COLECCIÓN GUÍAS PEDAGÓGICAS DEL PROYECTO 1234R

Interreg
España - Portugal
Fondo Europeo de Desarrollo Regional
Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional

UNIÓN EUROPEA
UNIÃO EUROPEIA

1234REDES_CON
POCTEP

GUÍA PEDAGÓGICA

ACTIVIDAD

Itinerarios Culturales Transfronterizos

DESTINATARIOS

X	Público general		Niños		Jóvenes		Adultos
	Familias	X	Bibliotecarios	X	Docentes	X	Otros mediadores
X	Gestores cultura		Artistas		Otros:		

CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO

- [X] Generar conocimiento compartido, metodologías y recursos en colaboración
- [ ] Optimizar el uso de las infraestructuras culturales
- [ ] Potenciar el valor de los recursos culturales
- [X] Ampliar públicos de espacios culturales y participantes en propuestas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S Y VINCULACIÓN CON EL TERRITORIO TRANS - FRONTERIZO

Se busca la integración de lo hipertextual (Internet) con lo físico (la programación de los espacios culturales) mediante la utilización de las herramientas de la red para canalizar actividades de descubrimiento en torno a recursos culturales de España y Portugal. Los objetivos se desdoblan en función de los destinatarios. En primer lugar, este proyecto se puede dirigir a los usuarios de los espacios culturales y se dirige a generar una conexión con autores de España y Portugal haciendo un énfasis en la mirada conjunta de la cultura de ambos países y vinculándoles a los contenidos de las bibliotecas y otros centros culturales, también en el uso de Internet. En segundo lugar, dotamos a los bibliotecarios, docentes y coordinadores de clubes de lectura de un contenido para ampliar la experiencia en el espacio cultural y educativo hacia los espacios personales y del hogar.

Esta idea intenta aprovechar eficazmente las posibilidades que la red provee más allá de los códigos del impreso: capacidades trans-digitales, interactivas, hipertextuales, ubicuas, sociales y colaborativas, entre otras, poniendo el foco en los flujos de interacción generados en Internet.

Esta actividad explora espacios narrativos híbridos, situados entre la enunciación y la performance, donde el lector es llamado a participar en la trama de una realidad alternativa en primera persona. En este contexto, el aprendizaje se produce de manera informal, incidental y experiencial, a través de un descubrimiento mínimamente guiado y con el juego como vehículo, donde la transmisión de conocimientos queda marcada por la huella del placer y el sentimiento del reto superado y compartido.

MEDIOS TÉCNICOS

- Dispositivos personales para la navegación en Internet (de los participantes), como móviles, tabletas y ordenadores.
- Es recomendable usar una pantalla o pizarra digital para las experiencias grupales. Dentro de este tipo de experiencias, será más relevante cuando se trate de una sesión formativa con formadores o docentes del territorio transfronterizo o coordinadores de clubes de lectura.
- En el caso de organización de sesiones formativas para gestores culturales del territorio transfronterizo se puede usar una plataforma digital para ampliar la audiencia mediante un "webinar".

RECURSOS HUMANOS

- Coordinadores de clubes de lectura.
- Docentes que trabaje con adolescentes o formación de adultos.
- Gestor o administrador de la plataforma para webinars.

ALIANZAS

Esta actividad es muy propicia para establecer líneas de colaboración entre los centros culturales -principalmente bibliotecas públicas- y los centros educativos.

MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS

Esta actividad se puede evaluar con dos recursos alternativos:

Por una parte, se puede valorar el grado de fidelización de los participantes a la oferta de los espacios culturales a través de la permanencia o el aumento de participantes en los clubs de lectura o las actividades de los centros culturales.

Desde otra perspectiva, el impacto también puede valorarse en cuanto a los resultados internos o relativos al contenido cultural, es posible evaluar:

1. El impacto sobre la mayor y más rápida aceptación de contenidos no solicitados, del medio electrónico (link a través de email o redes sociales) con respecto al material impreso (50% sobre 16%).
2. El aumento en la capacidad cognitiva o de recuerdo de los contenidos tratados a través del artefacto textual (recuerdo de personajes, situaciones y/o obras) que los que atendieron el material impreso.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD. PLANIFICACIÓN (FASES) Y TAREAS PRINCIPALES

Esta actividad consiste en un recorrido por Internet saltando a través de diversas aplicaciones, redes sociales y plataformas (todas gratuitas) para hacer un recorrido basado en una serie de "pruebas" y llegar a un resultado final, que supone la resolución de un desafío.

El diseño que se ha preparado para esta actividad se centra en la vida y en las obras de dos poetas: Fernando Pessoa y Antonio Machado. Es necesario encontrar claves en las obras de estos autores para ir pasando a cada uno de los siguientes niveles y desafíos. Se utiliza la metáfora de Orfeo y Eurídice para plantear la necesidad de un rescate, de la solución de una serie de enigmas a través de la vida y obra de los autores citados. Además de las referencias literarias se pretende que haya un "acompañamiento" por parte de otros lectores que participan en la actividad.

En esta obra el lector es llamado a participar en la trama de una realidad alternativa en primera persona: es decir, no tenemos un alter ego, no estamos representados por más avatar que nosotros mismos avanzando por los espacios narrativos híbridos que se propone. Eso no significa en absoluto que estemos solos. Además de por una pléyade hombres y mujeres de ficción, nos acompañarán todos aquellos lectores que acepten, como nosotros, la llamada de Eurídice. Esto no es anecdótico, la aventura no es fácil ni trivial, ya que no sólo pone a prueba nuestras competencias digitales, sino que convoca también aquellas habilidades propias de la cultura digital, como la proactividad, la curiosidad, el afán de aprender, aplicar el pensamiento creativo y, también, la capacidad de comunicarnos y colaborar en grupo. Es una empresa tan retadora y divertida que es ideal para realizarla acompañados.

Por lo tanto, la actividad consiste en ir logrando la adquisición de conocimiento -unas pistas- para poder avanzar y alcanzar el objetivo. Es fundamental que haya un "mediador cultural" (que puede ser un docente, un bibliotecario o un gestor cultural) para ayudar a hacer este viaje a los lectores, porque los retos se vuelven más complejos y requieren de toda la sagacidad del grupo: textos en clave, mensajes que encierran pruebas de lógica, personajes que intentan confundirnos o visitas a distintas plataformas en la red.

La secuencia de las fases de la actividad es la que se recoge a continuación. Se establecen las tareas, se cita cada uno de los recursos digitales a utilizar y también se ofrecen pautas para comentar en grupo cada fase.

FASE 1. Se lanza la experiencia con una llamada

Dinámica de solución

Tras aceptar la llamada, el enlace nos lleva a un Flipboard, supuestamente realizado por un medio periodístico, con dos documentos:

- Uno en Atavist, donde GGO (General Gran Orfeo) nos comenta el contexto según él y en el que encontramos el enlace para llegar a la ciudad donde continúa la trama, aunque nos falta la contraseña.

- Otro en Medium, donde la GGO (Global Government Organization) nos pone al tanto de la historia y nos da pistas de la cuenta de Instagram de Eurídice Cuántica (EC a partir de este momento).
- En Instagram, la descripción de la cuenta nos invita a relacionar las 3 imágenes en blanco y negro (el pueblo zulú, el joven Gandhi y un partido del mundial de Sudáfrica). La intersección de estas imágenes da como resultado la ciudad de Durban.
- Volvemos al localizador del vuelo, introducimos la clave (Durban) y nos lleva al siguiente escenario.

Detalles para comentar tras la experiencia

- Los dos antagonistas, el oficial y el extraoficial comparten el acrónimo (GGO) > ¿lo dual, lo opuesto, son en el fondo una misma entidad?
- ¿Quién es Eurídice en la mitología? ¿Griega o romana? ¿Cuál es su historia?
- ¿Qué escritores hemos descubierto? (ver mapa de contenidos)
- ¿Existe la computación cuántica o es una ficción? > Existe
- ¿Qué es la tecnología Blockchain?
- ¿Por qué quien nos ofrece el enlace del vuelo nos aconseja no comunicarnos con la GGO? > General Gran Orfeo es enemigo o desconfía de la oficialidad
- La GGO declara que General Gran Orfeo es el hacker de EC > ¿será verdad o miente?
- ¿Tiene importancia que el emisor de la información sea un presidente recién nombrado?
- ¿Por qué la G. G. O. nos pide ayuda pero no nos informa de la página para coger el vuelo?

FASE 2. La ciudad

Dinámica de solución

El grupo se encuentra en Durban y la descripción del mapa de Google nos da la bienvenida y nos pide que busquemos a un niño llamado Chevalier de Pas; lo normal será empezar a buscar a Chevalier en los colegios:

- En el Durban High School encontramos a Chevalier y, con él, tres datos importantes:
  - el lugar desde donde activar el primer módulo de EC es la estación de tren.
  - Chevalier nos dice que la clave es el apellido de alguien importante.
  - Que en uno de los barcos de la bahía podemos encontrar información inequívoca de la clave > pero hay muchos y para encontrar el que nos vale nos aconseja buscar a un tal Alexander Search en algún museo de Durban.
- Encontramos a Alexander Search en el Museo del Paulismo que nos pone en la pista de la cuenta de Twitter de una mujer; ella podrá darnos la pista del barco adecuado. La denominación de la cuenta se compone de un nombre y un número:
  - Para el nombre, nos dice que resolvamos un crucigrama. La solución es Ofelia, dado que es un personaje de SHAKESPEARE, una pintura de MILLAIS e hija de POLONIO, personaje a su vez de Shakespeare.
  - Para el número, debemos buscar a su hermano (lógicamente, debe de ser otro Search).
- Charles J. Search nos muestra que el número se encuentra en la solución a un cuadrante de una partida de bolos: 188. Puedes saber el porqué en esta ayuda, ayuda que, por cierto, también ofrece un personaje del mapa.
- Vamos al perfil de twitter llamado Ofelia1888.
- Ofelia nos ofrece un criptex que muestra bien escrito solo el portugués: la canción que buscamos es la portuguesa, que aparece si exploramos el hilo de ese tuit. En el propio twitter de Ofelia podemos descubrir también herramientas para saber de qué canción se trata (shazam.com/es o audiotag.info/indez.php) > el título de la canción es O Infante. Pero antes de llegar a procesos tan complicados, ya habríamos podido descubrir por los datos que vamos consiguiendo que se trata de Pessoa:
  - 1888 es la fecha de su nacimiento
  - Los personajes importantes de la ciudad son heterónimos suyos
  - La ciudad de Durban, donde vivió Pessoa de pequeño
  - El nombre de los museos son ismos representados por su obra

- Si aún no damos con la solución, el barco O Infante nos permite completar la imagen de portada de una revista que fundó Fernando Pessoa. Si hacemos una captura de la imagen y utilizamos el buscador de Google por imagen (https://www.google.com/imghp?hl=es-419) nos dará como solución que se trata de la revista Athena, dirigida por él.
- En la estación, ya solo nos queda introducir Pessoa.

Detalles para comentar tras la experiencia

- ¿Existieron todos esos personajes? ¿Cuáles fueron personas reales y cuáles no? ¿A qué se dedicaban, qué tienen en común?
- ¿Habéis explorado algunos de los enlaces que contienen los barcos de la regata?
- ¿Tienen alguna relación los nombres de los tres museos: Paulismo, Interseccionismo y Sensacionismo?
- ¿Qué es la sinestesia?
- ¿Por qué Pessoa da nombres ingleses a sus primeros heterónimos? > Portugal mirando hacia Inglaterra y no hacia España
- ¿Qué fue Ofelia para Pessoa?
- ¿Qué pasó en la vida de Pessoa en 1888?
- ¿Conocíais las aplicaciones que toman como fuente de búsqueda canciones o imágenes en lugar de texto?
- En nuestras pesquisas y búsqueda de pistas, ¿qué has podido aprender sobre Fernando Pessoa?
- ¿Qué otros escritores y poetas portugueses aparecen en el mapa?
- ¿Por qué hemos visitado la ciudad de Durban? ¿Qué relación tiene con Pessoa?
- ¿Has descubierto todas las pistas que ofrecen los personajes?
- ¿Te atreviste a escribir una poesía como la que aconsejaba Cesario Verde #poemaparaunapersonaquenoerestu?
- ¿Con qué ciudad relacionarías, sobre todo, a Pessoa?
- ¿Qué poeta ofrece en el mapa la obra de un flamenco versionando los textos de Fernando Pessoa?
- ¿Estuvo Fernando Pessoa en España? ¿Tuvo relación con escritores españoles?
- ¿Qué idea tenía sobre el iberismo?
- ¿Por qué William Shakespeare sobrevuela por el itinerario (Instagram, enigmas…)?
- ¿Si no conoces la obra de Pessoa, cómo imaginas que escribe?

FASE 3. La periferia

Dinámica de solución

El primer módulo de los tres ya ha sido activado. El siguiente salto nos lleva a una plataforma de publicación y lectura de relatos online, Quotev. Allí nos espera un texto escrito por EC.

- Debemos buscar, en esa misma plataforma, una obra cuyo título desconocemos pero del que nos ponen en la pista a través un link que nos lleva a tres sobres recibidos en Qoconqr.
- Como no sabemos cuál es el mensaje que nos da una pista real y cuáles intentan despistarnos, hacemos caso al texto de EC y acudimos a escuchar a los destinatarios de los sobres en Witty Comics. Nos proponen un juego realmente curioso y nada trivial de lógica (si pudimos explorar bien la ciudad en el mapa anterior ya tendremos la pista de Cesário Verde, una tabla lógica).
- La solución se encuentra en el sobre enviado a Pilar de Valderrama. Si escaneamos el código QR nos llevará a una gráfica interactiva en Infogram. Si sustituimos los elementos químicos por su denominación abreviada y cogemos tantas letras como nos dice la gráfica obtendremos: BA +ES + Z (50% de circonio) + A (50% de actinio) - S = BAEZA
- Tenemos Baeza. Volvemos a la plataforma de publicación y lectura y leamos de nuevo el texto de EC: nos dice que si encontrábamos muchas obras así denominadas, fuésemos a la que lleva su apellido, es decir, "Baeza Cuantíca".
- Tras dar con el documento, llegamos al extraño poema de un tal Julián Berlanaz. Es una caricatura de otro poema de Antonio Machado. Nos habla de la Institución Libre de Enseñanza fundada por Francisco Ginés de los Ríos.
- Buscamos en Spotify por ese nombre: efectivamente, encontramos "El cancionero popular de la Institución Libre de Enseñanza". Multiplicamos los números que se citan en sus títulos: 4 x

3 x 3 x 3 = 108 –98 = 10. Tenemos el 10, vayamos ahora donde nos vincula el texto de Julián Berlanaz. Estamos muy cerca

- Tenemos un haiku y, cuando presionamos sobre cualquiera de los cuadrados, nos lleva a una página donde ingresar la clave. A estas alturas, como nos pide un apellido, ya podemos intuir que se trata de Machado. Pero por más que ponemos la clave nos lleva a una página que nos dice que nos equivocamos. Probemos en el cuadrado número 10: ¡bingo! El módulo "Machado" ha sido activado.

Detalles para comentar tras la experiencia

- ¿Quién es el verdadero protagonista de esta historia?
- ¿Cuál era el alias de Pilar de Valderrama? ¿Qué relación tenía con Antonio Machado?
- ¿Raphael Baldaya y Ricardo Reis son heterónimos o apócrifos? ¿Hay diferencias entre los términos heterónimo y apócrifo?
- ¿Cuál fue la relación de Antonio Machado con las distintas ciudades en las que habitó, además de en Baeza?
- ¿Qué referencias nos han ido dirigiendo hacia la figura de Antonio Machado?
- ¿Conoces lo que es un haiku?
- ¿Qué relación tiene Antonio Machado con la Institución Libre de Enseñanza? ¿En qué momento de España se funda?
- Por cierto, si por error llegaste a la "Casa de la Esfera" a través del enlace de Ricardo Reis, has de saber que es un divertido relato hipertextual con un final sorprendente.
- ¿Dónde están General Gran Orfeo y la Global Government Organization?
- ¿Animan las mismas razones a Fernando Pessoa a crear sus heterónimos que a Machado crear sus personajes apócrifos?
- ¿Sabrías definir inmanencia, panenteísmo y trascendencia?
- ¿Recuerdas si en Durban había algún personaje o persona real relacionada con Antonio Machado?
- ¿Se conocieron Antonio Machado y Fernando Pessoa? ¿encuentras algún nexo de unión? ¿Qué ámbitos comparten?

FASE 4. El río

Dinámica de solución

La activación del módulo Machado nos dice que para poder continuar debemos encontrar a Juan de Mairena Cuántico en Facebook. También nos habla de su amigo Jorge Meneses.

- Podemos encontrar tras buscar en facebook o en google a este personaje. Como su perfil es público, también podemos encontrarlos aunque no tengamos cuenta de facebook. Una vez en su muro, nos habla de que su profesor tiene una imagen de una estantería perteneciente a la chica del Durban Girls' College.
- Volvemos al mapa y descubrimos que es una joven a la que le gusta la poesía y que se llama como la mujer del cantante que nos recomienda: Descubrimos que el cantante es Jorge Drexler y su mujer, Leonor Watling.
- Buscamos en la plataforma de imágenes por "los libros de Leonor" o, como nos dijo Juan de Mairena, buscando el perfil de su profesor que, investigando un poco, descubrimos que es un tal Abel Martín.
- La descripción de la imagen nos habla de que solo uno de los libros, el que no sigue cierto criterio, contiene una de las piezas de la clave final. El libro que no sigue ese criterio es "Campos de Castilla" pues todos los demás forman con sus iniciales la palabra CRITERIO. También nos adelanta el lugar donde General Gran Orfeo espera nuestra clave para despertar a Eurídice Cuántica.
- Tenemos el libro en una plataforma que comparte el resto de libros de la estantería de Leonor pero… y ahora? Recordemos que la página de activación nos hablaba del amigo de Juan de Mairena, Jorge Meneses, y que tenemos el facebook del primero. Busquemos entre sus amigos.
- Efectivamente; entre sus amigos encontramos a Jorge Meneses Cuántico. Nos anuncia que la página del libro que necesitamos saber es uno de los veinte primeros y múltiplo de tres (solo puede ser 3, 6, 9, 12, 15 o 18). También que es el menos citado en los millones de libros escritos entre 1500 y 2008: Nos ofrece Ngrams para hacer esa búsqueda. El resultado es 18. Vamos a la página 18 del libro con la plantilla que nos ofrece Jorge Meneses. Nos aconseja,

así mismo, que compartamos nuestra solución final con la Global Government Organization (dilema).

- Duero, ¡Lo tenemos! Ahora el grupo de lectores o el lector deberá decidir si entregar esta muy trabajada solución a uno u otro GGO…
- ¿Llegaste al vídeo? Ese no es el final, solo el principio de una amistad con autores, personajes y lugares que puede darnos muchas satisfacciones si profundizamos en su conocimiento.

