



102 ARTEM GUÍA PARA MAPEAR HISTORIAS

pistes solidaires

STORY MAPPING - IO2

Formación ARTEM, Intellectual Output 2
© Pistes-solidaires and project partners, 2019

Autor:

PISTES-SOLIDAIRES :

- Mathieu Decq
- Leila Hajaji
- Soha El Jammal

Colaboradores/as:

ACCORDERIE PAU-BÉARN :

- Marlène Dos Santos

CATRO :

- Stefani Kostova
- Dimitar Zlatanov

MUNDUS :

- Asier Carrasco Gonzalez

PiNA :

- Mirna Buić

REPLAY NETWORK :

- Elena-Gabriela David

VEREIN MULTIKULTURELL:

- Omer Duzgun

VIFIN :

- Anette Grunnet

ERASMUS+ project no. 2018-1-FR01-KA204-048099

PISTES-SOLIDAIRES

<https://www.artemaccess.eu>

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



ÍNDICE

1

I. *¿Para quién es esta guía?*
II. *¿Por qué contamos historias?*

3

III. *Migrantes – ¿Quiénes son? ¿Quiénes somos?*

12

IV. *¿Qué significa contar historias? ¿Cómo nos ayuda a entender los caminos que siguen las migraciones?*

15

V. *Contar y mapear historias*

19

VI. *Las diferencias entre la educación no formal, la educación informal y la educación popular*

22

VII. *Empoderamiento*

24

VIII. *El papel de la persona facilitadora*

25

IX. *Agenda del programa*

41

XI. *El proyecto ARTEM*

42

XII. *Las asociaciones*

48

Bibliografía

STORY MAPPING - 102

I. ¿PARA QUIÉN ES ESTA GUÍA?

La guía se dirige a profesionales, voluntarios/as y trabajadores/as sociales locales que trabajan o están vinculados a grupos o colectivos de personas de origen migrante. Y también a ellas: las personas de origen migrante.

El objetivo es comprender y tener una visión global sobre como mapear historias y usarlo como herramienta no formal para facilitar la comunicación entre las personas de origen migrante y las personas locales. De hecho, ¿cómo podemos comunicarnos con alguien cuando no se conocen sus experiencias o historias, o traumas, a parte de los códigos culturales y la barrera del idioma? Después de muchos encuentros con migrantes nos dimos cuenta de que, para contar su historia, muchos lo hacen utilizando mapas para mostrarnos sus viajes ...

II. ¿PORQUÉ CONTAMOS HISTORIAS?

Esta guía proporciona un breve marco teórico y práctico para que los y las profesionales y voluntarios locales tengan una herramienta y capacidad para crear mapas que cuenten historias.

La narración de historias es una necesidad humana primaria. La comunicación cara a cara u en otras formas es vital para expresarse y compartir las historias que vivimos y contamos todos los días. Reflejan nuestras vidas y experiencias: los momentos felices y difíciles, nuestros sueños y problemas, nuestras expectativas y miedos. Compartir historias nos ayuda a reflexionar sobre nosotros/as mismos/as y a desarrollar actitudes personales y profesionales más saludables y significativas.

Esta capacidad para narrar y mapear historias pretende que las personas en procesos migratorios se expresen, y también quiere darles apoyo y ayudarlas a desarrollar y recuperar su autoestima y conciencia de sí mismas. Queremos fomentar la exploración de su potencial al expresar sus historias y transformarlas en vídeos (narración digital), utilizando tecnologías accesibles y cotidianas, para aumentar sus recursos, su creatividad, sus habilidades de comunicación y de alfabetización digital. De hecho, olvidemos el término migrante, que define su estatus, son personas con habilidades, conocimientos y experiencias, que compartiéndolas, reducirán la distancia entre estos dos grupos. El objetivo es valorar a la persona a través de su historia haciéndola única.

OBJECTIVOS

Cuando acabes la guía, podrás:

- Ver más allá del estatus de “migrante”, con sus estereotipos innatos o adquiridos.
- Diferenciar entre educación formal, no formal y popular.
- Conocer y promover el empoderamiento.
- Descubrir la narración y mapeo de historias, así cómo el uso de estas habilidades.
- Definir el rol de la persona facilitadora.
- Usar el mapeo digital de historias en la plataforma Cov'on.

III. MIGRANTES — ¿QUIÉNES SON? ¿QUIÉNES SOMOS?

PREFACIO

El ser humano siempre ha migrado. Sin embargo, su deseo de viajar, descubrir y cambiar de país, nunca ha sido tan grande como lo es hoy. Hay muchas causas, pero primero vamos a explorar nuestras raíces. Según los paleontólogos, el Homo sapiens debe su supervivencia y éxito a su capacidad de migrar, lo que le ha permitido responder a las glaciaciones y a las olas de calor de los últimos cien mil años. Hoy somos Homo migrants, pero el deseo de migrar sigue lógicas diferentes dependiendo de la región del mundo.

Hoy, los términos utilizados para describir nuestro movimiento son los siguientes: somos «migrantes», «inmigrantes», «refugiados», «expatriados», en migración o en circulación. Las

razones son diversas: pobreza, conflictos, crisis políticas, desplazamientos de población, el deseo de mejorar la vida, el calentamiento global, el deseo de estudiar o vivir en otros lugares.

¿Cómo percibimos las migraciones y qué nos explican? ¿Cuáles son las causas de la migración? ¿Por qué emigramos? ¿Cuáles son las reacciones a la inmigración? ¿Cuáles son los perfiles de las personas que migran?

Según Dominique García, presidente de INRAP. *«La migración es una característica esencial de la humanidad. Los seres humanos solo existen a través de la migración, ya sea por desplazamiento, expansión o filtración».*

1. MIGRAR, UN GEN MÁS DE NUESTRO ADN

Hace unos cien mil años, el ser humano moderno empezó a salir de su África natal. Este fue el comienzo de una rápida expansión. Quizás aprovechando la última edad de hielo, nuestros antepasados comenzaron a poblar Eurasia a través del Cercano Oriente. En el camino, se mezcló con el Neanderthal que, antes que él, ya había poblado de Europa hasta Siberia y había evolucionado de manera diferente. Ha habido un cruce que vemos en los genomas. Esto hace posible decir que todos somos africanos y mestizos (Eva-Maria Geigl, genetista del CNRS)

La migración en el mundo contemporáneo¹. La migración internacional ha adquirido una nueva dimensión en el mundo contemporáneo. Diversos factores pueden explicar este fenómeno. Algunas causas de la migración son económicas, cuyo objetivo es buscar empleo en el extranjero para aprovechar las mejores oportunidades de empleo y un mejor nivel de vida; Otras causas tienen un carácter social, como la reunificación familiar. Este caso específico donde las familias se unen al cabeza de familia que ya emigró. Desafortunadamente, hoy en día, la migración es el resultado de guerras, conflictos o desastres naturales.

¹Écouter le podcast de Mathieu Vidard, dans la tête au carré du 27 Mars 2017
<https://www.franceinter.fr/embed/player/aod/3aef55ce-a79e-4976-b276-5cd8c37bdf25>

STORY MAPPING - I02

Sin embargo, la migración no es solo una consecuencia de una situación económica o política, o de un fenómeno dramático: es uno de los componentes de la globalización de la economía. Por lo tanto, el Banco Mundial considera que «la migración internacional no es solo un factor competitivo en la fabricación de productos para el comercio, sino que está en el centro del comercio internacional de servicios.» (Migración y Comercio Internacional, 1992).

2. RASGOS GENERALES DE LA MIGRACIÓN

Mientras que la Organización Internacional del Trabajo (OIT) estimó el número de migrantes en 45 millones en 1965, la Organización Internacional de Migraciones (OIM) estimó que «más de 150 millones de migrantes internacionales celebraron el comienzo del nuevo milenio fuera de su país de origen» (World Migration Report 2000). Esta cifra considera una estimación, necesariamente muy aproximada, de inmigrantes ilegales, pero excluye a los turistas. De hecho, una persona migrante internacional es un individuo que elige establecerse en un país extranjero o se ve obligado a hacerlo, y la salida de su país de origen es de naturaleza, si no definitiva, al menos a largo plazo.

Tipología de movimientos migratorios

Cuatro criterios principales permiten establecer una tipología de los movimientos migratorios: la causa de la partida, el grado de calificación de las personas afectadas, la duración de las estadias y la situación de los migrantes con respecto a los países de acogida.

STORY MAPPING - 102

2.1 REFUGIADOS Y DEMANDANTES DE ASILO

Por razones de persecución racial, política, religiosa o étnica, los refugiados «políticos» son aquellos que huyeron de un régimen porque sus vidas fueron amenazadas o difíciles o incluso insostenibles. Este fenómeno concierne particularmente a países con regímenes dictatoriales y aquellos donde existe una fuerte presión política o religiosa sobre las personas. Estos refugiados tienen un estatus especial, regido por la Convención de Ginebra de 1951. Otros refugiados han tenido que huir de su país para refugiarse en otro país como resultado de un conflicto interno o una guerra extranjera. La Convención de 1951 también se aplica a ellos. La demanda de asilo es un fenómeno relativamente importante hoy en día debido al aumento de los conflictos regionales.

Según el Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR), en 2000, el número total de refugiados en el mundo (incluidos los refugiados políticos) fue de 22,3 millones.

2.2 MIGRACIÓN POR MOTIVOS ECONÓMICOS

Estamos hablando del dilema de recepción entre migrantes económicos y refugiados. De hecho, los refugiados representan a personas cuyas vidas se verían amenazadas si permanecieran en su país, mientras que las vidas de los migrantes «económicos» no estarían en peligro. De hecho, la línea es muy delgada y borrosa.

La migración económica es más alta que las anteriores. Existen varios tipos de migración, pero todos tienen una cosa en común: son migraciones destinadas a mejorar la situación material de los migrantes. Con mayor frecuencia, se refieren a empleados con calificaciones bajas o modestas o calificaciones altas. Durante mucho tiempo, las «armas» y los «cerebros» se han distinguido en estas migraciones de trabajadores, pero, además de ser demasiado abrupta, esta distinción es imprudente porque hay muchos casos intermedios. La migración también involucra a empresarios, especialmente comerciantes, artesanos, empresarios, especialmente en el caso de diásporas como las de los chinos, indios y libaneses.

2.3 MIGRACIÓN POR MOTIVOS DE ENTORNO

La migración relacionada con el medio ambiente ocurre como resultado de algún desastre natural, hambruna o de un accidente industrial importante. Estos factores causan movimientos de población.

A mitad camino entre la migración económica y las salidas para garantizar el refugio, algunos de estos migrantes cruzan una frontera y, por lo tanto, se consideran migrantes internacionales, pero la mayoría trata de buscar refugio dentro de sus países.

STORY MAPPING - 102

2.4 ESTUDIANTES

Cuando hablamos de migración, no debemos olvidar la migración relacionada con los estudiantes porque para nada es despreciable. Un millón de estudiantes del Tercer Mundo estudiarán en América del Norte (aproximadamente 480000 en los Estados Unidos de América en 1997-1998) o en Europa occidental; la participación de los Estados Unidos de América está disminuyendo.

El objetivo es claro y permite a los jóvenes europeos mejorar y perfeccionar sus lenguas extranjeras, abrirse a otras culturas y descubrir otras formas de formación y funcionamiento.

2.5 MIGRACIONES DE FAMILIAS

La migración familiar afecta a millones de personas. El caso más común es el de la reunificación familiar: las mujeres y los niños se unirán a un inmigrante cuando la situación en el país anfitrión se haya estabilizado.

