

Jóvenes e Interculturalidad

**Una aproximación a través
de las narrativas visuales y escritas**

Jóvenes e Interculturalidad.

Una aproximación a través de las narrativas visuales y escritas

Autoría: Marta Pérez Ramírez (Diversit), Claudia Emmanuel Laredo (Ayuntamiento de Bilbao), María Limonge Seguer (Ayuntamiento de Castelló de la Plana), Jonathan Fuentes Corridan, (OBITen, Fundación General de la Universidad de La Laguna).

Revisión y edición: Equipo Diversit.

Maquetación: Noemí Juanes Giménez.

© Diversit, noviembre 2024

Con la colaboración de:



Este documento ha sido elaborado con la ayuda financiera del Consejo de Europa. Las opiniones aquí expresadas no pueden considerarse en ningún caso reflejo de la opinión oficial del Consejo de Europa



Reconocimiento no comercial (BY-NC): Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga uso comercial. Tampoco puede utilizar la obra original con finalidades Comerciales.

Tabla de contenido

Introducción	5
1. La inspiración: el cuaderno de viaje a las ciudades interculturales.	6
2. El marco de trabajo: ICC, RECI y el proyecto europeo NET- IDEA.	7
3. La ilustración y el cómic como herramientas para trabajar la interculturalidad con jóvenes.	8
4. La puesta en práctica: talleres en Bilbao, Castelló de la Plana, Donostia y Tenerife.	10
5. Narrativas visuales y escritas: ejercicios y metodologías.	13
5.1. Ice breaking: jóvenes como protagonistas.	14
5.2. El cómic.	15
5.3. Píldoras - guionización.	22
5.4. Microrrelato.	23
5.5. Mapas y skyline.	25
5.6. Photovoice.	27
5.7. <i>Visual thinking.</i>	29



Introducción

El número de ciudades comprometidas con la promoción de políticas interculturales sigue en aumento. El programa *Intercultural Cities* (ICC) del Consejo de Europa cuenta ya con más de 160 ciudades de diferentes países del mundo.

Son muchos los retos que comparten estas ciudades en su “viaje” para ser ciudades más interculturales e inclusivas, pero hay uno fundamental y en el que la mayoría encuentran muchas dificultades: la construcción de narrativas.

¿Cómo podemos contrarrestar y reducir el impacto de los discursos populistas que persiguen generar miedo, reforzar prejuicios, estigmatizar a determinadas personas y colectivos o directamente difundir discursos de odio?

En los últimos años, tanto desde el programa ICC como desde la RECI, a través de la publicación de materiales, formaciones y talleres, se viene trabajando en generar contenidos, recursos y herramientas prácticas para ayudar a las ciudades en la construcción de narrativas

eficaces. Es el caso de la guía [‘La reivindicación del poder del diálogo: Herramientas para diálogos antirumores’](#) o el *paper* [‘Migración e integración: ¿Qué narrativas alternativas funcionan y por qué?’](#).

El presente documento, ‘Jóvenes e Interculturalidad. Una aproximación a través narrativas visuales y escritas’, pretende aportar conocimiento – a través de metodologías y experiencias concretas – al trabajo en torno a las narrativas interculturales y su aplicación práctica. En concreto, este trabajo toma la ilustración como herramienta para crear narrativas, explorar, sensibilizar y fomentar el respeto a la diversidad cultural. A través de ejercicios y metodologías creativas, se ofrecen recursos inspiradores que inviten a la reflexión, el diálogo y el aprendizaje compartido. Las actividades aquí propuestas se han diseñado para despertar la curiosidad, el pensamiento crítico y la empatía, aprovechando el potencial de las artes plásticas como vehículo de expresión intercultural.

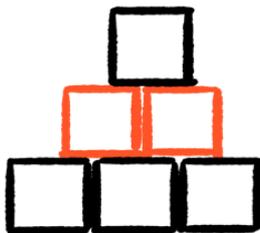


1. La inspiración: el cuaderno de viaje a las ciudades interculturales

En un contexto de aumento de los discursos antidiversidad y antiinmigración que estigmatizan a determinados colectivos y difunden mensajes que fomentan el miedo e incluso el odio, las ciudades interculturales han mostrado un mayor interés por la creación de narrativas. Este interés se entiende, por un lado, por la necesidad de comunicar mejor los valores y principios de la interculturalidad y por el impacto de las narrativas en las políticas públicas. Por otro lado, es ya urgente poder **liderar un discurso sobre la diversidad y la interculturalidad de manera proactiva.**

Una de las líneas de trabajo que se impulsó desde la RECI con apoyo de ICC fue la iniciativa [#unviajenecesario](#), como un marco común compartido entre todas las ciudades. No se trataba de una campaña de comunicación al uso, sino de un proceso a medio plazo para promover

la sensibilización, el desarrollo de competencias y la construcción de narrativas interculturales. En concreto, en el marco de esta iniciativa, se creó la herramienta del [Cuaderno de Viaje](#), con la colaboración del ilustrador **Miguel Gallardo**, un video y unas píldoras de vídeo breves. El Cuaderno narra el viaje de Mila y Melo hacia las ciudades interculturales e inclusivas, que apuestan por la igualdad, el reconocimiento de la diversidad y la interacción. Esta herramienta, pensada para promover el debate y el pensamiento crítico, se ha utilizado de diferentes maneras y con diversos perfiles. Sin embargo, hubo un consenso sobre la importancia de poder utilizarlo y adaptarlo para el trabajo con jóvenes, entendiendo que la creación artística es una manera lúdica y atractiva de fomentar el debate, el aprendizaje y la participación de los y las jóvenes.