Detalles para comentar tras la experiencia

- Quién es la joven Leonor. ¿Tiene relación con alguno de los autores o personajes descubiertos en la trama?
- Qué caracterizaba a Jorge Meneses, Juan de Mairena y Abel Martín.
- ¿Hay algún hilo que conecte a los diferentes libros que tiene Leonor en su estantería?
- ¿Quién inventó la increíble máquina de hacer coplas automáticas?
- Esos personajes en Facebook… ¿son heterónimos, apócrifos, avatares, simples perfiles ficticios? ¿Quién es el autor de los poemas que recitan en la información de perfil o en su muro?
- ¿Conecta el río Duero a España y Portugal?
- ¿Cuál es la relación entre estos dos países?
- ¿A quién se entregó finalmente la clave y por qué?
- ¿Sois capaces de recordar 5 de entre las más de 50 plataformas que podríamos haber visitado a lo largo de este camino?
- ¿Sospechabas ese final?

GUÍA PEDAGÓGICA

ACTIVIDAD

Seminarios técnicos transfronterizos

DESTINATARIOS

X	Público general		Niños		Jóvenes	X	Adultos
	Familias	X	Bibliotecarios	X	Docentes	X	Otros mediadores
X	Gestores cultura		Artistas		Otros:		

CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO

- [X] Generar conocimiento compartido, metodologías y recursos en colaboración
- [ ] Optimizar el uso de las infraestructuras culturales
- [X] Potenciar el valor de los recursos culturales
- [X] Ampliar públicos de espacios culturales y participantes en propuestas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S Y VINCULACIÓN CON EL TERRITORIO TRANS - FRONTERIZO

- Compartir conocimientos específicos sobre distintas parcelas culturales para profesionales y personas interesadas en una variada oferta de propuestas.
- Establecer tejidos culturales a ambos lados de la frontera dando a conocer distintos profesionales especializados en variados temas.
- Sugerir herramientas, ideas, dinámicas y opciones para diseñar programaciones culturales para diversos rangos de edad y dotar de contenidos de calidad a las plataformas digitales propias.
- Aportar información de calidad y una carta de recursos de interés con el objetivo de configurar eventos y proyectos innovadores orientados a todo tipo de públicos a ambos lados de la frontera.

MEDIOS TÉCNICOS

- Conexión a internet.
- PC.
- Aula habilitada para las conexiones.

RECURSOS HUMANOS

- Profesionales invitados (especialistas en diversas materias vinculadas con la cultura)
- Técnico informático.

ALIANZAS

- Bibliotecas.
- Espacios culturales de las ciudades implicadas.
- Aulas de cultura.
- Cámaras Municipales / Ayuntamientos.
- Asociaciones y fundaciones ligadas a la cultura.
- Universidad.

MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS

- Índices de audiencia de los webinars.
- Análisis del impacto en redes sociales de la difusión.
- Número de comentarios en el chat / comentarios en otras redes.
- Valoraciones del público asistente a las sesiones virtuales.
- Iniciativas generadas en la comunidad al hilo de los webinars celebrados.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD. PLANIFICACIÓN (FASES) Y TAREAS PRINCIPALES

El objetivo inicial, previo a la pandemia, consistía en celebrar reuniones presenciales monográficas sobre variadas temáticas culturales con la intención de generar debate e ideas y, posteriormente, diseñar programas de dinamización cultural. La emergencia sanitaria ha obligado a transformar el proyecto en un proceso enteramente digital.

El ciclo de seminarios técnicos reúne a equipos técnicos de los beneficiarios y a profesionales externos expertos para evaluar recursos disponibles y tendencias presentes en distintas disciplinas del ámbito de la educación y la cultura. A partir de estas reuniones se generan contenidos video-gráficos para las plataformas técnicas compartidas (entregables).

Como ciclo de sesiones se proponen los siguientes temas y estructuras para generar los primeros encuentros.

- ***Entre bambalinas virtuales. Nuevas maneras de encontrarse con los públicos***

  Tiene como objetivo incentivar la reflexión sobre los flujos de autoformación, formación, experimentación y motivación que se producen en actividades culturales llevadas a cabo con herramientas virtuales.

  Durante las semanas que los centros culturales han mantenido sus espacios físicos cerrados por la crisis del Covid-19, se han experimentado diferentes actuaciones desde bibliotecas, museos, archivos y centros culturales.

  Se trata de conocer estas experiencias y debatir entre los participantes sobre cómo se han llevado a cabo, usando herramientas en muchos casos desconocidas o poco utilizadas por los agentes culturales y los ciudadanos.

  Las dinámicas que se presentan son aplicables a cualquier espacio cultural e inciden en las estrategias para provocar la participación activa, en la gestión de los canales de retroalimentación por parte de los ciudadanos y en la creación de montajes audiovisuales para presentar las creaciones realizadas por los usuarios, que supone una forma de promover la creación ciudadana y darle difusión.

  DESARROLLO DE LA SESIÓN

  1. Enfoque y aspectos esenciales de las propuestas experimentadas
     (a cargo de la Coordinación del proyecto)
  2. Cómo se ha actuado en cada línea de trabajo / experimentación
     (a cargo de Bibliotecarios/as de la Red Provincial de Bibliotecas de Badajoz)
     - Gestión de los canales: oferta de los centros y respuestas de los ciudadanos. Contenidos, medios empleados, plazos, problemas, etc.
     - Montajes audiovisuales. Herramientas utilizadas, posibilidades, procesos necesarios, necesidad de alianzas, etc.
     - Plataformas para Encuentros con autor y con otros profesionales. Modos de encontrarse, dónde, cuándo, cómo, trabajo previo, ensayos, errores, etc.
  3. Intervenciones de otros participantes (con especial atención a los profesionales portugueses que deseen intervenir)

- ***Formatos VoD y streaming, paradigmas de consumo cultural juvenil***

  Tiene como objetivo mostrar las nuevas vías de consumo cultural que utilizan habitualmente los jóvenes, con especial atención a las plataformas video on demand y a aquellos productos (series) que han destacado por su calidad o por estar directamente ligadas a obras literarias.

  Junto a los videojuegos, las plataformas de streaming constituyen las dos industrias de ocio más poderosas e influyentes en este sector de edad actualmente. En el seminario se analizan ficciones narrativas ligadas a los modos de vida de la Generación Z que han alcanzado gran éxito en Portugal y España, a la vez que se exploran nuevos caminos

que pueden ser útiles para enriquecer la programación juvenil de cualquier espacio cultural.

Se promueve también la posibilidad de una tertulia o diálogo posterior entre profesionales que ayude a visibilizar posibles acciones para aprovechar este tipo de recursos (organización de festivales, encuentros con guionistas, proyecciones públicas, clubes de lectura de "series"…)

DESARROLLO DE LA SESIÓN

1) Las nuevas vías de ocio de los jóvenes
2) Plataformas virtuales para acceder a la cultura de calidad
3) Series sin base literaria que analizan con precisión la realidad cotidiana de los jóvenes
4) Series basadas en literatura juvenil y crossover (ideales para trabajar desde múltiples ópticas y para crear un club de lectura transmedia)
5) Series basadas en obras de éxito para preadolescentes.
6) Series basadas en cómics y con conexiones al mundo de los videojuegos
7) Nuevos eslabones en la cadena de la lectura (prescriptores, plataformas para compartir la pasión por la lectura en cualquier formato…)
8) Selección de recursos y herramientas de interés para mediadores
9) Intervenciones de los participantes (preguntas de asistentes)

GUÍA PEDAGÓGICA

ACTIVIDAD

"Poe-Margen"

DESTINATARIOS

x Público general	x Niños	x Jóvenes	x Adultos
x Familias	x Bibliotecarios	x Docentes	x Otros mediadores
x Gestores cultura	x Artistas	x Otros:Poetas	

CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO

- x Generar conocimiento compartido, metodologías y recursos en colaboración
- x Optimizar el uso de las infraestructuras culturales
- xx Potenciar el valor de los recursos culturales
- Ampliar públicos de espacios culturales y participantes en propuestas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S Y VINCULACIÓN CON EL TERRITORIO TRANS - FRONTERIZO

Poe-margen es un encuentro transfronterizo entre Portugal y España de poetas.

Sus objetivos principales se resumen en favorecer la transmisión de conocimiento, creatividad, artistas, público, publicaciones, metodología y modos de comunicación entre los dos países, así como creación de público para una actividad novedosa en la ciudad, y aprovechamiento y puesta en valor de infraestructuras culturales.

MEDIOS TÉCNICOS

Al ser un festival contamos con todos los medios necesarios para estas acciones:

- Poesía escénica
- Publicaciones
- Charlas y encuentros
- Difusión física y virtual
- Lo que incluye todo lo referente a Técnicos de sonido, montaje, medios audiovisuales, de comunicación y community management, imprenta y difusión, gestión de salas y público, etc.

RECURSOS HUMANOS

- Técnicos y gestores culturales vinculados al proyecto, a la USAL, o a cualquiera de las entidades colaboradores
- Asesores externos
- Artistas

ALIANZAS

- Biblioteca Casa de las Conchas,
- Asesoramiento voluntario de personal encargado de la programación de teatros municipales de Oporto.
- Departamento de Filología Portuguesa, USAL
- Academia de música antigua USAL

MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS

- Contabilización de asistentes a cada evento
- Cuestionario a los asistentes

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD. PLANIFICACIÓN (FASES) Y TAREAS PRINCIPALES

Poemargen: encuentro de Letras Hispano-Lusas, es un evento literario que nace para acercar las literaturas de España y Portugal y plantear reflexiones abiertas sobre los límites e intersecciones entre la palabra y las artes. Promovido por el Servicio de Actividades Culturales de la Universidad de Salamanca en colaboración con la Biblioteca Pública Casa de las Conchas, se desarrolló durante tres semanas de otoño, del 30 de octubre al 11 de noviembre de 2017. Poesía en sus diferentes formas expresivas, narrativas, viva voz, imágenes e imaginarios confluirán en la ciudad del Tormes. El programa reflejó las variadas manifestaciones contemporáneas de creación literaria, en un recorrido que fue de las intervenciones poéticas al debate y la reflexión de la mano de grandes especialistas; de la novela al *spoken word*. De los márgenes de la palabra al centro mismo de la literatura. Tráfico de ideas y expresiones para nuevos territorios simbólicos.

Con Poemargen se pretendió mostrar a un amplio público las últimas tendencias en el campo de la poesía de ambos países y fomentar el intercambio de ideas y la creación conjunta de creadores en los dos países

También se quiso ayudar a maximizar el potencial de las infraestructuras patrimoniales de la Universidad, como atractivo turístico y como contendores culturales.

GUÍA PEDAGÓGICA

PROGRAMA

LUNES, 23 DE OCTUBRE	MARTES, 24 DE OCTUBRE	MIÉRCOLES, 25 DE OCTUBRE	JUEVES, 26 DE OCTUBRE	VIERNES, 27 DE OCTUBRE	SÁBADO, 28 DE OCTUBRE
Taller Mirada Poética Aula 2.6 Hospedería Fonseca 16:00 20:00 *Carmen Camacho* **Acción *Aina Libe***	**Taller Mirada Poética** Aula 2.6 Hospedería Fonseca 16:00 20:00 *Carmen Camacho*	**Taller Poesía y otras artes** Aula 2.6 H. Fonseca 16:00 20:00 *Esther Ramón*	**Taller Poesía y otras artes** Aula 2.6 H. Fonseca 16:00 20:00 *Esther Ramón* **Taller declamación poética** Sala Micenas 20:30 22:30 *Héctor Toledo*	**Taller Poesía experimental** Aula 2.6 H. Fonseca 16:00 20:00 *David Eloy Rdgez.* **Taller declamación poética** Sala Micenas 20:30 22:30 *Héctor Toledo*	**Taller Poesía experimental** Aula 2.6 H. Fonseca 10:00 14:00 *David Eloy Rodríguez*

LUNES, 30 DE OCTUBRE	MARTES, 31 DE OCTUBRE	MIÉRCOLES, 1 NOVIEMBRE	JUEVES, 2 NOVIEMBRE	VIERNES, 3 NOVIEMBRE	SÁBADO, 4 DE NOVIEMBRE
Mesa redonda Aula Minor Filología 18:30 horas Luis Arturo Guichard Diogo Marques, Agustín F. Mayo, V. Sánchez Poesía que rompe el papel **Acción Héctor Toledo** **POESÍA ESCÉNICA** Teatro Juan del Enzina 20:00 Agustín F. Mayo ***Ya nadie se llamará como yo*. Recital poético de Agustín Fdez. Mallo, en formato spoken word (texto, música y vídeo)** 21:00 Mansilla y los espías **Dejad que los colgados se acerquen a mí**	**Conferencia** Aula Minor Filología 18:30 horas **Elena Medel** **POESÍA ESCÉNICA** Teatro Juan del Enzina 20:00 **Sara Torres** Phantasmagoria 21:00 SU MAL ESPANTA. A mal tiempo, poesía. Compañía: Compañía de Poesía La Palabra Itinerante.		**Mesa redonda** Aula Minor Filología 18:30 horas **POESÍA ESCÉNICA** Teatro Juan del Enzina 20:00 **PENDIENTE** 21:00 **Miriam Reyes** *Aquí estoy*	**Documental** Aula Minor Filología 18:00 horas **Contrafaces.** Con la presencia del director, Fon Cortizo **POESÍA ESCÉNICA** Teatro Juan del Enzina 20:00 **Concierto DOGO** DOGO Y LOS JICHOS y se llama "Intronautica aplicada " (como método frente al Peterpapanatismo general)	**Oficio de Tinieblas** Capilla Universidad Antigua 20:00 horas

GUÍA PEDAGÓGICA

LUNES, 6 de noviembre	MARTES, 7 de noviembre	MIÉRCOLES, 8 NOVIEMBRE	JUEVES, 9 NOVIEMBRE	VIERNES, 10 NOVIEMBRE	SÁBADO, 11 NOVIEMBRE
Encuentros ibéricos Biblioteca Casa de las Conchas 20:00 horas **Alberto Santamaría y Martín López Vega.** *Nueva poesía portuguesa*	**Encuentros ibéricos** Biblioteca Casa de las Conchas 20:00 horas **Mª Ángeles Pérez López con Antía Otero, y Luz Pichel** *Letras ibéricas*	**Encuentros ibéricos** Biblioteca Casa de las Conchas 20:00 horas Facultad de Filología **Pedro Serra y Fernando Pinto do Amaral** *Encuentro con alumnos*	**Encuentros ibéricos** Biblioteca Casa de las Conchas 20:00 horas Facultad de Traducción y Documentación **Elia Maqueda y Golgona Anghel** *Encuentro con alumnos*	**PROGRAMA DE UN LADO A OTRO** BIBLIOTECA PÚBLICA CASA DE LAS CONCHAS	**PROGRAMA DE UN LADO A OTRO** BIBLIOTECA PÚBLICA CASA DE LAS CONCHAS

Las fases de este encuentro fueron similares a las de todo evento cultural más o menos similar:

- Crear un ideario: Qué se pretende hacer, para qué, para quién, cuándo y cómo.
- Establecer las funciones técnicas y de contenido, y el organigrama para desarrollarlo.
- Establecer un calendario para el desarrollo de las sucesivas fases, teniendo en cuenta márgenes necesarios para posibles cambios de programación y los tiempos de los distintos procesos, como, por ejemplo, los de imprenta.
- En las fases (ideario, preparación, desarrollo) no olvidar nunca la última, evaluación.

GUIA PEDAGÓGICA

ATIVIDADE	**"Feiras com História na Raia"**

DESTINATÁRIOS

X	Público em geral		Crianças		Jovens		Adultos
	Familias		Bibliotecários		Professores		Outros mediadores
	Gestores cultura		Artistas		Outros: Idosos		

CONEXÃO COM OBJETIVOS DO PROJETO

- [X] Gerar conhecimento compartilhado, metodologias e recursos em colaboração
- [X] Optimizar a utilização das infra-estruturas culturais
- [X] Aumentar o valor dos recursos culturais
- [x] Ampliar públicos de espaços culturais e participantes em propostas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S E VINCULAÇÃO COM O TERRITÓRIO TRANS - FRONTEIRIÇO	• Proporcionar momentos de partilha; • Valorizar a cultura; • Incentivar o pensamento crítico; • Valorizar as capacidades, competências, saberes e cultura
MEIOS TÉCNICOS	• Redes sociais • Equipamento de som
RECURSOS HUMANOS	• Técnicos da câmara municipal para organização dos eventos • Artistas locais, regionais e nacionais
ALIANÇAS	• Juntas de Freguesia do concelho
MODO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS	• Número de visitantes que se deslocaram aos espaços onde se realizaram os eventos

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE. PLANIFICAÇÃO (FASES) E TAREFAS PRINCIPAIS

O Castelo de Artes – Encontros de Castelo Branco 2018 já foi concretizado na maioria das suas propostas. Seguindo uma ordem cronológica, aqui está um balanço/resumo provisório.

Em S. Vicente da Beira, Pepa Diaz-Meco, trabalhou durante uma semana com a comunidade, realizando dezenas de entrevistas, registadas em vídeo, que resultaram num pequeno filme e numa representação teatral, que resumiu as memórias, tendo sido apresentados no Salão Nobre da Junta de Freguesia, no dia 13 de Outubro, perante 87 pessoas

Nesse mesmo dia, foi inaugurada a exposição de Carlos Farinha, na Casa Amarela-Galeria Municipal. Dezembro será realizada uma Oficina e lançado um catálogo. Esta exposição tem sido visitada por turmas escolares, sendo as mesmas guiadas com princípios pedagógicos, cumprindo um dos princípios do projecto, o de levar a actividade artística a públicos que necessitam ser sensibilizados e motivados.

No dia 14 de Outubro, teve início a Residência pelo C.E.M. – Centro em Movimento, na freguesia de Sarzedas. Durante uma semana, um grupo de sete artistas trabalhou em proximidade com a comunidade da vila de Sarzedas, preparando um espectáculo que reflectiu essa vivência. Foram realizadas duas sessões de O Movimento das Pedras, uma em Castelo Branco, na sexta-feira, dia 19, contando com a presença de 37 pessoas na antiga Galeria 102 – 100. No dia seguinte, foi a vez de ser apresentado no Largo do Pelourinho, na vila, com a presença de 60 pessoas.

Também no dia 19, a Associação Terceira Pessoa apresentou o resultado da sua Residência na União de Freguesias de Juncal e Freixial do Campo. Este espectáculo realizou-se no Salão da Junta de Juncal do Campo e contou com a presença de 87 pessoas. Da Minha Aldeia Vejo Quanto do Terra se Pode Ver no Universo foi o nome do espectáculo que resultou de meses de trabalho junto das comunidades, que incluíram as aldeias de Barbaído, Chão da Vã, Juncal do Campo e Freixial do Campo. Mais uma vez, a interacção com e das populações locais gerou dinâmicas que potenciam o interesse pelas Artes de públicos normalmente excluídos deste tipo de relação.

No dia 21 terminou a Residência do escritor e fotógrafo Rui Dias Monteiro, em Alcains, que se tinha iniciado em 11 de Outubro. Este trabalho vai resultar na publicação de um livro que está agora em fase de preparação, com subsequente trabalho de design, paginação e impressão.