También se debe tener en cuenta que la reunificación familiar conduce a una cadena de migración, más allá de la familia reunificada. Es necesario cumplir diferentes criterios (mayoría de edad de la pareja, hijos menores, monogamia, etc.)

3. LA “CRISIS MIGRATORIA” EN EUROPA

A partir de 2014, Europa comenzó a experimentar un flujo masivo de migrantes, este flujo se llama «Crisis migratoria», explica para muchas nuevas políticas nacionales y europeas en respuesta a estos movimientos de población.

¿De dónde vienen? ¿Cuántos murieron tratando de escapar de la guerra o la miseria? ¿Cómo han cambiado las llegadas desde el pico en 2015? ¿Dónde se presentan las solicitudes de asilo en la UE? ¿Cuántas se aceptan? AFP ha recopilado cifras para comprender la crisis migratoria.

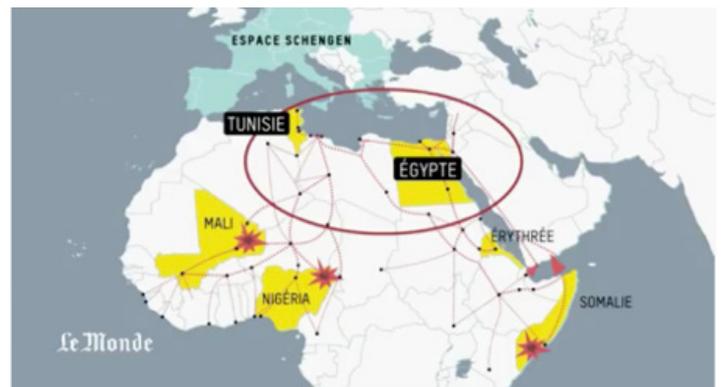
La crisis de los refugiados explicada en un video (en inglés):

<https://www.youtube.com/watch?v=QXDBS9k-9KrY>



Le Monde ha hecho otro video en francés para explicar las rutas de migración a través de mapas y dos de las principales acciones realizadas por la UE para abordarlo. El video está en francés:

<https://www.youtube.com/watch?v=fwlasoHmR-DA&list=PLsGMYyBJ8EI7-iG1ruAh49gsFMjXr-r9Cv&index=4>



3.1 EL PICO DE 2015

La crisis no tiene un punto de partida oficial, pero según los datos de la Organización Internacional para las Migraciones (OIM), se pueden identificar puntos de referencia de tiempo.

Después de un aumento gradual desde 2011, 2014 marca un salto adelante, con la llegada de 170100 personas a la costa italiana y 43518 a la costa griega, casi cuatro veces más que el año anterior en total.

STORY MAPPING - I02

Sin embargo, es en 2015 que la situación adquiere proporciones vertiginosas: en ese año, la OIM registró 1011712 llegadas por mar en Europa, incluidas 853650 en la costa griega, con un pico en octubre, y 153842 en la costa italiana.

Este aumento se debe principalmente al estancamiento en el sangriento conflicto en Siria, combinado con un deterioro en las condiciones de vida en los campos de refugiados sirios en Turquía, Líbano y Jordania, donde falta la ayuda internacional.

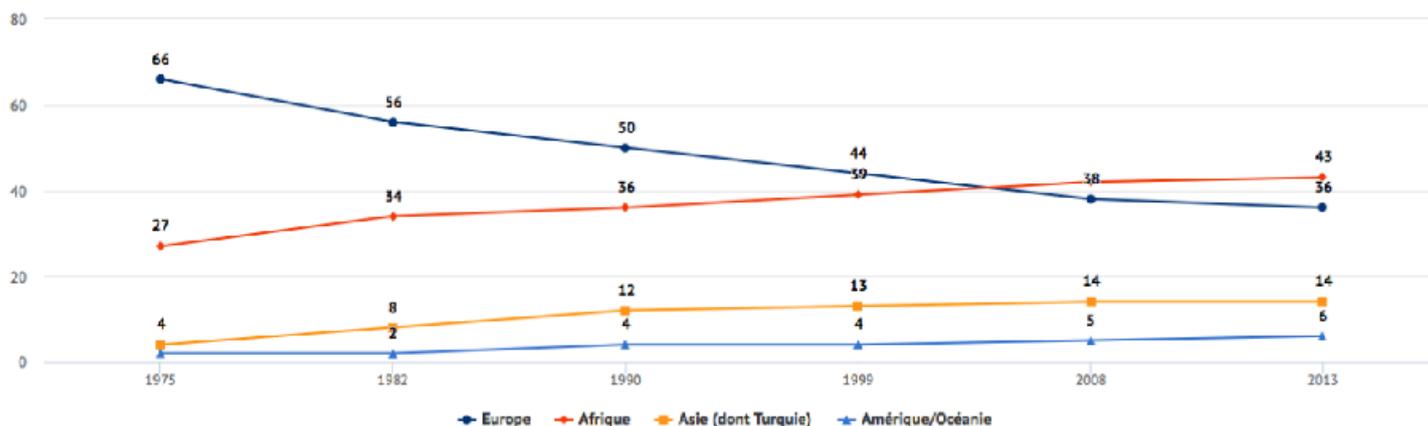
Entre los recién llegados a Grecia en 2015, más de la mitad son solicitantes de asilo sirios (56,1 % sirios, 24,3 % afganos, 10,3 % iraquíes), que han transitado por Turquía.

La mayoría de ellos continuó hacia el norte a lo largo de la «Ruta de los Balcanes». Se han registrado 579518 migrantes en centros dedicados en Serbia, por ejemplo, según la agencia europea Frontex.

Las llegadas² a la costa italiana en 2015 provienen más de África, entre las principales nacionalidades, en orden:

- 39.162 Eritreos/as,
- 22,237 Nigerianos/as,
- 12,433 Somalis,
- 8.932 Sudanés/esa.³

Origen geográfico de los inmigrantes PAÍS DE NACIMIENTO DE LOS INMIGRANTES



Source : INSEE

Infographie LE FIGARO

² Fuente:INSEE. Origine géographique des immigrés. {En ligne} (Consultado el 26/06/2019) « {En ligne} (Consultado el 10/07/2019)<http://www.lefigaro.fr/assets/infographie/print/highcharts/graphiques/web_201825_4393_Origine_geographique_des_immigres/web_201825_4393_Origine_geographique_des_immigres.html>

STORY MAPPING - 102

3.2 2016, 2017: AÑOS TRANQUILOS, PERO...

Los cruces del Mediterráneo están cayendo bruscamente en 2016: la OIM tiene un total de 363401 llegadas a las costas griegas e italianas, casi tres veces menos que el total de 2015.

En Grecia, las llegadas por mar disminuyeron en casi un 80% (173614 llegadas), debido al efecto combinado del pacto de migración sellado entre Ankara y la UE en marzo de 2016 para frenar los cruces del Mar Egeo y el cierre cercano de la Ruta de los Balcanes.

Esta tendencia continúa en 2017: desde principios de año, la OIM ha registrado 7699 llegadas por mar en Grecia. Sin embargo, la calma en el Mar Egeo sigue siendo frágil, debido en particular a la buena voluntad turca. Especialmente en las costas italianas, el ritmo está lejos de disminuir. En 2016, las llegadas incluso alcanzaron un nuevo récord (181436), principalmente nigerianos (20,7 %), eritreos (11,4 %) y guineanos (7,4 %), según la OIM. La mayoría no es considerada como posible refugiada por los europeos, sino como migrantes económicos irregulares para ser devueltos. Y en 2017, las cifras confirman que el Mediterráneo central se ha convertido nuevamente en la ruta principal hacia las costas europeas.

4. TRAGEDIAS HUMANAS

Detrás de los «flujos» migratorios hay tragedias humanas, como lo demuestran las cifras de la OIM sobre el número de muertes en el Mediterráneo. Casi 14,000 migrantes han muerto o desaparecido en los últimos cuatro años: 3283 en 2014, 3784 en 2015, 5098 en 2016, y ya más de 1800 desde el 1 de enero.

Además, entre los solicitantes de asilo en la UE en 2015 y 2016, aproximadamente un tercio eran menores de edad, según la Comisión Europea. En 2016, 63300 solicitantes de asilo eran incluso menores no acompañados, según Eurostat, que afirma que el 38 % eran afganos y el 19 % sirios, las dos nacionalidades principales.

La agencia de coordinación policial de Europol informó en enero de 2016 que más de 10000 niños migrantes no acompañados habían desaparecido en Europa en los últimos 18 a 24 meses, por temor a que muchos de ellos fueran explotados, incluso sexualmente, por el crimen organizado.

La UE está tratando de fortalecer su capacidad de rescate en el Mediterráneo y su lucha contra las redes criminales. Al triplicar los recursos disponibles en 2015 y 2016, se salvaron 400000 vidas³.

³ L'UE et la crise migratoire. En ligne} (Consulté 10/07/2019)
<<http://publications.europa.eu/webpub/com/factsheets/migration-crisis/fr/>>

STORY MAPPING - 102

4.1 APLICACIONES DE ASILO

Los países de la UE experimentaron un nivel récord de solicitudes de asilo en 2015, con casi 1,26 millones de solicitantes nuevos registrados, después de 562700 en 2014, según Eurostat (estas cifras pueden incluir solicitudes presentadas en varios países por las mismas personas). En 2016, el nivel se mantuvo extremadamente alto, con 1,2 millones de primeras solicitudes registradas, presentadas principalmente, como en el año anterior, por sirios, afganos e iraquíes.

En 2015 y 2016, solo Alemania registró más de 1,16 millones de primeras solicitudes de un total de 2,46 millones en la UE durante estos dos años, según datos de Eurostat.

Three principal routes



4.2 PROTECCIÓN GARANTIZADA

No se aceptan todas las solicitudes de asilo. En 2016, los países de la UE otorgaron protección a un total de unas 710400 personas, más del doble que en 2015, según Eurostat. Esta «protección» cubre tres estados diferentes: estado de «refugiado» (55 % del total en 2016), «protección subsidiaria» para aquellos que no cumplen con los criterios para el estado de refugiado, pero están en peligro en su país (37 %) y «permiso de residencia por razones humanitarias» (8 %).

Alemania, el país que recibió más solicitudes, es lógicamente el que otorgó protección a la mayor cantidad de personas en 2016. Eurostat informa de 445210 aceptados en 2016, «tres veces más que en 2015». Luego, muy por

detrás, Suecia (69350), Italia (35450), Francia (35170) y Austria (31750).

Los principales beneficiarios de la protección en los 28 países de la UE en 2016 siguieron siendo, como en 2015, sirios (405600 personas, deben el 57 % del total), iraquíes (65800) y afganos (61800).

En 2016, por ejemplo, promedió 98,1 % para sirios, 92,5 % para eritreos y 63,5 % para iraquíes. Pero fue mucho más bajo para otros: 17,4 %, por ejemplo, para solicitantes pakistaníes, 5,2 % para argelinos o 3,1 % para albaneses.

STORY MAPPING - I02

4.3 RETORNOS

Cuando se rechaza la solicitud de asilo, está destinada a ser enviada de regreso a su país de origen, de la misma manera que los migrantes irregulares que no buscan asilo, generalmente considerados como «migrantes económicos».

305365 personas fueron objeto de una decisión administrativa o judicial de regresar de un país de la UE a su país de origen en 2016 (en comparación con 286725 en 2015 y 251986 en 2014), según las cifras recopiladas por la agencia Frontex.

Las tres nacionalidades con el mayor número de retornos forzados fueron albaneses (19482), marroquíes (7506) y kosovares (4916).

