en el centro le dice que pruebe todas las maneras posibles para salir.

A posteriori se reflexiona en grupo sobre la relación del juego con la descalificación de los logros de los movimientos sociales o los logros personales, para que los que hacen un mal uso del poder logren convencer al resto que “no sirve de nada quejarse o persistir en una meta a pesar de los impedimentos”.

4. EL SALTO AL PRECIPICIO

Uno de los/as participantes corre con los ojos vendados hacia dónde los demás le esperan para frenarle. Se propone que el grupo pueda estar a un mínimo de 3'5 metros, el grupo hace 2 filas americanas separadas por medio metro entre sí. Es imprescindible que todos los de una misma fila estén unidos por las manos. Se pide que el grupo anime con gritos al que corre para que se pueda orientar mejor a la hora de moverse. Todo el mundo pasa por los dos roles.

Al correr con los ojos tapados la sensación es que el grupo está más lejos, y desvela el grado de inseguridad o miedo.

5. LA CEBOLLA

Un/a voluntario/a ejerce de granjero/a mientras que el resto del grupo formará una gran cebolla, uniéndose entre sí de manera muy fuerte, emulando las capas de la cebolla. Se recomienda descalzarse para evitar hacerse daño o lastimar a los compañeros/as, y también sacarse las gafas, reloj, colgantes, pendiente, anillos...ect.

El granjero/a tendrá que “pelarla capa a capa”, así que la persona que ha sido desprendida del grupo se unirá al primero para ayudarle en su labor. Se recomienda repetir el juego con 3 personas

	<p>Es importante controlar la propia fuerza y la estrategia de grupo para mantenerse unidos. Este ejercicio nos sirve para debatir los prejuicios relacionados también con el género.</p> <p>6. HILO Y AGUJA (ACTIVIDAD OBLIGATORIA)</p> <p>Cada participante escoge un color de hilo, enebra la aguja, y se la coloca en un lugar de su cuerpo sobre la ropa. El/ la formador/a avisa que van a hacer un juego de movimiento y que la aguja debe estar colocada sin riesgo de herirse a uno/a mismo/a o de pinchar a los/as demás compañeros/as.</p> <p>Material: bobinas de hilo de colores, 1 paquete de 12 agujas de coser. Tijeras.</p> <p>Se pone la música y se danza de manera libre por la sala. El juego consiste en ir agrupándose en mini grupos según pide el dinamizador:</p> <ul style="list-style-type: none">- Grupos de 1, 2, 3,4,5,6, ... hasta que se da la consigna ALBONDIGA, cuando todo el grupo la reproduce en formato gigante. A la señal del facilitador/a cada persona debe coserse con aquellos/as compañeros/as que le rodean y con los que siente o quiere tener un vínculo especial, utilizando el hilo y la aguja. Al mismo tiempo, todos/as buscan vincularse y son elegidos/as. <p>Al minuto, el/la facilitador pide a cada persona que observe qué ha ocurrido, cómo se vincula a los demás, y cómo los demás se vinculan a ella.</p> <p>En un segundo momento, solicita a todos/as que intenten desligarse del entramado de hilos, sin cortar o romper el hilo.</p> <p>Se debate el significado de VÍNCULO, y desvinculación. Este concepto está relacionado con la SEPARACIÓN de J. Bermejo. Es importante restablecer la distancia emotiva para reencontrarse con uno mismo y no vivir siempre centrado en el otro y en sus problemas; o la inversa, de manera que el/la ayudado/a pueda percibirse como independiente del ayudador.</p>
--	---

<p>Confrontación y separación (120')</p>	<p>El /la facilitador/a explica la definición de: CONFRONTACION</p> <p>Es un instrumento importante en la relación de ayuda. Es una llamada a la propia responsabilidad de la persona ayudada. Consiste en hacer a la persona consciente de los sentimientos y pensamientos que había rehusado hasta entonces. Se trata de invitar a emprender un exámen más profundo de la situación del ayudado/a, haciéndole notar las discrepancias que existen (pensamiento-sentimiento-palabras-hechos) Se trata de acompañar a la persona para que pueda detectar los propios recursos, las debilidades y las limitaciones... saliendo del papel de víctima y pasando a valorar las ventajas y los inconvenientes de cada opción.</p> <p>Es importante tener presente que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una confrontación prematura produce ira y tendencia a defenderse. Es necesario que la persona esté preparada para aceptar el problema y también para afrontarlo directamente. La confrontación no debe provocar un aumento del nivel de ansiedad. • No todos los elementos deben ser confrontados al mismo tiempo. • Se tienen que considerar los sentimientos que la otra persona despierta en nosotros para evitar los juicios o desahogos por nuestra parte, o bien una benevolencia incisiva porque nos violenta confrontarle. • El protagonismo de las decisiones son de la persona ayudada, aunque eso no salva al/la ayudante de sentir visceralmente que en su situación hubiese actuado de otra manera. <p>Habitualmente la persona ayudada tiende a.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atacar al ayudante. • Convencer al ayudante. • Presentarse en actitud victimista. <p>1. "RESENTIMIENTOS"</p> <p>El/ la facilitadora pide a los alumnos/as que doblen cuatro veces un folio con el fin de formar 4 columnas y da las siguientes instrucciones:</p>
---	--

<p>“Indica en la primera columna una lista de los nombres de 3 personas con las que estés más en contacto diariamente: padres/madres, novio/novia, amigos/as, profesores/as, etc. En la segunda columna, escribe 1 o 2 enunciados que expresen un resentimiento hacia tres de las personas señaladas en la columna anterior. Puedes utilizar expresiones del tipo: Estoy resentida con Carlos porque no me ha pasado los apuntes. Estoy resentida con mi amiga Lucía porque no me hace caso, etc.”</p> <p>El/la facilitador/a explicará que el Resentimiento supone un modo de expresar un enfado u ofensa hacia otras personas. Es importante que sepan escribir ese resentimiento sin caer en la ofensa personal o el insulto. Señalará que, tras un resentimiento, existe un deseo o requerimiento hacia la otra persona.</p> <p>A continuación, en la tercera columna, tratará de escribir lo que desea realmente que hagan aquellas personas hacia las que siente un resentimiento. Tienen que procurar ser claros y precisos como por ejemplo: Estoy resentido con mi amiga Lucía, porque no me hace caso y requiero que me escuche pues he discutido con mis padres. La cuarta columna corresponde al reconocimiento. El resentimiento y el requerimiento anterior pueden resultar más significativos para la persona hacia quien los diriges si intentas ver los aspectos positivos de su actuación y apreciar las razones de su comportamiento. Así pues, podemos encontrar expresiones de reconocimiento: Reconozco que tiene mucho que estudiar y no puede atenderme como antes etc.</p> <p>El ejemplo completo sería: Estoy resentido con mi amiga Lucía, porque no me hace caso y requiero que me escuche pues he discutido con mis padres, pero reconozco que tiene mucho que estudiar y no puede atenderme como antes.</p> <p>A continuación se hacen parejas entre los participantes, según su preferencia: uno explica ejerciendo el papel de persona “ayudada”, y el/la otra ejerciendo el papel de “ayudador/a” desde la estrategia de CONFRONTACIÓN. Se trata de ir abordando 1 de los Resentimientos registrados, tomándose el tiempo que sea necesario para cumplir las 3 frases comentadas. La persona que explica elige cuál va explicar.</p>

