

Proyecto de Intervención Educativa

“CREARTE”



Cano García, Eva
Lamela Cabrera, Ángel

Proyecto de Intervención Socioeducativa

“CREARTE”

Índice

	Pág.
Descripción	3
Marco teórico	3
Justificación	5
Metodología	9
Destinatarios	10
Objetivos	10
Actividades	11
Planificación	15
Recursos	16
Evaluación	16
Bibliografía	17

Proyecto de Intervención Socioeducativa

“CREARTE”

DESCRIPCIÓN.

Este proyecto tiene como objetivo una doble perspectiva, resaltar la importancia de la creatividad como herramienta educativa y concienciar acerca de las posibilidades que nos ofrecen las TICs, fomentando su uso responsable.

La sociedad actual requiere de nuevos y diferentes espacios en los que las personas podamos desarrollarnos de una manera integral, pero no solo necesitamos esos espacios, además requerimos nuevas fórmulas integradas en nuestro tiempo de ocio, de manera que podamos adquirir diversos conocimientos y actitudes de una manera lúdica.

Este proyecto está dirigido a los jóvenes, ya que consideramos que ellos serán el motor de esta sociedad y deben adaptarse a la misma de una forma natural, conociendo y aprovechando los recursos de una manera crítica. Además a través de las Nuevas Tecnologías la esencia de este proyecto podrá llegar al conocimiento de aquellos interesados en este tipo de metodologías.

Este proyecto partirá de la creatividad como herramienta educativa que fomenta la reflexión y la capacidad crítica del individuo, para ello se usará el juego dramático y la imagen además de la difusión de los trabajos a través de la web www.arteducando.webnode.es.

MARCO TEÓRICO:

Según una investigación realizada en la Universidad de Vigo *"hasta en los "mejores profesores" predominan unas prácticas docentes que podrían encuadrarse, mayoritariamente, en el enfoque "tradicional de la enseñanza", centrada en el profesor/contenido"*.

En nuestra vida educativa el recorrido va distorsionándose, en infantil el juego y el desarrollo de la creatividad es un pilar fundamental, aunque ya aparecen conceptos tan odiados como los deberes, también podemos apreciar como ya desde estas edades se fomenta el uso del ordenador de una forma educativa. Los avances sociales nos han hecho adaptar las metodologías educativas, sin embargo conforme vamos creciendo y pasando etapas, la creatividad y el juego pasan desapercibidos en nuestra vida educativa, la educación se nos hace más obligatoria que nunca y los jóvenes en su mayoría se encuentran perdidos, han olvidado su esencia de niños, se han olvidado de crear y descubrir jugando, vienen de un

Proyecto de Intervención Socioeducativa

“CREARTE”

sistema educativo en el que se ha perdido la transmisión de valores, donde prima la individualidad y competitividad . Por esto debemos de considerar el concepto de creatividad como una herramienta de expresión y de adquisición no solo de conocimiento, si no de valores. Como ejemplo del fomento de la creatividad en la educación nos remitimos a la experiencia de Paideia <http://arteducando.webnode.es/fotogaleria/videos-de-interes/>

Debido a que los procesos creativos se abandonan con el colegio (e incluso antes) deberemos crear otros espacios donde fomentar la educación a través de herramientas creativas como el teatro, la imagen, o las artes gráficas.

¿Por qué el juego dramático? "Las investigaciones sobre la contribución del juego socio-dramático confirman que los programas de juego aplicados sistemáticamente estimulan las habilidades sociales (Ballou 2001; Smilansky, 1968), las interacciones sociales cooperativas (Rosen, 1974), un aumento de conductas pro-sociales y una disminución de la agresión (Udwin, 1983). En la década de los 90, el meta-análisis de Fisher (1992), que analizó 46 estudios que midieron los efectos de programas de juego, confirmó una mejora del desarrollo social" (Garaigordobil, 2004. Vol. 16, no 3, pp. 429-435).

