



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.



Co-funded by
the European Union

EURHOPE

EU as a solidarity's house for minors out of home

Project n. 2023-2-IT03-KA220-YOU-000184370

CUORE
IMPRESA SOCIALE



cordoba
acoge



HELLENIC
AMERICAN
UNION



MetaCometa
NESSUNO CRESCE DA SOLO



PROGETTO FAMIGLIA
CENTRO STUDI

Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espressi sono tuttavia esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per essi.



Guía Operativa: Trabajo por Proyectos Artístico-Recreativos (WP3 - Actividad 3)

1. OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD El objetivo principal es permitir que los menores interioricen los valores y estrategias europeos a través del juego y la expresión creativa, creando productos concretos para presentar al público para sensibilizar sobre temas globales. Los talleres sirven como espacios seguros para la participación ciudadana activa.

2. DETALLES ORGANIZATIVOS Y LOGÍSTICOS

- **Duración:** 6 meses en total.
- **Frecuencia:** Reuniones semanales.
- **Dedicación:** 2 horas por reunión, para un total de 48 horas de laboratorio.
- **Periodo Indicativo:** De octubre de 2025 a abril de 2026 (según el cronograma de Gantt del proyecto) -> NOVIEMBRE 2025 - MAYO 2026

3. PARTICIPANTES Y CRITERIOS DE SELECCIÓN Cada organización socia responsable de los talleres (**Centro Studi, Metacometa, Arsis, Córdoba Acoge**) debe asegurar la participación de los siguientes grupos:

- **Menores tutelados / fuera del entorno familiar:**
 - **Número:** 20 menores por país.
 - **Perfil:** Prioridad a los menores más frágiles ya involucrados en actividades previas, asegurando el equilibrio de género.
 - **Criterios de Selección Específicos:** Grado de participación mostrado en el WP2, motivación para continuar, relación coste/beneficio psicológico para el menor. La recogida del consentimiento informado de los tutores es obligatoria.
- **Adultos "Positivos":**
 - **Número:** 10 adultos por país.
 - **Perfil:** Adultos ya formados en el WP3 Actividad 1 (Apoyo Relacional y Ciudadanía).
 - **Rol:** Apoyo a los operadores y facilitación de relaciones, no enseñanza



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.



Co-funded by
the European Union

frontal.



HELLENIC
AMERICAN
UNION



MetaCometa
NESSUNO CRESCE DA SOLO



PROGETTO FAMIGLIA
CENTRO STUDI

Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espressi sono tuttavia esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per essi.



4. METODOLOGÍA Y FASES DE IMPLEMENTACIÓN La actividad debe seguir un enfoque participativo basado en el juego. No son lecciones magistrales, sino talleres de co-creación.

Fase A: Elección del tema (Co-diseño)

- El tema del proyecto no debe imponerse desde arriba, sino elegirse junto con los menores.
- El tema debe ser un Tópico Europeo relevante (p. ej., sostenibilidad ambiental, inclusión, derechos humanos) discutido previamente en los grupos de discusión.

Fase B: Implementación del taller

- Los operadores/educadores de la asociación dirigen las actividades, con el apoyo de adultos voluntarios.
- Las actividades deben estimular la reflexión a través del arte y la creatividad, permitiendo que los jóvenes expresen su visión de Europa.

Fase C: Realización del resultado (Producto Final) Cada socio debe producir al menos 1 producto/servicio artístico-recreativo. El formato depende de las preferencias expresadas por los menores. Los ejemplos incluyen:

- Representaciones teatrales
- Vídeos cortos
- Podcasts o programas de Web-radio
- Campañas de sensibilización visual (carteles, exposiciones)

5. ROLES Y RESPONSABILIDADES DE LOS SOCIOS

A. Socios

- Gestionar operativamente los talleres en sus propios países.
- Reclutar y coordinar a menores y adultos.
- Garantizar la producción física del resultado final.

B. Córdoba Acoge (Líder WP3 - Actividad 3)

- **Supervisión:** supervisa el progreso de los talleres en todos los países socios.
- **Control de Calidad:** verifica que se cumplan los objetivos y que los resultados sean de calidad.



- **Gestión de Críticas:** recoge comentarios sobre cualquier problema para sistematizar las "lecciones aprendidas".
- **Directrices:** proporciona directrices específicas para la gestión de los talleres.

C. Socios Técnicos/de Formación (Indepcie, Cuore, HAU)

- **Soporte Técnico:** proporcionan experiencia técnica para la creación de productos específicos (p. ej., edición de vídeo, configuración de web-radio) si los socios sociales lo solicitan.
- **Visibilidad:** contribuyen a dar visibilidad a los resultados producidos en sus respectivos países.