<p>El/la ayudador/a mediante PREGUNTAS ABIERTAS debe encontrar los núcleos siguientes: recursos, debilidades, limitaciones... con el objetivo de hacérselo ver al /la ayudado/a, para que la persona pueda ir valorando las ventajas y los inconvenientes de sus decisiones.</p> <p>Segunda rotación: cambio de rol pero mantenemos las mismas parejas.</p> <p>Debate grupal: El /la facilitadora plantea las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo os habéis sentido en el rol de ayudador/a? • ¿Qué os ha resultado más fácil? • *¿Qué dificultades habéis encontrado para confrontar a vuestro/a compañero/a? <p>2. EL INTERCAMBIO DE PULSERAS (OBLIGATORIA)</p> <p>Primero el/la facilitador/a indica al grupo que se coloquen de pie formando un círculo; después dará a cada uno 3 hilos elásticos que tendrán que decorar con las bolitas de colores, perlas o cuentas de colores, siempre pensando en cómo le gustaría al destinatario del regalo.</p> <p>Materiales: hilo elástico para pulseras, paquetes de cuentas, perlas, tijeras, agujas de lana.</p> <p>Entonces les explica que deben entregar esas 3 pulseras, siguiendo unas reglas, a los/as compañeros/as que muestran un mayor respuesta empática respecto hacia los/las demás. No se trata de una votación, sino de una toma de conciencia sobre quiénes actúan habitualmente respetando a los otros. Conviene dejar un tiempo para que cada uno/a piense a quien va a entregar sus pulseras, y por qué.</p> <p>Las normas de intercambio son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debe hacerse en silencio absoluto. • Nadie puede pedir que le den alguna pulsera. • Hay que repartir las 3 pulseras. • Se pueden entregar más de una a la misma persona (incluso todos). <p>Terminado el intercambio, se da paso a un diálogo sobre la experiencia vivida. Algunas cuestiones que pueden ayudar son:</p>
--

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo te has sentido al recibir más pulseras? • ¿Te ha costado decidir a quién se las dabas? • ¿Por quién te has decidido y por qué? • ¿Cómo podemos ayudarnos para empatizar más los unos con otros? <p>Se solicita a cada persona cómo relaciona las aportaciones del grupo con el concepto de EMPATIA.</p> <p>3.DINAMICA DE AUTOCUIDADO: DESPERTAR ELCUERPO</p> <p>El/la facilitador/a propone a los/as participantes que formen un círculo y se mantengan de pie. El grupo puede elegir hacer el ejercicio en parejas.</p> <p>La mitad del grupo golpea suavemente a la persona que tiene más próxima, con la punta de los dedos de las manos todas las zonas del cuerpo del/la compañero/a de forma alternativa, empezando por la cabeza y hasta los pies. Se repite el mismo procedimiento pero con las palmas huecas, y una tercera vez con la palma de la mano como si quisiera sacudirse arena o agua.</p> <p>Se cambia de rol y se repite el mismo ejercicio.</p>
--	---

BLOQUE TEMÁTICO B: LENGUAJE Y NARRATIVA AUDIOVISUAL

Actividad y tiempo	Descripción
(50')	<p>1.VISIONADO DEL DOCUMENTAL "PAISAJES DOMÉSTICOS-DOMESTIC LANDSCAPES": http://vimeo.com/32656844</p> <p>El objetivo es preparar en grupo 5 preguntas para la entrevista con Jesús Ramos (videocreador). Se trata de un escritor cinematográfico que también crea piezas audiovisuales experimentales inspirándose en su propia casa y en todos los objetos que la habitan. Observa su entorno cotidiano con una mirada muy particular y poética. A través de mil texturas, colores y sensaciones nos hace viajar hacia otras realidades. El/la invitado/a también puede ser cualquier otro videocreador/a.</p>
(60')	Comida

BLOQUE TEMÁTICO C: PRÁCTICAS EN DINÁMICAS DE GRUPO

Actividad y tiempo	Descripción
(105')	<p>Los/as jóvenes deben poner en práctica, las actividades propuestas en la Guía de Empoderamiento.</p> <p>Seguimos con el sistema de asignación rotativo de cara a la dinamización de las actividades.</p> <p>A posteriori de la puesta en escena, la consigna de debate e intercambio es que puedan identificar qué es lo que más les ha costado y lo que más les ha motivado como facilitadores/as. Mirar diapositiva 9 del power-point Rango y Poder.</p> <p>Se observa a nivel grupal y se reflexiona en relación a los indicadores de Empoderamiento que se manifiestan en el grupo durante las diferentes dinámicas.</p> <p>Se inicia la ronda de dinámicas con las que han quedado pendientes de la anterior sesión.</p> <p>Sesión XIV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los submarinos amarillos • Intercambio grupal <p>Sesión XV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abrazos musicales • Intercambio grupal <p>Sesión XVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Red • Intercambio grupal <p>Sesión XVII</p> <ul style="list-style-type: none"> • Me caigo, me levanto • Intercambio grupal • Helados • Intercambio grupal • Naranjas y limones • Intercambio grupal

	<p>Sesión XIX</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ciempiés al revés • Intercambio grupal • El barreño • Intercambio grupal <p>Sesión XXII</p> <ul style="list-style-type: none"> • Círculo en el suelo • Intercambio grupal
--	--

VALORACIÓN DE LA SESIÓN A NIVEL GRUPAL

Actividad y tiempo	Descripción
(40')	<p>Se propone a cada participante que exprese con la cara y una figura corporal las respuestas a las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. ¿Qué me llevo de esta sesión/me ha aportado? b. ¿Qué dejo/de qué me he descargado en esta sesión? <p>Se trata que el grupo ponga palabras a lo que quiere transmitir el/la joven. Se realiza el registro de la valoración (ficha).</p>

SESIÓN V

OBJETIVOS

5.1. Técnico-Audiovisual	5.1.1. Reforzar los procedimientos relacionados con la etapa de rodaje de un proyecto audiovisual.
5.2. Empoderamiento personal	5.2.1. Identificar la capacidad de resiliencia personal como elemento clave en el acompañamiento a jóvenes en contextos migratorios y riesgo o conflicto social (siendo la base la autenticidad personal).
5.3. Empoderamiento colectivo e inclusión social	5.3.1. Consensuar metas grupales relacionadas con la transformación social desde el protagonismo real del colectivo de jóvenes en contextos migratorios

CONCEPTOS CLAVES

	RESILIENCIA DISCO RAYADO BANCO DE NIEBLA
--	--

SESIÓN V

Grupo: _____ Lugar de realización _____

Formador/a: _____ Fecha de la Sesión: _____

BLOQUE TEMÁTICO C: PRÁCTICAS EN DINÁMICAS DE GRUPO

Actividad y tiempo	Descripción
(55')	<p>Los/as jóvenes deben poner en práctica, las actividades propuestas en la Guía de Empoderamiento.</p> <p>Seguimos con el sistema de asignación rotativo de cara a la dinamización de las actividades.</p> <p>A posteriori de la puesta en escena, la consigna de debate e intercambio es que puedan identificar qué es lo que más les ha costado y lo que más les ha motivado como facilitadores/as. Mirar diapositiva 9 del power-point Rango y Poder.</p> <p>Se observa a nivel grupal y se reflexiona en relación a los indicadores de Empoderamiento que se manifiestan en el grupo durante las diferentes dinámicas.</p> <p>Se inicia la ronda de dinámicas con las que han quedado pendientes de la anterior sesión.</p> <p>Sesión XXIII</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pasa el papel higiénico • Intercambio grupal <p>Sesión XXIV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestir el/la espantapájaros • Intercambio grupal • Jirafas y Elefantes • Intercambio grupal