El teatro es una herramienta educativa con múltiples posibilidades, no solo puede transmitir conocimientos, es un potente método para el desarrollo individual y grupal, ya que con una metodología adecuada es capaz de provocar un pensamiento reflexivo a nivel grupal, contribuye a la toma de decisiones, desarrolla la empatía, divierte y motiva a la vez que educa, y además puede transmitir lo aprendido al espectador, por lo que resulta una metodología interesante y completa para cumplir nuestros objetivos.

¿Y, cómo potenciar este aprendizaje? Bien es cierto que un taller de juego dramático es un recurso apropiado para una educación creativa y lúdica, pero, ¿cómo podemos sacar el máximo partido a esta idea? Las nuevas tecnologías nos van a ayudar en este aspecto.

A través de la imagen, el vídeo y la muestra de los resultados en nuestra web, (www.arteducando.webnode.es), intentando así despertar la motivación, que esta actividad continúe y no se quede en una simple actuación, que sea capaz de avanzar con nuevas metas y objetivos. EL mostrar tu trabajo en una web supone un refuerzo positivo, ya que te das cuenta de las posibilidades de internet, del alcance de la información, además

Proyecto de Intervención Socioeducativa

“CREARTE”

de tener un feedback por parte de la gente que te visita.

A través de la imagen y el vídeo los jóvenes desarrollarán sus propios trabajos en base a los resultados obtenidos en el taller de teatro, además aprenderán a usar diferentes herramientas web 2.0, como son iMovi, jimp, audacity, prezi, para que los participantes puedan mostrarlos en la web de una manera atractiva, visual e interesante, sin olvidarnos que al ser un proyecto en grupo se fomentará la comunicación y el diálogo.

Debemos resaltar también la relación que nos ofrecen las nuevas tecnologías con la formación permanente presente en nuestra sociedad actual como un concepto relevante para nuestro desarrollo. “El aprendizaje permanente puede ser fomentado por: la liberación de recursos para entornos móviles; la creación de aprendizaje abierto y gratuito; la creación de entornos de colaboración que encajen bien con una pedagogía que dé respuesta social en la actualidad y en el futuro, la participación de los alumnos de forma cercana a su aprendizaje a través del tiempo, la geografía y la cultura. Es un aprendizaje sin fronteras. Más allá del salón de clases. A veces en el mundo de la web, a veces en el mundo del reproductor de medios personales, otras tantas en el mundo virtual creado por los serious games y a veces en la computadora de casa. El mundo se ha convertido en un ambiente educativo más abierto, un término que para Bonk significa más oportunidades de aprendizaje.” (Bonk, C.J. (2009). The world is open: how web technology is revolutionizing education. San Francisco, EEUU: Jossey-Bass, 480 pp.

JUSTIFICACIÓN

La sociedad actual necesita despertar, olvidarse de los prejuicios al cambio, en especial hacia las Nuevas Tecnologías y ver las posibilidades que nos ofrece la sociedad del conocimiento. Convertirlas en herramientas educativas, integrándolas en los procesos creativos y fomentar así una educación más libre, que despierte inquietudes, la necesidad de descubrir, explorar, aprender...

Hemos consideramos interesante mezclar los conceptos de nuevas tecnologías, arte y educación ya que desde estos tres conceptos podemos inculcar diferentes actitudes, valores y habilidades sociales, además de ampliar conocimientos nos proporcionan una metodología flexible y participativa, y lo más importante son procesos que se construyen partiendo de la creatividad.

Proyecto de Intervención Socioeducativa

“CREARTE”

Estamos viviendo profundos cambios a un ritmo acelerado, la aparición de las **nuevas tecnologías** y el aumento del tiempo libre ha hecho cambiar los conceptos tanto del ocio como la educación además de que cada día se considera más necesaria una educación permanente e integral. Pero ¿cómo es posible seguir los ritmos que la sociedad nos marca?, ¿debe la escuela abarcar todos los aspectos educativos?. Debido a estas cuestiones en los últimos años están apareciendo espacios lúdicos, donde estos jóvenes encuentren su creatividad perdida y aprendan a desarrollarla de una forma participativa y cooperativa, espacios como, las Casas de la Juventud donde se fomenta un ocio saludable y en valores, además de ofrecer un espacio con multitud de actividades y talleres.