IV. ¿QUÉ SIGNIFICA CONTAR HISTORIAS? ¿CÓMO NOS AYUDA A ENTENDER LOS CAMINOS QUE SIGUEN LAS MIGRACIONES?

La experiencia de los socios del proyecto, que están en contacto permanente con organizaciones que reciben migrantes, cuando no participan directamente, ha puesto de manifiesto que los mapas son una herramienta utilizada regularmente por los migrantes para explicar su viaje, su historia.

La narración de cuentos se percibe como una forma de arte, por lo que hablamos sobre el arte de contar historias. La historia siempre se ha contado tan antigua como la aparición del lenguaje. De hecho, desde el comienzo de los tiempos, hemos escuchado y retransmitido historias para comprender nuestro mundo y nuestras culturas.

El arte de contar una historia, en el que encontramos estos seis elementos que existen en cualquier historia:

- la representación de una historia ⁴
- interactividad
- lenguaje verbal o semiótico
- «enseñar» la historia
- la aparición de acciones como la vocalización, el uso de instrumentos físicos, etc.
- el movimiento y/o la gestualidad
- el fomento a la imaginación de los oyentes.

Estos elementos mejoran con la práctica del narrador.

«Es importante que un narrador se apasione por la historia, y también que el narrador sea honesto y auténtico con la audiencia, porque, de lo contrario, la audiencia no estará dispuesta a» entrar «en la historia». Liene Millere, participante en Storytelling + ⁵

^{4 5} Sandra Horea, Marcus Vrečer. (2016.) Storytelling Cookbook – a practical guide for teachers, youth workers and educators on how to use storytelling to enhance creativity and learning,

STORY MAPPING - 102

1. INTERACTIVA

La narración de cuentos es interactiva, el narrador crea conexiones entre su historia y sus oyentes y desafía todos los obstáculos. Hay diferentes formas de interacción y roles entre el narrador y el público. Esta interactividad crea un sentido de comunidad e intimidad dentro de la audiencia.

«Cuando se usa la narración de historias, a veces el «sentimiento» se vuelve más fuerte que el «Bolisamiento» para la audiencia, que puede usarse de manera positiva. Por ejemplo, para romper prejuicios y estereotipos al hacer que la audiencia sienta empatía con una persona que enfrenta exclusión o discriminación. « Maria Bratchel, participante en Storytelling+

2. CONTAR HISTORIAS CON LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL

La narrativa utiliza un lenguaje rico y diversificado. El narrador utiliza acciones como la vocalización, los movimientos físicos, el lenguaje no verbal y el uso de la voz, que dependen de la personalidad de la persona que cuenta la historia.

La música es un poderoso instrumento para contar historias y se puede usar como música de fondo durante las sesiones. Esta herramienta de expresión permite al narrador expresar sus sentimientos y crear emociones entre el público.

El uso de la música para contar una historia cambia la forma en que los y las participantes ven las cosas y las imágenes visuales. La interpretación está cambiando, según algunos investigadores, la música es poderosa e influye en la evaluación emocional de los rostros.

Cuéntalo mostrando. El narrador quiere crear imágenes de la imaginación del oyente. La creación de imágenes, personajes, eventos, imágenes y la historia tiene lugar en la mente del autor, los oyentes se convierten en co-creadores. Al final, todos estamos hechos de historias.

STORY MAPPING - 102

3. LOS DIFERENTES TIPOS DE STORYTELLING

Contar una historia «digital» - Narración digital

Existen muchas formas de contar una historia. Con la innovación, la tecnología también contribuye al arte de contar historias.

Por supuesto, este último no puede reemplazar el poder de un narrador. Contar una historia usando herramientas digitales se combina con la forma tradicional de contar. Por ejemplo, cualquier persona con la ayuda de un video en Internet o usando CD puede contarnos una historia, podríamos compararla con una postal. Es importante que una historia «digital» dure entre dos y cinco minutos. El narrador elige las herramientas que quiere usar: videos, fotos, imágenes, música.

Cuentacuentos

Este tipo de narración se usa con frecuencia en las clases de narración. El narrador de historias que es el maestro de historia elige un período que conoce bien y crea su historia con los elementos que desean.

El objetivo es despertar la curiosidad de la audiencia y hacer que el curso sea más concreto. También facilita el uso de la imaginación y la comprensión y memorización de la lección. Por lo tanto, el objetivo es satisfacer las necesidades de los alumnos creando una historia.

Contando una historia desde nuestra imaginación

Existen diferentes tipos de historias, la que se cuenta en los libros, la que proviene de nuestra propia historia, las historias de nuestra imaginación al crear una historia basada en nuestro propio entorno.

La imaginación es el alma de la creatividad.

V. CONTAR Y MAPEAR HISTORIAS

1- ¿Qué quiere decir mapear historias?

El término «mapas de historias», que se puede traducir como «mapas narrativos», es un término polisémico que se refiere a diferentes definiciones.

Según la empresa ESRI, que ha difundido ampliamente el uso de mapas de historias y lo ha convertido en una herramienta promocional para su plataforma en línea ArcGis, son esencialmente mapas narrativos en forma multimedia: «Los mapas de historias se basan en la narración geográfica para organizar y presentar información. Presentan una historia sobre un sitio, un evento, un problema, una tendencia o un motivo en un contexto geográfico. Combinan mapas interactivos con contenido rico: texto, foto, video y audio en experiencias de usuario básicas e intuitivas». (Fuente: ESRI)

Esta definición no dice qué se entiende por narración geográfica y se centra en la dimensión multimedia (mensaje a comunicar). Se trata de mejorar el contenido. Cada mapa de alguna manera entrega un mensaje, incluso si no todos los mapas son un mapa de historia. Por lo tanto, no se debe subestimar la fuerza de la historia y el mensaje transmitido por los mapas.

2- ¿Y cómo podemos utilizar esta habilidad?

Aparentemente, contar historias con mapas no es nada nuevo, como señala Media Académie en su sitio: «Es un servicio para el que Google Maps, y más recientemente OBolastreetMap, se ha utilizado durante mucho tiempo. Estos servicios están diseñados para la visualización de datos». (alusión a las posibilidades de visualización, pero también de procesamiento de información geográfica). Además de la gran variedad de estilos de mapas, el objetivo es organizar una narrativa: Nicolas Lambert aborda el mapa como una puesta en escena de la realidad. El autor defiende la idea de que hay una puesta en escena cartográfica. Él toma la idea de PhilippeRekacewicz para quien un mapa geográfico es como una obra de teatro: están el set y los actores. «El conjunto es el fondo del mapa, su proyección, su generalización, los topónimos, el estilo gráfico, el diseño general, etc. Los actores son las variables visuales utilizadas para transcribir información estadística. Y un buen mapa que está bien organizado es un mapa donde estos dos aspectos se unen de tal manera que cada elemento contribuya a contar una historia espacial».

Una dimensión interesante de los mapas de historias es la posibilidad de mapear historias de vida. Varios artículos en el número especial de la revista M@ppemonde insisten en el interés de cruzar las dimensiones espaciales y temporales. Se trata de devolver la temporalidad y la experiencia vivida en una cartografía científica que con demasiada frecuencia quiere ser objetiva e incorpórea. Esto abre perspectivas para cartografiar los viajes de los exploradores, pero también los viajes de los migrantes que a menudo se hacen por error. Los mapas de historias de migrantes tienen el mensaje de crear conciencia sobre la difícil situación de los migrantes con la idea de que la emoción no se puede eliminar de la experiencia vivida.

STORY MAPPING - I02

Además, tan pronto como un mapa está presente en una habitación, los migrantes con frecuencia se sienten atraídos por él porque les permite visualizar y presentar a otros sus viajes, sus historias. Podemos notar que el término migrante es solo un término general y genérico que cubre una diversidad de perfiles, historias individuales y colectivas, y estatus legal. ARTEM propone comenzar con esta observación para resaltar su individualidad, sacarlos de esta definición vaga llena de clichés y estereotipos.

De hecho, al descubrir tanto su camino de vida como sus experiencias, sus conocimientos, sus habilidades, se reducirá la distancia existente entre las poblaciones locales y migrantes. El uso del mapeo digital es un método que no se ha utilizado hasta ahora en el trabajo de profesionales y voluntarios que trabajan con migrantes. Este enfoque innovador, utilizado por Pistes Solidaires en la lucha contra el abandono escolar, ha demostrado hasta qué punto el uso de esta herramienta puede facilitar la comunicación. La capacidad de transferencia de esta herramienta se demostró por primera vez durante una movilidad de aprendizaje del proyecto KA2 «Cuenta tu historia», donde su uso demostró su eficacia cuando los que abandonaron las escuelas migrantes pudieron compartir su viaje con otros jóvenes. Esto confirmó la utilidad de esta herramienta para romper los estereotipos sobre los migrantes.

3- Herramientas para descubrir y experimentar:

Hoy en día hay una variedad de herramientas digitales que nos permiten hacer mapas digitales de historias. Aquí hay una cuadrícula comparativa de herramientas de mapas de historias en un artículo publicado en la revista M@ppemonde. Estas son algunas de estas herramientas.

ArcGIS

Desde 2014, ESRI ha estado ofreciendo un entorno integrado para construir mapas narrativos a través de su sitio web storymaps.arcgis.com. El término storymap (a menudo en una sola palabra) está estrechamente asociado con ESRI, que proporciona, a través de su plataforma ArcGIS Online, una gama de herramientas y datos geográficos con modelos predefinidos para adaptar el diseño del mapa al proyecto. La plataforma Story Maps de ESRI ofrece una herramienta llave en mano que permite múltiples usos: presentación animada de uno o más mapas, exportación en forma de presentación de diapositivas y creación de un verdadero atlas interactivo. Sin embargo, es necesario abrir una cuenta en la plataforma y tener una conexión a Internet de alta velocidad. ArcGis es una plataforma de pago.

Cov'on

Cov'on es una aplicación que permite realizar una cartografía lúdica e interactiva que permite diseñar un curso de vida. Permite una amplia variedad de símbolos y pictogramas para contar una historia, la identificación de similitudes y puntos de convergencia entre diferentes trayectorias de vida, el reconocimiento de diferencias y la mejora de identidades singulares. Esta aplicación fue desarrollada en el marco de un laboratorio de innovación social que permite a las personas mayores en hogares de ancianos franceses (EHPAD) contar su historia y crear un vínculo con el personal de atención. Esta aplicación también está disponible por una tarifa.

Mapstory

Mapstory integra una línea de tiempo interactiva. Su filosofía es totalmente diferente, ya que es una herramienta de código abierto diseñada para resaltar los problemas sociales y ambientales contemporáneos en forma de mapas..

<http://mapstory.org/>

STORY MAPPING - 102

StoryMaps.js

Es una herramienta gratuita que está comenzando a usarse cada vez más en los medios y para aplicaciones educativas. Da un vistazo a, por ejemplo, la sesión pedagógica sobre el circuito mundial de anacardos propuesta por la academia de Reims o este trabajo sobre GustaveEiffel. StoryMaps.js también se ha utilizado para presentar resultados de investigaciones sobre la diversidad y la edad de los vinos en Grecia.

<http://storymap.knightlab.com/>

Tour Builder (Google)

Lanzado en 2013 por Google, Tour Builder utiliza Google Earth como medio de mapeo. Tour Builder es una nueva forma de mostrarle a la gente los lugares que ha visitado y las experiencias que ha tenido en el camino utilizando Google Earth. Permite elegir lugares directamente en el mapa, agregar fotos, texto y videos, y luego compartir la creación. Puede crear sus mapas directamente iniciando sesión con una cuenta de Google.

<http://tourbuilder.withgoogle.com/>

Tripline

Como Tour Builder, Tripline es más que una atracción turística. Es una forma de comunicarse identificando lugares en un mapa. Tripline agrega una capa social a esta comunicación.