BLOQUE TEMÁTICO B: LENGUAJE Y NARRATIVA AUDIOVISUAL

Actividad y tiempo	Descripción
(60')	<p>1. ENTREVISTA A JESUS RAMOS</p> <p>Autopresentación del artista</p> <p>Presentación personal de cada joven</p> <p>Cada joven le expresa al artista lo que más le ha sorprendido en positivo de su trabajo visionado en Paisajes Domésticos</p> <p>El objetivo es realizar en grupo 5 preguntas preparadas en la anterior sesión en grupo.</p> <p>Foto de grupo con el artista</p>
(20')	Descanso

BLOQUE TEMÁTICO A: RELACIÓN DE AYUDA

Actividad y tiempo	Descripción
(20')	<p>CORTO: EL CIRCO DE LA MARIPOSA</p> <p>Vídeo en Vimeo</p> <p>http://www.cortometrajesonline.com/cortometraje/drama/el-circo-de-la-mariposa.html</p> <p>Narra la historia de una troupe de artistas de circo durante la gran depresión de los Estados Unidos. Pero el circo del señor Méndez, es distinto al resto. En su circo, la gente encuentra sorpresas que le dejan con la boca abierta por la admiración. Mr. Méndez encuentra a un joven sin extremidades en un circo de rarezas y está dispuesto a aceptarlo en su circo y a cambiarle la vida.</p>
(35')	<p>Premio al mejor corto en el Door Post Project Film Festival, premio valorado nada más y nada menos que en 100.000 dolares. El premio del Door Post Project reconoce la aportación del corto en cuestiones cómo la esperanza y la dignidad humana.</p>

<p>(65')</p>	<p>Debate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué crees que el circo tiene este nombre? • ¿Qué palabras utiliza Méndez para presentar a los miembros de su circo? • ¿Cómo ven a Will los miembros del circo? ¿y el público? • ¿Qué valores y sentimientos puedes ver entre las personas del circo? • ¿Por qué abraza a Will el niño de las muletas?, y su madre ¿por qué le da las gracias? • ¿Por qué Will se siente bien en el Circo? • ¿Qué siente Will cuando ve que puede andar y nadar? • ¿Alguna vez te has sentido como si formarás parte del Circo de las Mariposas?, ¿Cuándo? <p>En tu vida con qué te identificas mejor, ¿con la oruga metida en su capullo o con la mariposa?, ¿con qué crees te identifican más tus amigos, tu familia?</p> <p>Buscar por anticipado la historia del actor con discapacidades. http://es.wikipedia.org/wiki/Nick_Vujicic</p> <p>ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA: El grupo confecciona su propia definición de RESILIENCIA y el/la formador/a les ayuda a reflexionar con este cuento:</p> <p>“Una hija estaba muy angustiada porque tenía la sensación de que las cosas le iban de mal en peor; de tal forma que cuando iba solucionando un problema aparecía otro más complicado. Su vida parecía estar en un callejón sin salida y, así fue como se lo comunicó a su padre, que se ganaba la vida como jefe de cocina de un significado restaurante.</p> <p>El padre –oída toda la explicación, y percibida toda la angustia por la que estaba pasando su hija- se la miró sonriente y cogió tres cazuelas. En cada una de ellas puso agua; en una metió unos huevos, en otra unas zanahorias, y en la tercera unos cuantos granos de café. A continuación puso las tres ollas al fuego.</p> <p>La chica se quedó estupefacta, y para sus adentros estaba pasando <i>lo de siempre</i>: que su padre no la hacía ningún caso. <i>Como era habitual</i>, su padre no la había contestado a sus preguntas, y además seguía cocinando como si tal cosa.</p>
--------------	---

	<p>Pasaron unos veinte minutos de cocción, y el padre le pregunta a su hija ¿qué ves?</p> <p>-La hija, enfadada le recrimina que como que no la hace ningún caso, le contesta ¿qué quieres que vea? - ¡ Como no te interesa nada de lo que a mí me pasa ... y mientras tanto te pones a cocer huevos, zanahorias y a hacerte un café! Respondió muy enfadada.</p> <p>El padre imperturbable, la invitó a tocar los tres ingredientes después de haber cocido un buen rato; pero la chica le preguntaba a su padre que ¿qué significaba todo esto?</p> <p>El padre le contestó, que los huevos que eran frágiles antes de la cocción, delante de la adversidad, (calentamiento y cocción al fuego), se habían vuelto duros.</p> <p>Las zanahorias, en cambio, que eran duras antes de la cocción, con el fuego, se habían vuelto blandas.</p> <p>Por el contrario el café, cuando ha estado sometido al calor de la cocción, mantiene su textura y ha sido capaz de transformar el entorno: el café ha transformado al agua.</p> <p>¿Qué quieres ser tú, hija mía, delante de las adversidades? – le preguntó el padre.</p> <p>Fuente: http://www.viabcn.es/la-metafora-del-cafe-explicar-la-resiliencia-de-forma-sencilla/</p>
(60')	Comida
(50')	<p>2. ALAS PARA VOLAR</p> <p>Cada persona del grupo tiene que confeccionarse unas alas. Es importante que éstas muestren el potencial personal, y que los y las jóvenes puedan responder dónde estoy y dónde quiero llegar, para qué quiero usar mis alas. Se recomienda que puedan hacer un bosquejo antes.</p> <p>Materiales: folios, lápices, rotuladores, alambre, papel de embalar de colores, revistas, tijeras, pegamento,.. y todo lo que se pueda utilizar en plan creativo.</p>

(85')	<p>3. MI VUELO (EN LA PLAYA O MONTAÑA)</p> <p>Sesión fotográfica en exteriores. En la temporalización se contabiliza también el desplazamiento hasta la playa/montaña. Se trata de emular la fase de vuelo con las alas puestas.</p> <p>A la hora de exponer las alas, el formador/a explica la técnica del Banco de niebla y la del Disco Rayado poniendo ejemplos de la película que se ha visionado o situaciones cotidianas que ha pasado el grupo.</p> <p>DISCO RAYADO: “consiste en repetir una y otra vez lo que queremos, con calma y seguridad”</p> <p>BANCO DE NIEBLA: “para evitar entrar en un juego de provocaciones, podemos escuchar atentamente y admitir la opinión de la otra persona aunque no las compartamos”. Por ej; Tienes mala cara/ Respuesta:sí, es posible.</p> <p>Se trata que todos puedan dar su opinión del trabajo del resto de compañeros/as y el que expone utilice las técnicas enseñadas al recibir críticas o propuestas de cambio.</p>
-------	--

VALORACIÓN DE LA SESIÓN A NIVEL GRUPAL

Actividad y tiempo	Descripción
(30')	<p>Se propone a cada participante que exprese</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿Qué me llevo de esta sesión/ qué me ha aportado? ¿Qué dejo/de qué me he descargado en esta sesión? <p>Se trata que el grupo ponga palabras a lo que quiere transmitir el/la joven.Se realiza el registro de la valoración (ficha).</p>

SESIÓN VI

OBJETIVOS	
6.1. Técnico-Audiovisual	6.1.1. Perfeccionar la producción audiovisual según el formato de videocreación.
6.2. Empoderamiento personal	6.2.1. Identificar como factor protector las redes de aceptación y apoyo, con las que cuentan los jóvenes en contextos migratorios y en riesgo o conflicto social (según el modelo de la casita de Vanistendael)
6.3. Empoderamiento colectivo e inclusión social	6.3.1. Valorar críticamente la administración de los recursos del grupo para buscar alternativas que fortalecen la transmisión de los mensajes positivos mediante la producción audiovisual.