Pero, ¿está la sociedad preparada ?Las nuevas tecnologías llevan varios años adquiriendo un importante lugar en el desarrollo de las personas, en concreto podemos decir que nuestros jóvenes han crecido en contacto directo con ordenador, móvil, consola...y han creado un gran debate sobre los prejuicios y beneficios que están aportando a su desarrollo.

Las familias se encuentran en muchos casos desconectadas con estos nuevos recursos, no los conocen provocándoles una sensación de angustia e incertidumbre. Esto se agrava más cuando hablamos de internet, un lugar accesible para la gran mayoría donde solo con un clic puedes encontrar toda la información que necesites además de ser una poderosa herramienta de comunicación, pero, ¿podemos considerar negativas las Tic en el desarrollo del individuo? Como todo en esta vida dependerá del uso que se le dé a esa herramienta, por ello es necesaria una educación en este tema desde edades muy tempranas y a todos los niveles, es decir, no basta con enseñar a los más jóvenes, es necesario implicar a las familias para así poder paliar su angustia y desconocimiento en este tema.

En la escuela también se está fomentando su uso, pero ¿realmente aprovechan la gran variedad de posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías? Desde nuestra perspectiva los educadores no están adaptados a estas nuevas herramientas, consideramos necesaria su utilización, fomentando un uso responsable de las mismas y concienciando de la importancia que tienen en nuestro desarrollo personal.

A continuación resaltaremos algunas de las ventajas y desventajas de las nuevas tecnologías en su aplicación educativa.

Proyecto de Intervención Socioeducativa

“CREARTE”

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje cooperativo. Los instrumentos que proporcionan las TICs facilitan el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales ya que propician el intercambio de ideas y la cooperación. • Interés y motivación. El uso de estas herramientas fomenta la motivación del alumnado. • Desarrollo de la iniciativa. • Desarrollo de selección de la información. Debido a la necesidad de analizar y seleccionar la información seleccionada en la red. • Libre acceso a la información. Permite encontrar aquello de lo que se desee tener conocimiento. • Mejora la creatividad. Las herramientas que nos proporcionan las TICs nos fomentan la expresión gráfica, audiovisual y escrita. • Libre acceso a la información. Internet es sin duda la mejor y más rápida vía para la búsqueda de información. • Amplia fronteras. Gracias a internet estamos conectados con todo el mundo • Alfabetización tecnológica (digital, audiovisual). En la actualidad el ordenador es una herramienta necesaria para las actividades diarias de gestión Recicle educativo: Tanto el profesor como el alumno necesitan actualizar sus conocimientos en lo referente a la tecnología digital, formatos de audio y video, edición y montaje, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distracción. Puede ser que el alumno/a opte por jugar o mirar el tuenti etc. • Pérdida de tiempo. Muchas veces la búsqueda de información • Aprendizajes incompletos • Informaciones no fiables. En internet hay mucha información no fiable • Ansiedad. La reiterada exposición al ordenador puede provocar ansiedad • Dependencia. Internet puede crear adicción • Brecha digital. Las nuevas tecnologías han dado lugar a una nueva clase de discriminación • Aislamiento. Un uso inadecuado puede dar lugar al aislamiento de la persona.

Proyecto de Intervención Socioeducativa

“CREARTE”

Muchas son las investigaciones que nos hablan de la importancia del juego en la infancia como método para adquirir conocimientos, pero esta importancia desaparece en nuestra adolescencia, puede que mucho antes.

El sistema educativo actual no está preparado para cubrir las necesidades de esta nueva sociedad, debemos tener presente la importancia del juego y fomentar la creatividad en los procesos constructivos.

Las nuevas tecnologías crean nuevos lenguajes en nuestra sociedad, nuevas formas de comunicación y diferentes usos.