Foi, também, nesse mesmo dia 21 que o Coro da Catedral de Manchester iniciou a sua Residência de uma semana, no concelho, com um vasto programa de interacção com a comunidade, procurando alcançar os objectivos do projecto. Apresentações públicas abertas à participação da comunidade, trabalho em Escolas e interacção com manifestações religiosas foram as linhas escolhidas para potenciar a presença deste notável agrupamento. Nos dias 24 e 26 foram realizados dois concertos, o primeiro no Centro de Cultura Contemporânea de Castelo Branco, com lotação esgotada, 275 pessoas e o segundo, na Igreja Matriz de Alcains, com a presença de mais de 300 pessoas. No primeiro dia de Residência, o Coro participou numa celebração litúrgica, que contou com mais de 500 pessoas, que lotaram a Sé Catedral de Castelo Branco. Durante a semana, duas visitas a Escolas, nomeadamente a Afonso de Paiva, onde um auditório repleto de jovens teve a oportunidade de ouvir e cantar após uma Oficina ministrada por um dos membros do referido Coro. Nesse mesmo dia, o grupo foi até ao Conservatório Regional de música, onde realizou um concerto e interagiu com os alunos desta instituição.

A Associação Pé de Pano, Produções Culturais foi convidada para trabalhar tendo como enquadramento o Museu dos Têxteis – MUTEX, situado em Cebolais de Cima. Um trabalho que se iniciou ainda em Setembro, teve no período de 20 a 28 de Outubro, o processo de Residência, que resultou num espectáculo apresentado no dia último dia, no espaço do Museu. Envolveu uma fase de entrevistas com antigos trabalhadores de fábricas desta localidade e contou com a colaboração de dezenas de pessoas, tendo algumas participado no espectáculo.

Nesse fim-de-semana, o artista plástico João Gama, iniciou a sua Residência nas aldeias de Ninho do Açor e Sobral do Campo, tendo como fito a realização de pinturas das duas localidades, numa perspectiva de presença efectiva junto da comunidade. Em simultâneo, é

lançado o desafio de produzir um pequeno caderno de ilustrações. O resultado foram duas sessões de mostra das obras produzidas, com partilha e conversa com a comunidade, realizadas no dia 3 de Novembro.As mesmas contaram com a presença de 45 pessoas.

A decorrer, neste momento, está a Residência do encenador Nuno Pino Custódio, que teve de mudar o seu trabalho dos Escalos de Cima (Grupo Etnográfico de Escalos de Cima), para o Grupo Típico O Cancioneiro de Castelo Branco, pois faleceu um membro do primeiro grupo, tendo o mesmo solicitado a alteração.

GUÍA PEDAGÓGICA

ACTIVIDAD

Los FUNDAMENTALES

DESTINATARIOS

[ ]	Público general	[ ]	Niños	[X]	Jóvenes	[X]	Adultos
[X]	Familias	[X]	Bibliotecarios	[X]	Docentes	[X]	Otros mediadores
[X]	Gestores cultura	[X]	Artistas	[ ]	Otros:		

CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO

- [X] Generar conocimiento compartido, metodologías y recursos en colaboración
- [ ] Optimizar el uso de las infraestructuras culturales
- [ ] Potenciar el valor de los recursos culturales
- [X] Ampliar públicos de espacios culturales y participantes en propuestas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S Y VINCULACIÓN CON EL TERRITORIO TRANS - FRONTERIZO

- Generar relaciones intergeneracionales y despertar el interés por la trayectoria personal de distintos ciudadanos muy conocidos en la localidad.
- Incentivar la curiosidad por determinados géneros literarios, títulos concretos y autores que marcaron la vida del invitado/a a la sección, denominada "Los Fundamentales"
- Fomentar el intercambio de prescripciones literarias en la comunidad por parte de miembros carismáticos o muy conocidos en la zona a través de la reutilización de antiguos espacios bibliotecarios hoy en desuso.
- Compartir saberes entre localidades transfronterizas y establecer una programación continua que sea realizable desde bibliotecas españolas y portuguesas, cediendo todo el protagonismo a la ciudadanía.

MEDIOS TÉCNICOS

- Estanterías
- Libros
- Expositores
- Pantalla
- PC
- Conexión a internet
- Pequeño escenario
- Silla
- Medios propios de la sala de adultos de la biblioteca
- Micrófono
- Cámara de vídeo

RECURSOS HUMANOS

- Bibliotecarios.
- Técnico informático.
- Invitados de la comunidad (profesores, escritores, bibliotecarios, intelectuales de la zona… Igualmente representantes de todas las profesiones no ligadas a la cultura y con locales comerciales en el pueblo)

ALIANZAS

- Biblioteca municipal de la localidad.
- Comercio local.
- Universidad de Salamanca.
- Institutos y colegios de Peñaranda de Bracamonte.
- Bibliotecas portuguesas.

- Sinergias a través de internet (emisiones en streaming a través de Youtube, repositorio de materiales en Vimeo…)

MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS

- Medición de los índices de asistencia a las sesiones presenciales o virtuales.
- Medición de audiencias y "likes" en las publicaciones (posteriores o en streaming) de los actos.
- Interacción de los usuarios con el protagonista.
- Interacción entre los interesados a través de los comentarios generados en las redes sociales.
- Demanda de nuevas entregas o invitados por parte de la ciudadanía.
- Interés creciente o decreciente de los centros escolares tras la primera visita.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD. PLANIFICACIÓN (FASES) Y TAREAS PRINCIPALES

Los Fundamentales es un proyecto en el que se reinventa el antiguo rincón de las obras de referencia y consulta en papel de la biblioteca municipal del municipio salmantino Peñaranda de Bracamonte, una sección y fondo que durante mucho tiempo fueron fundamentales.

Al dejar de usarse esa zona se ha recuperado como lugar de encuentro y conversación en torno a la lectura.

El espacio es ideal para realizar descubrimientos insospechados de la mano de lectores, algunos personajes muy conocidos en la localidad, que comparten sus lecturas preferidas con otros lectores.

De igual forma, el rincón trasciende los límites físicos buscando conexiones en internet a través de las redes sociales.

Se ha habilitado el espacio en la sala de adultos de la citada biblioteca, con la idea de servir como modelo experimental para ser exportado a otros espacios culturales a ambos lados de la frontera.

Está decorado por un artista local e implica dos zonas bien diferenciadas: libros ligados al subsector infantil y juvenil, que han marcado la vida personal y profesional de las personas invitadas; y el "laberinto" símbolo de la biblioteca en la que los usuarios pueden adentrarse para descubrir diferentes lecturas y fuentes de conocimiento.

Cada invitado/a expone sus obras preferidas durante varios meses, estableciéndose una programación completa de personajes que deberán mostrar sus libros y participar en alguna sesión presencial o virtual, para atender las preguntas de los usuarios, a lo largo de todo el año.

Se establece además una colaboración permanente con los centros educativos del pueblo, programándose visitas de los escolares a este rincón en horario matinal. Los bibliotecarios (o el propio protagonista, si tiene disponibilidad horaria), realizan una "visita guiada" por esas lecturas que le marcaron para tratar de despertar la curiosidad de los alumnos/as.

De esta forma, se establece también un vínculo intergeneracional ya que la mayor parte de los invitados, como ya se ha señalado, son personas muy conocidas en la localidad con la que, posiblemente, algunos de los estudiantes tengan incluso lazos familiares.

Las sesiones presenciales del invitado pueden amenizarse con otras actividades complementarias como conciertos de la Escuela de Música Local, grupos de teatro aficionado que realicen dramatizaciones de la lecturas escogidas o la participación de actores que lleven a cabo lecturas de pasajes de esas obras.

Lo ideal, igualmente, es que las sesiones sean grabadas y emitidas, con posterioridad o en *streaming*, a través de las redes sociales para todos aquellos que no puedan asistir y para

aquellas localidades "hermanadas" del otro lado de la frontera que estén interesadas o que quieran exportar el proyecto.

Con el paso del tiempo el objetivo es también conseguir un corpus de materiales amplio y variado que pueda consultarse a través de un repositorio virtual.

Se recomienda, por ejemplo, el uso de YouTube, Vimeo e Instagram.

GUÍA PEDAGÓGICA

ACTIVIDAD

Design Thinking para construir servicios culturales orientados a jóvenes

DESTINATARIOS

[ ] Público general	[ ] Niños	[X] Jóvenes	[X] Adultos
[ ] Familias	[X] Bibliotecarios	[X] Docentes	[X] Otros mediadores
[X] Gestores cultura	[ ] Artistas	[ ] Otros:	

CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO

- [X] Generar conocimiento compartido, metodologías y recursos en colaboración
- [X] Optimizar el uso de las infraestructuras culturales
- [X] Potenciar el valor de los recursos culturales
- [X] Ampliar públicos de espacios culturales y participantes en propuestas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S Y VINCULACIÓN CON EL TERRITORIO TRANS - FRONTERIZO

- Identificar servicios que son potenciales puntos prioritarios de contacto para estas edades.
- Plantear nuevos servicios, actividades y dinámicas para atraer y fidelizar a los usuarios jóvenes.
- El proyecto está orientado a desarrollar conjuntamente, entre instituciones culturales españolas y portuguesas, un sistema de gestión sostenible de las infraestructuras culturales, en un contexto de vulnerabilidad provocado por la expansión del acceso digital a los contenidos, y un conjunto de servicios adecuados para el sector de edad juvenil, teniendo en cuenta sus gustos, demandas e intereses.

MEDIOS TÉCNICOS

- Aula
- Pizarras
- Material fungible (papel, rotuladores, paquetes de post-it…)
- Mesas
- PC
- Conexión a internet
- PDI o pantalla
- Impresora

RECURSOS HUMANOS

- Coordinadores – Diseñadores de la sesión
- Bibliotecarios
- Docentes
- Funcionarios del departamento de Cultura de la Cámara Municipal/Ayuntamiento
- Monitores de tiempo libre
- Animadores socioculturales
- Agentes culturales de la comunidad

ALIANZAS

- Red de bibliotecas municipales de las ciudades implicadas.
- Red de bibliotecas públicas de las ciudades implicadas.
- Servicio de Juventud de la Cámara Municipal / Ayuntamiento
- Servicio de Cultura de la Cámara Municipal / Ayuntamiento
- Sedes del Instituto de la Juventud en la ciudad implicada.

- Colegios e institutos de Secundaria y Bachillerato de las ciudades implicadas.
- Oenegés.
- Fundaciones y asociaciones culturales.
- Museos y Casas de Cultura de las ciudades implicadas.

MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS

Esta metodología tiene como fin generar una declaración nítida sobre el problema o una formalización del desafío, que sirva de orientación para enfocar el trabajo hacia un usuario modelo al cual se querría atender (en este caso los jóvenes).

Para que esta formulación que se obtiene de la fase de definición sea útil los equipos deben ser capaces de:

• Definir un desafío con una formulación directa y clara.
• Que sea inspiradora y explicativa para el equipo.
• Que genere criterios viables para evaluar ideas y contrarrestarlas

Si se alcanza este objetivo podemos afirmar que será posible pasar a la siguiente fase: el diseño exhaustivo de una oferta orientada a este perfil de edad a partir de las aportaciones de los agentes participantes en el proceso.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD. PLANIFICACIÓN (FASES) Y TAREAS PRINCIPALES

Se propone celebrar una serie de sesiones con diversos agentes culturales que desarrollan su trabajo en las ciudades implicadas siguiendo la metodología Design Thinking (DT - Diseño centrado en las personas), para constituir una red transfronteriza integral de conocimiento en cooperación.

Sus resultados pueden ser utilizados para potenciar actividades en cooperación concebidas con el objetivo de ampliar la oferta cultural, a ambos lados de la frontera, para ese grupo de edad.

En primer lugar se celebrarían las sesiones con todos los profesionales implicados, después se realizaría un análisis de los resultados y se plasmaría en un documento final con la consolidación en una propuesta en el ámbito de 1234REDES_CON.

La dinámica DT incluye:

- Sesiones de trabajo con los agentes culturales de cada ciudad para la ideación, prototipado y diseño de servicios. Que tendrán la doble naturaleza de trabajo creativo y de sesión de formación.
- Sesiones de trabajo con la participación de los usuarios juveniles (entrevistas grupales) en las que se contrastará el enfoque de los equipos.
- Recogida de información y elaboración de un documento de conclusiones.

Esta secuencia se puede organizar como un primer ejercicio de DT, que permite evaluar su utilidad y con un reparto de trabajos entre los socios españoles y portugueses.

El DT en su versión genérica, desarrollada por la Universidad de Stanford, se basa fundamentalmente en la empatía, un concepto que debería ser central en el diseño y gestión de cualquier servicio público y que es considerado como básico en las recomendaciones de la OCDE para la gestión de los servicios públicos, pero que no siempre es detectable en la actuación de las Administraciones Públicas. Así pues, la empatía es la base del proceso de diseño que está centrado en las personas y los usuarios. Por lo tanto, el proyecto se centrará en la observación de los usuarios y sus comportamientos y sus percepciones respecto a los servicios

bibliotecarios. En este caso, se trata de servicios orientados hacia personas de 15 a 26 años de edad, aproximadamente.

La empatía en el diseño de nuevos servicios culturales debe partir también de las capacidades de los equipos o agentes culturales independientes para generar una conversación y establecer sinergias de trabajo transfronterizas, lo ideal es que la sesión se organice como un intercambio informal a los usuarios habituales.

El trabajo de los profesionales que acudan a las sesiones debe estar centrado en analizar y formular preguntas, de forma desinhibida, en torno a las necesidades que actualmente tienen los jóvenes.

La empatía implica que hay un esfuerzo por comprender las cosas que hacen los ciudadanos y porqué las hacen, cuáles son los temores o inhibiciones, las necesidades físicas y emocionales. Todo esto sirve como materia prima para mejorar o innovar en la definición de los servicios.

En esta metodología se habla de generar una declaración nítida sobre el problema o una formalización del desafío, que sirva de orientación para enfocar el trabajo hacia un usuario modelo al cual se querría atender. Para que esta formulación que se obtiene de la fase de definición sea útil los profesionales implicados deben ser capaces de:

- Definir un desafío con una formulación directa y clara.
- Que sea inspiradora y explicativa para el equipo.
- Que genere criterios viables para evaluar ideas y contrarrestarlas.

En la primera sesión se recorre todo el itinerario típico del DT con los participantes que se inscriban en la actividad, y en la segunda se reproduciría esta secuencia, pero con los potenciales usuarios de esos futuros servicios. Con este procedimiento se consigue, a la vez, encontrar puntos de vista imprevistos y potenciar la participación.

La segunda fase es la denominada como 'Fase de Ideación', en la cual se empieza el trabajo de diseño y la generación de ideas entre los participantes. En esta etapa se generarían los conceptos para hacer prototipos y crear propuestas innovadoras para atender a los desafíos.

Se comienza por un proceso en el que interesa disponer de un número grande de ideas; es decir, aquí interesa inicialmente más la cantidad que la calidad. En principio, todas las ideas son válidas y no hay problema si se formulan de un modo no ordenado y se mezclan conceptos genéricos con formatos más estructurados. Lo ideal es usar técnicas como el brainstorming, esquemas, storyboards, mapas mentales o cualquier herramienta que ayude a hacer brotar mucha creatividad.

Esta fase se culmina con la evaluación de las ideas y su selección o priorización o, incluso, combinación.

La siguiente fase es la de 'prototipado' para la generación de respuestas concretas que desarrollen una idea. Estos prototipos son precisamente informaciones en la forma de diagramas, dibujos, maquetas o cualquier otro objeto (lo habitual es usar post-its), que sirva para interactuar entre los miembros del equipo, así como lanzar conceptos y preguntas que lleven a la solución.

Esta fase implica un objetivo de mejorar un embrión de proyecto desde su fase inicial a través del debate entre los miembros de los equipos técnicos y de los ciudadanos que participan en el proceso.

Los prototipos son útiles:

- Para inventar soluciones para un desafío.
- Para comunicar de un modo simple.
- Para iniciar una reunión con ciudadanos y potenciales usuarios.
- Para comparar alternativas y desarrollar distintas ideas sin tener que decidirse por una en el primer momento.
- Para cometer errores antes y de manera barata.
- Para poder descomponer grandes problemas que se puedan evaluar y resolver.

Otra característica interesante es que el prototipo se va mejorando mientras el proyecto se desarrolla. Es una fase en la que los usuarios pueden empezar a comprender las limitaciones 'técnicas' de alguna de sus ideas y los profesionales obtener retroalimentaciones sobre las sucesivas modificaciones y mejoras del proyecto de nuevo servicio. Se puede aprovechar para potenciar la estrategia innovadora que se está lanzando en torno a los usuarios jóvenes.

Esta fase culmina cuando se percibe que se ha logrado aprender sobre los usuarios y las posibles soluciones. Inicialmente propone usar un cuestionario y desarrollar una única sesión.

La última fase es la de 'Evaluación'. Se trata de obtener opinión sobre el prototipo de la solución innovadora y es una oportunidad para refinar las soluciones y poder mejorarlas.

El proceso de la metodología del DT se completa con una inserción y adaptación a los objetivos del proyecto 1234REDES_CON, mediante su incorporación como elemento del Plan de Dinamización de Públicos, que es compartido por los diferentes socios de esta estrategia transfronteriza.

GUÍA PEDAGÓGICA

ACTIVIDAD

Clubes de lectura en la nube "Lecturas transfronterizas" (Badajoz-Beja) y Clubes virtuales (Córdoba)

DESTINATARIOS

	Público general		Niños		Jóvenes	X	Adultos
	Familias	X	Bibliotecarios		Docentes		Otros mediadores
	Gestores cultura		Artistas		Otros:		

CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO

X	Generar conocimiento compartido, metodologías y recursos en colaboración
X	Optimizar el uso de las infraestructuras culturales
	Potenciar el valor de los recursos culturales
	Ampliar públicos de espacios culturales y participantes en propuestas culturales

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S Y VINCULACIÓN CON EL TERRITORIO TRANS - FRONTERIZO

- Experimentación colaborativa sobre la lectura digital en espacios virtuales compartidos por bibliotecarios y lectores españoles y portugueses.
- Optimizar del uso del catálogo Nubeteca de la Diputación de Badajoz gracias al acceso de bibliotecarios y lectores portugueses.
- Diseñar y desarrollar actividades compartidas entre bibliotecarios y lectores de los dos países, introduciendo dinámicas de gamificación.
- Ampliar la oferta de clubes de lectura con nueva tipología experimental de lectura compartida y conversada.

MEDIOS TÉCNICOS

- Creación de un espacio virtual dentro de una plataforma o programa de gestión que aloje las lecturas seleccionadas, permita su descarga por los lectores, la creación de secciones y la subida de información por parte de la persona que coordine el club así como el foro de conversación en el que participarán los lectores.
- Los lectores deben contar con dispositivos de lectura electrónicos compatibles con la plataforma.

RECURSOS HUMANOS

- Técnico/a informática
- Coordinador/a del club

ALIANZAS

De la Diputación de Badajoz con bibliotecas de los socios portugueses.

MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS

- Memoria con los datos cuantitativos (número de participantes y de comentarios en los hilos de conversación) y cualitativos (contenidos de los mensajes, nivel de comprensión lectora…)
- Publicaciones digitales con los comentarios y las aportaciones generados en el desarrollo del club.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD. PLANIFICACIÓN (FASES) Y TAREAS PRINCIPALES

Lecturas transfronterizas: Clásico en español y portugués

Club de lectura de fragmentos de textos clásicos de diferentes obras existentes en el Catálogo Nubeteca en castellano y en portugués. Frente a un club de lectura habitual este club ofrece una lectura compartida diversa, puntual y experimental.