CONCEPTOS CLAVES

	<p>RED DE APOYO</p> <p>ACEPTACIÓN</p> <p>REFORMULAR</p>
--	---

Grupo: _____ Lugar de realización _____

Formador/a: _____ Fecha de la Sesión: _____

BLOQUE TEMÁTICO C: PRÁCTICAS EN DINÁMICAS DE GRUPO

Actividad y tiempo	Descripción
<p>(60')</p>	<p>Los/as jóvenes deben poner en práctica, las actividades propuestas en la Guía de Empoderamiento.</p> <p>Seguimos con el sistema de asignación rotativo de cara a la dinamización de las actividades.</p> <p>A posteriori de la puesta en escena, la consigna de debate e intercambio es que puedan identificar qué es lo que más les ha costado y lo que más les ha motivado como facilitadores/as. Mirar diapositiva 9 del power-point Rango y Poder.</p> <p>Se observa a nivel grupal y se reflexiona en relación a los indicadores de Empoderamiento que se manifiestan en el grupo durante las diferentes dinámicas.</p> <p>Se inicia la ronda de dinámicas con las que han quedado pendientes de la anterior sesión.</p> <p>Sesión XXV</p> <ul style="list-style-type: none"> • El día de la independencia • Intercambio grupal • Bailando con lob@s • Intercambio grupal Sesión XXVI • Cada oveja con su pareja • Intercambio grupal • El túnel del amor • Intercambio grupal

BLOQUE TEMÁTICO B: LENGUAJE Y NARRATIVA AUDIOVISUAL (I)

Actividad y tiempo	Descripción
(60')	<p>1. ENTREVISTA A NÚRIA CABEZAS</p> <p>Autopresentación de la artista. Presentación personal de cada joven. Cada joven le expresa al artista lo que más le ha sorprendido en positivo de su trabajo visionado en: Mundos de Mundos: http://www.bang-festival.com/videos/905-mundo-de-mundos Invierno: http://vimeo.com/user7916422 Tu futuro en su pasado: http://vimeo.com/user7916422</p> <p>El objetivo es realizar en grupo 5 preguntas preparadas en la anterior sesión en grupo o por 2 personas del grupo a priori.</p>
(20')	Descanso

BLOQUE TEMÁTICO A: RELACIÓN DE AYUDA

Actividad y tiempo	Descripción
(110')	<p>2. DAR LA VUELTA</p> <p>Colocamos una sábana (o trozo de papel grande) en el suelo y se suben encima varias personas de manera que ocupan la mitad del espacio. A continuación se les pide que den la vuelta a la sábana.</p> <p>Tendrán que ponerla boca abajo sin salirse de ella. Consignas progresivas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sin hablar entre los miembros del grupo • la mitad del grupo en cada parte de la sábana, y acabar cómo se ha empezado. • Todos pueden hablar pero están colocados sobre 1 de las mitades de la sábana.

	<p>Material: una sábana (o trozo de papel grande).</p> <p>Atención a los diferentes aspectos del proceso de regulación de los conflictos y especialmente en el proceso de toma de decisiones.</p> <p>Análisis:</p> <p>Analizamos los problemas habidos, sus causas, sus consecuencias, las diferentes posturas tomadas por cada persona, y las diferentes soluciones aportadas.</p> <p>¿Hay personas que destapan los conflictos y personas que se callan? ¿Cuál de las dos cosas se favorecen más en esta sociedad, en la familia, en los centros de enseñanza? ¿Te consideras de las personas que destapan el conflicto o de las que se callan? ¿Crees en principio que todos los conflictos pueden tener solución?</p> <p>Pedimos que nos cuenten problemas similares que han tenido, cómo se desarrollaron, cómo se originaron, cómo se resolvieron...</p> <p>Sugerimos la posibilidad de repetir la actividad tomando algunas decisiones por común acuerdo y volviendo a controlar el tiempo.</p> <p>Repetimos la actividad y volvemos a analizar los resultados de forma similar a como lo hicimos la primera vez. ¿Qué influye para que unas veces actúes de una manera y otras veces de otra?</p> <p>3. TRANSPORTE EN GRUPO</p> <p>A la señal, se propone al grupo hacer una pifa para transportar un balón, sin usar las manos, hasta un punto que previamente deberá ser marcado en el suelo, y luego volver al origen antes de 3 minutos. Adaptar el itinerario del grupo al espacio disponible, también se puede pedir al grupo que traslade el balón varias veces.</p> <p>Si el balón tocara el suelo o algún jugador lo tocara con las manos, el grupo debe empezar de nuevo, antes que se acabe el tiempo estipulado por el/la facilitador/a.</p> <p>Material: balón</p>
--	--

4. ACEPTANDO NUESTROS ERRORES

Se pedirá a cada participante que elija una de las situaciones en las que hizo daño a otra persona expresamente, aquella que la mantiene en secreto y le cuesta compartir. Cada uno escogerá a un compañero y hablará sobre lo que ha elegido, tratando de no tener una actitud defensiva. Es importante que sólo hable 1 persona cada turno.

Transcurridos 15 minutos los/as jóvenes se sentarán en círculo y cada persona explicará su error y explicará cómo le afecta y cómo podría cambiar la situación.

Se explica la técnica de la REFORMULACIÓN:

“Recoger las ideas y sentimientos del mensaje negativo que nos comunica la persona: expresándolos de una manera neutral, quitando las connotaciones negativas, y con el objetivo de amplificar la visión del problema y reducir la tensión”. Se intenta seguir el esquema de la frase autoafirmativa como orientación: situación, pensamiento, sentimiento, necesidad, propuesta.

En gran grupo se hace una ronda para que cada participante que ha narrado su error, pueda responder a una de las siguientes preguntas. Se solicita a cada participante que utilice respuestas negativas y periorativas inventadas, para poder aplicar la técnica de reformulación:

- ¿Cómo te sentiste al describir tu problema? Por ej. fatal, no me lo esperaba de vosotros, sois unos chafarderos.
- ¿Cómo te sentiste al explicar el problema de otro? Por ej. me sentí como “una mierda” porque más bajo no se puede caer.
- ¿Cómo te sentiste cuando tu problema fue contado por otro?
- A tu entender, ¿el otro comprendió tu problema?
- ¿Consiguió ponerse en la situación?
- ¿Sentiste que comprendías el problema de la otra persona?
- ¿Cómo te sentiste en relación con los otros miembros del grupo?
- ¿Cambiaron tus sentimientos en relación con los otros, como consecuencia de este ejercicio?

	<p>5. SILBA</p> <p>Se propone al grupo salir a un espacio exterior cercano al centro de formación. Dos jóvenes se esconden en las proximidades. El resto debe lograr encontrarlos siguiendo los pitidos que cada escondido realizará (no puede ser continuados, se marca que entre pitido y pitido deben pasar 10 segundos.)</p> <p>Material: 2 silbatos</p> <p>Se debate en grupo las reacciones que ha tenido cada joven, y la diferencia entre esconderse y huir. El/la formador/a les pregunta también de qué se esconden y cómo, y de qué huyen y por qué.</p> <p>6. DAR Y RECIBIR AFECTO</p> <p>Objetivo: Vivenciar los problemas relacionados con dar y recibir afecto.</p> <p>Una sala suficientemente amplia con sillas, para acomodar a todos los miembros participantes.</p> <p>El/la formadora presenta el ejercicio, diciendo que para la mayoría de las personas, tanto dar como recibir afecto, es asunto muy difícil. Para ayudar a las personas a experimentar la dificultad, se usa un método llamado bombardeo intenso.</p> <p>Cada persona rotará delante de sus compañeros/as, que están sentados en círculo, y de manera progresiva, mirándole a los ojos, dirá los sentimientos positivos que tienen hacia cada compañero/a. El/la otra escucha y luego agradece.</p> <p>La intensidad de la experiencia puede variar de diferentes modos, Probablemente, la manera más simple es hacer salir a la persona en cuestión del círculo y quedar de espaldas al grupo, escuchando lo que se dice. O puede permanecer en el grupo y le hablan directamente.</p> <p>El impacto es más fuerte cuando cada uno se coloca delante de la persona, la toca, la mira a los ojos y le habla directamente.</p> <p>El/la formador/a abre un debate con el grupo para que cada participante analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</p>
(60')	Comida