Por otro lado debemos considerar la importancia del **arte** como motor de crecimiento en el individuo. En el desarrollo humano cada día es un empezar de nuevo, construir nuestra identidad y adaptarnos al contexto en el que nos encontramos y crear lazos entre las personas que nos rodean. Esta adaptación adquiere importancia para el desarrollo tanto personal como grupal en nuestras vidas. Las expresiones artísticas fomentan un desarrollo reflexivo y crítico, además ayudan al autoconocimiento, a la construcción de la identidad y son refuerzos positivos para nuestra autoestima, podemos decir que son herramientas generadoras de cambio. Además en nuestro proyecto la creación artística será grupal, por lo que se fomentará la comunicación interpersonal y grupal además de la toma de decisiones de manera conjunta y participativa.

Para concluir recalcar que nuestra finalidad es **educar** a través de herramientas creativas que nos permitan adquirir conocimientos y actitudes de una manera lúdica y creativa. *“La investigación educativa ha mostrado que no existe una manera exclusiva de educar, que existen diversos y diferentes modos de entender qué significa educar” (Mónica Pérez Muñoz). Nosotros apostamos por una educación basada en el ocio, en procesos creativos y participativos, donde la importancia no está en los conocimientos adquiridos, si no en los desarrollados durante el proceso. De esta forma la educación retoma su sentido e importancia. En este proyecto los participantes serán los protagonistas de la acción, crearán su camino y admirarán valores siguiendo un proceso natural. La juventud debe ser escuchada, su voz es importante, tienen muchas cosas que decir, pero en la educación formal “tradicional” no se potencia ese diálogo, por ello abarcaremos esta intervención desde la educación no formal como forma de paliar esas carencias educativas que el sistema educativo no cubre.*

Proyecto de Intervención Socioeducativa

“CREARTE”

METODOLOGÍA

Nuestra metodología se centra en la acción participación, los propios destinatarios directos serán los protagonistas y crearán su proceso en función de sus intereses y necesidades.

Crearemos un grupo de trabajo, para este proceso estaremos en contacto con el Centro Creativo Joven, [http://www.centrocreativojoven.org/CENTRO CREATIVO JOVEN/INICIO.html](http://www.centrocreativojoven.org/CENTRO_CREATIVO_JOVEN/INICIO.html), este centro tiene un proyecto de desarrollo comunitario a través del arte, así que desarrollaremos allí nuestra idea junto con su colaboración.

Una vez creado el grupo de trabajo, se expondrá el proyecto a rasgos generales. La idea es formar un taller de teatro en el que crear sketch, performance, estatuas, cortos... cuyo tema sean las Nuevas Tecnologías y la juventud. Se creará lo que el grupo decida.

Por otro lado de forma paralela otro grupo se encargará de la parte de imagen y vídeo, aprenderán herramientas de edición de vídeo y fotografía, para finalmente plasmar los resultados en la web.

Este proceso será abierto y flexible y se irá adaptando al crecimiento del grupo. El educador se encargará de guiar al grupo en los procesos creativos aportando los conocimientos que sean necesarios y favoreciendo un clima comunicativo y de aprendizaje grupal.

La intervención en el taller de teatro se desarrollará a través de técnicas y dinámicas interpretativas, de autoconocimiento y cooperación en las cuales el educador será una figura de referencia, guía y orientación, intentando no implicarse de manera directa en el desarrollo de las mismas promoviendo así la participación grupal y la creación de ideas. A través del juego dramático analizaremos lo que significan las nuevas tecnologías para el grupo, centrándonos más concretamente en el ordenador, internet y las redes sociales Aprenderemos jugando.

El grupo destinado a la imagen y el video necesitarán de una metodología más rígida y guiada por el educador, ya que será necesario un conocimiento teórico antes de comenzar el proceso creativo. Una vez asimilados los conceptos más básicos el grupo practicará tomando imágenes y videos del taller de teatro para así poder tener una primera experiencia de edición creando un vídeo en su primer proceso creativo.

Proyecto de Intervención Socioeducativa

“CREARTE”

Finalmente el grupo de teatro expondrá al otro grupo el resultado decidiendo conjuntamente la forma visual que se le va a dar. Se fijará un día de grabación y se plasmarán los resultados en la web.