<http://www.tripline.net/>

Cart(o)Graff

La aplicación está desarrollada por UrbanExpé, una agencia de diseño en el campo del turismo y actividades de ocio innovadoras. Permite compartir imágenes desde el lugar donde se tomaron y producir historias o ficciones geolocalizadas en modo ruta. Es de libre acceso.

<http://app.cartograff.fr/>

Neatline

Neatline ha sido diseñado en una lógica de archivo y exhibición de artefactos digitales, lo que permite organizar y estructurar estos artefactos de manera espacial y temporal. El mapa se convierte entonces en un modo de navegación dentro de estas narrativas y colecciones de narrativas, permitiendo que emerjan ciertas estructuras espaciales. Este mapeo en profundidad también es un mapeo lento ya que el uso de Neatline requiere un período de aprendizaje mucho más largo que el requerido para otras aplicaciones (aproximadamente 30 horas en lugar de una docena de horas para otras). Neatline es más como una herramienta de mapeo gráfico que ofrece una gran flexibilidad en los modos de representación, pero poca funcionalidad para automatizar representaciones.

<http://neatline.org/>

STORY MAPPING - 102

TimeMapper

TimeMapper es un proyecto de Open KnowledgeFoundationLabs. Permite utilizar un conjunto de componentes de código abierto (TimelineJS, ReclineJS, Leaflet, Backbone y Bootstrap) para construir un TimeMap a partir de un mapa y una línea de tiempo.

<http://timemapper.okfnlabs.org/>

Kontinentalist

Kontinentalist no es una aplicación, sino un sitio que proporciona ejemplos de mapas de historias sobre una gran cantidad de temas (historia, medio ambiente, técnicas, sociedad, política, religión, viajes ...). El acceso a las historias es gratuito.

<http://kontinentalist.com/stories/>

Terrastories

Terrastories es una aplicación de contar historias geolocalizadas diseñada para permitir a las comunidades indígenas localizar y mapear sus propias tradiciones orales en lugares que son significativos para ellas. La aplicación, que funciona tanto en línea como fuera de línea, fue desarrollada por el equipo de conservación de Amazon de Mapbox y disponible en Github.

<http://www.amazonteam.org/terrastories/>

Wevis storymap

Es una herramienta fácil de usar para profesores y estudiantes. El objetivo es crear marcadores en el mapa para definir los pasos a seguir. Un paso puede ser visto como un evento. La herramienta es particularmente adecuada para mostrar un circuito, para seguir las etapas de un fenómeno o para construir un itinerario didáctico.

<http://www.wevis.ch/>

<http://app.wevis.ch>

LA EDUCACIÓN NO FORMAL Y CONTAR HISTORIA^{S6}

La narrativa se usa con frecuencia como un método educativo no formal muy poderoso y valioso. Es utilizado por educadores, trabajadores juveniles y maestros. Aparecen diferentes tipos de historias, historias personales, historias conocidas, historias no escritas, las que se crean en el acto. Contar historias crea un ambiente seguro e inspirador para quienes participan, pueden descubrir, comunicarse y reflexionar. En educación, esta forma de narración se puede utilizar para crear conciencia, promover la comprensión, invitar a la reflexión y la discusión, despertar la curiosidad y crear identidad. ¿Existen muchos valores, sentimientos, conceptos? Se pueden incluir muchos objetivos y cualquier tema de aprendizaje en estas narraciones.

⁶ Sandra Horea, Marcus Vreecer. (2016.) Storytelling Cookbook – a practical guide for teachers, youth workers and educators on how to use storytelling to enhance creativity and learning,

VI. LAS DIFERENCIAS ENTRE LA EDUCACIÓN NO FORMAL, LA EDUCACIÓN INFORMAL Y LA EDUCACIÓN POPULAR

En Francia, o dentro de los países de la Unión Europea, podemos tener una lectura estructurada de la educación y la formación. En otros países, hay diferentes tipos de educación formal, informal y popular.

Existen varios criterios⁷ para poder distinguirlos:

- Instituciones nacionales (sistema escolar y universitario)
- Estructuras organizadas (escolares u otras: ONG, asociaciones, extracurriculares, sanitarias, populares, profesionales, etc.)
- Identificación de un público objetivo particular (grupo de edad, población específica)
- El objetivo educativo con intencionalidad legible (conocimiento esperado, plan de estudios, reconocimiento de aprendizaje previo).

⁷ Thierry Ardouin. Formation. Dis-moi qui tu es ? Éducation formelle – Non formelle – Informelle. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019) <<https://ec.europa.eu/epale/fr/blog/formation-dis-moi-qui-tu-es-education-formelle-non-formelle-informelle>>

STORY MAPPING - I02

1. LA EDUCACIÓN FORMAL INCLUYE ESTOS 4 CRITERIOS ANTERIORES.⁸

En un entorno escolar, universitario (institución educativa o de formación o en el lugar de trabajo), los profesores imparten esta última en escuelas o universidades como parte del plan de estudios.

Esta educación se refiere a un sistema educativo estructurado y organizado. Este tipo de educación se caracteriza por la singularidad, la programación y las estructuras organizadas que son horizontales (grupos de edad homogéneos, ciclos estandarizados) y verticales (programación, ciclos jerárquicos). La enseñanza es universal con el objetivo de una continuidad gradual en el tiempo, a tiempo completo. Generalmente se compone de múltiples programas. Estos programas pueden ser programas generales o técnicos y de formación profesional. Esta enseñanza formal es generalmente intencional por parte del alumno cuyo propósito es validar una certificación o diploma.

2. EDUCACIÓN NO FORMAL⁹

Cumple tres de los criterios mencionados anteriormente. Se utiliza para una audiencia identificada, voluntaria y que puede cumplir objetivos educativos específicos. Está dirigido a personas de todas las edades. Puede tener lugar dentro o fuera de las instituciones oficiales. Este tipo de educación podría usarse, por ejemplo, en talleres, seminarios, cursos organizados, actividades, etc. Dependiendo del país, esta educación puede incluir alfabetización de adultos, educación infantil fuera de la escuela, habilidades para la vida, educación para la salud, educación vocacional habilidades y programas culturales generales. Esto también incluye prepararse para una ciudadanía activa y aprender habilidades sociales y profesionales. Los programas no cumplen con los currículos escolares en términos de duración u objetivos.

El objetivo no es lograr un diploma, una certificación. La educación no formal se basa en la experiencia, la acción y, sobre todo, en las necesidades de los y las participantes. Este tipo de educación generalmente es proporcionada por asociaciones, organizaciones no gubernamentales o grupos religiosos. Este tipo de aprendizaje se puede hacer por iniciativa propia.

⁸ Syvie Ann Hart. *Apprentissage formel, informel et non-formel, des notions difficiles à utiliser et pourquoi... ?* {En ligne} (Consulté le 26/06/2019) <<https://oce.uqam.ca/article/apprentissage-formel-informel-non-formel-des-notions-difficiles-a-utiliser-pourquoi/>>

⁹ Apprentissage non formel : Apprendre par la pratique. Portail européen de la jeunesse. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019) <https://europa.eu/youth/eu/article/54/1731_fr>

STORY MAPPING - I02

3. EDUCACIÓN INFORMAL

No considera ninguno de los criterios mencionados anteriormente. Es una educación en la que un individuo se enriquece con conocimientos y habilidades de su entorno diario, de su ámbito privado, como la familia, por ejemplo, el trabajo, el ocio, los viajes, los medios de comunicación. No hay programas u objetivos específicos. Esta educación no responde a la programación y no tiene lugar en instituciones u organismos oficiales.

En general, no se prevé la adquisición de conocimiento ni de saber hacer, y este último se lleva a cabo después. La educación está cada vez más presente, particularmente en la educación de adultos. «Viajar es juvenil». En cierto modo, todos estamos preocupados por este aprendizaje, porque todos tenemos diferentes experiencias de vida. De hecho, gracias a las nuevas tecnologías, el crecimiento de Internet y las redes sociales, estamos rápidamente informados, analizamos y conocemos adecuadamente.

En la década de 1970, un investigador canadiense Allen Tough enfatizó que el aprendizaje instituido, organizado y acreditado representaba solo el 20% del aprendizaje informal. *¡Puedes aprender en todas partes y constantemente!*

4. EDUCACIÓN POPULAR¹⁰

Educación popular¹¹ es darte cuenta de tu lugar en la sociedad, experimentar tu capacidad de actuar. El objetivo sería desarrollarte personalmente, hablamos de emancipación, tanto personal como colectiva, porque el aprendizaje se logra a través de la acción colectiva.

Paulo Freire (pedagogo brasileño, pedagogía de los oprimidos) dijo: «Nadie educa a nadie, nadie se educa solo, los hombres se educan juntos en todo el mundo».

Además, buscamos crear nuestra propia conciencia política y emanciparnos de los mecanismos de dominación, para desarrollar nuestro poder interno. Los pilares de dicha educación serían: emancipación, conciencia, empoderamiento y transformación social. «Si quieres, puedes» y educación: todos tienen habilidades. *A esto se le llama empoderamiento.*

¹⁰ Qu'est-ce que l'Éducation populaire ? {En ligne} (Consulté le 26/06/2019) <<http://www.education-populaire.fr/definition/>>

¹¹ Regis Balry. Qu'est-ce que l'Éducation populaire ? Site internet CEMEA Pays de la Loire. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

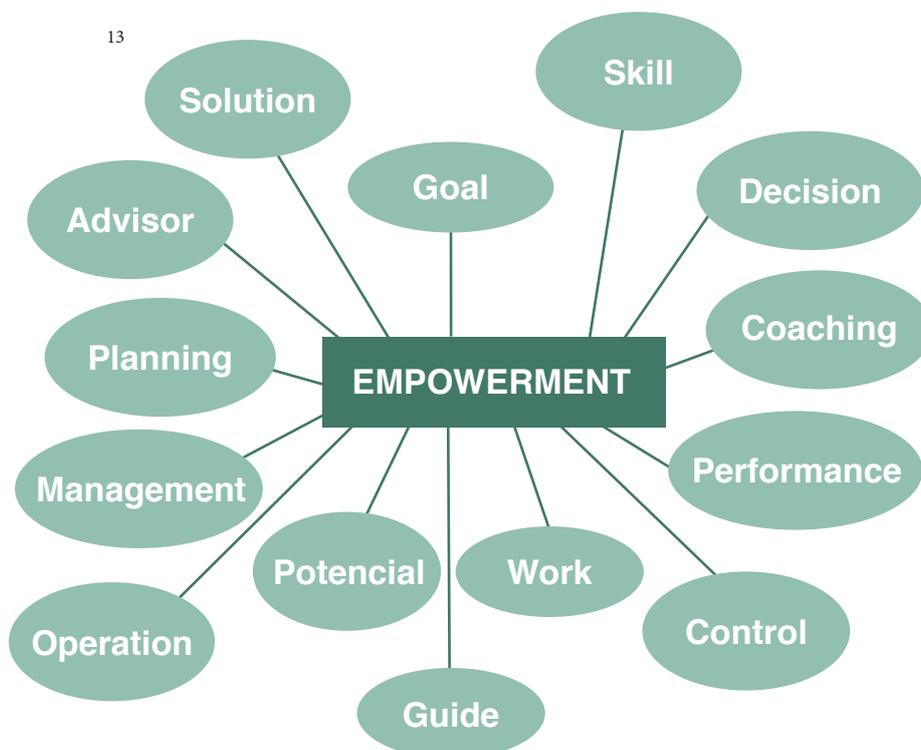
VII. EMPODERAMIENTO

La noción de empoderamiento¹² solo llegó a Francia en la década de 2000. Una palabra anglosajona que combina dos nociones: poder y el proceso de aprendizaje para acceder a ella. Esta palabra se usa en diferentes campos: académico, educativo, acción social, profesional, etc. Esta noción de empoderamiento solo llegó a Francia en la década de 2000. Una palabra anglosajona que combina dos nociones: poder y el proceso de aprendizaje para acceder a ella. Esta palabra se usa en diferentes campos: académico, educativo, acción social, profesional, etc. El empoderamiento puede referirse tanto a un ser como a un proceso.