BLOQUE TEMÁTICO B: LENGUAJE Y NARRATIVA AUDIOVISUAL (II)

Actividad	Descripción
(40')	<p>Visionar la videocreación de Bill Viola: The Raft (2004): http://www.youtube.com/watch?v=-8X_pLvyk9U</p> <p>Se analiza el concepto de resiliencia en la videocreación y se mira lo que falta (red de apoyo). Se relaciona con la casita de Vanistendael.</p> <p>Formar 3 grupos para realizar una video creación relacionada con el concepto de RED DE ACEPTACIÓN Y/O APOYO.</p>

VALORACIÓN DE LA SESIÓN A NIVEL GRUPAL

Actividad	Descripción
(40')	<p>Se propone a cada participante que exprese</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿Qué me llevo/me ha aportado esta sesión? ¿Qué dejo/de qué me he descargado en esta sesión? <p>Se trata que el grupo ponga palabras a lo que quiere transmitir el/la joven. Se realiza el registro de la valoración (ficha).</p>

BLOQUE TEMÁTICO B: LENGUAJE Y NARRATIVA AUDIOVISUAL (III)

Actividad	Descripción
(60')	<p>Supervisión de las videocreaciones del grupo y asesoramiento a cargo de Fundación Quepo para su optimización.</p> <p>Se realiza una videocreación en gran grupo con el apoyo de una persona experta en vídeo.</p>

SESIÓN VII Y SESIÓN IX

OBJETIVOS	
7.1. Técnico-Audiovisual	7.1.1. Reforzar los procedimientos de edición y montaje de un proyecto audiovisual a partir de la videoocreaciones realizadas por los y las jóvenes a lo largo de las sesiones
7.2. Empoderamiento personal	7.2.1. Reafirmar la capacidad crítica y creativa personal como fuente de alternativas.
7.3. Empoderamiento colectivo e inclusión social	7.3.1. Consolidar las redes de apoyo mutuo relacionadas con el proyecto grupal.

SESIÓN VII / IX

Grupo: _____ Lugar de realización _____
 Formador/a: _____ Fecha de la Sesión: _____

BLOQUE TEMÁTICO C: PRÁCTICAS EN DINÁMICAS DE GRUPO

Actividad y tiempo	Descripción
(60')	<p>Los/as jóvenes deben poner en práctica, las actividades propuestas en la Guía de Empoderamiento.</p> <p>Seguimos con el sistema de asignación rotativo de cara a la dinamización de las actividades.</p> <p>A posteriori de la puesta en escena, la consigna de debate e intercambio es que puedan identificar qué es lo que más les ha costado y lo que más les ha motivado como facilitadores/as. Mirar diapositiva 9 del power-point Rango y Poder.</p> <p>Se observa a nivel grupal y se reflexiona en relación a los indicadores de Empoderamiento que se manifiestan en el grupo durante las diferentes dinámicas.</p> <p>Se inicia la ronda de dinámicas con las que han quedado pendientes de la anterior sesión.</p>

BLOQUE TEMÁTICO B: LENGUAJE Y NARRATIVA AUDIOVISUAL (I)

Actividad y tiempo	Descripción
(45')	Visionado del DVD Boundaries. "Boundaries es una reflexión sobre el concepto de los límites. Un límite es una línea real o imaginaria que separa dos territorios, dos objetos, dos personas o a uno mismo. Es el extremo al que puede llegar lo temporal, lo físico y lo anímico. Los límites pueden ser espaciales, perceptuales y psicológicos y están íntimamente relacionados. Mis vídeos son una exploración de estas líneas, sus conexiones, sus relaciones y sus fronteras. Los límites como espacios de nadie, siempre entremedias de dos, lugares de encuentro y de desencuentro, de unión y de separación, terrenos para la confrontación, el mestizaje, el diálogo, la ósmosis o la desintegración".

BLOQUE TEMÁTICO B: LENGUAJE Y NARRATIVA AUDIOVISUAL (II)

SESIÓN VIII

2h. Perfeccionamiento de las videocreaciones según los conceptos trabajados y edición.

30' Descanso

2'5h. Perfeccionamiento de las videocreaciones según los conceptos trabajados y edición

Sesión I

CONCEPTO	VIDEOCREACIÓN
Crossworker	
Relación de ayuda	

Sesión II

CONCEPTO	VIDEOCREACIÓN
Rango	
Discriminación, exclusión y opresión	

Sesión III

CONCEPTO	VIDEOCREACIÓN
Escucha activa	

Sesión IV

CONCEPTO	VIDEOCREACIÓN
Confrontación	
Empatia	

Sesión V

CONCEPTO	VIDEOCREACIÓN
Resiliencia	

Sesión VI

CONCEPTO	VIDEOCREACIÓN
Red de apoyo	
Aceptación	

Sesión VIII

CONCEPTO	VIDEOCREACIÓN
Autoescucha	
Autocuidado	

SESIÓN IX

2h. Perfeccionamiento de las videocreaciones según los conceptos trabajados y edición.

30 ' Descanso

2'5h Diccionario de conceptos claves. Se trata que los/as jóvenes ilustren con videos las definiciones de cada sesión, de manera que para otro joven de su edad sea claro y fácil de asimilar, en el momento que se esté formando también como Crossworkers. Se pretende crear un banco de imágenes.

CONCEPTOS PRINCIPALES	
EMPODERAR	ESTEREOTIPO
FRASES AUTOAFIRMATIVAS	PREJUICIO
CALIBRAR	BANCO DE NIEBLA
ESCUCHA ACTIVA	REFORMULAR
PARAFRASEO	RESILIENCIA
EMPATIA	ESCARPAR-HUIR
VINCULO-DES Vincularse	AUTOESCUCHA
CONFRONTACIÓN	AUTOCUIDADO
DISCO RAYADO	

SESIÓN VIII

OBJETIVOS	
8.1. Técnico-Audiovisual	8.1.1. Mantener el discurso metafórico en la elaboración de videoocreaciones.
8.2. Empoderamiento personal	8.2.1. Adquirir estrategias para la autoescucha y el autocuidado.
8.3. Empoderamiento colectivo e inclusión social	8.3.1. Identificarse como agentes de proximidad dedicados al colectivo de jóvenes.