Los talleres serán de 2h cada sesión, unas dos sesiones por semana (también se decidirá con el grupo).

En todo caso las actividades se enfocarán de forma participativa y cooperativa con el fin de crear un clima apropiado de confianza en el que los menores puedan desenvolverse y expresarse con naturalidad hacia sus compañeros/as y educadores. En todo caso la metodología variará en función del grupo, sus conocimientos previos, motivación, intereses, expectativas...

DESTINATARIOS

Esta intervención está dirigida a dos tipos de destinatarios, los directos, jóvenes de entre 14 y 22 años, usuarios del Centro Creativo Joven ya que conforman un grupo consolidado y sus objetivos se complementan a los nuestros. El grupo de trabajo no será mayor de 15 personas. En este Centro ya se dan talleres de interpretación e imagen por lo que el proceso sería mucho más dinámico al aprovechar los conocimientos que tienen de base, por otro lado la intervención posee unos destinatarios indirectos ya que el resultado del proyecto se mostrará a toda la comunidad gracias a su difusión en la web www.arteducando.webnode.es

OBJETIVOS

Generales

- Fomentar un uso responsable y crítico de las TICs.
- Potenciar una educación basada en los procesos creativos grupales.

Específicos

- ♣ Proporcionar herramientas 2.0 para su uso educativo y creativo.
- ♣ Ofrecer espacios para la reflexión
- ♣ Incentivar el pensamiento y la imagen creadora
- ♣ Estimular hábitos de convivencia grupal
- ♣ Desarrollar de forma integral las cualidades humanas
- ♣ Transmitir habilidades comunicativas
- ♣ Fomentar la toma de decisiones mediante el diálogo grupal

Transversales

- ♣ Concienciar de la importancia de la creatividad en el desarrollo personal del individuo.
- ♣ Eliminar los prejuicios y miedos en relación a las TICs.

ACTIVIDADES

1. TALLER DE IMAGEN Y VÍDEO

Sesión 1.

Introducción fotografía y vídeo “La imagen”.

Sesión 2.

Desarrollo

En estas dos sesiones nuestro objetivo es enseñar a través de imágenes los elementos que en ella intervienen como son el punto, la línea, los planos, la forma, el color, la luminosidad, saturación, ritmos de la imagen,, el formato, la composición, el recorrido visual escenas, lecturas estructuras compositivas, Teoría de la Gestal... y los aspectos técnicos básicos para proceder con el uso del material como pueden ser la distancia focal, el diafragma, la obturación, valores EV... y con ello la práctica.

Sesión 3.

Poner en práctica los conocimientos adquiridos.

Sesión4.

Desarrollo

Estas sesiones serán de carácter práctico. En ellas los jóvenes pondrán en práctica los conocimientos adquirido en las anteriores sesiones junto con el grupo de teatro que en esos momentos comienzan a ensayar la obra. Con ello queremos que se adapten al material al mismo tiempo que comienzan a atender a aspectos lumínicos, de espacio, compositivos...

Sesión 5. Edición de Imagen. Como usar “Jimp”.

Desarrollo

Esta sesión se realizara a través de una presentación Prezi a través de la cual se enseñaran los pasos básicos para poder editar una imagen. En esta dirección <http://arteducando.webnode.es/recursos/tic/> encontraras un ejemplo de la información que facilitaríamos además de alguna otra también importante.

Alguno de estos pasos son: importar imagen, cambiar formato, recortar, cambiar tamaño, equilibrio de color...

Sesión 6. Editar imágenes con “Jimp”

Desarrollo

En esta sesión pondremos en práctica los conocimientos adquiridos en la sesión anterior dando de nuevo una breve introducción de lo visto anteriormente. Además podrán cargar las imágenes realizadas sobre los ensayos de la obra de teatro en Jimp y trabajar de una forma practica la edición de sus propias imágenes.

Sesión 7. Edición de vídeo, como usar “iMovie”

Desarrollo

Para esta sesión al igual que la de fotografía pondremos un prezi con información básica del uso de iMovie (<http://arteducando.webnode.es/recursos/tic/>) en el cual aprenderán a editar videos con las herramientas que nos proporciona el programa con las cuales cortaran, pondrán música, transiciones, efectos... los cuales le facilitaran el trabajo posterior que realizaremos en la próxima sesión.