Fases y tareas principales

I. Preparación del club

- Selección de los lectores
- Inscripciones de los lectores para su acceso a la plataforma
- Selección y análisis de las lecturas
- Preparación del contenido de la plataforma (biografías de los autores, contexto de las obras, enlaces a recursos...)
- Elaboración del proyecto de dinamización (propuestas que abrirán cada día una conversación diferente)
- Diseño del calendario
- Establecimiento de las dinámicas de difusión

II. Puesta en marcha

- Seguimiento de las incidencias técnicas que vayan surgiendo
- Tarea diaria de mediación por parte de la persona que coordina el club: lanzando propuestas, animando a los lectores para que participen, contestándoles, preguntándoles uno a uno, etc.

III. Evaluación

- Elaboración de una memoria con datos cuantitativos y cualitativos

IV. Productos finales

- Tratamiento del contenido generado por los lectores y su valoración para la creación de algún producto o publicación digital final.

En el caso de los **clubes de lectura virtuales** con los que se experimenta en la red de bibliotecas del Ayuntamiento de Córdoba, el equipo ha desarrollado un vídeo divulgativo accesible en la web de la red y en la red pública Vimeo.

https://biblioteca.cordoba.es/index.php/actividades/16766-clubes-virtuales-21-22.html

https://vimeo.com/637832878

GUÍA PEDAGÓGICA

ACTIVIDAD

Clubes Nubetecos de la Diputación de Badajoz

DESTINATARIOS

	Público general		Niños	x	Jóvenes	x	Adultos
	Familias	x	Bibliotecarios		Docentes	x	Otros mediadores
	Gestores cultura		Artistas		Otros:		

CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO

x	Generar conocimiento compartido, metodologías y recursos en colaboración
x	Optimizar el uso de las infraestructuras culturales
x	Potenciar el valor de los recursos culturales
x	Ampliar públicos de espacios culturales y participantes en propuestas culturales

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S Y VINCULACIÓN CON EL TERRITORIO TRANS - FRONTERIZO

- Asegurar el éxito de los nuevos espacios mediante la implicación directa de los lectores.
- Conseguir la participación de un grupo de usuarios lectores, antes, durante y después de la puesta en marcha de los espacios Nubeteca en cada municipio.
- Procurar que el grupo participe en tareas de difusión, formación de otros usuarios y dinamización.
- Dar voz a los lectores en los actos de carácter más institucional como inauguraciones, firmas de convenios...
- Adjudicarles, como misión fundamental, la difusión de los nuevos servicios entre sus conocidos, familiares y amigos, así como ayudar al incremento de los préstamos digitales en su biblioteca.
- Crear una entidad de grupo en cada municipio a través de los Clubes Nubetecos.
- Conseguir que los Nubetecos se conviertan en lectores Residentes de la Nubeteca superando cualquier brecha digital y/o emocional.
- Establecer una red de Nubetecos con lectores de diferentes municipios portugueses y españoles.

Posibilitar la experimentación colaborativa sobre la lectura digital en espacios virtuales compartidos por bibliotecarios y lectores españoles y portugueses.

MEDIOS TÉCNICOS

- Formulario de inscripciones en Google
- Acceso a un catálogo digital
- Creación de un espacio virtual dentro de una plataforma que permita la creación de secciones y la subida de información por parte de la persona que coordine las dinamizaciones así como el foro de conversación en el que participarán los lectores.
- Los lectores deben contar con dispositivos de lectura electrónicos compatibles con la plataforma.

RECURSOS HUMANOS

- Técnico/a informática
- Coordinador/a del club

ALIANZAS

De la Diputación de Badajoz con bibliotecas de los socios portugueses y españoles.

GUÍA PEDAGÓGICA

MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS

- Datos cuantitativos:
  >Número inscritos, edad, sexo, redes sociales, dispositivos lectores. Elaboración de un perfil del lector nubeteco
  >Memorias de las actividades de dinamización experimental que se realicen.
  >Préstamos de libros generados gracias a las actividades.
- Datos cualitativos:
  >Estudio de los comentarios en los hilos de conversación, contenidos de los mensajes, nivel de comprensión lectora…
  >Cuestionarios de evaluación cumplimentados por los lectores

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD. PLANIFICACIÓN (FASES) Y TAREAS PRINCIPALES

Clubes Nubetecos

Pensados para la dinamización del catálogo digital y el incremento del préstamo digital, se trabaja de manera colaborativa a través de la participación de bibliotecarios y, sobre todo, lectores de diferentes municipios, llevando a cabo dinámicas de lectura experimentales en entornos virtuales.

Fases y tareas principales

I. Diseño y preparación centralizados

- Elaboración de directrices y materiales:
  - Pautas de creación: número mínimo de miembros, perfiles de los mismos, dinámicas de formación...
  - Pautas de difusión
  - Cartel convocatoria
  - Nota de prensa
  - Formulario de inscripción on line
  - Powerpoint de presentación

II. Proceso selectivo sincronizado y coordinado en las diferentes bibliotecas

- Convocatoria pública y difusión: cartel, nota de prensa, redes sociales...
- Formulario de inscripción on line
- Elaboración de listados y perfiles por biblioteca

III. Puesta en marcha

- Charlas en grupo o individuales
- Invitación a eventos
- Visitas guiadas a cargo de los lectores nubetecos
- Programa de dinamizaciones experimentales

IV. Evaluación

- Elaboración de una memoria con datos cuantitativos y cualitativos

IV. Productos finales

- Tratamiento de todo el material audiovisual o electrónico generado por los lectores y su valoración para la creación de algún producto o publicación digital final.

© Guía elaborada por el Servicio Provincial de Bibliotecas de la Diputación de Badajoz

GUIA PEDAGÓGICA

ATIVIDADE

COMUNIDADES DE ESCRITA

DESTINATÁRIOS

[ ]	Público em geral	[X]	Crianças	[X]	Jovens	[ ]	Adultos
[X]	Familias	[ ]	Bibliotecários	[ ]	Professores	[ ]	Outros mediadores
[ ]	Gestores cultura	[X]	Artistas	[ ]	Outros:		

CONEXÃO COM OBJETIVOS DO PROJETO

- [X] Gerar conhecimento compartilhado, metodologias e recursos em colaboração
- [X] Optimizar a utilização das infra-estruturas culturais
- [X] Aumentar o valor dos recursos culturais
- [X] Ampliar públicos de espaços culturais e participantes em propostas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S E VINCULAÇÃO COM O TERRITÓRIO TRANS - FRONTEIRIÇO

- Promover o desenvolvimento de competências de literacia literária, em contexto de oficinas que proporcionam o contacto com a experiência e percursos de escrita de autores e escritores nacionais.
- O contéudo gerado destas sessões será partilhado junto dos parceiros da rede e disponibilizado na plataforma do projeto.
- Espera-se que desta partilha se possam gerar dinâmicas de intercâmbio.

MEIOS TÉCNICOS

- Acervo bibliográfico das bibliotecas da rede.
- Meios informáticos;

RECURSOS HUMANOS

- Equipa das bibliotecas da rede 1234, em particular da Biblioteca Municipal de Beja, José Saramago.

ALIANÇAS

- REDE 1234.REDES

MODO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

- Número de participantes;
- Difusão da atividade nos media;
- Auscultação informal junto da comunidade participante;

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE. PLANIFICAÇÃO (FASES) E TAREFAS PRINCIPAIS

Projeto de literacia literária, com diversos autores e escritores nacionais. Assentam em sessões regulares com a presença destes autores que dinamizarão sessões de leitura em voz alta com livro em presença, sempre com a narração como centro da atividade.

Plano de sessões/convidados:

- João Tordo
- Mafalda Milhões
- Sandro William Junqueira
- Oficinários da Leitura

GUIA PEDAGÓGICA

ATIVIDADE

INFÂNCIAS QUE MORAM NO PAPEL | LITERLAB

DESTINATÁRIOS

[ ]	Público em geral	[X]	Crianças	[X]	Jovens	[ ]	Adultos
[X]	Familias	[ ]	Bibliotecários	[ ]	Professores	[ ]	Outros mediadores
[ ]	Gestores cultura	[X]	Artistas	[ ]	Outros:		

CONEXÃO COM OBJETIVOS DO PROJETO

- [X] Gerar conhecimento compartilhado, metodologias e recursos em colaboração
- [X] Optimizar a utilização das infra-estruturas culturais
- [X] Aumentar o valor dos recursos culturais
- [X] Ampliar públicos de espaços culturais e participantes em propostas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S E VINCULAÇÃO COM O TERRITÓRIO TRANS - FRONTEIRIÇO

- Desenvolver processos de reconhecimento identitário e de apropriação de patrimónios colectivos locais ou globais, a partir de um conjunto de recursos e dinâmicas disponíveis numa exposição para a qual foram desenvolvidos diversos tipos de guiões de acordo com os públicos alvo (público infantil/escolar/senior);
- Fomentar a leitura e o intercâmbio de experiências e conhecimento relativo à leitura e à educação artística;
- Criar uma plataforma expositiva que permita intinerâncias entre parceiros no ámbito da rede e de outras bibliotecas (este objectivo só será realizável na totalidade em ocasião posterior à duração do projeto);

MEIOS TÉCNICOS

- Acervo bibliográfico das bibliotecas da rede.
- Meios informáticos;
- Parafernália expositiva;

RECURSOS HUMANOS

- Equipa das bibliotecas da rede 1234, em particular da Biblioteca Municipal de Beja, José Saramago.

ALIANÇAS

- Rede 1234.REDES

MODO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

- Número de participantes;
- Difusão da atividade nos media;
- Auscultação informal junto da comunidade participante;

GUIA PEDAGÓGICA

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE. PLANIFICAÇÃO (FASES) E TAREFAS PRINCIPAIS

"Infâncias que moram no papel" é uma atividade que procura desenvolver capacidades de leitura. Desenharam-se para isso dois grandes âmbitos interventivos, por um lado, um conjunto de ações que permitisse a discussão sobre mediação de leitura e partilha de experiências, por outro, uma exposição interativa que permita estruturar novas relações entre o livro e o leitor, entre leitores e mediadores, entre a infância e a idade adulta, entre pais e filhos.

1) Sessões abertas a pais e filhos:
   Convidados:
   Maria josé Barriga (Musike para bebé e papas) – Janeiro 2019
   António Fontinha – Fevereiro 2019
   Companhia de dança de Almada – Março 2019

2) Exposição interactiva – 2019

GUÍA PEDAGÓGICA

DISEÑO E IMPRESIÓN 3D

DISEÑO E IMPRESIÓN 3D

ACTIVIDAD	Conocimientos básicos de las tecnologías 3D	
TEMA	Diseño e impresión 3D	
MATERIAS RELACIONADAS	Diseño gráfico, dibujo técnico, modelado 3D, impresión 3D	
PÚBLICOS DESTINATARIOS	Jóvenes y adultos interesados en conocer el funcionamiento del modelado e impresión 3D. Profesorado y alumnado	
CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO	x	**Generar conocimiento compartido, metodologías y recursos en colaboración**
	x	**Optimizar el uso de las infraestructuras culturales**
	x	**Potenciar el valor de los recursos culturales**
	x	**Ampliar públicos de espacios culturales y participantes en propuestas culturales**
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Y TAREAS CLAVE	La irrupción de la tecnología de impresión 3D se presenta como una oportunidad para dar soporte a actividades de enseñanza-aprendizaje, utilizadas como vía para crear conocimiento colaborativo y desarrollar capacidades organizativas y de creación. La actividad se presenta inserta en la cultura *maker*, centrándonos en la tecnología digital y el aprendizaje en colaboración. La impresión 3D permite, partiendo de un diseño digital, la creación de un objeto físico. Existen para ello diversos equipos y metodologías aplicables , cada una de ellas en función de la forma y el tipo de material utilizado para crear las piezas. El planteamiento didáctico aplicado en esta actividad permite en muy poco tiempo, en una sesión si es preciso, la realización del proceso completo, desde el diseño a la impresión de manera que el alumnado pueda tener el conocimiento general de la técnica y el incentivo de obtener resultados casi inmediatos. Las tareas clave planteados son:: • Manejo de una impresora 3D. • Uso de diferentes software de diseño e impresión 3D. - Impresión 3D: Cura, software para imprimir. - Diseño 3D: Tinkercad, Blender, Solidworks, SketchUP, Meshmixer. El uso de los diferentes programas de diseño se adapta al nivel de los participantes y a la dificultad de las piezas a imprimir.	

ESTRATEGIAS PARA ARTICULAR LA ACTIVIDAD CON EL PÚBLICO DESTINATARIO	Dotación de equipo y software necesarios para el diseño 3D, teniendo en cuenta los diferentes niveles de dificultad de las piezas a imprimir. Explicación de los conceptos básicos de uso para asegurarnos el correcto manejo de equipos y máquinas. Como apoyo, se ha dotado a la maquinaria de códigos QR que remiten a artículos con instrucciones básicas de manejo y ejemplo para la obtención de los objetivos deseados.
RECURSOS NECESARIOS	Ordenadores con conexión a internet Impresora 3D Filamento PLA
ALIANZAS PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Centro del Profesorado. El profesorado, fundamentalmente el de enseñanzas medias y relacionados con disciplinas STEAM, es el medio idóneo para hacer llegar el recurso al público diana y es al mismo tiempo destinatario directo de la oferta del espacio maker como conjunto de recursos para el aprendizaje por proyectos. Empresas que pueda dar soporte a la hora de imprimir los diseños o el mantenimiento correcto de la impresora 3D. Monitoraje de formación y de atención a las primeras necesidades de los usuarios en el manejo de estas tecnologías. Desarrolladores de los software de diseño.
MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD	<u>Evaluación inmediata</u>: En cuanto al diseño, comprobación de si se han seguido los pasos marcados. Es adecuado en este tipo de actividades, dejar un punto de libertad para el desarrollo la creatividad. En cuanto a la impresión, estudio de las figuras o elementos imprimidos, comprobando si se ha configurado bien la impresora. <u>Evaluación a medio plazo</u>: - Nuevas visitas de los participantes al espacio maker - Nuevas visitas de los participantes a la biblioteca

GUÍA PEDAGÓGICA

CREACIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES

CREACIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES

ACTIVIDAD	Sistemas de fotografia y edición de imagenes
TEMA	Creación de contenidos audiovisuales
MATERIAS RELACIONADAS	Fotografía, edición de fotos, edición de vídeo, grabación, podcast.
PÚBLICOS DESTINATARIOS	Jóvenes y adultos interesados en introducirse en la generación de contenidos audiovisuales. Profesorado y alumnado
CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO	x **GENERAR CONOCIMIENTO COMPARTIDO, METODOLOGÍAS Y RECURSOS EN COLABORACIÓN** x **OPTIMIZAR EL USO DE LAS INFRAESTRUCTURAS CULTURALES** x **POTENCIAR EL VALOR DE LOS RECURSOS CULTURALES** x **AMPLIAR PÚBLICOS DE ESPACIOS CULTURALES Y PARTICIPANTES EN PROPUESTAS CULTURALES**
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Y TAREAS CLAVE	Con el **kit de iluminación, cámara y micrófono** tenemos las herramientas necesarias para crear todo tipo de contenido audiovisual. Algo fundamental para manejar creación de contenidos audiovisuales es la **edición de foto y vídeo**, que dará a los reportajes, documentales, entrevistas… el punto de calidad que distingue al un buen trabajo. Con los **ordenadores** disponibles pueden diseñarse cabeceras personalizadas, rótulos y otros añadidos. La utilización del **croma** y los focos permite simular diferentes espacios y escenarios sin tener que recurrir a exteriores o decorados. El **micrófono profesional** permite grabaciones de voz con calidad suficiente para Youtube, Vimeo, podcasts y otras aplicaciones.
ESTRATEGIAS PARA ARTICULAR LA ACTIVIDAD CON EL PÚBLICO DESTINATARIO	Contar con un espacio íntegramente dedicado a la generación de contenidos, facilitando su uso sin necesidad de montar y desmontar para cada operación, únicamente al finalizar el horario estipulado. Mostrar las ventajas que suponen los equipos profesionales en la generación de contenidos propios de calidad. Creación de nuevos canales en youtube, podcast o programas de radio,que mejoren la calidad de vida de los ciudadanos o traten de tema de interés para conseguir nuevas audiencias.
RECURSOS NECESARIOS	Kit de iluminación Croma Micrófono Ordenador

ALIANZAS PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Centro del Profesorado. El profesorado, fundamentalmente el de enseñanzas medias y relacionados con disciplinas STEAM, es el medio idóneo para hacer llegar el recurso al público diana y es al mismo tiempo destinatario directo de la oferta del espacio maker como conjunto de recursos para el aprendizaje por proyectos. Generadores de contenidos que ya estén trabajando en la ciudad, con los que colaborar o establecer estrategias complementarias. Estudiantes de comunicación audiovisual, que pueden utilizar los recursos en sus proyectos al tiempo que comparten conocimiento con otros usuarios. Monitoraje de formación y de atención a las primeras necesidades de los usuarios en el manejo de estas tecnologías.
MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD	Evaluación inmediata: Nuevos canales abiertos Aumento de audiencia de canales existentes. Sesiones formativas realizadas por los propios usuarios. Evaluación a medio plazo: - Nuevas visitas de los participantes al espacio maker - Nuevas visitas de los participantes a la biblioteca

GUÍA PEDAGÓGICA

DRONÓTICA

DRONÓTICA

ACTIVIDAD	Introducción a la programación de drones Parrot
TEMA	Dronótica
MATERIAS RELACIONADAS	Programación, programación orientada a objetos, tecnología.
PÚBLICOS DESTINATARIOS	Jóvenes y adultos que quieren conocer la programación del dron y sus características. Profesorado y alumnado.
CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO	x **Generar conocimiento compartido, metodologías y recursos en colaboración** x **Optimizar el uso de las infraestructuras culturales** x **Potenciar el valor de los recursos culturales** x **Ampliar públicos de espacios culturales y participantes en propuestas culturales**
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Y TAREAS CLAVE	Con la introducción a la programación de drones el alumnado puede conocer cómo manejar estos aparatos sin necesidad de telemando. Al mismo tiempo, se facilita la introducción al mundo de la programación, útil para el control de cualquier tipo de dispositivo. Mediante el uso de las tablets se pueden crear programas iniciales para ordenar las instrucciones a los drones Parrot, que no son de uso profesional. El software a utilizar será Tynker, de uso libre y gratuito y con el cual, mediante la programación por bloques, pueden darse las órdenes precisas al dron para realizar un circuito o evitar obstáculos.
ESTRATEGIAS PARA ARTICULAR LA ACTIVIDAD CON EL PÚBLICO DESTINATARIO	Acercar métodos de utilizar dispositivos como son los drones y su programación para normalizar su utilización. Explicar las posibilidades que ello conlleva, así como ejemplos de trabajos realizados con drones para comprender mejor su labor. Contar con espacios abiertos, para poder realizar circuitos sin peligro. Crear mini toneos entre participantes.