CONCEPTOS CLAVES	
	AUTOESCUCHA AUTOCUIDADO AGENTE DE PROXIMIDAD

SESIÓN VIII

Grupo: _____ Lugar de realización _____

Formador/a: _____ Fecha de la Sesión: _____

BLOQUE TEMÁTICO A: RELACIÓN DE AYUDA

Actividad y tiempo	Descripción
(60')	<p>1.GATO Y RATON</p> <p>Los participantes en la dinámica forman un círculo. El gato queda fuera del círculo y el ratón está dentro. Los que están en el círculo ayudan al ratón para que no sea atrapado por el gato. Se canta la canción: “ratón que te pilla el gato, ratón que te va pillar, si no te pilla esta noche, te pilla en la madrugada”. Cuando el gato acerca del círculo, los que lo forman se cierran y el ratón huye. La dinámica termina cuando el gato tiene el ratón atrapado, o se vuelve a empezar cambiando el ratón y/o el gato.</p> <p>Se invita al grupo a una reflexión grupal relacionada con el autocuidado: me fio tanto que el grupo me va a proteger que no me fijo en las situaciones de peligro?</p> <p>Material:ninguno.</p> <p>2. LOS 5 SENTIDOS (OBLIGATORIO)</p> <p>Autoescucha.</p> <p>Pensamos durante un momento las cosas que nos gustan en relación a los 5 sentidos. Lo que más me gusta oír, ver, sentir (no sólo con la piel, también puede ser un sentimiento interior), el olor y el sabor que más me gustan. IMPORTANTE QUE TRAIGAN LO QUE LES GUSTA PARA QUE LO PUEDAN MOSTRAR A LOS DEMÁS.</p> <p>Todos sentados en círculo. Una de las personas permanece sentada y la otra se va moviendo hacia atrás o adelante, (avanzando toda esa fila de 1 persona en forma de serpiente) y así nos podremos sentar con un nuevo compañero o compañera. Se dejarán 2 minutos de tiempo con cada nueva pareja y así lo iremos intercambiando personalmente con toda la clase.</p>

	<p>OBSERVACIONES:</p> <p>En la vida de todas las personas hay elementos significativos. Compartir lo que para nosotros es importante es una manera de reconocer y valorar a los demás y a nosotros mismos.</p> <p>En la evaluación después de contar cómo nos hemos sentido podemos hablar, siempre tratando de ser positivos y agradables, sobre aquellas cosas que nos han sorprendido o nos han llamado la atención. Insistimos en la necesidad de ser constructivos con nuestros comentarios para evitar que alguien pueda sentirse mal con lo que nos ha contado confidencialmente .</p> <p>Material: los objetos que aporte cada joven.</p> <p>3. BAILE DE OLAS</p> <p>Autocuidado</p> <p>El grupo se sienta en forma de círculo. Cuando la persona que facilita, dice “ola a la izquierda”, cada quien se levanta y pasa a sentarse en la silla que tiene a su izquierda. Cuando dice “ola a la derecha”, cada quien se levanta y pasa a sentarse en la silla que tiene a su lado derecha. Ojo: el cambio es hasta la silla inmediatamente al lado, no dos o tres más allá. Y otro ojo: por cada indicación de la persona facilitadora, nos movemos 1 silla. El chiste de la dinámica se genera a partir de la velocidad con que se dan las indicaciones y los cambios repentinos de derecha e izquierda.</p> <p>Una vez que el grupo ha asimilado bien la primera parte del ejercicio, la persona facilitadora explica que ahora ella misma buscará sentarse y que la última persona que quede de pie, tendrá que coordinar el juego (y tratar de sentarse también). Sigue entonces con las indicaciones de “ola a la derecha/izquierda” y en medio del movimiento ocupa una silla que queda un instante vacía. Nada fácil pero no imposible.</p> <p>Material: sillas</p> <p>4. EL MANTEO (OBLIGATORIO)</p> <p>Autoescucha</p> <p>Se trata de desarrollar la confianza en el grupo y dejar el cuerpo en completa disponibilidad. También de eliminar tensiones.</p>
--	--

	<p>Material: Manta o colcha de matrimonio</p> <p>Se forma un grupo de 6 a 8 jóvenes. Un/a participante se tumba sobre una manta ubicada en el suelo, e intenta relajarse. El grupo comprueba su grado de relajación. Primero los dedos, las manos, luego le levantan los brazos, las piernas...Si están suficientemente relajados caen hacia el suelo, y es importante detener la caída antes de llegar al suelo.</p> <p>Sin perder el contacto, elevar y bajar rítmicamente al compañero/a. El grupo se va desplazando por el aula, subiéndolo y bajándolo como en una montaña rusa. Evitar las situaciones peligrosas. Es importante trabajar en silencio, utilizar la mirada o gestos.</p> <p>Finalmente se le bajará al suelo y si sabemos que es una persona que acepta el contacto físico, se la darán masajes por todo el cuerpo, de manera progresiva hasta perder el contacto.</p> <p>Es imprescindible que el/la formador/a ofrezca alternativas para las personas que demuestren resistencias o miedos. Se puede elevar al joven si está sentado, pero sin levantarlo hasta el techo; o bien hacerlo sin manta, de manera que el soporte es las manos y brazos de los compañeros/as.</p> <p>5. RELEVOS DE ESPONJAS (actividad de exterior)</p> <p>Autocuidado</p> <p>El grupo tiene que conseguir dejar vacío el barreño que se les ha asignado (contiene agua) con el uso de 2-3 esponjas. Se ponen en fila. El primer participante de la fila moja la esponja en el barreño, de manera que el agua pueda durar hasta el último de la fila. Cada participante debe estrujar una vez sobre su cabeza la esponja para mojarse. El último de la fila pasa a ser el primero, y así sucesivamente.</p> <p>Lo importante es que cada persona elija cómo se tira el agua, y que disfrute del regalo que supone.</p> <p>Después se debate en grupo las manifestaciones personales y si cuesta buscar el equilibrio entre la autosatisfacción y el dejar "algo para los otros".</p> <p>Si es invierno, la actividad se tiene que hacer en interior y con agua caliente.</p> <p>Material: 2 barreños y 4 esponjas, agua</p>
--	--

	<p>6. SEGUIR LA PISTA (OBLIGATORIA)</p> <p>Autoescucha</p> <p>Cada uno prepara seis pistas sobre cómo se cuida sí mismo. Se organizan en círculo en gran grupo o en parejas e intentan descubrir el/la protagonista de cada juego de pistas. Importante escribirlas en el ordenador, y hacer power point para que no se pueda adivinar por el tipo de letra. Si no, se escribe en secreto, se meten las cartulinas en una bolsa, y son leídas por el/la formador, de manera que se guarda el anonimato.</p> <p>Se propone al grupo poner en práctica todo lo que se pueda, experimentarlo y valorarlo</p> <p>Material: cartulinas, tijeras y rotuladores.</p> <p>A continuación se valora la actividad:</p> <p>¿Qué os ha parecido la actividad?.</p> <p>¿Habéis conseguido adivinar qué significaban las pistas que os han dado vuestros/as compañeros/as?</p> <p>¿Os han adivinado ellos las vuestras?</p> <p>¿Qué os gusta más: que os pregunten, o preguntar vosotros?</p> <p>7. PAISAJE EN MIS MANOS</p> <p>Autoescucha</p> <p>El objetivo es concentrarse en las propias emociones a partir de observa y transformar las palma de su mano, observando, sintiendo, tocando las rayas, el calor... Después se les invita a que imaginen que la palma de la mano es un paisaje, los surcos y las rayas son ríos, desfiladeros... Las partes prominentes pueden ser las montañas., etc. Si se mueve lentamente la mano, el paisaje cambia. La luz la ilumina de forma diferente. Se alterna ambas manos. Y finalmente se elige una mano para dibujar con rotuladores el paisaje que más les ha gustado y lo muestran al grupo.</p> <p>Material: crema hidratante y rotuladores</p>
(20')	Descanso

BLOQUE TEMÁTICO B: LENGUAJE Y NARRATIVA AUDIOVISUAL

Actividad	Descripción
(100')	Realización en mini-grupos de las Videocreaciones relacionadas con la autoescucha y el autocuidado. Visionado y optimización.