El empoderamiento individual es un proceso de restauración de la confianza en uno mismo. A través del desarrollo del proceso de empoderamiento, la confianza ya es autoconfianza que se ha adquirido mediante el compromiso de asumir la responsabilidad. Del mismo modo, a pesar de

las dificultades, el objetivo es continuar asumiendo estas responsabilidades durante estas difíciles condiciones de lucha. La conciencia crítica se desarrolla junto con el aprendizaje y la capacidad de expresarse. La capacidad de pensar, comprender y ser crítico se desarrolla con el derecho que una persona recibe o toma para expresarse.

Con esta plataforma y gracias a los intercambios que no son de mercado entre locales y migrantes, nos gustaría crear un vínculo social entre estas dos poblaciones, que los uniría, pero no solo. Al ofrecer sus servicios, los migrantes demuestran que tienen capacidades y pueden responder a las necesidades y viceversa. Es difícil estar inactivo para cualquier persona. (por ejemplo, desempleo, jubilación)



<<http://www.cemea-pdll.org/Qu-est-ce-que-l-education>>

¹² Carole Dane. L'empowerment, un concept pour la France ? {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<<https://www.cairn.info/revue-vie-sociale-2007-2-page-59.htm>>

¹³ La prise de pouvoir. Shema. Site web. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<[Http://www.thinkstockphotos.fr/image/photo-empowerment/482819040](http://www.thinkstockphotos.fr/image/photo-empowerment/482819040)>

STORY MAPPING - I02

El objetivo aquí sería que los migrantes recuperen su confianza en sí mismos a través de su capacidad para actuar. Tomar conciencia de sus habilidades y destrezas para tomar decisiones y asumir desafíos. De hecho, esto daría lugar a una mejora en la capacidad del individuo para ayudarse a sí mismo, lo que le permite no ser percibido como una persona pasiva e ignorante, privada de oportunidades, impotente en la sociedad contemporánea, sino más bien como una persona autónoma, lista y segura de sí misma. Creando sus propias oportunidades.

De hecho, el papel de los trabajadores sociales con migrantes es profundizar en el empoderamiento con ellos y no en lugar de ellos. Por lo tanto, es esencial promover el empoderamiento en grupos en dificultad, que sepan que no están solos y que las personas estén presentes para ayudarlos. Los migrantes pueden desarrollar su poder de acción para lograr sus objetivos personales y profesionales.

«La noción de empoderamiento pone en tela de juicio la supremacía desde el punto de vista de los trabajadores sociales sobre el de los individuos o grupos que enfrentan dificultades. Denuncia el hecho de pensar y actuar en su lugar. Los trabajadores sociales que se refieren a él, junto con la persona o comunidad acompañada, desarrollan acciones que probablemente les permitan superar los obstáculos que obstaculizan su progreso», Afirma Bernard Vallerie, Director del Departamento de Carreras Sociales de IUT2 en Grenoble.

STORY MAPPING - I02

VIII. EL PAPEL DE LA PERSONA FACILITADORA

El entorno de aprendizaje creado por el personal profesional y voluntario debe inspirar confianza mutua y las actitudes que se realicen deben ser no violentas y, sobre todo, que no deriven en prejuicios, abogando por el respeto a las opiniones y emociones de las demás personas. El objetivo es animar al público a trabajar en su autoconciencia sin miedo.

La retroalimentación del grupo durante las sesiones no debe generar ningún juicio, sino que debe ser objeto de escucha, respeto y autoevaluación.

DURANTE LAS ACTIVIDADES:

1. EL ROL DE LA PERSONA FACILITADORA:

- Asegurarse de que el equipo y el espacio están preparados para comenzar su sesión.
- Explicar los objetivos de las sesiones.
- Motivar a los y las participantes a tomar parte.
- Promocionar la comprensión mutua.
- Mediar cuando sea necesario.
- Salvaguardar la integridad personal de las personas participantes.
- Ser un vínculo entre los socios, las personas locales y las personas migrantes.
- Construir un entorno de aprendizaje seguro.

3. EL CONOCIMIENTO DE LA PERSONA FACILITADORA:

- Conocimiento sobre el tema de las sesiones.
- «saber cómo ser».
- Tener algún conocimiento sobre el público con el que trabajarán (Códigos culturales, etc.).
- Preparar actividades.
- Conocimiento de la educación no formal y otros tipos de educación.
- Conocer los recursos locales para trabajar con el público migrante.
- Conocerse a sí mismo/a.

2. LAS APTITUDES DE LA PERSONA FACILITADORA

- Ser tolerante.
- Capacidad para empatizar
- Ser paciente.
- Ser flexible.
- Capacidad de escucha activa.
- Tener la mente abierta.
- Ser responsable.
- Estar motivado y motivar a los y las demás.
- Estar comprometido/a.
- Estar centrado/a.
- Ser positivo/a y dinámico/a.
- Estar preparado/a para transmitir y recibir.

4. LAS HABILIDADES DE LA PERSONA FACILITADORA

- Comunicarse de manera formal e informal.
- Ser el guardián del tiempo y el espacio.
- Saber cómo mediar pero también cómo ser un líder y un miembro del equipo.
- Estar dispuesto a trabajar en este proyecto, este taller y tener conocimiento de este público.
- Saber percibir la dinámica de grupo, cuando desvía la sesión de sus objetivos y saber cómo redirigirla.
- Conocer y comunicar el uso de la narración y el mapeado de historias.
- Asegurar que los objetivos serán alcanzados.
- Resumir y concluir.

IX. AGENDA DEL PROGRAMA

DÍA 1 – MIGRANTES

S1 - ACTIVIDADES PARA GENERAR CONFIANZA

30 MINUTOS

Introducción

- **PRESENTACIÓN:** Presentación de la persona facilitadora, ¿quién eres?, ¿de dónde vienes? (clase social), que te caracteriza (breve-mente) y cuál es tu personalidad. (A veces, es importante compartir un aspecto personal de ti mismo para generar confianza y facilitar la comunicación con los demás. Si queremos que compartan ciertos pasajes de sus vidas personales, es importante que hagamos lo mismo).
- **RECORRIDO POR LAS MESAS:** Conoce a los y las participantes: Nombre - Apellidos - Edad - Algunos rasgos de su personalidad - Una afición
- **INTRODUCE ARTEM**
- **ACTIVIDAD PARA ACTIVAR AL GRUPO**
- **EXPLICACIÓN DE LA AGENDA**

STORY MAPPING - 102

30 MINUTOS

Escribe Pinta Escribe

<p>Descripción</p>	<p>Un ejercicio corto y muy divertido que muestra muy bien cómo cada detalle de nuestro dibujo, diseño o narrativa visual, agrega algo al mensaje. Con un detalle muy pequeño, puede agregar contexto y cambiar todo el significado.</p>
<p>Tamaño del grupo</p>	<p>5+</p>
<p>Edad de los y las participantes</p>	
<p>Duración / Material</p>	<p>30 minutos / Hojas A4 - Un espacio grande- Bolígrafos</p>
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crear grupo • Hacer que se diviertan • Crear un ambiente distendido a través del uso de una herramienta específica.
<p>Instrucciones / Procedimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se forma el círculo y todo el mundo recoge una hoja • Cada uno escribe una frase corta, y pasa la hoja a la persona de su izquierda. Entonces se dibuja la frase, sin palabra alguna. • Luego doblan el papel para que la siguiente persona pueda ver solo el dibujo y escriba una oración corta que describa el dibujo. • Esto sigue y sigue por algún tiempo. • Los resultados finales son generalmente divertidísimos.
<p>Asesoramiento / Evaluación</p>	

STORY MAPPING - I02

30 MINUTOS

S2 - ¿POR QUÉ CONTAR HISTORIAS?

La base de la historia

<p>Descripción</p>	<p>La mayoría de las historias tienen aspectos importantes en común, ya sea una princesa, un caballero, un árbol o un estudiante que va en contra de una bruja, un dragón, el viento o un maestro. Estas cosas constituyen lo que llamamos estructura.</p> <p>El objetivo es identificar los principales momentos de la historia. Los puntos de inflexión, que dictan el ritmo de nuestra historia, mostrándonos lo que está sucediendo.</p> <p>El propósito de esta actividad es presentar la creación de un escenario a los y las participantes para que puedan hacerlo por su cuenta.</p>
<p>Tamaño del grupo</p>	<p>6+</p>
<p>Edad de los y las participantes</p>	
<p>Duración / Material</p>	<p>30 minutos / Hojas A4 - Un espacio grande - Bolígrafos</p>
<p>Objetivos</p>	<p>Los y las participantes saben cuál es el escenario. Se familiarizan con los elementos principales de una historia, mientras intentan construir una de acuerdo con el esquema propuesto.</p>

STORY MAPPING - I02

Instrucciones / Procedimiento

La persona facilitadora presenta la estructura de la historia (ver consejos).

Divide a los y las participantes en dos grupos y, siguiendo la primera línea de la estructura de la historia de la columna vertebral, da el comienzo de una historia:

«Había una vez ... Había una niña que vino de un pueblo llamado Pau».

Cada grupo escribe la historia de la «niña» siguiendo esta base:

1. Érase una vez ...
2. Todos los días ...
3. Hasta que un día cuando ...
4. Y por eso, ...
5. Por eso ... (repetido tantas veces como lo deseen)
6. Hasta que finalmente ...
7. A partir de ese día

De hecho, las siguientes siete oraciones pueden ayudarnos a comenzar a escribir una historia y construirla, escena por escena, hasta su clímax y resolución.

Y todo comienza con estas tres palabras familiares: Érase una vez ...

Los y las participantes son libres de elegir el período de su historia (pasado o presente), inventar sus personajes o inspirarse en sus propias historias o experiencias.

El anfitrión también es libre de cambiar el comienzo de la historia siempre que respete el guion.

Los dos grupos luego comparten las historias inventadas.

STORY MAPPING - 102

<p>Comentarios</p>	<p>La persona facilitadora puede completar la información ya proporcionada a través de la hoja de actividades consultando las siguientes páginas:</p> <p>Volver a la estructura de la historia, que también proporciona ejemplos de historias conocidas cuya estructura ha sido analizada de acuerdo con este esquema; Escritura de guiones: los cinco puntos clave de la estructura de la historia;</p> <p>ESTRUCTURA DE LA HISTORIA: Los 5 puntos de inflexión clave de todos los guiones exitosos;</p> <p>«¿Qué hace a un héroe?» - Matthew Winkler;</p> <p>Narración digital: guía para educadores (de la página 21 a la 24).</p>
<p>Advice/Evaluation</p>	<p>Ejemplo: Érase una vez ... Ya sea que use o no estas palabras exactas, esta apertura nos recuerda que nuestra primera responsabilidad como narradores es presentar a nuestros personajes y nuestro entorno, es decir, establecer la historia en el tiempo y el espacio. Instintivamente, su audiencia quiere saber: ¿De quién trata la historia? ¿Dónde están y cuándo sucede todo esto? No tiene que proporcionar todos los detalles, pero debe proporcionar suficiente información para que el público tenga todo lo que necesita saber para comprender la historia que sigue.</p> <p>Y cada día... Una vez que haya establecido los personajes y establecido la escena, puede comenzar a decirle a la audiencia cómo es la vida en este mundo todos los días. En El mago de Oz, por ejemplo, las primeras escenas establecen que Dorothy se siente ignorada, no amada y sueña con un lugar mejor «por encima del arcoíris». Es el «mundo en equilibrio» de Dorothy, y el término «equilibrio» no debe confundirse. Esto no significa que todo esté bien, sino solo que así es.</p>

STORY MAPPING - 102

Advice/ Evaluation

Hasta que un día cuando Algo está sucediendo que desequilibra el mundo del personaje principal, obligándolo a hacer algo, cambiar algo, lograr algo que restablezca el antiguo equilibrio o establecer un nuevo equilibrio. En la estructura de la historia, este momento se llama incidente desencadenante, y es el evento fundamental que lanza la historia. En El mago de Oz, el tornado incitó el incidente al aparentemente llevar a Dorothy lejos, lejos de casa.