Sesión 8. Editar vídeos con “iMovie”

Desarrollo

Introduciremos los videos del ensayo de teatro en iMovi y a partir de ahí y usando los contenidos adquiridos daremos rienda suelta a nuestra creatividad montando las escenas e intentando extraer un producto final.

Sesión 9. Recopilamos material

Nos unimos al taller de teatro para grabar y tomar imágenes del resultado final.

Sesión 10. Montaje final.

Desarrollo

El grupo de imagen se volverá a reunir con el fin de elaborar el material final que se mostrará en la web www.arteducando.webnode.es

2. TALLER DE TEATRO

Sesión1. Dinámica de presentación y confianza

Desarrollo

El taller partirá en función del nivel de confianza y cohesión del grupo. LO importante del primer día es conocerse y crear vínculos a través del juego. Para partir de sus conocimientos en la interpretación dialogaremos sobre las experiencias que han tenido y las expectativas del taller.

Sesión 2. Lo básico en el teatro

Desarrollo

Durante esta sesión se realizarán diferentes juegos dramáticos cuya finalidad es expresar la creatividad del individuo. Son dinámicas basadas en una rápida respuesta, es un recurso útil para practicar agilidad mental.

Comenzaremos también a concienciarnos de las posibilidades de nuestro cuerpo, diferentes formas de andar, movernos, expresarnos, formar distintos personajes y la importancia del equilibrio en la escena

Sesión 3. A escena!!

Desarrollo

Empezaremos a crear escenas improvisadas sobre temas de su interés y conocimiento. Es importante que tengan claras las partes que debe contener una historia (principio, nudo y desenlace), para esto realizaremos un juego que consiste en crear cuentos de forma rápida y en grupo.

El cuerpo como objeto. En el teatro no es necesario más recurso que el propio actor, para ello es necesario conocer las posibilidades que nuestro cuerpo e imaginación ofrecen ya que podemos convertirnos en objetos que por ejemplo decoran una habitación, para este ejercicio el juego “crear una máquina” sirve de gran ayuda.

▲ “CREAR UNA MÁQUINA”

El grupo se dividirá en subgrupos de unas 5 personas, cada grupo de forma secreta elegirá una máquina, para posteriormente representarla entre todos. Por ejemplo una máquina de escribir, lavadora, fotocopidora... Podemos ampliar el juego creando escenas que nos puedan servir de escenario.

Sesión 4. Creando

Desarrollo

Nuestro objetivo en esta sesión es empezar a crear lo que mostraremos al final.

▲ “JUEGO DE LAS ESTATUAS”

El grupo se dividirá en subgrupos. El monitor/a irá diciendo frases, emociones, valores, y el grupo deberá crear con su grupo una estatua que lo represente.

Empezaremos a jugar con el tema de las Nuevas Tecnologías y la Juventud, para poder ir viendo algunos resultados posibles para la creación de imágenes.

Comenzaremos a jugar improvisando. Cuando obtengamos una estatua interesante en el tema a tratar la estatua se convertirá en una historia improvisada.

Proyecto de Intervención Socioeducativa

“CREARTE”

Sesión 5. Improvisando

Empezaremos a crear pequeños esquemas que nos hablen de las nuevas tecnologías y los jóvenes, utilizando los recursos aprendidos en sesiones anteriores.

El monitor/a debe ayudar al grupo a desarrollar las escenas que vayan surgiendo, y el grupo decidirá aquellas que vamos a ir fijando para ser grabadas.

Sesión 6. Seguimos improvisando

Sesión 7. Más improvisación

Sesión 8. Toma de decisiones

Es el momento de decidir qué vamos a mostrar en la web. Seleccionar y retocar el/los sketch que decida el grupo y algunas imágenes que surgieron a raíz del juego de las estatuas, ya que en la siguiente sesión el grupo de imagen y el de teatro se juntarán para grabar.