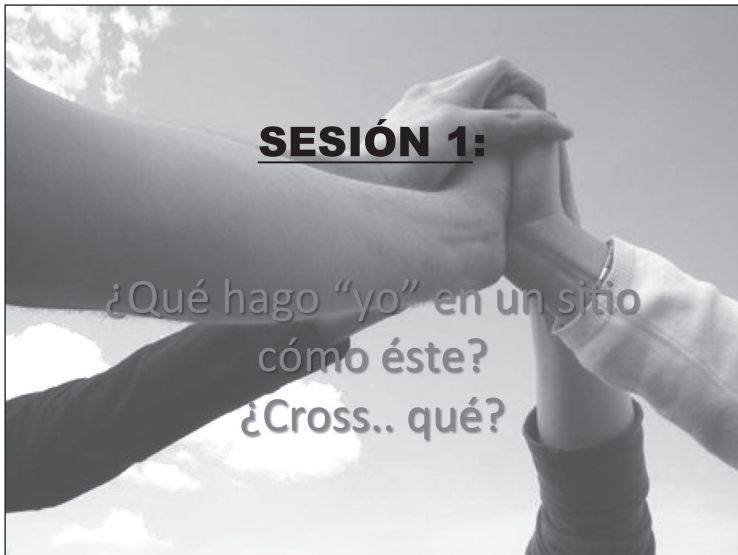
VALORACIÓN DE LA SESIÓN A NIVEL GRUPAL Y CIERRE

Actividad	Descripción
120'	<p>8. VOLVIENDO AL POZO (OBLIGATORIA)</p> <p>Se visionan las grabaciones de la primera sesión con el objetivo de detectar que respuestas y actitudes se ponen en juego en el rol playing. Después cada joven explica qué cambios haría ahora que ha recibido la formación de crossworkers (pone ejemplo de las técnicas que emplearía). Importante que se puedan autoidentificar como agentes de proximidad.</p> <p>En la segunda parte de la sesión, se vuelve a realizar el role playing, poniendo en práctica una de las técnicas mencionadas. El ayudado explica un problema real asociado a su historia de vida y su contexto migratorio. Se hace la rotación de ayudado/ayudante en todos/as los jóvenes.</p>
60'	<p>9. DANZANDO-ME (15')</p> <p>Se pide un/a voluntario/a para empezar a bailar con la sábana puesta delante, mientras se proyectan fotografías de las diferentes sesiones del curso en las que aparece ese joven, así hasta que pasen todos por la danza a nivel individual. Es importante que cada uno pueda traer la música que le gusta.</p> <p>Material: cañón, portátil, fotos seleccionadas.</p> <p>10. SEMILLAS (OBLIGATORIA) (30')</p> <p>En gran grupo. Cada persona tiene un vaso de cristal o maceta. Se trata que se agradezca en voz alta al grupo todo lo que se ha recibido a nivel particular durante el curso.</p>

	<p>Cada joven expresa su agradecimiento, y por cada tema que expone mete una semilla en el recipiente; todos/as los/as compañeros/as que le escuchan y comparten su agradecimiento, también meten una semilla en su recipiente.</p> <p>Material: 10 paquetes de semillas, 13 recipientes, macetas, y un 2 paquetes de tierra para plantas.</p> <p>11. AMIGOS/AS VISIBLES (OBLIGATORIA) (15')</p> <p>Cada joven recibe una foto de su fase de vuelo con las alas y una cartulina para que haga el montaje como quiera.</p> <p>Se pide a todos/as los jóvenes que puedan escribir una dedicatoria en la foto de cada compañero/a.</p> <p>Material: Cartulinas y rotuladores. Imprimir las fotos en color.</p>
--	--

6.ANEXOS

6.1. POWER UTILIZADO EN LA SESIÓN 1



ESTÁS AQUI PORQUE...

- Has aprendido a aceptar tus problemas.
- Has superado las dificultades que te has encontrado en tu camino.
- Siempre buscas herramientas para seguir adelante.
- Quieres ayudar a otros/as jóvenes que están en una situación parecida a la tuya.

HAS VIVIDO EN PRIMERA PERSONA

- El dolor del fracaso.
- La dicha del éxito.
- La rabia frente la injusticia.
- La culpa por haber actuado injustamente.
- La pérdida de personas cercanas.
- Empezar de nuevo, habiendo perdido mucho o todo.

UN/A CROSSWORKER ES UN/A AGENTE DE PROXIMIDAD (I)

- Quieres trabajar CON otros/as jóvenes.
- LO MÁS CERCA posible, en su espacio de relación y convivencia.
- Sabes que los frutos se ven al cabo de un tiempo...es un proceso.

UN/A CROSSWORKER ES UN/A AGENTE DE PROXIMIDAD (II)

- Piensas que para ayudar a otros jóvenes es importante construir con esas personas una relación estable.
- Recurras a métodos, que has aprendido en alguna formación o en la propia experiencia, con el objetivo de apoyar a los/as demás personas.

UN/A CROSSWORKER ES UN/A ELDER (I)

- Has abandonado el papel de víctima.
- Eres una persona empoderada: sabes y aprovechas tus puntos fuertes y compensas tus debilidades con ayuda.
- Pones tu atención en aquello que haces, profunda y sinceramente.
- Pretendes conseguir el bienestar del grupo.

UN/A CROSSWORKER ES UN/A ELDER (II)

- Sabes que todas las personas necesitan un apoyo.
- Reconoces y respetas a los/as que permanecen en silencio.
- Das la bienvenida a las críticas.

6.2. Power utilizado en la sesión 1 y 2



PODER

- Capacidad de influencia de una persona o un grupo sobre otra persona o grupo.
- Es transitorio, podemos experimentar el poder en cualquier momento y también sentirnos impotentes.

RANGO

- Posición de poder que una persona ocupa en un grupo, en relación a una cualidad apreciada por sus miembros.
- Todas las personas tenemos un tipo de rango.
- Es más fácil reconocer el poder que tienen los demás.
- Supone unos beneficios o ventajas.
- Implica tener privilegios.
- Depende de: la cultura, el momento y el lugar.

RANGO

- Es importante reconocer nuestro poder y la capacidad que tenemos para abusar de otros/as y de hacer daño.
- Es importante también reconocer el poder que se ejerce sobre nosotros/as.
- Lo mejor es buscar el equilibrio, entre un rango elevado y un rango bajo.

Ejemplos

- Rango social: raza, género, religión, edad, belleza...
- Rango local: conocer la lengua, sentirse como en casa...
- **Rango psicológico: autoestima, seguridad en uno/a mismo. Este rango genera empoderamiento a pesar de la exclusión social que se puede estar sufriendo.**

ROL DEL/LA FACILITADOR/A

- Llevar a la consciencia las dinámicas de poder.
- Capacitar a las personas para que encuentren su propio poder y ganen en calidad de vida= empoderarse.
- Potenciar que lo utilicen de manera consciente, evitando los abusos.

INDICADORES RANGO BAJO

- Falta de claridad e incapacidad de pensar
- Sentimiento de duda, culpabilidad y seguridad.
- Baja autoestima.
- Sentirse ignorado/a o anulado/a.
- Tendencia a decir que SI, resignación
- Señales de miedo (por ej. No mirar a los ojos)
- Sentimiento de venganza

INDICADORES DE RANGO ALTO

- Mostrarse cómodo/a, relajado/a y confiado/a.
- Facilidad verbal y expresiva.
- Libertad para hablar.
- Tendencia de iniciar y guiar una conversación.
- Estilo asertivo de comunicación.
- Decidir momentos de encuentro, reuniones...
- Sentimiento de tener la razón y de actuar correctamente.
- Sentimiento de superioridad.