A causa de eso...

Tu personaje principal (o «protagonista») comienza a perseguir su objetivo. En el nivel estructural, es el comienzo del Acto II, el cuerpo principal de la historia. Después de ser arrojada literalmente a la tierra de Oz, Dorothy quiere desesperadamente irse a casa, pero le dicen que la única persona que puede ayudarla a vivir lejos. Por lo tanto, debe caminar a la ciudad esmeralda para encontrarse con un misterioso mago. En el camino, encontrará varios obstáculos (manzanos, monos voladores, etc.) pero estos solo hacen que la historia sea más interesante.

Es por eso que...

Dorothy logró su primer objetivo, conocer al Mago de Oz, pero ese no es el final de su historia. Gracias a esta reunión, ahora tiene otro objetivo: matar a la malvada bruja de Occidente y entregarle su escoba al Mago. En historias más cortas, es posible que solo tenga uno «por eso», pero necesita al menos uno.

Hasta que finalmente...

Entramos en el Acto III y nos acercamos al momento de la verdad en la historia. Dorothy tiene éxito en su tarea y le presenta al mago la escoba de la bruja fallecida, por lo que ahora debe cumplir su promesa de ayudarla a regresar a Kansas. Y eso es lo que está haciendo, pero no exactamente como lo habíamos planeado originalmente.

Y a partir de ese día ...

Una vez que sabemos lo que sucedió, las escenas finales nos dicen qué significa la historia para el protagonista, para otros en la historia y (no menos importante) para aquellos de nosotros en la audiencia. Cuando Dorothy se despierta en la cama y se da cuenta de que nunca ha salido de Kansas, aprende la lección de la historia: lo que buscamos a menudo está en nosotros desde el principio.

STORY MAPPING - I02

2 HORAS & 30 MINUTOS

Mapeando el viaje de la vida

<p>Descripción</p>	<p>El objetivo del ejercicio es crear imágenes de tus historias personales, los y las participantes podrán representar sus momentos en la vida, reflexionar sobre su viaje y sus aspiraciones para el futuro.</p>
<p>Tamaño del grupo</p>	<p>4+</p>
<p>Edad de los y las participantes</p>	
<p>Duración / Material</p>	<p>120 minutos / Hojas A4 - Un cuarto grande - Bolis - Proyector - Ordenador con internet</p>
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Profundizar la autoconciencia y la reflexión de los y las participantes. • Ganar conocimientos • Expresar las expresiones artísticas a través de la recreación de las historias personales • Ser capaz de reflexionar sobre su ciclo de vida y aspiraciones para el futuro.
<p>Instrucciones / Procedimiento</p>	<p>Entrega a cada participante una hoja de papel grande y pídeles que dibujen un camino sinuoso. En el medio del camino, que dibujen un círculo. A la izquierda del camino, que escriban «camino ya recorrido» y a la derecha - «el camino por recorrer «.</p> <p>Retrospectivo (30 minutos)</p> <p>1. Al principio, pídeles a los y las participantes que piensen e incluyan elementos de donde provienen.</p>

STORY MAPPING - I02

Instrucciones / Procedimiento

- Por ejemplo, lugares, cultura, idioma y / o espiritualidad.
2. Pídales que piensen en sus compañeros a lo largo de este viaje. Pueden ser individuos, grupos, comunidades, organizaciones. Pídales que incluyan personas de diferentes generaciones, para que puedan incluir amigos invisibles, líderes espirituales, mascotas, etc.
 3. Pídales que dibujen o enumeren algunos de los lugares favoritos que han visitado en este viaje hasta ahora.
 4. Pida a los y las participantes que identifiquen dos pasos en su viaje. Pregúnteles qué cosas clave ya han logrado y represente en su camino.
 5. Pídales que dibujen una montaña y un río para simbolizar dos obstáculos que ya han superado.
Pídales que indiquen cómo vencieron, evitaron o eludieron los obstáculos.
 6. Pida a los y las participantes que dibujen el kit de supervivencia en la parte superior de la página. En su interior, deben escribir lo que les ayudó en los momentos difíciles. Pueden ser valores, habilidades, personas, proverbios, canciones,

Mirando hacia el futuro (30 min)

1. Pida a los y las participantes que escriban sus esperanzas, sueños y deseos hacia el final del viaje. Puede actuar por sí mismo, sus familiares, sus amigos, incluso las generaciones futuras.
2. Pídales que identifiquen algunos de los lugares que desean ver durante el resto de su viaje y pídales que lo marquen en el camino.
3. Pida a los y las participantes que revisen los pasos que ya han tomado y marque los siguientes tres hitos para el futuro. Tenga en cuenta que estos pasos deben ser alcanzables, lo que realmente quieren hacer.
4. Pida a los y las participantes que dibujen una montaña para simbolizar un obstáculo) en el camino hacia el futuro. Pregúnteles cómo ellos y sus compañeros de viaje tratarán de evitar, evitar o superar esta dificultad. Pídales que piensen en cómo pueden mantenerse fuertes porque enfrentarán estos problemas.
5. Finalmente, pídales a los y las participantes que marquen las canciones que llevarán consigo y que canten y canten a medida que avanzan. Pídales que piensen por qué estas canciones en particular, qué dicen y qué significan para ellas.

STORY MAPPING - I02

Instrucciones / Procedimiento

Retrospectivo (30 minutos)

1. Dé a los y las participantes tiempo para reflexionar sobre su viaje.
2. Pregunte a los y las participantes qué buenos recuerdos llevarán consigo en el futuro.
Que los dibujen como estrellas a lo largo de su viaje. Pueden incluir sonidos, curiosidades, gustos, toques u olores con los que están relacionados. Pregúnteles quién jugó un papel importante en estos recuerdos y por qué. Cada uno de estos recuerdos es importante para ellos. Déjelos pensar en lo que estos recuerdos les ofrecen a ellos y a sus compañeros de viaje. Pídales que coloquen las respuestas a estas preguntas dentro o al lado de las estrellas.
3. Pida a los y las participantes que nombren sus caminos para simbolizar lo que este Viaje de la Vida significa para ellos.
4. Finalmente, pídale a los y las participantes que repasen todo lo que dijeron. Pregúnteles si desean enviar un mensaje a la persona que está comenzando su viaje y cuál sería una de las lecciones que han aprendido y que les gustaría compartir con los demás.

Comparte el viaje (30 minutos)

Cuando terminen todos los «Viajes de la vida», déles a los y las participantes tiempo para caminar y mirar las historias de los otros participantes. Reúna a los y las participantes en el círculo y pídale a un voluntario que comparta su historia.

Pídeles a cada uno de ellos, uno por uno, que cuenten la historia del viaje y las imágenes que han dibujado representan sus vidas, siguiendo los pasos que siguen las dimensiones temporales. Pida a todos los grupos que presten toda su atención a la persona que comparte y que todos los miembros del grupo esperen hasta el final de las preguntas y comentarios. Permita de 5 a 7 minutos para cada historia.

Si el grupo es demasiado grande para que todos puedan escuchar todas las historias, puede dividirse en dos pequeños grupos de 5-6 personas.

Finalice la actividad reflexionando sobre cómo se sintieron los y las participantes, qué fue lo más difícil de abordar y cómo se sintieron.

Identifica si han descubierto algo nuevo u olvidado.

Haz una serie de preguntas para estimular la discusión grupal:

- ¿Cómo fue para ti contar tu historia a este grupo?
- ¿Cómo fue para ti escuchar todas esas historias?
- ¿Qué conocimiento adquiriste sobre ti y tu amigo en el grupo?

STORY MAPPING - I02

<p>Consejos / Evaluación</p>	<p>La persona facilitadora debe acompañar a los y las participantes y, a través del diálogo, ayudarlos a identificar los elementos principales de sus vidas.</p> <p>- El o la facilitadora debe dibujar su «Viaje de la vida» antes de implementar la actividad con el participante.</p>
-------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

40 MINUTOS

Energizante

S3 – CONTAR HISTORIAS DE MANERA DIGITAL

Actividad de contar historias (contribución técnica en la narrativa)

El porque de contar historias

<p>Descripción</p>	<p>PRESENTACIÓN de diferentes historias: el/ la facilitadora presenta algunos ejemplos de historias. Pide a los y las participantes que escuchen con atención y se concentren en el contenido. Después de presentar cada historia, el o la facilitadora divide a los y las participantes en tres grupos. Invitación de los y las participantes a elegir su historia favorita, deben presentar sus argumentos y opiniones.</p>
<p>Tamaño del grupo</p>	<p>6+</p>
<p>Edad de los y las participantes</p>	
<p>Duración / Material</p>	<p>30 minutos / Fotos - Videos - Historias escritas</p>
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El propósito de este módulo es presentar las ventajas de contar una historia usando herramientas digitales. • Los y las participantes aprenden a conocer diferentes aspectos de la narración de historias con diferentes activos (historia escrita, foto, video).

STORY MAPPING - I02

Instrucciones / Procedimiento

PASO 1

PRESENTACIÓN de diferentes historias: El o la facilitadora presenta algunos ejemplos de historias. Pide a los y las participantes que escuchen con atención y se concentren en el contenido. Después de presentar cada historia, el o la facilitadora divide a los y las participantes en tres grupos.

Ejemplo de una historia breve: un sueño hecho realidad (Daniel)

<<https://www.values.com/your-inspirational-stories/3081-a-dream-come-true>>

Ejemplo de reportaje fotográfico: foto «Querido Orlando»

serie: serie de fotos de historias personales de personas sobre el tiroteo en un club nocturno

<https://www.buzzfeed.com/skarlan/dear-world-series?utm_term=.eIEkRnRgN#.tspw282vo>

Ejemplos de historias en video: la historia de Angela

<https://digitaleartheu.maps.arcgis.com/apps/MapJournal/index.html?appid=59bf8918b6dd-4c299ab55a4cc46dc0e5>

HISTORIAS DIGITALES

Ejemplos de historias en video: la historia de Joely - Historia digital:

<<http://tellyourstorymap.eu/fr/joelys-story/>>

Ejemplos de historias en video: historia de Steven - Historia digital:

<https://www.bristolstories.org/story/226?autoplay=true>

cuentos

<https://www.youtube.com/channel/UCrE2IT-piUwLE7vbU_svo1sQ/playlists>

STORY MAPPING - I02

<p>Instrucciones / Procedimiento</p>	<p>PASO 2 Actividad: Cada grupo escribe qué historia es la más potente y por qué. Invita a los y las participantes a presentar sus conclusiones.</p> <p>PASO 3 Discusión con los y las participantes: Invita a los y las participantes a compartir sus opiniones: aspectos positivos y negativos de contar una historia con diferentes recursos.</p>
<p>Asesoramiento / Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Asegúrate de que todos los y las participantes puedan conectarse y acceder a los sitios web. • Comprueba si los y las participantes han entendido lo que han hecho y si pueden hacer un enlace con su mapa de la historia

50 MINUTOS

Cov'on

S4 - DESCUBRIENDO COV'ON

- Descubriendo Cov'on
- Distribución y explicación de la Guía
 - Muestra de la plataforma
 - ¿Dudas?