Sesión 9. Muestra

Los talleres, teatro e imagen trabajarán de forma conjunta para dar forma al resultado final.

PLANIFICACIÓN

SESIONES	TALLER DE IMAGEN	TALLER DE TEATRO
1	Introducción fotografía y vídeo "La imagen".	Dinámicas de presentación y confianza
2		Lo básico en el teatro
3	Poner en práctica los conocimientos adquiridos.	A escena!!
4		Creando
5	Sesión 5. Edición de Imagen. Como usar "Jimp".	Improvisando
6	Sesión 6. Editar imágenes con "Jimp"	
7	Sesión 7. Edición de vídeo, como usar "iMovie"	
8	Editar vídeos con "iMovie"	Toma de decisiones
9	Recopilamos material	Muestra
10	Sesión 10. Montaje final.	

Proyecto de Intervención Socioeducativa

“CREARTE”

RECURSOS

- ^ *Económicos: Este proyecto se desarrollará de forma voluntaria junto con el Centro Creativo Joven, por lo que no presenta gastos económicos.*
- ^ *Humanos: Para el desarrollo del proyecto serán necesarias dos personas profesionales y con experiencia en el ámbito de la imagen y la interpretación. Cada uno/a será el monitor/a del grupo que le corresponda.*
- ^ *Materiales: Para la correcta realización del proyecto necesitaremos.*
 - *espacio donde impartir el taller de teatro.*
 - *material audiovisual (cámaras fotográficas y ordenadores)*

Se usarán como recurso las instalaciones y material que el Centro Creativo Joven posee.

EVALUACIÓN

Debido a su carácter flexible y abierto este proyecto debe llevar a cabo una evaluación continua que nos ayude a detectar y analizar, así como descubrir y ajustarnos a los cambios que se van produciendo, a medida que se desarrollan los talleres, permitiendo en todo momento, la modificación de pautas, técnicas y metodologías adoptadas en el proceso, siempre y cuando fuese necesario, para ello el educador/a deberá tener muy presente la observación y el proceso de crecimiento del grupo, para adaptar el ritmo cuando fuera necesario.

Para detectar aquellos aspectos que dificultan y obstaculizan la consecución de los fines y objetivos, llevaremos a cabo en primer lugar una evaluación continua y cíclica, por parte de los educadores, que expresarán en todo momento sus opiniones e inquietudes acerca del desarrollo de la actividad y, una evaluación final, mediante la cual los grupos de participantes junto con los educadores reflexionarán acerca del proceso y las dificultades que nos hayamos encontrado en el mismo.

Un informe final reflejará los resultados de la intervención, ¿se han conseguido los objetivos propuestos? En este informe, aparecerán las principales dificultades que se produzcan y propuestas para superarlas, del mismo modo, que también aparecerán los aspectos a potenciar, con vistas a futuras intervenciones. Además durante este último proceso estará presente la opinión de todos los implicados en el proyecto, teniendo en cuenta sus percepciones y valoraciones.

Proyecto de Intervención Socioeducativa

“CREARTE”

BIBLIOGRAFÍA

- ♣ Mantovani, A. *El teatro: un juego más*. Sevilla: Colección, “*Temas de Educación Artística*”
- ♣ Flore Velasco, M.H. *Creatividad y Educación: Técnicas para el desarrollo de capacidades creativas*. (2005): Alfaomega
- ♣ [http://www.centrocreativojoven.org/CENTRO CREATIVO JOVEN/INICIO.html](http://www.centrocreativojoven.org/CENTRO_CREATIVO_JOVEN/INICIO.html) , (consulta el 5 de Junio a las 18:00)
- ♣ (http://www.uv.es/RELIEVE/v15n2/RELIEVEv15n2_7.htm) (consultada el 8 de junio a las 17:00)
- ♣ <http://es.scribd.com/doc/87094117/El-Juego-Cooperativo-Para-Prevenir-La-Violencia> (consulta el 30 de Mayo a las 19:00)
- ♣ Fernandez Diez, F. Martinez Abadía, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: paidós Ibérica, S.A