RECURSOS NECESARIOS	Drones Parrot Tablets Armarios de carga Proyector Ordenador principal

ALIANZAS PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Centro del Profesorado. El profesorado, fundamentalmente el de enseñanzas medias y relacionados con disciplinas STEAM, es el medio idóneo para hacer llegar el recurso al público diana y es al mismo tiempo destinatario directo de la oferta del espacio maker como conjunto de recursos para el aprendizaje por proyectos. Monitoraje de formación y de atención a las primeras necesidades de los usuarios en el manejo de estas tecnologías.
MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD	Evaluación inmediata: Superación de pruebas de circuitos. Superación de obstáculos y correctos despegue y aterrizaje. Evaluación a medio plazo: - Nuevas visitas de los participantes al espacio maker - Nuevas visitas de los participantes a la biblioteca

GUÍA PEDAGÓGICA

PROTOTIPADO Y DISEÑO

PROTOTIPADO Y DISEÑO

ACTIVIDAD	Introducción a la electrónica y Arduino
TEMA	Prototipado y diseño
MATERIAS RELACIONADAS	Electrónica, arduino, programación, sensores, industria 4.0
PÚBLICOS DESTINATARIOS	Jóvenes y adultos que quieren introducirse en la electrónica. Profesorado y alumnado
CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO	x **GENERAR CONOCIMIENTO COMPARTIDO, METODOLOGÍAS Y RECURSOS EN COLABORACIÓN** x **OPTIMIZAR EL USO DE LAS INFRAESTRUCTURAS CULTURALES** x **POTENCIAR EL VALOR DE LOS RECURSOS CULTURALES** x **AMPLIAR PÚBLICOS DE ESPACIOS CULTURALES Y PARTICIPANTES EN PROPUESTAS CULTURALES**
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Y TAREAS CLAVE	Mediante el conocimiento básico de la electrónica y el prototipado con Arduino es posible crear prototipos o dispositivos funcionales para pequeñas aplicaciones o para comprobar su funcionamiento antes de realizar grandes tiradas en máquinas. Los conocimientos básicos de electrónica permiten al alumnado familiarizarse con el funcionamiento de dispositivos que utilizan en su vida diaria. Conocer la diferencia entre sensores analógicos y digitales así como sus usos son elementos básicos de esta actividad para acceder a la programación y uso o programación de cualquier sensor electrónico.
ESTRATEGIAS PARA ARTICULAR LA ACTIVIDAD CON EL PÚBLICO DESTINATARIO	Acciones formativas de introducción al uso y programación de esta tecnología. Explicitar sus características esenciales y cómo conectan con los empleos del futuro. *Showrooms* con diferentes proyectos, para mostrar la diversidad de propósitos de estas habilidades y usos potenciales en el día a día.
RECURSOS NECESARIOS	Ordenadores Kits Arduino Mesa de trabajo Estación soldadura Proyector Pizarra digital

ALIANZAS PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Centro del Profesorado. El profesorado, fundamentalmente el de enseñanzas medias y relacionados con disciplinas STEAM, es el medio idóneo para hacer llegar el recurso al público diana y es al mismo tiempo destinatario directo de la oferta del espacio maker como conjunto de recursos para el aprendizaje por proyectos. Monitoraje de formación y de atención a las primeras necesidades de los usuarios en el manejo de estas tecnologías. Empresas de electrónica cuya experiencia pueda servir para conectar las necesidades formativas con las demandas del mercado.
MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD	Evaluación inmediata: Nivel de objetivos alcanzado en la elaboración de prototipos y correcto funcionamiento de los mismos. Evaluación a medio plazo: - Nuevas visitas de los participantes al espacio maker. - Nuevas visitas de los participantes a la biblioteca.

GUÍA PEDAGÓGICA

ESPACIO FORMATIVO

ESPACIO FORMATIVO

ACTIVIDAD	Uso de herramientas para creación de estructuras
TEMA	Espacio formativo
MATERIAS RELACIONADAS	Todas las relacionadas con fabricación, tecnologías digitales, programación, robótica, contenidos audiovisuales.
PÚBLICOS DESTINATARIOS	Todos los públicos, preferentemente, jóvenes. Profesorado y alumnado
CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO	x **Generar conocimiento compartido, metodologías y recursos en colaboración** x **Optimizar el uso de las infraestructuras culturales** x **Potenciar el valor de los recursos culturales** x **Ampliar públicos de espacios culturales y participantes en propuestas culturales**
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Y TAREAS CLAVE	El espacio maker está habilitado para la realización de actividades concretas pero también para la formación en las disciplinas relacionadas con esas actividades. La formación puede ser iniciativa de la biblioteca o de grupos de usuarios o puede integrarse en los proyectos formativos de los centros de enseñanza.
ESTRATEGIAS PARA ARTICULAR LA ACTIVIDAD CON EL PÚBLICO DESTINATARIO	Encuestas y comunicación con colectivos ciudadanos para concretar intereses formativos. Conexión con profesorado para dar a conocer posibilidades del espacio y sus recursos. Elaboración de *píldoras* informativas en vídeo para distribuir por redes sociales y disponer en la web.

RECURSOS NECESARIOS	Proyector Pizarra digital Ordenadores Tablets Armarios de carga

ALIANZAS PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Centro del Profesorado. El profesorado, fundamentalmente el de enseñanzas medias y relacionados con disciplinas STEAM, es el medio idóneo para hacer llegar el recurso al público diana y es al mismo tiempo destinatario directo de la oferta del espacio maker como conjunto de recursos para el aprendizaje por proyectos. Monitoraje de formación.
MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD	Evaluación inmediata: Asistencia a sesiones formativas. Test de evaluación de los conocimientos adquiridos. Evaluación a medio plazo: - Nuevas visitas de los participantes al espacio maker. - Nuevas visitas de los participantes a la biblioteca.

GUÍA PEDAGÓGICA

FABRICACIÓN Y REPARACIÓN

FABRICACIÓN Y REPARACIÓN

ACTIVIDAD	Uso de herramientas para creación de estructuras
TEMA	Fabricación y reparación.
MATERIAS RELACIONADAS	Tecnología, bricolaje, prototipado, proyectos.
PÚBLICOS DESTINATARIOS	Jóvenes y adultos con intereses en el bricolaje, reparación y fabricación. Profesorado y alumnado
CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO	x **GENERAR CONOCIMIENTO COMPARTIDO, METODOLOGÍAS Y RECURSOS EN COLABORACIÓN** x **OPTIMIZAR EL USO DE LAS INFRAESTRUCTURAS CULTURALES** x **POTENCIAR EL VALOR DE LOS RECURSOS CULTURALES** x **AMPLIAR PÚBLICOS DE ESPACIOS CULTURALES Y PARTICIPANTES EN PROPUESTAS CULTURALES**
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Y TAREAS CLAVE	El uso del banco de trabajo y sus herramientas permite la fabricación y reparación de objetos muy diversos con distintas finalidades: - Fabricación de pequeño mobiliario a medida. - Reparaciones de mobiliario y electrodomésticos. - Fabricación de escenarios o elementos auxiliares necesarios en otros progrmas del espacio maker como proyectos de Arduino, drones o decorados para la zona audiovisual.
ESTRATEGIAS PARA ARTICULAR LA ACTIVIDAD CON EL PÚBLICO DESTINATARIO	Posibilidad de disponer de piezas únicas autofabricadas. Estrategias de colaboración con otros usarios del espacio maker. Potenciar un mayor grado de autosuficiencia y ahorro económico con la reparación de objetos y electrodomésticos. Posibilidad de desarrollo de ocio recreativo.
RECURSOS NECESARIOS	Banco de trabajo. Herramientas tales como: alicates, limas, destornilladores, martillos, pistolas de silicona, taladro, sierra de calar, tornillo de banco, soporte taladro.

ALIANZAS PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Centro del Profesorado. El profesorado, fundamentalmente el de enseñanzas medias y relacionados con disciplinas STEAM, es el medio idóneo para hacer llegar el recurso al público diana y es al mismo tiempo destinatario directo de la oferta del espacio maker como conjunto de recursos para el aprendizaje por proyectos. Monitoraje de formación y de atención a las primeras necesidades de los usuarios en el manejo de estas tecnologías.
MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD	Evaluación inmediata: Capacidad de manejo de las distintas herramientas. Calidad del producto obtenido. Evaluación a medio plazo: - Nuevas visitas de los participantes al espacio maker. - Nuevas visitas de los participantes a la biblioteca.

GUÍA PEDAGÓGICA

REALIDAD VIRTUAL

REALIDAD VIRTUAL

ACTIVIDAD	Mundo inmersivo con gafas VR
TEMA	Realidad virtual
MATERIAS RELACIONADAS	Realidad virtual, diseño 3D, diseño gráfico
PÚBLICOS DESTINATARIOS	Jóvenes y adultos interesados en realidad virtual. Profesorado y alumnado
CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO	x **GENERAR CONOCIMIENTO COMPARTIDO, METODOLOGÍAS Y RECURSOS EN COLABORACIÓN** x **OPTIMIZAR EL USO DE LAS INFRAESTRUCTURAS CULTURALES** x **POTENCIAR EL VALOR DE LOS RECURSOS CULTURALES** x **AMPLIAR PÚBLICOS DE ESPACIOS CULTURALES Y PARTICIPANTES EN PROPUESTAS CULTURALES**
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Y TAREAS CLAVE	Mediante las gafas VR de última generación se puede conseguir un efecto total inmersivo, ya que cuentan con sistema de audio. Se muestran las diferentes apps y páginas que cuentan con actividades en VR, ya sea para formación, entrenamiento o diversión. Se usa software como: Allumette. Colosse. Google Earth RV. Ocean Rift. The Foo Show. NYT VR. mediante el cual los participantes pueden ver ejemplos y crear escenarios.

ESTRATEGIAS PARA ARTICULAR LA ACTIVIDAD CON EL PÚBLICO DESTINATARIO	Creación de tour virtuales sobre la ciudad, su urbanismo, su historia. Visita virtual a museos, monumentos. Reconstrucción virtual de yacimientos arqueológicos o construcciones históricas. Inmersión virtual en entornos naturales para el conocimiento de la fauna, la flora, el paisaje.

RECURSOS NECESARIOS	Gafas VR. Ordenadores con conexión a internet. Proyector para observar lo que se esta viendo con las gafas.
ALIANZAS PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Centro del Profesorado. El profesorado, fundamentalmente el de enseñanzas medias y relacionados con disciplinas STEAM, es el medio idóneo para hacer llegar el recurso al público diana y es al mismo tiempo destinatario directo de la oferta del espacio maker como conjunto de recursos para el aprendizaje por proyectos. Convenios con empresas y entidades públicas para la creación de tour virtuales. Monitoraje de formación y de atención a las primeras necesidades de los usuarios en el manejo de estas tecnologías.
MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD	Evaluación inmediata: Calidad de los escenarios creados. Evaluación a medio plazo: - Nuevas visitas de los participantes al espacio maker - Nuevas visitas de los participantes a la biblioteca

GUÍA PEDAGÓGICA

NUEVAS FORMAS DE IMPRESIÓN

NUEVAS FORMAS DE IMPRESIÓN

ACTIVIDAD	Impresión SLA (o aparato de estereolitografía)
TEMA	Diseño e impresión 3D
MATERIAS RELACIONADAS	Diseño gráfico, dibujo técnico, modelado 3D, impresión 3D, electricidad.
PÚBLICOS DESTINATARIOS	Jóvenes y adultos interesados en conocer el funcionamiento del modelado e impresión 3D. Profesorado y alumnado
CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO	x **GENERAR CONOCIMIENTO COMPARTIDO, METODOLOGÍAS Y RECURSOS EN COLABORACIÓN** x **OPTIMIZAR EL USO DE LAS INFRAESTRUCTURAS CULTURALES** x **POTENCIAR EL VALOR DE LOS RECURSOS CULTURALES** x **AMPLIAR PÚBLICOS DE ESPACIOS CULTURALES Y PARTICIPANTES EN PROPUESTAS CULTURALES**
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Y TAREAS CLAVE	Una impresora SLA (o aparato de estereolitografía) utiliza resina fotosensible como materia prima, un líquido que se solidifica cuando se expone a la luz UV. La actividad consistirá en conseguir una impresión más precisa de nuestros modelos, para conseguir más detalles que la impresión 3D basada en filamentos de PCV.
ESTRATEGIAS PARA ARTICULAR LA ACTIVIDAD CON EL PÚBLICO DESTINATARIO	Dotación de equipo y software necesarios para el diseño 3D, teniendo en cuenta los diferentes niveles de dificultad de las piezas a imprimir. Explicación de los conceptos básicos de uso para asegurarnos el correcto manejo de equipos y máquinas. Como apoyo, se ha dotado a la maquinaria de códigos QR que remiten a artículos con instrucciones básicas de manejo y ejemplo para la obtención de los objetivos deseados. Como apoyo, se ha dotado a la maquinaria de códigos QR que remiten a artículos con instrucciones básicas de manejo y ejemplo para la obtención de los objetivos deseados.
RECURSOS NECESARIOS	Ordenadores con conexión a internet Impresora SLA Resina

ALIANZAS PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Centro del Profesorado. El profesorado, fundamentalmente el de enseñanzas medias y relacionados con disciplinas STEAM, es el medio idóneo para hacer llegar el recurso al público diana y es al mismo tiempo destinatario directo de la oferta del espacio maker como conjunto de recursos para el aprendizaje por proyectos. Empresas que pueda dar soporte a la hora de imprimir los diseños o el mantenimiento correcto de la impresora 3D. Monitoraje de formación y de atención a las primeras necesidades de los usuarios en el manejo de estas tecnologías. Desarrolladores de los software de diseño.
MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD	Evaluación inmediata: En cuanto al diseño, comprobación de si se han seguido los pasos marcados. Es adecuado en este tipo de actividades, dejar un punto de libertad para el desarrollo la creatividad. En cuanto a la impresión, estudio de las figuras o elementos imprimidos, comprobando si se ha configurado bien la impresora. Evaluación a medio plazo: - Nuevas visitas de los participantes al espacio maker - Nuevas visitas de los participantes a la biblioteca

GUÍA PEDAGÓGICA

ACTIVIDAD

E2M - *En 2 minutos*

DESTINATARIOS

[ ] Público general	[ ] Niños	[X] Jóvenes	[ ] Adultos
[ ] Familias	[ ] Bibliotecarios	[X] Docentes	[X] Otros mediadores
[ ] Gestores cultura	[ ] Artistas	[ ] Otros:	

CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO

- [X] Generar conocimiento compartido, metodologías y recursos en colaboración
- [ ] Optimizar el uso de las infraestructuras culturales
- [ ] Potenciar el valor de los recursos culturales
- [X] Ampliar públicos de espacios culturales y participantes en propuestas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S Y VINCULACIÓN CON EL TERRITORIO TRANS - FRONTERIZO

- Incentivar la creación artístico- audiovisual y el trabajo en equipo como medio para exteriorizar las inquietudes y sentimientos de los jóvenes.
- Propiciar nuevos usos y formas de entretenimiento a través de un objeto que es parte de la vida cotidiana en esta franja de edad: el *smartphone*.
- Ayudar a analizar y debatir ideas y problemáticas inherentes a la sociedad actual y que les afectan en primera persona, con especial atención a la inmigración o su percepción sobre otros países.

Posibilita el protagonismo de adolescente y jóvenes como co-creadores de contenidos y analistas de estos discursos, y les ayuda a adquirir un acercamiento crítico a la temática general que se les propone como eje de la actividad.

Favorece la interacción entre los jóvenes de países limítrofes, el intercambio de ideas y puntos de vista, el encuentro de posturas y sentimientos divergentes, un mayor conocimiento de la realidad. Puede generar la creación de un grupo estable de trabajo entre ellos que favorezca sinergias comunicativas para conseguir nuevas ediciones del programa.

Nace con el objetivo de convertirse en un medio para analizar y conocer el punto de vista de jóvenes de diferentes realidades sobre un mismo tema en torno al que deben idearse todas las propuestas a concurso: LAS FRONTERAS

MEDIOS TÉCNICOS

- Pantalla para proyectar los trabajos enviados a concurso.
- PC
- Conexión a internet
- Sala de proyecciones
- Sala de reunión del jurado (puede ser la misma)
- Impresora
- Flyers
- Perfiles abiertos en Instagram y Gmail para la difusión y recepción de trabajos
- Web oficial del proyecto

RECURSOS HUMANOS

- Coordinador del premio
- Bibliotecarios de localidades implicadas
- Docentes de centros educativos de localidades implicadas
- Informático (los conocimientos informáticos necesarios son básicos, puede ejercer su función el propio coordinador/a del premio)
- Community Manager (puede ser también el propio coordinador del premio)

GUÍA PEDAGÓGICA

ALIANZAS

- Red de Bibliotecas Municipales de España y Portugal (comarcas fronterizas)
- Red de Bibliotecas Públicas de España y Portugal (comarcas fronterizas)
- Centros escolares de Educación Secundaria y Bachillerato de España y Portugal (comarcas fronterizas)
- Espacio Joven (entidades de orientación para adolescentes) de ambos países.
- Cámaras Municipales – Ayuntamientos de las ciudades implicadas.
- Universidad de Salamanca.

MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS

Este proyecto favorece el trabajo en equipo entre diversos profesionales y agentes sociales de ambos países, especialmente los de comunidades implicadas como Córdoba, Salamanca, Portalegre, Beja, Castelo Branco…)

Pueden enviar sus grabaciones todos aquellos que tengan edades comprendidas entre los 11 y los 22 años durante el periodo en el que está abierto el plazo de inscripción.

Un jurado compuesto por profesionales, representantes de instituciones culturales de ambos países, premiará la creatividad, originalidad y composición de los cortos, así como el guion desarrollado y los recursos técnicos. Ningún reconocimiento podrá ser declarado desierto.

Todos los trabajos se expondrán en la web oficial para que puedan ser conocidos y valorados por la comunidad de personas interesadas en los mismos. Adicionalmente, los organizadores podrán publicitar (total o parcialmente) los cortos recibidos en cualquier medio de comunicación / red social que crean conveniente. En ningún caso, dicha difusión se hará con fines comerciales.

La organización del certamen se reserva el derecho a mantenerlos en su página web el tiempo que considere oportuno.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD. PLANIFICACIÓN (FASES) Y TAREAS PRINCIPALES

En el marco del Proyecto 1234 REDES_CON "Oportunidades para crear conocimiento en cooperación", una iniciativa cofinanciada por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER), a través del programa Interreg V-A España-Portugal (POCTEP) 2014-2010, el certamen En 2 minutos pretende estimular la creación de historias audiovisuales escritas, dirigidas y protagonizadas por adolescentes de entre 11 y 22 años, y ayudar a visibilizar sus propuestas e inquietudes a través de formatos acordes a sus intereses y hábitos más actuales.

La principal peculiaridad es que solo podrá utilizarse el smartphone para grabar los vídeos (aunque se permitirá la edición a través del ordenador) La comunicación con los participantes se realizará principalmente a través de la web oficial. Un perfil en la red social Instagram canalizará el resto de las informaciones. Se celebra en dos países simultáneamente, Portugal y España, con sedes en Beja, Portalegre y Salamanca.

El objetivo principal es servir como herramienta para analizar y conocer el punto de vista de jóvenes de diferentes realidades sobre un mismo tema en torno al que deben idearse todas las propuestas a concurso: LAS FRONTERAS

El envío de trabajos a concurso se realiza a través de la web general del proyecto, https://e2minutos.home.blog/ , o a través de We Transfer. El vídeo solo puede ser grabado a través de un smartphone y posteriormente compartido mediante una de estas tres plataformas: Youtube, Vimeo o DailyMotion.