1 HORAS & 15 MINUTOS

(Cov'on)

- Comienza a crear mapas con puntos clave de tu vida, crea cada paso de su viaje

STORY MAPPING - I02

30 MINUTOS

- REVISION DEL DÍA ANTERIOR - Resolución de dudas y preguntas
 - ENERGIZERS
- EXPLICACIÓN DE LA AGENDA

1 HORA & 45 MINUTOS

S5 - CREACIÓN Y ENSAMBLAJE DE MAPAS

- Utiliza los materiales del día anterior
 - Crea los mapas

1 HORA

- Acaba los mapas

1 HORA & 30 MINUTOS

S6 - PRESENTACIÓN DEL MAPA

Cada participante presenta su tarjeta oralmente con las herramientas que desea y ha elegido en sesiones anteriores. 15 minutos por tarjeta.

30 MINUTOS

S7 - OBJETIVOS Y EVALUACIÓN

- Recordatorio de los objetivos de las tarjetas, de contar y de mapear historias.
 - Las dificultades del proyecto.
- Recopilación de la valoración de los y las participantes.
 - ¿Usamos evaluaciones FCC?
 - ¿Cuestionarios?

MÓDULO DEL PROGRAMA 2 – PROFESIONALES / VOLUNTARIOS

S1 – INTRODUCCIÓN

30 MINUTOS

- **PRESENTACIÓN:** presentación del proyecto, introducción del o la facilitadora: quién eres, de dónde vienes, tu organización (brevemente) y algún rasgo que te defina.
- **RECORRIDO POR LAS MESAS:** Conocer a los y las participantes. Nombre - Apellido - Edad - rasgo personal - Afición
 - **ENERGIZER**
 - **INTRODUCCIÓN DE ARTEM**
 - **EXPLICACIÓN DEL PROGRAMA**

1 HORA

powerpoint

- PRESENTACIÓN breve de la guía con puntos claves en Powerpoint (ppt)
 - PRESENTACIÓN DE ARTEM
- Por qué usar storytelling con personas migrantes, ¿que quiere decir mapear historias?
 - Los objetivos de las sesiones para personas migrantes y con profesionales.
 - ¿Quién es migrante?
 - Empoderamiento

S2 – ACTIVITIES

1 HORA & 30 MINUTOS

- Grupo de 16
 - 30' Animación: ¿Por qué contamos historias? (Ver arriba)
 - 60' World café sobre el papel del o la facilitadora

STORY MAPPING - I02

ACTIVITY 2 : word café : facilitator's role description

<p>Descripción</p>	<p>Los y las participantes se dividen en 4 equipos y hacen una lluvia de ideas sobre las preguntas que se les presentarán a su vez. El objetivo es reflexionar en equipo y discutir el papel del o la facilitadora.</p>
<p>Tamaño del grupo</p>	<p>16</p>
<p>Edad de los y las participantes</p>	<p>adultos</p>
<p>Duration/ Material</p>	<p>60 Minutos / hojas A4 - Un cuarto grande - Bolis - Rotafolio</p>
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crear relaciones y conexiones en los equipos • Reflexionar juntos sobre los problemas • Facilitar la generación de preguntas
<p>Instrucciones / Procedimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se divide el grupo de 16 participantes en 4 grupos de 4 • Prepara la sala con 4 mesas & 4 sillas por mesa. • Distribuye 4 rotafolios rotativos con preguntas para que cada grupo pueda exponer las suyas. • Designa a alguien de cada grupo para que explique el último rotafolio. • Resumid y reflexionad conjuntamente sobre el papel del o la facilitadora. <p>QUESTIONS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuál es el papel del o la facilitadora? 2. ¿Qué debería saber? 3. ¿Qué calidades debería tener? 4. ¿Qué no debe hacer nunca? <p>RESUMEN : INTRODUCCIÓN de cada rotafolio</p>
<p>Asesoramiento / Evaluación</p>	

ÍNDICE

STORY MAPPING - I02

S3 – DESCUBRIENDO COV'ON

2 HORAS

- Cov'on
- Distribución y explicación sobre la guía
 - Demostración de la plataforma
 - ¿Dudas?
- Muestra de creación de mapas en la plataforma. Creación del mapa bajo un tema: mi experiencia profesional.

S4- PRESENTACIÓN DE LOS MAPAS

1 HORA

- Acabad los mapas
- Empiezan las presentaciones (3 mapas - 45 minutos)
 - ¿Cómo mostrar y enseñar Cov'on al público?

15 MINUTOS

- Resolución de dudas y preguntas
 - **ENERGIZER**

3 HORAS & 15 MINUTOS

- PRESENTACIÓN de mapas (15 min por participante)
 - Presentar Cov'on ante una audiencia
 - Evaluación

STORY MAPPING - 102

XI. EL PROYECTO ARTEM

El proyecto ARTEM tiene como objetivo mejorar la integración de los migrantes en las comunidades locales a través de tres aspectos clave:

fortalecer las habilidades interculturales de los profesionales y voluntarios que reciben migrantes, mejorar las habilidades de los migrantes y crear vínculos entre las comunidades locales y las mujeres migrantes.

A partir de la observación que el personal que recibe y ayuda a los migrantes no siempre está armado en términos de conocimientos y habilidades interculturales, ARTEM busca desarrollar un modelo educativo para desarrollar y fortalecer las habilidades interculturales de las personas que reciben migrantes en la comunidad local (profesionales o voluntarios), y viceversa, y para promover la inclusión de los inmigrantes por primera vez en las comunidades europeas locales mediante la mejora de sus habilidades.

El enfoque original del proyecto se basa en la creación de una plataforma para el intercambio de servicios que no son de mercado entre locales y migrantes, la oportunidad de crear reuniones, conocerse y ofrecer servicios útiles a otros, proporcionar respuestas simples y reunirse Pequeñas necesidades cotidianas. Incluyendo el de hacer, tener actividades, tiempo para intercambios y reuniones, sentirse útil y reconocido por sus habilidades y cualidades, más que por su estado.

Por lo tanto, el proyecto utilizará un sistema de intercambios de servicios no comerciales que se encuentran en la plataforma en línea «ARTEMACCESS» para apoyar el logro de sus metas y objetivos.

El proyecto está financiado por el programa Erasmus + de la UE y se implementa entre octubre de 2018 y agosto de 2020.

Los siguientes proyectos y actividades se describen en detalle en el sitio web: <<https://www.artemproject.org/>>

XII. LAS ASOCIACIONES

pistes solidaires

Pistes-Solidaire es una asociación que desarrolla sus proyectos y acciones de acuerdo con los 4 pilares de la educación de la UNESCO: aprender a saber, aprender a ser, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y con los demás.

NUESTRO OBJETIVO

Que cada joven pueda beneficiarse de la experiencia única de la movilidad educativa internacional. La educación va de la mano con la apertura al mundo y la comprensión de las interdependencias locales / globales.

NUESTRO TRABAJO

- Promover la apertura europea e internacional en la educación.
- Facilitar la movilidad educativa de los jóvenes en Europa y en todo el mundo.
- Haga de cada experiencia en el extranjero una experiencia única con alto valor agregado humano y educativo

NUESTRO ENFOQUE

Pistes-Solidaire basa su trabajo en métodos de educación no formal, particularmente aquellos basados en el aprendizaje experimental.

NUESTRO METODO

Creamos situaciones educativas para desarrollar habilidades sociales, facilitar la convivencia y aprender a ser

NUESTRA AREA DE TRABAJO

1/ Juventud y movilidad educativa

El núcleo de nuestro trabajo es facilitar el acceso a la movilidad internacional.

Creamos y reunimos oportunidades de pasantías y voluntariado para que cada año más de cien jóvenes puedan vivir una experiencia europea y / o internacional.

2/ Innovación social y educativa

La investigación y la innovación están en el corazón de esta área de trabajo.

El Centro de cooperación europea se caracteriza por la creación de recursos educativos, sociales o socioculturales resultantes de proyectos realizados con consorcios europeos.

3/ Centro de información directa de Europa

Nuestro compromiso: informar, asesorar, comprender, conocer la Unión Europea, los países que la integran, su funcionamiento, su importancia y su impacto en nuestra vida cotidiana.

STORY MAPPING - I02



The Accorderie es una asociación donde las personas pueden intercambiar varios servicios con un dinero único: el tiempo.

Por ejemplo, puedo pedir ayuda para pintar mi pared y, a cambio, puedo cocinar algunas comidas portuguesas para otra persona.

Somos parte de una organización francesa «Réseau des Accorderies de France». Hoy somos 36 Accorderies en Francia, el concepto proviene de Quebec (Canadá).

El sistema de intercambio permite a las personas desarrollar sus habilidades y el empoderamiento de todos.

Además, gracias a este sistema, luchamos (a nuestro nivel) contra la precariedad financiera y social. Accorderie se ha abierto durante 3 años y tenemos 300 miembros. La mayoría de las mujeres (85%), padres solteros y buscadores de trabajo.

Los miembros pueden intercambiar todo excepto: los servicios son una cuestión de salud, su profesión (debido a la competencia desleal) y los servicios tienen que ser limitados a corto plazo.

Los miembros pueden intercambiar gracias a una aplicación en la web con sus perfiles (mis preguntas, mis ofertas). Pueden vincularse directamente con todos los miembros.

Además de los intercambios, proponemos momentos amigables todas las semanas (desayuno, almuerzo, picnic ...)



Verein Multikulturell es una organización no gubernamental sin fines de lucro fundada en 1993. Los objetivos principales de la organización son promover la inclusión profesional, social y cultural de los migrantes y su objetivo es mejorar el diálogo intercultural y la educación.

Las actividades de la organización se organizan en estrecha colaboración con socios internacionales y nacionales, como por ejemplo el gobierno tirolés y otras instituciones estatales, Cámara de Comercio, centros de trabajo, escuelas y otros proveedores de educación, así como diferentes organizaciones y redes civiles. Al estar involucrado en una variedad de proyectos durante varios años, ha adquirido una amplia experiencia en proyectos líderes nacionales e internacionales. Los recursos presupuestarios de Verein Multikulturell son proporcionados por el gobierno regional de Tirol, el programa del gobierno austriaco, así como por programas y fondos europeos (por ejemplo, 2019 principalmente Erasmus +, FSE, AMIF y CHAFAE).

STORY MAPPING - I02

El personal de las organizaciones cuenta actualmente con 9 miembros permanentes que prestan servicios en el campo de la educación, el asesoramiento y la salud, 8 formadores para la educación básica y la formación lingüística y 2 voluntarios europeos.

Durante varios años, VM ha participado en una variedad de proyectos (LLL, Daphne, Leonardo; Erasmus + KA1, KA2, KA3; AMIF; ESF;). Ha adquirido experiencia en el diseño y liderazgo de proyectos nacionales e internacionales y en el papel de un socio de proyecto transnacional activo y motivado.