EL/LA FACILITADOR EMPODERA:

- AYUDA A RECONOCER LA AUTOIMAGEN
(actitudes, creencias, sentimientos, voces críticas, opresiones interiorizadas)
- ACOMPAÑA PARA IDENTIFICAR LOS LIMITES
(que nos dificultan explorar nuestra experiencia)
- SEÑALA LA LEÑA PARA QUEMAR Y LA POSIBILIDAD DE CAMBIAR DE ROL
(abusos sufridos, opresiones... De las que aprendemos y nos hacen más fuertes)

6.3. FICHA DE EVALUACIÓN DE PRÁCTICAS

PRÁCTICAS CROSSWORKERS - REGISTRO DE EVALUACIÓN

Esta ficha de evaluación sirve para trabajar desde dos puntos de vista, el del propio practicante y del/la tutor/a de las prácticas. En el primer cuadro “autovaloración”, el/la joven en prácticas tiene que reflexionar sobre cómo ha sido su actuación: qué cosas ha aprendido, qué aspectos puede mejorar, cuáles son los objetivos que debe de perseguir.

Dado que las prácticas son un proceso de aprendizaje, es importante ser críticos y poner especial énfasis sobre los aspectos (tanto técnicos como personales) que el/la crossworker desea mejorar. Es decir aquellos en los que reconocemos que aún somos débiles o que juegan en contra de los objetivos de nuestras prácticas.

En el segundo cuadro “valoración del/la tutor/a”, el referente educativo quién hace el seguimiento de las prácticas, tiene el papel de reflexionar y comunicar los aspectos positivos (puntos fuertes) del/la practicante así como aquellos puntos que en la lógica de la formación y aprendizaje el/la practicante puede que mejorar.

En el segundo cuadro “valoración del/la tutor/a”, el referente educativo quién hace el seguimiento de las prácticas, tiene el papel de reflexionar y comunicar los aspectos positivos (puntos fuertes) del/la practicante así como aquellos puntos que en la lógica de la formación y aprendizaje el/la practicante puede que mejorar.

Nombre del/la crossworker en prácticas:

Proyecto de prácticas:

AUTOVALORACIÓN: asistencia, participación, implicación, evolución, éxito, autodescubrimiento, autoestima... Escribe un máximo de tres puntos fuertes y un máximo de 3 aspectos a mejorar.

FECHA	PUNTOS FUERTES	ASPECTOS A MEJORAR
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		

Grup Ifam

9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		

CURSO CROSSWORKERS - REGISTRO DE EVALUACION

Nombre del/la Tutor/a:

VALORACIÓN DEL/LA TUTOR/A:

Escribe un máximo de tres puntos fuertes y un máximo de 3 aspectos a mejorar.

FECHA	PUNTOS FUERTES	ASPECTOS A MEJORAR
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

Grup Ifam

8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		

BIBLIOGRAFÍA

- ACSUR- Las Segovias (2010) *Documentales para la transformación. Guía para la elaboración de documentales sociales participativos*.
- Asociación Grupo IFAM (2013) en <http://grupifam.org/>
- Chambers (1997). *Whose Reality Counts? Putting the First Last*. Londres: Intermediate Technology Publications.
- Chambers y Blackburn. (1996). *The Power of Participation*, IDS Policy Briefing Issue, núm. 7. Brighton: Institute of Development Studies, University of Sussex,
- Freire, P.(1989). *Lo que debe hacer: teoría y práctica de la educación popular*. México: Siglo XXI editores.
- Freire; P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. México: Siglo XXI editores.
- Freire; P. (1996). *Pedagogía de la Autonomía*. Río de Janeiro. Paz e Terra, 138 . Iataforma. Barcelona.
- Gómez Serra, M. (2002). *La evaluación de servicios y programas sociales: ¿ un elemento de control o de transformación de la acción social?.* Revista de Servicios Sociales y Política Social, (57), 81-94.
- HD Facilitadores <http://www.dh-facilitadores.org/>
- Jürgen, H. Social Innovation: towards a new innovation paradigm. Université TU Dortmund. 4e édition du Colloque international du CRISES 3 et 4 avril 2014. La transformation sociale par l'innovation sociale
- Keller, B y Mbwewe, D.C. (1991). "Policy and play for the empowerment of Zambians women farmers" en Canadian Journal of Development studies 12/1, pp.75-88
- Klein; J.L y Fontan, J. (2004) "Innovación social y gobernabilidad plural en la reconversión metropolitana de Montreal ¿ Excepción o modelo?". Cuadernos del CRISES Collection « Working Papers » - pp40
- Lech, lury (2009) *La imagen encapsulada .El videoarte como espiral*. Madrid, Spain: IBE

Ligero, A. (2011). Dos métodos de evaluación: criterios y teoría del programa. Madrid. CEU ediciones.

Mampaso, Rueda, Pérez y Morales (2010). "Aplicaciones audiovisuales en terapia", Póster I Congreso Nacional de Arteterapia (FEAPA), Las voces de la profesión y sus campos de intervención, 26, 27 y 28 de Marzo. Girona

Martí, J. (2000). La investigación-acción participativa: estructura y fases. En: Villasante, T.R; Montanez; M.; Martí, J. (coord). Construyendo ciudadanía. Vol.I. La Investigación-acción- Participativa. Barcelona:El Viejo Topo.

Martínez y Albaigès; (2013). *Educació avui. Indicadors propostes de l'Anuari 2013*. Informes breus núm. 47. Barcelona: Fundació Jaume Bofill.

McNiff y Cook (1975). Video art therapy. *Art Psychoterapy* 2 (1), pp 55-63.

Moser, C. (1991).Did the project fail? A community perspective on a participatory primary health care project in Ecuador. *Development in Practice*. Volume 1, Issue 1.C Moser, P Sollis - Development in Practice, 1991 - Taylor & Francis

Moser, C. (1993).*Gender planning and developement: theory, practice and training*. Londres, Routledge.

Odutola,K.(2003) "Participatory use of Video: A case study of community involvement in story construction" *Global Media Journal*, N.2

Quiroga, V.; Alonso, A.; Roig; S. (2014). *Una mirada de futur. Les UEC a Catalunya*. Barcelona: FEDAIA (informe inèdit)

Quiroga, V.; Alonso, A.; Roig; S. i altres (2014). La evaluación como herramienta de transformación social: el proyecto Youthme, empoderamiento de jóvenes inmigrantes. A: *Los menores extranjeros no acompañados y el Reglamento de Extranjería: Investigaciones y estudios*. Valencia: Tirant lo Blanc.

Reflect-action <http://www.reflect-action.org/>.

Robertson, C; Shaw, J.(1997) *Participatory Video. A Practical Approach to Using Video Creatively in Group Development Work*, Routledge, London and NY.

Ross, MG (1967) en <http://www.worldcat.org/title/community-organization-theory-principles-and-practice/oclc/83842503>

Rueda (2012). La secuencia de cine como técnica subjetiva en psicoterapia audiovisual. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social, Norteamérica, 7, nov. 2012.*

Rueda. (2007). Gestalt Constructivista; El autoconcepto en videoterapia. Tesina, Zaragoza: Asociación Española de Terapia Gestalt.

Rueda. (2010). .La secuencia de cine como técnica en videoterapia. DEA. Dpto Educación artística, plástica y visual. Formación del profesorado UAM

Rueda. (2013). Autoscopia y nuevos recursos metodológicos en videoterapia. Comunicación. II Congreso Nacional de Arteterapia FEAPA, Mirada interna, realidad externa, 3, 4 y 5 de Mayo, Alcorcón, Madrid.

Sontag, S. (2008). Sobre la Fotografía. Buenos Aires: Alfaguara.

Zinker, Joseph (1977). *Creative process in Gestalt therapy*.Oxford, England: Brunner/Mazel.

VÍDEOS Y CORTOMETRAJES CITADOS:

Invierno: <http://vimeo.com/user7916422>

Mundos de Mundos:

<http://www.bang-festival.com/videos/905-mundo-de-mundos>

Tu futuro en su pasado: <http://vimeo.com/user7916422>

Viola, B. (2004).The Raft:

http://www.youtube.com/watch?v=-8X_pLvyk9U