Los clips deben tener una duración máxima de 2 minutos, incluyendo los títulos de crédito, y quedarán descalificados aquellos que superen este tiempo. Todos ellos deben tener como hilo conductor, tal y como se ha señalado con anterioridad, LAS FRONTERAS, dejando total libertad para afrontar la propuesta. Se pretende especialmente fomentar un trabajo reflexivo que permita conocer el punto de vista de los jóvenes en torno a problemas sociales

vinculados a ellas, su visión de los países fronterizos o los modos de vida de aquellos que residen en las proximidades de alguna. La única condición es que las propuestas sean inéditas y originales, y que no contengan imágenes que sean violentas, denigrantes, vejatorias o insultantes, o que por cualquier motivo no inherente a la narración, puedan ser de mal gusto o atenten contra los derechos humanos.

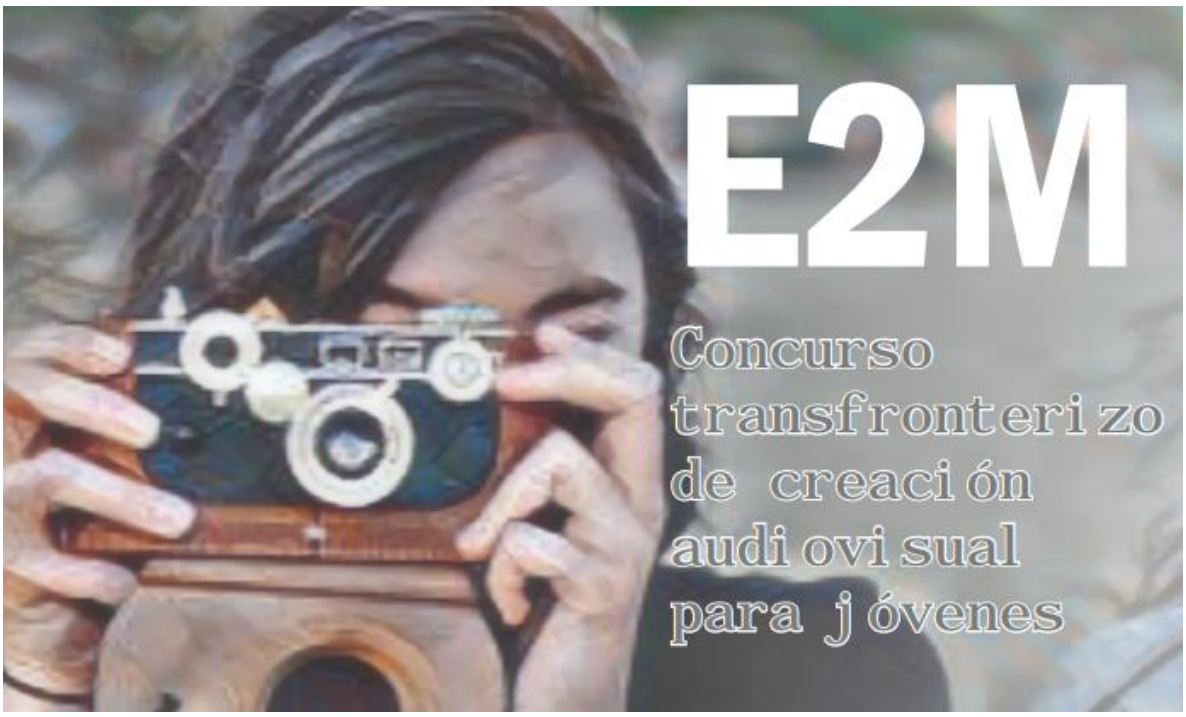
Cada autor/a puede presentar tantos cortometrajes como quiera. Debe hacerlo por separado. Solo se admiten proyectos rodados en portugués y español. En el formulario de inscripción habilitado en la web es obligatorio rellenar todos los campos habilitados para facilitar la identificación de los autores y el posterior contacto. La organización puede pedir al autor del mismo que demuestre que ha sido realizado y ubicado por él en la web si existe alguna sospecha de plagio o copia de otros cortometrajes. El autor o autores son los únicos responsables del clip y de todo lo que incluya, la organización declina toda responsabilidad legal sobre su contenido.

Los cortometrajes son propiedad exclusiva de sus autores y E2M solo incluye los trabajos en su web o en el canal de Youtube para promocionar cada obra, sin obtener ningún tipo de beneficio a cambio ni adquirir los derechos sobre el mismo.

E2M publicitará el nombre y los trabajos ganadores a través de sus propias redes y de diferentes canales del proyecto 1234REDES_CON, así como de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez y las Cámaras Municipales organizadoras, para que las obras sean conocidas en diferentes ámbitos ligados al mundo literario y cinematográfico. Igualmente se otorga certificación oficial, estatuilla conmemorativa y lotes de libros (novelas y cómics publicados en 2018) donados por distintas editoriales, así como los posibles premios que establezcan en cada una de las sedes (se anunciarían con anterioridad en la web y en las redes sociales)

La organización se hace cargo de los desplazamientos de los ganadores hasta las localidades en las que se organiza cada final.

Para la difusión se propone la colaboración entre distintos organismos y asociaciones citados en la sección "Alianzas": Cámaras Municipales, Espacio Joven, Instituto de la Juventud, bibliotecas, colegios, institutos - especialmente a través de aquellos centros que tengan Departamento de Comunicación Audiovisual o en donde estén identificados docentes comprometidos con este tipo de iniciativas-; y todo tipo de organización vinculada al trabajo con jóvenes de cada localidad participante. El proyecto lleva vinculada la creación de una web.



GUÍA PEDAGÓGICA

ACTIVIDAD

"EPAEX"

DESTINATARIOS

x	Público general	x	Niños	x	Jóvenes	x	Adultos
x	Familias		Bibliotecarios	x	Docentes	x	Otros mediadores
x	Gestores cultura	x	Artistas	x	Otros		

CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO

- [x] Generar conocimiento compartido, metodologías y recursos en colaboración
- [x] Optimizar el uso de las infraestructuras culturales
- [x] Potenciar el valor de los recursos culturales
- [X] Ampliar públicos de espacios culturales y participantes en propuestas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S Y VINCULACIÓN CON EL TERRITORIO TRANS - FRONTERIZO

El Espacio de Arte Experimental (EPAEX) es un espacio de arte que se desarrolla en una de las salas de exposiciones del edificio Hospedería Fonseca. Acoge un programa realizado conjuntamente entre el Servicio de Actividades Culturales y la Facultad de Bellas Artes de esta universidad, con el fin de mostrar las creaciones más emergentes y relevantes de los alumnos de los alumnos de dicha Facultad.

Este proyecto iba a acoger propuestas portuguesas que al final han tenido que ser rechazadas por las restricciones impuestas por la pandemia del COVID.

Al realizarse en el Edifico Hospedería Fonseca, edificio histórico de la Universidad, contribuye a su revalorización como infraestructura de contenido cultural y reactivador de tanto de la cultura como del turismo de la ciudad.

MEDIOS TÉCNICOS

- Técnicos de montaje, de producción cultural, de comunicación y de comunicación

RECURSOS HUMANOS

. Artistas
. Asesores
. Técnicos de montaje, producción y comunicación

ALIANZAS

. Facultad de Bellas Artes

MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS

. Número de visitantes

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD. PLANIFICACIÓN (FASES) Y TAREAS PRINCIPALES

Para realizar este ciclo, primero se lanza una convocatoria para seleccionar un total de cinco propuestas (hubieran debido ser seis con la propuesta portuguesa)

Una vez seleccionadas, se elabora el calendario, y se producen las exposiciones.

Cada artista cuenta con un dinero para producción, más el traslado, montaje y comunicación de su exposición. Al final de cada ciclo, se elabora un catálogo con las cinco propuestas

GUÍA PEDAGÓGICA

ACTIVIDAD

"RUTA LITERARIA UNAMUNO"

DESTINATARIOS

x Público general	x Niños	x Jóvenes	x Adultos
x Familias	x Bibliotecarios	x Docentes	x Otros mediadores
x Gestores cultura	x Artistas	x Otros:Poetas	

CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO

- x Generar conocimiento compartido, metodologías y recursos en colaboración
- x Optimizar el uso de las infraestructuras culturales
- xx Potenciar el valor de los recursos culturales
- X Ampliar públicos de espacios culturales y participantes en propuestas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S Y VINCULACIÓN CON EL TERRITORIO TRANS - FRONTERIZO

Estos dos paseos:
https://izi.travel/es/0b14-paseo-con-unamuno-por-salamanca/es
https://izi.travel/es/c367-paseo-con-unamuno-por-bejar/es

forman parte de las Rutas Literarias de la Raia. Un programa a caballo entre las actividades A1 y A2, puesto que además de sus aportaciones para la consolidación de redes culturales incluye propuestas que nutren la programación cultural de las infraestructuras involucradas. Lo abordan conjuntamente CM de Portalegre, Universidad de Salamanca, Ayuntamiento de Córdoba y Fundación A. Gala. 4 recorridos y espacios culturales frecuentados por escritores (José Régio, A. López Andrada, Unamuno).

Para su desarrollo se diseña e implementa un conjunto de itinerarios temáticos que permita crear un producto turístico transfronterizo asociado a las redes, único y diferenciador, que permita al visitante obtener información integrada y complementaria sobre las diferentes rutas, con actividades que apuntan a la movilidad y el intercambio de información, conocimiento, buenas prácticas entre los agentes culturales involucrados, permitiendo la definición y experimentación de nuevos modelos de programación y gestión de infraestructuras y espacios culturales.

El programa conjunto de las RLR es una invitación a los públicos transfronterizos para conocer y compartir lugares, historia y cultura de los territorios implicados, a través de la divulgación y promoción de las historias de vida y obras de cuatro autores insignes.

MEDIOS TÉCNICOS

- Creación de un paseo en la plataforma **IZI.Travel**

RECURSOS HUMANOS

- Técnicos creadores del paseo
- Creador del contenido del paseo
- Traductores
- Fotógrafo
- Técnicos de SAC para la coordinación

ALIANZAS

Cámara Municipal de Portalegre, Universidad de Salamanca y Ayuntamiento de Córdoba.

MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS

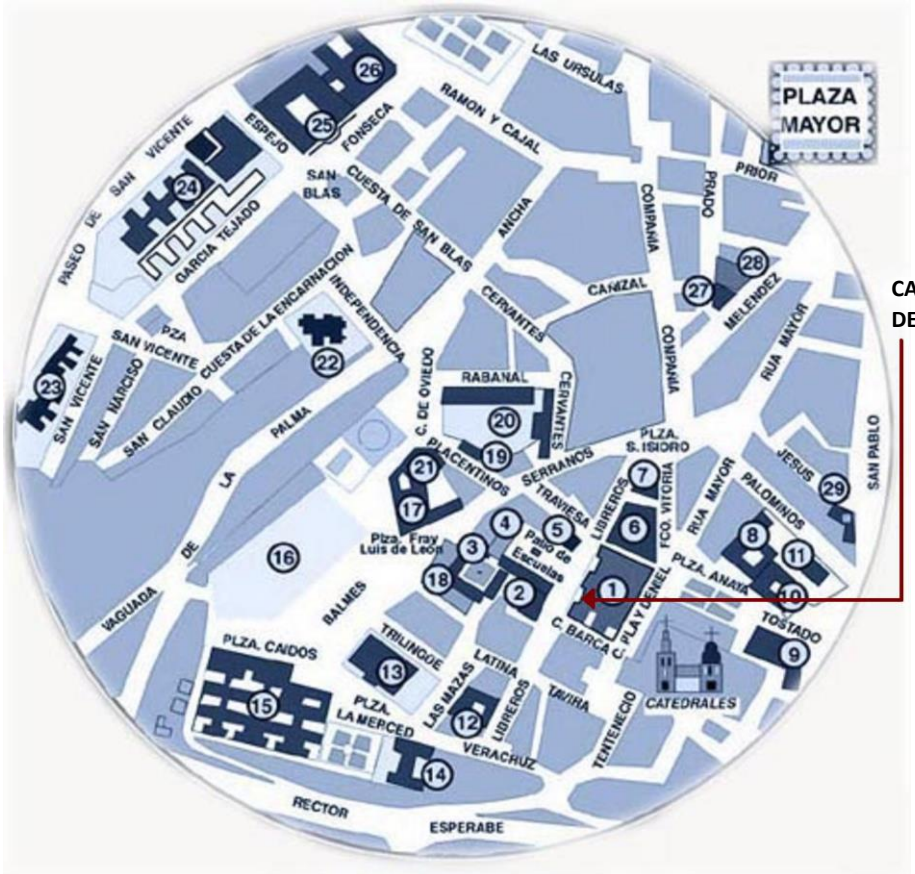
- Número de visitas a la plataforma

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD. PLANIFICACIÓN (FASES) Y TAREAS PRINCIPALES

La parte de este proyecto de la Universidad de Salamanca consistió en la creación de dos paseos urbanos con Unamuno, uno por Béjar y otro por Salamanca. Ambos traducidos al portugués, francés e inglés, con fotografías, y disponibles tanto en audio como en texto a través de la plataforma Izi.Travel.

Con ello pretendemos ofrecer una faceta distinta de Miguel de Unamuno, el Unamuno caminante y partícipe en la vida ciudadana, y dar a conocer lo que estas dos ciudades aportaron al pensador y rector de esta Universidad.

Las tareas principales fueron: elaborar un ideario, crear los contenidos, corregirlos, traducirlos, grabarlos en los distintos idiomas, hacer las fotografías y subirlos a la plataforma.



GUIA PEDAGÓGICA

ATIVIDADE

"Feiras com História na Raia"

DESTINATÁRIOS

X	Público em geral		Crianças		Jovens		Adultos
	Familias		Bibliotecários		Professores		Outros mediadores
	Gestores cultura		Artistas		Outros: Idosos		

CONEXÃO COM OBJETIVOS DO PROJETO

	Gerar conhecimento compartilhado, metodologias e recursos em colaboração
X	Optimizar a utilização das infra-estruturas culturais
X	Aumentar o valor dos recursos culturais
x	Ampliar públicos de espaços culturais e participantes em propostas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S E VINCULAÇÃO COM O TERRITÓRIO TRANS - FRONTEIRIÇO

- Proporcionar momentos de partilha;
- Valorizar as tradições, os costumes e a cultura;
- Incentivar o pensamento crítico;
- Valorizar as capacidades, competências, saberes e cultura

MEIOS TÉCNICOS

- Redes sociais
- Equipamento de som
- Tendas, tasquinhas e mobiliário

RECURSOS HUMANOS

- Técnicos da câmara municipal para organização dos eventos
- Grupos musicais locais, regionais e nacionais

ALIANÇAS

- Juntas de Freguesia de Alcains, Lardosa, Escalos de Baixo, Malpica do Tejo e Castelo Branco
- ACICB – Associação Comercial e Empresarial da Beira Baixa

MODO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

- Número de visitantes que se deslocaram aos espaços onde se realizaram os eventos

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE. PLANIFICAÇÃO (FASES) E TAREFAS PRINCIPAIS

Na região de Castelo Branco existem muitos produtos regionais de interesse nacional e internacional, onde se destacam os produtos lácteos, como o queijo de ovelha e cabra, os produtos cárneos, como o enchido e o presunto, e os produtos da terra, caracterizados pela sua excelente qualidade, onde se destacam o azeite, o pão o vinho e o feijão-frade.

Assim, nesta atividade procedeu-se à realização das seguintes feiras com história:

- Feira do Queijo - Alcains;
- Feira do Feijão Frade - Lardosa;
- Festival Sabores do Borrego - Escalos de Baixo;
- Feira do Azeite e da Azeitona – Malpica do Tejo;
- Sabores de Perdição – Castelo Branco.

Estas Feiras com História, foram realizadas nos anos de 2019 e 2020, sendo que as feiras de 2019 foram realizadas em formato presencial, e as feiras de 2020 em formato on-line.

Para a realização das Feiras com História, realizadas no ano de 2019, procedeu-se à contratação de uma empresa para o aluguer de tendas, tasquinhas, casas de madeira, palcos, sistema de som, entre outros, para que os produtores e/ou expositores possam divulgar os seus produtos endógenos, bem como dar a conhecer as suas potencialidades como produtos gastronómicos de excelência.

Por outro lado, e para animação cultural de cada uma das Feiras com História, procedeu-se à contratação de diversos artistas para atuação no decorrer das mesmas, o que contribuiu para uma maior dinamização dos eventos, bem como para a animação da população presente.

GUÍA PEDAGÓGICA

ACTIVIDAD

"WIFI-MUSEUM"

DESTINATARIOS

x Público general	x Niños	x Jóvenes	x Adultos
x Familias	x Bibliotecarios	x Docentes	x Otros mediadores
x Gestores cultura	x Artistas	x Otros:Poetas	

CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO

- x Generar conocimiento compartido, metodologías y recursos en colaboración
- x Optimizar el uso de las infraestructuras culturales
- xx Potenciar el valor de los recursos culturales
- X Ampliar públicos de espacios culturales y participantes en propuestas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S Y VINCULACIÓN CON EL TERRITORIO TRANS - FRONTERIZO

WIFI-MUSEUM es una propuesta de musealizar auditivamente en distintos idiomas la Casa Museo Unamuno. Con ellos se consigue: Internacionalizar tanto la figura de Miguel de Unamuno como su pensamiento, visibilizar un edifico histórico como es la Casa Museo Unamuno y favorecer la integración al hacer esta casa museo accesible a las personas con necesidades auditivas especiales.

Dentro del proyecto, entraría dentro de la actividad A2 , acciones 1 y 2: Optimizar Infraestructuras y Poner en valor Recursos Culturales.

MEDIOS TÉCNICOS

- . Sistema de audio conectado por wifI para poder escuchar desde el teléfono móvil los contenidos

RECURSOS HUMANOS

- Técnicos creadores del sistema de audio
- Personal de la Casa Museo Unamuno
- Creadores, traductores, correctores y lectores de los contenidos

ALIANZAS

- Facultad de Traducción y documentación
- Casa Museo-Unamuno
- Televisión USAL
- Técnicos de Portalegre, como asesores externos voluntarios

MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS

- Enlaces desde el móvil al sistema WIFI

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD. PLANIFICACIÓN (FASES) Y TAREAS PRINCIPALES

WIFI MUSEUM Casa Museo Unamuno es un proyecto en el que se desarrolla un sistema de audio al que se pude acceder desde el teléfono móvil a través de WIFI para poder escuchar la musealización auditiva de la Casa Museo Unamuno en español, portugués, francés e inglés.

Fases:

- Adaptar algunos de los contenidos ya existentes y creación de otros nuevos acordes a este proyecto.
- Corregir el texto final y traducirlo.
- Hacer las grabaciones correspondientes en cada idioma.
- Crear el sistema en la Casa Museo Unamuno.

GUÍA PEDAGÓGICA

ACTIVIDAD

"CICLO TRANSFRONTERIZO CONCIERTOS"

DESTINATARIOS

x	Público general	x	Niños	x	Jóvenes	x	Adultos
x	Familias	x	Bibliotecarios	x	Docentes	x	Otros mediadores
x	Gestores cultura	x	Artistas	x	Otros		

CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO

- x Generar conocimiento compartido, metodologías y recursos en colaboración
- x Optimizar el uso de las infraestructuras culturales
- xx Potenciar el valor de los recursos culturales
- X Ampliar públicos de espacios culturales y participantes en propuestas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S Y VINCULACIÓN CON EL TERRITORIO TRANS - FRONTERIZO

Este ciclo se desarrolló conjuntamente con la Cámara Municipal de Portalegre y de Castelo Branco.