VM está acreditada para EVS - European Voluntary Services y está afiliada a las siguientes redes:

- Iniciativa Tiroleana para la Cultura (IG Kultur Tirol)
- Iniciativa austriaca para la cultura (IG Kultur Österreich)
- Red social Tirol
- Integrationsforum Tirol
- ANAR - Red austriaca contra el racismo

PERFILES DE SOCIOS

- Fundación Europea Multicultural



Asociación Mundus - Un mundo a tus pies, con sede en la ciudad de Badalona (Barcelona) es una asociación creada por jóvenes catalanes apasionados por la movilidad y el intercambio, así como por la diversidad cultural y las oportunidades de aprendizaje no formal para los jóvenes.

La Asociación comienza su viaje con los objetivos de implementar proyectos que faciliten el contacto entre culturas y con la idea de promover una sociedad más inclusiva e igualitaria. Su objetivo es dar oportunidades a los jóvenes catalanes y europeos para desarrollar sus competencias y aprender a través de la educación no formal. En los últimos años, Mundus también se ha comprometido a trabajar para ampliar las oportunidades de aprendizaje que los programas de movilidad ofrecen a los jóvenes migrantes.

Con un equipo multidisciplinario de educadores apasionados, Mundus facilita y gestiona proyectos de movilidad en los campos de la educación no formal, la educación y formación profesional y la educación de adultos; Además de eso, las organizaciones también participan en varias asociaciones estratégicas. Por eso tenemos un global visión de los programas europeos de movilidad, no solo superficial sino profunda en sus posibilidades, contenido y objetivos. Creemos que somos un grupo motivado por nuestras propias experiencias que tiene como objetivo llamar la atención sobre el mundo de oportunidades que Europa nos ofrece a través de nuestro trabajo.

STORY MAPPING - I02



CATRO Bulgaria es parte del grupo de consultoría austriaco líder: CATRO Personalberatung y dieBerater®, que proporciona conocimientos de vanguardia en todas las áreas relacionadas con la gestión y el desarrollo de los recursos humanos.

Desde 2010, CATRO ha estado apoyando a sus clientes en Bulgaria: reclutando nuevos talentos, desarrollando el potencial de los empleados, brindando consultoría de recursos humanos en áreas como Desarrollo de liderazgo, Gestión del rendimiento, Gestión del cambio y Entrenamiento mental. Una parte crucial de nuestra misión es desarrollar e implementar proyectos corporativos socialmente responsables a través de los cuales construimos un puente entre diferentes grupos socialmente desfavorecidos y el sector corporativo, abriendo un espacio para identificar oportunidades para asociaciones sostenibles. Estamos orgullosos de ser reconocidos como uno de los socios clave de ACNUR Bulgaria (Comisionado Superior de las Naciones Unidas para los Refugiados) y otro actor relevante como ONG y autoridades públicas debido a nuestros esfuerzos para mejorar las oportunidades de empleo e integración de refugiados en las empresas búlgaras.



VIFIN es un centro de conocimiento e investigación en el municipio de Vejle. Trabajamos para crear, difundir e incorporar buenas prácticas sobre integración y desarrollo social a nivel local, regional, nacional e internacional.

El Municipio estableció el Centro de Recursos para la Integración (VIFIN) en 2002 para crear un centro de recursos que recolecta y procesa el conocimiento sobre la integración de las minorías étnicas y también desarrolla e implementa proyectos y actividades de integración.

Dentro del campo de la integración, la competencia central de VIFIN es el desarrollo de material digital para aprender danés como segundo idioma.

Con los años, nuestras competencias se han expandido y hoy van más allá de la integración y el aprendizaje de idiomas, e incluyen el aprendizaje inteligente y la innovación pedagógica con herramientas digitales en general. También trabajamos con proyectos y actividades sobre ciudad inteligente, resiliencia y sostenibilidad.

VIFIN obtiene su financiación para proyectos y actividades de la Unión Europea, los ministerios daneses y de actividades generadoras de ingresos. Nos vemos como una combinación de centro de recursos, organización de proyectos y agencia de consultoría.

En la estructura organizativa del municipio de Vejle, VIFIN se encuentra bajo el Departamento de Educación y Aprendizaje.

STORY MAPPING - 102



REPLAY Network es una asociación de formadores activos a nivel internacional dentro de casi todos los programas de la UE que se ocupan de la educación no formal, el aprendizaje a través de la movilidad y la ciudadanía activa.

Nuestra misión es promover la cohesión social, la participación responsable, la ciudadanía activa, la inclusión y la igualdad de oportunidades, la empleabilidad y el envejecimiento activo, la cooperación y el multiculturalismo, contribuyendo al logro de los objetivos de la estrategia Europa 2020 para el crecimiento de una sociedad inteligente, sostenible e inclusiva.

REPLAY Network proyecta, organiza y desarrolla diferentes tipos de actividades formativas y educativas dirigidas a formadores, jóvenes y adultos, organizaciones, etc., utilizando aprendizaje no formal, metodología activa y movilidad internacional para contribuir al crecimiento personal y profesional de las personas. en una perspectiva de aprendizaje permanente.

La metodología activa se basa en aprender haciendo, experimentando situaciones o actividades destinadas a fomentar la reflexión individual y grupal, y la reflexión del individuo dentro / dentro del grupo. En un proceso de crecimiento humano hacia la autoconciencia creciente, la metodología activa permite a los y las participantes aprender sobre sí mismos.

Replay Network promueve el proceso de aprendizaje en toda experiencia intercultural como fundamental para abordar la autoconciencia, la integración y el desarrollo de habilidades transversales necesarias para actuar en un entorno globalizado.

STORY MAPPING - 102

piNa

PiNA fue fundada en 1998 en la Iniciativa del Open Society Institute. Hoy, la Asociación para la Cultura y la Educación PiNA es un Centro de información directa de Europa, un socio regional de Eurodesk, un Centro regional para el diálogo intercultural, un HUB regional y un centro juvenil con el estado de operar en el interés público en el campo de la juventud.

Las actividades principales de PiNA se dividen en tres pilares: (1) fortalecimiento del sector de las ONG (promoción, actividades educativas, actividades de trabajo en red), (2) desarrollo de una sociedad crítica y responsable (trabajo del proyecto, creación de nuevos métodos didácticos y educativos, investigación) y (3) (co) operación internacional (colaboración en asuntos internacionales clave para proporcionar un marco común para la acción).

PiNA tiene experiencia en la coordinación de proyectos internacionales (Interreg Danube, Erasmus +, Europa para los ciudadanos, Fondo Social Europeo, Mecanismo financiero de Noruega) y tiene un amplio alcance temático (ciudadanía activa, empleo juvenil, emprendimiento socialmente responsable, desarrollo de capacidades de / para ONG, educación no formal), 12 empleados a tiempo completo, con antecedentes educativos en psicología, educación, antropología, filosofía, ciencias políticas y derecho, y más de 40 expertos externos. Los educadores y entrenadores expertos de PiNA están calificados en educación juvenil, participación social, integración de inmigrantes y prácticas democráticas. Realizan cursos e iniciativas diseñados para jóvenes y adultos. Trabajan y creen en los principios de la educación no formal como herramientas para desarrollar habilidades, valores y enfoques fundamentales para el desarrollo integral de ciudadanos responsables. Se refieren a diferentes técnicas para involucrar a los y las participantes a través de un descubrimiento interno, que implica reflexiones críticas y nuevas interpretaciones de los modelos sociales que rodean nuestra sociedad (por ejemplo: la técnica del Teatro del Oprimido, adaptación e inspiración del modelo, la escritura creativa de Loesje técnica, diseño de servicios y multimedia).

PiNA está especializada en el desarrollo de módulos educativos y didácticos y tiene tres formadores experimentados que han trabajado para ministerios nacionales, el Consejo de Europa, operadores nacionales Erasmus + e instituciones similares. PiNA tiene experiencia en la organización e implementación de talleres en escuelas / ONG juveniles y ha desarrollado una fuerte relación con muchas escuelas primarias y secundarias en Eslovenia y ONG juveniles locales y nacionales.

STORY MAPPING - I02

BIBLIOGRAFÍA

APPRENTISSAGES FORMELS ET INFORMELS : ENTRE MYSTERES ET REALITES. {En ligne}
(Consulté le 26/06/2019)

<http://www.pedagoform-formation-professionnelle.com/article-apprentissages-formels-et-informels-entre-mysteres-et-realites-partie-1-112040429.html>

Apprentissage non formel : Apprendre par la pratique. Portail européen de la jeunesse. {En ligne}
(Consulté le 26/06/2019)

https://europa.eu/youth/eu/article/54/1731_fr

Carole Dane. L'empowerment, un concept pour la France ? {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<https://www.cairn.info/revue-vie-sociale-2007-2-page-59.htm>

Daniel. A DREAM COME TRUE. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<https://www.values.com/your-inspirational-stories/3081-a-dream-come-true>

EEE-YFU. (2016). Manuel Coloured glasses. p. 55-60

Education permanente (2014), Education non formelle et apprentissages tout au long de la vie, n°199

Exemples d'histoires vidéo : Ma vie et la photographie - Histoire numérique :

https://www.youtube.com/watch?v=cvQGGV_G0wCs

Gasse S. (2007). L'éducation non formelle : genèse d'une interaction entre les faits et idées dans les pratiques éducatives. In Astolfi J-P., Houssaye J., Les idées et les faits font-ils des histoires en éducation ? Penser l'Éducation, Hors Série, 167-174.

Katia Rouff. L'émancipation par l'empowerment. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<https://www.lien-social.com/L-emanicipation-par-l-empowerment>

La prise de pouvoir. Shema. Site web. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<http://www.thinkstockphotos.fr/image/photo-empowerment/482819040>

L'UE et la crise migratoire. Site web. {En ligne} (Consulté 10/07/2019)

<http://publications.europa.eu/webpub/com/factsheets/migration-crisis/fr/>

Matthew Winkler. Qu'est-ce qui fait un héros ? Video Youtube. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA> Lien en anglais

STORY MAPPING - I02

Mathieu Vidard. Dans la tête au carré. 27 Mars 2017 . Podcast.

<https://www.franceinter.fr/embed/player/aod/3aeff5ce-a79e-4976-b276-5cd8c37bdf25>

Qu'est-ce que l'Éducation populaire ? {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<http://www.education-populaire.fr/definition/>

Regis Balry. Qu'est-ce que l'Éducation populaire ? Site internet CEMEA Pays de la Loire. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<http://www.cemea-pdll.org/Qu-est-ce-que-l-education>

Sandra Horea, Marcus Vrečer. (2016.) Storytelling Cookbook – a practical guide for teachers, youth workers and educators on how to use storytelling to enhance creativity and learning,

Sarah Karlan. Dear Orlando. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

https://www.buzzfeed.com/skarlan/dear-world-series?utm_term=.eIEkRnRgN#.tspw282vo

Source INSEE. Origine géographique des immigrés. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019) « {En ligne} (Consulté le 10/07/2019)

http://www.lefigaro.fr/assets/infographie/print/highcharts/graphiques/web_201825_4393_Origine_geographique_des_immigres/web_201825_4393_Origine_geographique_des_immigres.html

Syvie Ann Hart. Apprentissage formel, informel et non-formel, des notions difficiles à utiliser et pourquoi... ?. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<https://oce.uqam.ca/article/apprentissage-formel-informel-non-formel-des-notions-difficiles-a-utiliser-pourquoi/>

Thierry Ardouin. Formation. Dis-moi qui tu es ? Éducation formelle – Non formelle – Informelle. {En ligne} (Consulté le 26/06/2019)

<https://ec.europa.eu/epale/fr/blog/formation-dis-moi-qui-tu-es-education-formelle-non-formelle-informelle>



pistes solidaires

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



17 bis, rue Pierre et Marie Curie
64000 Pau
France

Tel : +33 559 849 200
Email : contact@pistes-solidaires.fr
<https://www.pistes-solidaires.fr>