6. MONITOREO E INDICADORES DE ÉXITO Para considerar la actividad completada con éxito, los socios deben asegurar el logro de los siguientes indicadores, que se informarán al líder de la actividad (**Córdoba Acoge**):

- **Participación:** 20 menores y 10 adultos involucrados durante 24 reuniones/48 horas.
- **Resultado:** realización real del producto artístico.
- **Visibilidad:** número de me gusta, comentarios, compartidos o participantes en eventos de presentación en vivo.

7. RESULTADO FINAL ESPERADO (ENTREGABLE) Al final de la actividad, cada país debe haber producido productos artístico-recreativos tangibles que sirvan para aumentar la conciencia pública sobre los temas tratados. Estos productos serán luego el objeto de la Actividad 4 (promoción y presentación) que incluirá eventos públicos.

Ejemplo 1: Serie de Podcasts (Producto de Web-Radio) **Título:** "EURHOPE Talks: Nuestro Planeta, Nuestra Voz" **Tema:** Sostenibilidad Ambiental y Cambio Climático (Tema identificado como prioritario para los jóvenes). **Descripción Operativa:** Una serie de 3-4 episodios de podcast (10-15 minutos cada uno) en los que los menores discuten cómo el cambio climático influye en su futuro y cómo la UE protege el medio ambiente.

Implementación

1. Co-diseño (Semanas 1-4):

- **Menores:** eligen el tema específico (p. ej., "Ciudades Libres de Plástico" o "Moda Sostenible"). Se asignan roles entre ellos: Presentador, Entrevistador, Guionista, Técnico de Sonido.
- **Adultos:** facilitan la sesión de lluvia de ideas utilizando técnicas de grupos de discusión (WP3 Actividad 2) para hacer emerger ideas sin imponerlas.



2. Creación de Contenido (Semanas 5-12):

- **Menores:** escriben el guion y las preguntas. Deciden entrevistar a un experto local o a un adulto voluntario "positivo" sobre sus hábitos ecológicos.
- **Soporte Técnico:** los socios de formación (**HAU** o **INDEPCIE**) proporcionan pautas básicas sobre cómo estructurar un guion de radio.

3. Grabación (Semanas 13-18):

- **Actividad:** grabación de episodios con smartphones o micrófonos básicos.
- **Menores:** realizan entrevistas y graban voces en off.
- **Adultos:** ayudan a gestionar el entorno (asegurar el silencio, reducir la ansiedad durante la grabación).

4. Edición y Finalización (Semanas 19-24):

- **Herramientas:** uso de software gratuito o específico para la edición (p. ej., herramientas de contenido multimedia citadas en el proyecto como Animoto o similares para audio).
- **Menores:** seleccionan música (libre de derechos) y cortan/pegan pistas de audio.
- **Supervisión:** **Córdoba Acoge** supervisa la calidad del resultado y asegura que el contenido esté alineado con los valores de la UE (p. ej., precisión factual).

Resultado Final: Una serie de MP3 lista para ser subida al sitio web del proyecto y compartida durante el evento final.

Ejemplo 2: Campaña de Sensibilización Gráfica (Digital e Impresa) Título: "Europa somos NOSOTROS: Rompiendo Estereotipos" **Tema:** Inclusión Social y Derechos Humanos (centrado en la diversidad y la no discriminación). **Descripción Operativa:** Campaña de comunicación visual compuesta por 5 carteles (para impresión) y un conjunto de publicaciones tipo "Carrusel" para Instagram/Redes Sociales, diseñados para desafiar los estereotipos sobre los menores tutelados o promover la igualdad de género.

Implementación:

1. Concepto y Mensaje (Semanas 1-4):

- **Menores:** lluvia de ideas de eslóganes. Ejemplo: "Familia es donde hay amor, no solo ADN" o "Europa significa Igualdad de Derechos".



- **Adultos:** ayudan a los menores a refinar los mensajes para que sean impactantes y claros para una audiencia general.

2. Taller Visual (Semanas 5-12):

- **Actividad:** taller de narración visual (storytelling).
- **Menores:** dibujan borradores en papel o toman fotos que representen los eslóganes elegidos.
- **Soporte Técnico:** introducción a herramientas de diseño gráfico como Canva (herramienta específicamente citada en el proyecto).

3. Diseño Digital (Semanas 13-18):

- **Menores:** digitalizan sus ideas usando tabletas u ordenadores. Eligen paletas de colores (p. ej., usando los colores de la bandera de la UE o la marca del proyecto).
- **Adultos:** apoyan a aquellos con menores habilidades digitales en el uso del software, fomentando el aprendizaje entre pares.

4. Producción (Semanas 19-24):

- **Resultado:** archivos PDF de alta resolución para impresión y archivos JPG/PNG para redes sociales.
- **Supervisión: Córdoba Acoge** comprueba la calidad del resultado visual y asegura el uso correcto de los logotipos de la UE y los descargos de responsabilidad obligatorios.

Resultado Final: Una carpeta digital que contiene los activos de la campaña, que se imprimirán físicamente para la Conferencia Final y se publicarán en los canales sociales del proyecto (WP3 Actividad 4).