CICLO TRANSFRONTERIZO CONCIERTOS es un ciclo propuesto desde la Universidad de Salamanca, la Cámara Municipal de Portalegre y la CM de Castelo Branco. Con él se pretende dar a conocer algunos aspectos de la programación musical de cada ciudad, formar y aumentar los públicos y crear alianzas, tanto de creación como de producción y de distribución.

Los eventos suponen un intercambio cultural-musical entre ambos países, potenciador de audiencias culturales, tanto de este tipo de conciertos como de los edificios que los albergaban, y facilitan la creación de alianzas para posibles colaboraciones, tanto creativas, como de producción y/o difusión.

MEDIOS TÉCNICOS

Los necesarios en cada país para este tipo de conciertos, desde los técnicos de sonidos, como los auxiliares de sala, junto con los necesarios para el transporte y la comunicación

RECURSOS HUMANOS

- Técnicos de sonido, montaje, sala y afinadores
- Técnicos de comunicación
- Traductores
- Técnicos de SAC para la coordinación

ALIANZAS

Cámara Municipal de Portalegre y Cámara Municipal de Castelo Branco

MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS

- Número de asistentes

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD. PLANIFICACIÓN (FASES) Y TAREAS PRINCIPALES

Los encuentros musicales transfronterizos que integran esta programación del proyecto 1234Redes son:

VIAJE TUNA (FERIA DE LA CEBOLLA)

El concierto ofrecido por la Tuna de la Universidad de Salamanca en junio de 2019 en la Feria de la Cebolla, Portalegre, forma parte del proyecto Ferias con Historia de la Raia, Las FHR tienen como objetivo divulgar la artesanía, la gastronomía, el folclore, la música popular rayana y los productos regionales, como patrimonio móvil e inmaterial de la región transfronteriza. Forman parte de la memoria de la población y tuvieron una importancia socioeconómica relevante, siendo pertinente recuperarlas como legado de una época en que las realidades comerciales y humanas asumían un papel fundamental en la vida cotidiana. Esta actividad atrae a la zona a visitantes de Portugal y España, contribuyendo a consolidarla como destino turístico. La actividad contribuye a la creación de redes culturales asociadas a actividades diferenciadoras que dinamizan económica y socialmente el territorio.

CONCIERTO ORQUESTA BARROCA CASTELO BRANCO y CONCIERTO VIOLAS DE GAMBA CASTELO BRANCO

Estos conciertos, que tuvieron lugar en el Centro de Cultura de Castelo Branco en octubre de 2019, forman parte del Programa de (IM)previstos Culturales, que supone un cruce entre la cultura festiva tradicional y las expresiones artísticas contemporáneas asociadas al Patrimonio Cultural, como el teatro, la dramatización de historias de vida, la música o la danza, entre otras. Esta actividad tiene la participación conjunta de los Municipios de Portalegre y Castelo Branco, el Ayuntamiento de Córdoba, Universidad de Salamanca y Fundación GSR. El espacio transfronterizo abarcado por el proyecto 1234 Redes está dotado de amplio acervo histórico-cultural que se quiere valorizar a través de un trabajo articulado en red la captación de flujos turísticos y la creación de nuevos públicos en el territorio. Para ello, (IM) previstos Culturales pretende asegurar una programación diferenciadora que "marque" al visitante por su carácter único.
Este programa contribuye a la definición de un modelo de optimización de infraestructuras y recursos histórico-culturales a través de nuevas formas de "cruce" artístico, así como incrementar las redes culturales, difundiendo las artes y costumbres tradicionales de la zona de la Raya.

CORO PORTALEGRE

La actuación del coro en Portalegre el 28 de septiembre de 2019, forma parte del Programa de (IM)previstos Culturales, que supone un cruce entre la cultura festiva tradicional y las expresiones artísticas contemporáneas asociadas al Patrimonio Cultural, como el teatro, la dramatización de historias de vida, la música o la danza, entre otras. Esta actividad tiene la participación conjunta de los Municipios de Portalegre y Castelo Branco, el Ayuntamiento de Córdoba, Universidad de Salamanca y Fundación GSR. El espacio transfronterizo abarcado por el proyecto 1234 Redes está dotado de amplio acervo histórico-cultural que se quiere valorizar a través de un trabajo articulado en red la captación de flujos turísticos y la creación de nuevos públicos en el territorio. Para ello, (IM) previstos Culturales pretende asegurar una programación diferenciadora que "marque" al visitante por su carácter único.
Este programa contribuye a la definición de un modelo de optimización de infraestructuras y recursos histórico-culturales a través de nuevas formas de "cruce" artístico, así como incrementar las redes culturales, difundiendo las artes y costumbres tradicionales de la zona de la Raya.

TRES EN RAYA. CONCIERTO CASTA LEUCA TRÍO

Tres en raya, ciclo de conciertos compuesto por João Roiz Ensamble y Casta Leuca Trío, que tuvieron lugar en el teatro Juan del Enzina el 5 y 6 de noviembre de 2019, forma parte del Programa de (IM)previstos Culturales, que supone un cruce entre la cultura festiva tradicional y las expresiones artísticas contemporáneas asociadas al Patrimonio Cultural, como el teatro, la dramatización de historias de vida, la música o la danza, entre otras. Esta actividad tiene la participación conjunta de los Municipios de Portalegre y Castelo Branco, el Ayuntamiento de Córdoba, Universidad de Salamanca y Fundación GSR. El espacio transfronterizo abarcado por el proyecto 1234 Redes está dotado de amplio acervo histórico-cultural que se quiere valorizar a través de un trabajo articulado en red la captación de flujos turísticos y la creación de nuevos públicos en el territorio. Para ello, (IM) previstos Culturales pretende asegurar una programación diferenciadora que "marque" al visitante por su carácter único.
Este programa contribuye a la definición de un modelo de optimización de infraestructuras y recursos histórico-culturales a través de nuevas formas de "cruce" artístico, así como incrementar las redes culturales, difundiendo las artes y costumbres tradicionales de la zona de la Raya.

Las tareas fueron: elaborar un ideario, establecer las aportaciones de cada entidad, elaborar la programación, comunicarla y desarrollarla.

GUIA PEDAGÓGICA

ATIVIDADE

Península de Sons

DESTINATÁRIOS

[X]	Público em geral	[ ]	Crianças	[ ]	Jovens	[ ]	Adultos
[ ]	Familias	[ ]	Bibliotecários	[ ]	Professores	[ ]	Outros mediadores
[X]	Gestores cultura	[X]	Artistas	[ ]	Outros:		

CONEXÃO COM OBJETIVOS DO PROJETO

- [ ] Gerar conhecimento compartilhado, metodologias e recursos em colaboração
- [X] Optimizar a utilização das infra-estruturas culturais
- [X] Aumentar o valor dos recursos culturais
- [X] Ampliar públicos de espaços culturais e participantes em propostas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S E VINCULAÇÃO COM O TERRITÓRIO TRANS - FRONTEIRIÇO

Contribuir para para a dinamização de espaços culturais em Beja, com a transposição e intercâmbio com parceiros da rede, numa lógica de valorização dos patrimónios musicais tradicionais, colocando o enfoque na zona transfonteiriça e nos diálogos que se podem estabelecer entre instrumentos e tradições portugueses e as sonoridades espanholas.

MEIOS TÉCNICOS

- Equipamentos sonoros;
- Equipamentos de apresentação ao vivo;

RECURSOS HUMANOS

- Corpo técnico da CMBEJA;
- Empresa externa para a transmissão ao vivo das sessões;

ALIANÇAS

- Fundación Germán Sánchez Ruipérez

MODO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

- Número de participantes;
- Difusão da atividade nos media;
- Auscultação informal junto da comunidade participante;

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE. PLANIFICAÇÃO (FASES) E TAREFAS PRINCIPAIS

Península de Sons constrói-se como um ciclo de conversas-concerto em torno de instrumentos e sons tradicionais da Península Ibérica através de sessões que traçam a historiografia própria de diferentes instrumentos e cantes explorando pontos de contato e desencontro entre os territórios luso e hispano.

Estes encontros contribuirão para a dinamização de um espaço cultural como o Centro UNESCO para a Salvaguarda do PCI – Beja, com a transposição e intercâmbio com parceiros da rede, numa lógica de valorização dos patrimónios musicais tradicionais, colocando o enfoque na zona transfonteiriça e nos diálogos que se podem estabelecer entre instrumentos e tradições portugueses e as sonoridades espanholas.

Permitirá ainda uma formação pedagógica dos públicos assistentes assente nos valores das tradições musicais antigas de Portugal e Espanha e no diálogo transfonteiriço.

com curadoria e moderação do Maestro Roberto Pérez, argentino mas com uma larga experiência de trabalho colaborativo em Portugal e Espanha, estão preradas quatro sessões que terão como convidados o Grupo de Cantares de Sobral de Pinho, Ivan Vilela (tocador e estudioso da Viola Caipira), Pedro Mestre, Elías Martínez (exímio tocador dulzaina espanhola) e Gonçalo do Carmo, Ricardo Brito e Tiago Morais numa sessão dedicada à gaita de foles. Simultaneamente será no espaço da Biblioteca Municipal de Beja será organizado um conjunto de sessões sobre compositores europeus essenciais para a construção da musicalidade ibérica e europeia.

Esta iniciativa conta no lado espanhol com a colaboração da Fundación Germán Sánchez Ruipérez e será transmitida em directo para todos os parceiros e comunidade na plataforma da rede.

- Sessão: 1: Grupo de Cantares de Sobral de Pinho – 2 de Fevereiro, 2019
- Sessão 2: *Dulzaina Castellana* – com Elías Martínez (Salamanca / Valladolid) – 9 de Março, 2019
- Sessão 3: Gonçalo do Carmo, Ricardo Brito e Tiago Morais – *Gaita de foles,* 15 de Maio
- Sessão 4: Pedro Mestre e Ivan Vilela – viola campaniça e viola caipira
- 13 de Julho, 2019
- Sessões AS ESCOLHAS DO MAESTRO – Janeiro – Setembro 2019

GUIA PEDAGÓGICA

ATIVIDADE

Espectáculo musical y talleres infantiles
"A claridad de la memoria"

DESTINATÁRIOS

X	Público em geral	X	Crianças	X	Jovens	X	Adultos
	Familias		Bibliotecários		Professores		Outros mediadores
X	Gestores cultura	X	Artistas		Outros:		

CONEXÃO COM OBJETIVOS DO PROJETO

- [ ] Gerar conhecimento compartilhado, metodologias e recursos em colaboração
- [X] Optimizar a utilização das infra-estruturas culturais
- [X] Aumentar o valor dos recursos culturais
- [X] Ampliar públicos de espaços culturais e participantes em propostas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S E VINCULAÇÃO COM O TERRITÓRIO TRANS - FRONTEIRIÇO

Esta iniciativa pretende causar um input positivo na comunidade numa lógica pedagógica através de vários ângulos/abordagens. Permite, em primeiro lugar, o trabalho de proximidade com as comunidades rurais, frequentemente pouco integradas, que por seu turno permitirá criar objetos artísticos capazes de dar a conhecer essa realidade a um largo público. Permitirá pensar uma questão premente nos dias de hoje, a perda da memória e dos ritmos que definiram o campo durante milhares de anos e, mais uma vez, divulgá-lo à comunidade através de um objeto artístico. As escolas serão convidadas a participar em ateliers oferecidos pelo artista Eduardo Freitas e convidados, eles, próprios, a contribuir com o seu pensamento para a realidade rural dos nossos tempos.

O resultado deste trabalho será divulgado nas plataformas da rede e o resultado da experiência partilhado entre parceiros para melhor otimização deste tipo de atividades no futuro.

MEIOS TÉCNICOS

- Material expositivo

RECURSOS HUMANOS

- Corpo técnico da CMBEJA
- Contratação de artista

ALIANÇAS

- Fundación Germán Sánchez Ruipérez
- Rede 1234.REDES

MODO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

- Número de participantes;
- Difusão da atividade nos media;
- Auscultação informal junto da comunidade participante;

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE. PLANIFICAÇÃO (FASES) E TAREFAS PRINCIPAIS

Nesta atividade, "A Claridade da Memória" propõe-se que o artista Eduardo Freitas, *vencedor do prémio de criação artística das Oficinas do Convento (Montemor-o-Novo) em 2018,* através de um trabalho de atelier possa abordar as transformações aceleradas do território do Baixo Alentejo. Com a sua arte de perda e memória pretende-se que durante algumas semanas Eduardo Freitas possa trabalhar as "últimas memórias" de um outro tempo através de um diálogo com os seus últimos portadores, com os habitantes aldeias e cidade de Beja, ainda tesouros humanos vivos.

Estes ateliers terão lugar no Centro UNESCO para a Salvaguarda do PCI – Beja e culminarão numa exposição de peças criadas em diálogo com os habitantes do mundo rural bejense. Contemplará ainda ateliers de formação artística e de debate sobre a memória com crianças do Concelho.

1) Fase de ateliers preparatórios: Janeiro – Fevereiro 2019
2) Exposição: Março – Maio 2019
3) Trabalho com a comunidade: Janeiro – Junho 2019

GUÍA PEDAGÓGICA

ACTIVIDAD

"EVENTOS CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO"

DESTINATARIOS

x	Público general	x	Niños	x	Jóvenes	x	Adultos
x	Familias		Bibliotecarios	x	Docentes	x	Otros mediadores
x	Gestores cultura	x	Artistas	x	Otros		

CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO

- [x] Generar conocimiento compartido, metodologías y recursos en colaboración
- [x] Optimizar el uso de las infraestructuras culturales
- [x] Potenciar el valor de los recursos culturales
- [X] Ampliar públicos de espacios culturales y participantes en propuestas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S Y VINCULACIÓN CON EL TERRITORIO TRANS - FRONTERIZO

Dentro de este proyecto, desde el SAC hemos elaborado dos propuestas contra la violencia de género:

CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO

El 22 de noviembre de 2019, se realizó un taller y una performance en el edificio Claretianos de la Universidad, sede de la Facultad de Psicología y la de Bellas Artes. Con ello, además de luchar contra la violencia de género, contribuimos a fomentar la resignificación de dicho edificio como productor y contenedor cultural.

LIBRE TE QUEREMOS

En noviembre de 2020, desde el SAC lanzamos una propuesta, a la comunidad universitaria en particular, pero abierta a todo aquél que quisiera participar, para que cada lanzara un mensaje a aquellas mujeres que están dentro de un proceso de violencia de género. Con el resultado realizamos una exposición y un paseo urbano que se puede ver en el enlace siguiente:

https://izi.travel/es/aeba-libre-te-queremos-universidad-de-salamanca/es

MEDIOS TÉCNICOS

- En el primer caso, los necesarios para cualquier evento de este tipo(charla, conferencia), más los requisitos del taller (técnicos de sonido y audioviales)
- En el segundo, recibir las propuestas, elaborar la exposición, medios necesarios para la comunicación y elaborar posteriormente el paseo.

RECURSOS HUMANOS

- Responsables del taller y performace.
- Alumnos de Bellas Artes
- Técnicos de montaje, de audiovisuales, de producción cultural, de comunicación
- Participantes

ALIANZAS

- Facultad de Bellas Artes
- Cámara Municipal de Portalegre como asesores externos voluntarios.

MODO DE EVALUAR LOS RESULTADOS

- Número de asistentes, de participantes, y de visitantes tanto a la exposición como al paseo online.

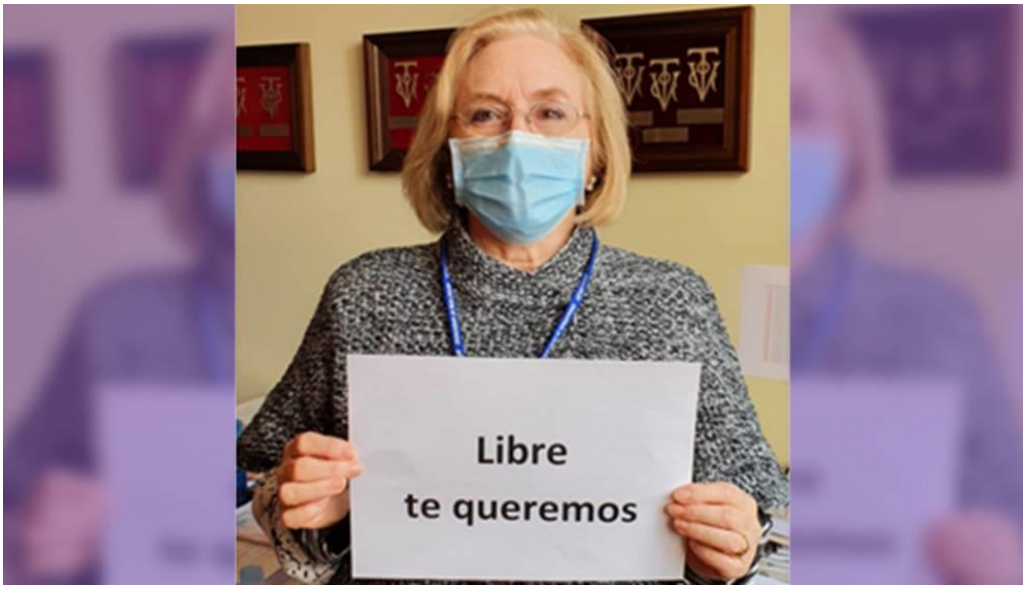
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD. PLANIFICACIÓN (FASES) Y TAREAS PRINCIPALES

CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO
Esta actividad se desarrolló en dos actividades, en un taller y una performance en el edificio Claretianos de la Universidad, sede de la Facultad de Psicología y la de Bellas Artes.

LIBRE TE QUEREMOS
Libre te queremos fue una convocatoria en la que toda aquella persona que quisiera podía enviar un mensaje a las mujeres que padecen violencia de género a una dirección de correo electrónica, libretequeremos@usal.es Con todas las propuestas, se realizó una exposición y un paseo urbano en la plataforma Izi.Travel

Las tareas principales, en el primer caso fueros: Elaborar la propuesta, buscar espacios y medios, profesionales para desarrollarla, y convocar a los alumnos

En el caso de Libre te queremos: elaborar el ideario, crear los medios web para recoger las propuestas, elaborar y difundir la comunicación, recoger las propuestas, hacer la exposición y el paseo urbano.



GUIA PEDAGÓGICA

ATIVIDADE

"Leitura para todos" – Jorge Serafim
Lar de São Silvestre – Escalos de Baixo
27 de Fevereiro de 2019

DESTINATÁRIOS

[ ]	Público em geral	[X]	Crianças	[ ]	Jovens	[ ]	Adultos
[X]	Familias	[ ]	Bibliotecários	[ ]	Professores	[ ]	Outros mediadores
[ ]	Gestores cultura	[ ]	Artistas	[ ]	Outros: Idosos		

CONEXÃO COM OBJETIVOS DO PROJETO

- [x] Gerar conhecimento compartilhado, metodologias e recursos em colaboração
- [ ] Optimizar a utilização das infra-estruturas culturais
- [ ] Aumentar o valor dos recursos culturais
- [x] Ampliar públicos de espaços culturais e participantes em propostas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S E VINCULAÇÃO COM O TERRITÓRIO TRANS - FRONTEIRIÇO

- Proporcionar momentos de partilha;
- Valorizar a cultura;
- Incentivar o pensamento crítico;
- Desenvolver a coordenação visual motora
- Despertar o interesse e o gosto pela leitura;
- Fortalecer os laços familiares

MEIOS TÉCNICOS

- Livros
- Máquina fotográfica
- Livros Pop-Up
- Sistema de som

RECURSOS HUMANOS

- Contador de histórias Jorge Serafim
- Técnica da Biblioteca Municipal de Castelo Branco

ALIANÇAS

- Biblioteca Municipal de Castelo Branco

MODO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS	• As crianças e os seus faliliares adoraram a atividade, havendo a promessa que se iría dinamizar actividades neste formato. • Participaram cerca de 30 pessoas.

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE. PLANIFICAÇÃO (FASES) E TAREFAS PRINCIPAIS

O contador de histórias dinamizou e contou histórias em ambas as instituições recorrendo à tradição oral e a livros. Um dos livros que encantou miúdos e graúdos foi "Cuentos Silenciosos" de Benjamim Lacombe um livro pop-up que que fala em histórias infantis tradicionais: Alice no País das Maravilhas, Pinóquio, Peter Pan, Barba Azul, A Bela Adormecida, Capuchinho Vermelho entre outras. Outro livro que o contador de histórias utilizou foi o Mondrien livro pop-up que encantou com os seus quadros.
Todos os participantes se demonstraram recetivos à atividade, interagindo diretamente com o contador de histórias.

GUIA PEDAGÓGICA

ATIVIDADE

"Leitura para todos" – Bru Junça
EB1 e Jardim de Infância Escalos de Baixo e Mata
15 de Fevereiro de 2019

DESTINATÁRIOS

☐	Público em geral	X	Crianças	☐	Jovens	☐	Adultos
☐	Familias	☐	Bibliotecários	☐	Professores	☐	Outros mediadores
☐	Gestores cultura	☐	Artistas	☐	Outros: Idosos		

CONEXÃO COM OBJETIVOS DO PROJETO

- [x] Gerar conhecimento compartilhado, metodologias e recursos em colaboração
- [ ] Optimizar a utilização das infra-estruturas culturais
- [ ] Aumentar o valor dos recursos culturais
- [x] Ampliar públicos de espaços culturais e participantes em propostas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S E VINCULAÇÃO COM O TERRITÓRIO TRANS - FRONTEIRIÇO

- Proporcionar momentos de partilha;
- Valorizar a cultura;
- Incentivar o pensamento crítico;
- Desenvolver a coordenação visual motora
- Despertar o interesse e o gosto pela leitura;
- Desenvolver a imaginação e a criatividade

MEIOS TÉCNICOS

- Livros
- Máquina fotográfica
- Livros de tecidos elaborados pela contadora de histórias

RECURSOS HUMANOS

- Contadora de histórias Bru Junça
- Técnica da Biblioteca Municipal de Castelo Branco

ALIANÇAS

- Biblioteca Municipal de Castelo Branco
- Agrupamento de Escolas Nuno Álvares
- Junta de Freguesia de Escalos de Baixo e Mata
- EB1 e Jardim de Infância Escalos de Baixo e Mata

MODO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS	• As crianças estiveram bastante participativas e interessadas. • Nestas atividades participaram cerca de 24 participantes.

GUIA PEDAGÓGICA

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE. PLANIFICAÇÃO (FASES) E TAREFAS PRINCIPAIS

A contadora de histórias dinamizou e contou histórias recorrendo à tradição oral e a livros. A contadora de histórias mostrou livros elaborados pela própria, os quais foram elaborados a partir de restos de tecidos e contavam a história de uma galinha e os seus ovos.
Todos os participantes se demonstraram recetivos à atividade, interagindo diretamente com a contadora de histórias.

GUIA PEDAGÓGICA

ATIVIDADE

"Leitura para todos" – Cristina Taquelim
Centro de Dia de Benquerenças
Centro Social da Taberna Seca
01 de Fevereiro de 2019

DESTINATÁRIOS

☐ Público em geral	☐ Crianças	☐ Jovens	☐ Adultos
☐ Familias	☐ Bibliotecários	☐ Professores	☐ Outros mediadores
☐ Gestores cultura	☐ Artistas	☒ Outros: Idosos	

CONEXÃO COM OBJETIVOS DO PROJETO

- ☒ Gerar conhecimento compartilhado, metodologias e recursos em colaboração
- ☐ Optimizar a utilização das infra-estruturas culturais
- ☐ Aumentar o valor dos recursos culturais
- ☒ Ampliar públicos de espaços culturais e participantes em propostas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S E VINCULAÇÃO COM O TERRITÓRIO TRANS - FRONTEIRIÇO

- Proporcionar momentos de partilha;
- Valorizar a cultura;
- Incentivar o pensamento crítico;
- Desenvolver a coordenação visual motora
- Valorizar as capacidades, competências, saberes e cultura do idoso

MEIOS TÉCNICOS

- Livros
- Máquina fotográfica
- Máquina de filmar

RECURSOS HUMANOS

- Contadora de histórias Cristina Taquelim
- Técnica da Biblioteca Municipal de Castelo Branco

ALIANÇAS

- Biblioteca Municipal de Castelo Branco
- Centro Social da Taberna Seca
- Centro de Dia de Benquerenças
- Junta de Freguesia de Benquerenças
- Junta de Freguesia de Castelo Branco

MODO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS	• Os utentes estiveram bastante participativos e interessados. • Nestas atividades participaram cerca de 77 idosos.

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE. PLANIFICAÇÃO (FASES) E TAREFAS PRINCIPAIS

A contadora de histórias dinamizou e contou histórias em ambas as instituições recorrendo à tradição oral e a livros. Uma canção que marcou a atividade foi " A Bela Infanta" , uma das mais belas narrativas poéticas da tradição oral portuguesa. Nesta canção o tema principal é o regresso do marido que a infanta espera sentada no seu jardim.
Todos os participantes se demonstraram recetivos à atividade, interagindo diretamente com a contadora de histórias.

GUIA PEDAGÓGICA

ATIVIDADE

"Leitura para todos" – Jorge Serafim
Lar de São Silvestre – Escalos de Baixo
27 de Fevereiro de 2019

DESTINATÁRIOS

☐ Público em geral	☐ Crianças	☐ Jovens	☐ Adultos
☐ Familias	☐ Bibliotecários	☐ Professores	☐ Outros mediadores
☐ Gestores cultura	☐ Artistas	☒ Outros: Idosos	

CONEXÃO COM OBJETIVOS DO PROJETO

- ☒ Gerar conhecimento compartilhado, metodologias e recursos em colaboração
- ☐ Optimizar a utilização das infra-estruturas culturais
- ☐ Aumentar o valor dos recursos culturais
- ☒ Ampliar públicos de espaços culturais e participantes em propostas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S E VINCULAÇÃO COM O TERRITÓRIO TRANS - FRONTEIRIÇO

- Proporcionar momentos de partilha;
- Valorizar a cultura;
- Incentivar o pensamento crítico;
- Desenvolver a coordenação visual motora
- Despertar o interesse e o gosto pela leitura;
- Valorizar as capacidades, competências, saberes e cultura do idoso

MEIOS TÉCNICOS

- Livros
- Máquina fotográfica
- Livros Pop-Up
- Sistema de som

RECURSOS HUMANOS

- Contador de histórias Jorge Serafim
- Técnica da Biblioteca Municipal de Castelo Branco

ALIANÇAS

- Biblioteca Municipal de Castelo Branco
- Junta de Freguesia dos Escalos de Baixo
- Lar de São Silvestre

MODO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS	• Os utentes estiveram bastante participativos e interessados. Pediram para se voltar a dinamizar uma atividade no Lar. • Nesta atividade participaram cerca de 100 participantes.

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE. PLANIFICAÇÃO (FASES) E TAREFAS PRINCIPAIS

O contador de histórias dinamizou e contou histórias em ambas as instituições recorrendo à tradição oral e a livros. Um dos livros que encantou miúdos e graúdos foi “Cuentos Silenciosos” de Benjamim Lacombe um livro pop-up que que fala em histórias infantis tradicionais: Alice no País das Maravilhas, Pinóquio, Peter Pan, Barba Azul, A Bela Adormecida, Capuchinho Vermelho entre outras. Outro livro que o contador de histórias utilizou foi o Mondrien livro pop-up que encantou com os seus quadros.
Todos os participantes se demonstraram recetivos à atividade, interagindo diretamente com o contador de histórias.

GUIA PEDAGÓGICA

ATIVIDADE

"Leitura para todos" – Jorge Serafim
Escola Básica e Secundária de Alcains
19 de Novembro de 2018

DESTINATÁRIOS

☐ Público em geral	☐ Crianças	☒ Jovens	☐ Adultos
☐ Familias	☐ Bibliotecários	☐ Professores	☐ Outros mediadores
☐ Gestores cultura	☐ Artistas	☐ Outros: Idosos	

CONEXÃO COM OBJETIVOS DO PROJETO

- ☒ Gerar conhecimento compartilhado, metodologias e recursos em colaboração
- ☐ Optimizar a utilização das infra-estruturas culturais
- ☒ Aumentar o valor dos recursos culturais
- ☒ Ampliar públicos de espaços culturais e participantes em propostas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S E VINCULAÇÃO COM O TERRITÓRIO TRANS - FRONTEIRIÇO

- Proporcionar momentos de partilha;
- Valorizar a cultura;
- Incentivar o pensamento crítico;
- Despertar o gosto por diferentes tipos de texto;
- Formar jovens mediadores de leitura

MEIOS TÉCNICOS

- Sistema de som
- Livros
- Computador e projetor de vídeo
- Máquina fotográfica

RECURSOS HUMANOS

- Contador de historias Jorge Serafim
- Técnica da Biblioteca Municipal de Castelo Branco

ALIANÇAS

- Biblioteca Municipal de Castelo Branco
- Agrupamento de Escolas José Sanches e S. Vicente da Beira
- Biblioteca Escolar da Escola Básica e Secundária de Alcains
- Junta de Freguesia de Alcains

MODO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS	• Nesta escola dinamizaram-se duas atividades com o contador de historias Jorge Serafim. A primeira foi realizada com alunos do ensino secundário e a outra com alunos do 2.º e 3.º ciclos. • Quando o Jorge Serafim iniciou a atividade estavam todos muito apreensivos e com pouca vontade de participar, mas com o decorrer da atividade mostraram-se muito participativos e sem vontade de ir embora. • Nestas duas atividades participaram cerca de 205 alunos.

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE. PLANIFICAÇÃO (FASES) E TAREFAS PRINCIPAIS

O contador de histórias dinamizou e contou histórias recorrendo à tradição oral e a livros.
Todos os participantes se demonstraram recetivos à atividade, interagindo diretamente com o contador de histórias.

GUIA PEDAGÓGICA

ATIVIDADE

"Leitura para todos" – Jorge Serafim
EB1 e Jardim de Infância Alcains
27 de Fevereiro de 2019

DESTINATÁRIOS

☐	Público em geral	X	Crianças	☐	Jovens	☐	Adultos
☐	Familias	☐	Bibliotecários	☐	Professores	☐	Outros mediadores
☐	Gestores cultura	☐	Artistas	☐	Outros: Idosos		

CONEXÃO COM OBJETIVOS DO PROJETO

- [x] Gerar conhecimento compartilhado, metodologias e recursos em colaboração
- [ ] Optimizar a utilização das infra-estruturas culturais
- [ ] Aumentar o valor dos recursos culturais
- [x] Ampliar públicos de espaços culturais e participantes em propostas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S E VINCULAÇÃO COM O TERRITÓRIO TRANS - FRONTEIRIÇO

- Proporcionar momentos de partilha;
- Valorizar a cultura;
- Incentivar o pensamento crítico;
- Desenvolver a coordenação visual motora
- Despertar o interesse e o gosto pela leitura;
- Desenvolver a imaginação e a criatividade

MEIOS TÉCNICOS

- Livros
- Máquina fotográfica
- Livros Pop-Up

RECURSOS HUMANOS

- Contador de histórias Jorge Serafim
- Técnica da Biblioteca Municipal de Castelo Branco

ALIANÇAS

- Biblioteca Municipal de Castelo Branco
- Agrupamento de Escolas José Sanches e S. Vicente da Beira
- Biblioteca Escolar da Escola Básica e Secundária de Alcains
- Junta de Freguesia de Alcains

MODO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS	• As crianças estiveram bastante participativas e interessadas. • Nestas atividades (2 sessões) participaram cerca de 160 participantes.

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE. PLANIFICAÇÃO (FASES) E TAREFAS PRINCIPAIS

O contador de histórias dinamizou e contou histórias em ambas as instituições recorrendo à tradição oral e a livros. Um dos livros que encantou miúdos e graúdos foi “Cuentos Silenciosos” de Benjamim Lacombe um livro pop-up que que fala em histórias infantis tradicionais: Alice no País das Maravilhas, Pinóquio, Peter Pan, Barba Azul, A Bela Adormecida, Capuchinho Vermelho entre outras. Outro livro que o contador de histórias utilizou foi o Mondrien livro pop-up que encantou com os seus quadros.
Todos os participantes se demonstraram recetivos à atividade, interagindo diretamente com o contador de histórias.

GUIA PEDAGÓGICA

ATIVIDADE

"Leitura para todos" – Jorge Serafim
Lar Major Rato – Alcains
19 de Novembro de 2018

DESTINATÁRIOS

[ ] Público em geral	[ ] Crianças	[ ] Jovens	[ ] Adultos
[ ] Familias	[ ] Bibliotecários	[ ] Professores	[ ] Outros mediadores
[ ] Gestores cultura	[ ] Artistas	[x] Outros: Idosos	

CONEXÃO COM OBJETIVOS DO PROJETO

- [x] Gerar conhecimento compartilhado, metodologias e recursos em colaboração
- [ ] Optimizar a utilização das infra-estruturas culturais
- [ ] Aumentar o valor dos recursos culturais
- [x] Ampliar públicos de espaços culturais e participantes em propostas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S E VINCULAÇÃO COM O TERRITÓRIO TRANS - FRONTEIRIÇO

- Proporcionar momentos de partilha;
- Valorizar a cultura;
- Incentivar o pensamento crítico;
- Desenvolver a coordenação visual motora
- Valorizar as capacidades, competências, saberes e cultura do idoso

MEIOS TÉCNICOS

- Sistema de som
- Livros
- Máquina fotográfica

RECURSOS HUMANOS

- Contador de historias Jorge Serafim
- Técnica da Biblioteca Municipal de Castelo Branco

ALIANÇAS

- Biblioteca Municipal de Castelo Branco
- Lar Major Rato
- Junta de Freguesia de Alcains

MODO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS	• Os utentes estiveram bastante participativos e interessados. Pediram para se voltar a dinamizar uma atividade no Lar Major Rato. • Nesta atividade participaram cerca de 100 idosos.

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE. PLANIFICAÇÃO (FASES) E TAREFAS PRINCIPAIS

O contador de histórias dinamizou e contou histórias recorrendo à tradição oral e a livros.
Todos os participantes se demonstraram recetivos à atividade, interagindo diretamente com o contador de histórias.

GUIA PEDAGÓGICA

ATIVIDADE

"Leitura para todos" – Luís Correia Carmelo
Associação de Apoio Social de Freixial do Campo
Centro de Dia do Juncal do Campo
01 de Março de 2019

DESTINATÁRIOS

[ ] Público em geral	[ ] Crianças	[ ] Jovens	[ ] Adultos
[ ] Familias	[ ] Bibliotecários	[ ] Professores	[ ] Outros mediadores
[ ] Gestores cultura	[ ] Artistas	[x] Outros: Idosos	

CONEXÃO COM OBJETIVOS DO PROJETO

- [x] Gerar conhecimento compartilhado, metodologias e recursos em colaboração
- [ ] Optimizar a utilização das infra-estruturas culturais
- [ ] Aumentar o valor dos recursos culturais
- [x] Ampliar públicos de espaços culturais e participantes em propostas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S E VINCULAÇÃO COM O TERRITÓRIO TRANS - FRONTEIRIÇO

- Proporcionar momentos de partilha;
- Valorizar a cultura;
- Incentivar o pensamento crítico;
- Desenvolver a coordenação visual motora
- Valorizar as capacidades, competências, saberes e cultura do idoso

MEIOS TÉCNICOS

- Concertina
- Livros
- Máquina fotográfica

RECURSOS HUMANOS

- Contador de historias Luís Correia Carmelo
- Técnica da Biblioteca Municipal de Castelo Branco

ALIANÇAS

- Biblioteca Municipal de Castelo Branco
- União de Freguesias do Freixial do Campo e Juncal do Campo
- Associação de Apoio Social de Freixial do Campo
- Centro de Dia do Juncal do Campo

MODO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS	• Os utentes estiveram bastante participativos e interessados. • Nestas atividades participaram cerca de 59 idosos.

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE. PLANIFICAÇÃO (FASES) E TAREFAS PRINCIPAIS

O contador de histórias dinamizou e contou histórias recorrendo à tradição oral. Recorreu a canções do Cancioneiro Popular onde utilizou uma concertina.
Todos os participantes se demonstraram recetivos à atividade, interagindo diretamente com a contadora de histórias.

GUIA PEDAGÓGICA

GUIA PEDAGÓGICA

ATIVIDADE

"Leitura para todos" – Thomas Bakk
Centro Social e Paroquial de Almaceda
14 de Dezembro de 2018

DESTINATÁRIOS

x	Público em geral		Crianças		Jovens		Adultos
	Familias		Bibliotecários		Professores		Outros mediadores
	Gestores cultura		Artistas	x	Outros: Idosos		

CONEXÃO COM OBJETIVOS DO PROJETO

- [x] Gerar conhecimento compartilhado, metodologias e recursos em colaboração
- [ ] Optimizar a utilização das infra-estruturas culturais
- [ ] Aumentar o valor dos recursos culturais
- [x] Ampliar públicos de espaços culturais e participantes em propostas

OBJETIVO / S ESPECÍFICO / S E VINCULAÇÃO COM O TERRITÓRIO TRANS - FRONTEIRIÇO

- Proporcionar momentos de partilha;
- Valorizar a cultura;
- Incentivar o pensamento crítico;
- Desenvolver a coordenação visual motora
- Valorizar as capacidades, competências, saberes e cultura do idoso

MEIOS TÉCNICOS

- Pandereta
- Livros

RECURSOS HUMANOS

- Contador de historias Thomas Bakk
- Técnica da Biblioteca Municipal de Castelo Branco

ALIANÇAS

- Biblioteca Municipal de Castelo Branco
- Centro Social e Paroquial de Almaceda
- Junta de Freguesia de Almaceda

MODO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

- Os utentes estiveram bastante participativos e interessados.
- Nesta atividade participaram cerca de 100 pessoas idosos e público em Geral.

DESCRIÇÃO DA ACTIVIDADE. PLANIFICAÇÃO (FASES) E TAREFAS PRINCIPAIS

O contador de histórias dinamizou e contou histórias recorrendo à tradição oral. Thomas Bakk interpretou várias personagens, utilizou o Teatro, a Música e a interação com o público, numa sessão surpreendente e divertida, marcada por um invulgar sentido de humor.