2. El marco de trabajo: ICC, RECI y el proyecto europeo NET-IDEA

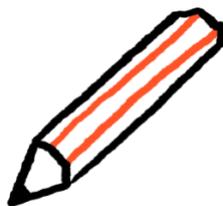
Cinco territorios de la RECI (**Barcelona, Bilbao, Castelló de la Plana, Donostia y Tenerife**) han participado a lo largo de dos años en el proyecto europeo NET-IDEA (*Network of European Towns for Interculturalism, Diversity, Equality and Anti-discrimination*) junto con otras **11 ciudades de 5 países**: Italia, Portugal, Suecia, Alemania y Polonia (todas ellas miembro ICC).

El proyecto ha permitido reforzar el papel de las autoridades locales y las políticas que promueven, especialmente con y para la juventud, desde la perspectiva intercultural. Además, ha tenido un impacto claro en términos de participación y sensibilización ciudadana hacia la igualdad de derechos y la lucha contra la discriminación. En los distintos territorios RECI se organizaron procesos creativos de sensibilización y capacitación para jóvenes en torno a la convivencia

intercultural. En total, **207 jóvenes han participado en estos talleres**. Estos espacios han permitido escuchar y compartir reflexiones sobre el valor de la diversidad cultural y plasmarlas en propuestas creativas para promover la convivencia social, diseñadas por la propia juventud.

El proyecto ha reforzado, asimismo, la transversalización de la perspectiva intercultural tanto en los propios municipios como con las entidades sociales que trabajan con jóvenes.

En su esfera internacional, el proyecto ha propiciado el intercambio y el conocimiento de experiencias de trabajo con jóvenes en otros contextos. Además, los propios jóvenes han participado en un **encuentro internacional donde trabajaron el enfoque antirumores** y del que surgió como resultado un [manifiesto](#) elaborado por estos y estas jóvenes.



3. La ilustración y el cómic como herramienta para trabajar la interculturalidad con jóvenes

La educación artística desempeña un papel crucial en el **fomento de la creatividad y el pensamiento crítico** de las personas. En un mundo en rápida evolución como el actual, en el que la innovación y la adaptabilidad son muy valoradas, cultivar estas capacidades es más importante que nunca.

- La **creatividad** es la capacidad de generar ideas originales, pensar con originalidad y abordar los retos desde nuevas perspectivas. Es una habilidad que trasciende los límites de las formas artísticas tradicionales e impregna diversos aspectos de la vida.
- El **pensamiento crítico**, por su parte, implica analizar información, cuestionar suposiciones y emitir juicios fundados. Capacita a las personas para evaluar

problemas, considerar múltiples puntos de vista y llegar a conclusiones razonadas. Al participar en procesos artísticos, los y las jóvenes desarrollan la capacidad de pensar críticamente, resolver problemas y expresarse de forma única e innovadora.

Se ha demostrado que las intervenciones artísticas, como las artes visuales promueven la salud mental, llegando a diversas poblaciones a través de **una forma de comunicación no verbal que trasciende las barreras lingüísticas y las diferencias culturales en espacios seguros y no estigmatizantes**. Es el caso de jóvenes con perfiles vulnerables como los y las migrantes no acompañados, refugiados/as, miembros de una minoría étnica, etc.

“El arte incorpora todos los factores importantes que requiere el pensamiento crítico: observación, reflexión, interpretación y aplicación” (Desirée Hugo).

La imagen posee una función favorecedora en los procesos de aprendizaje: mejora la atención, la comprensión lectora y el recuerdo. La representación gráfica, además, ayuda a identificar sentimientos y emociones, permitiendo una mayor **captación de la realidad psicológica** de las personas participantes en los talleres.

Formatos como el cómic poseen una capacidad de síntesis que permite manifestar una visión del mundo en pocas viñetas. Esta potencia informadora que posee el cómic es de gran utilidad para tratar temas complejos (como las migraciones, la diversidad cultural, la identidad o la convivencia) favoreciendo la

reflexión y la empatía. Permite, asimismo, transmitir valores y conocimientos con un lenguaje adaptado en un contexto divertido y atractivo.

La creación de un cómic es ideal para dotar a los y las jóvenes de destrezas comunicativas (escritura, redacción, revisión), estéticas (dibujo, pintura) y los aspectos emocionales y afectivos que se necesitan para darle un significado a su creación. Desde el punto de vista de la comunicación, permite desarrollar competencias multimodales al tener que utilizar un medio distinto al que han estado habituados durante todo su proceso educativo, como es la escritura textual.





4. La puesta en práctica: talleres en Bilbao, Castelló de la Plana, Donostia y Tenerife

Las ciudades han trabajado con jóvenes temas como la convivencia en diversidad a través del uso de la imagen, la ilustración o el cómic. Para ello, facilitaron **espacios de reflexión y trabajo adaptados a las necesidades y el contexto**.

A continuación, compartimos algunos elementos sobre el desarrollo del trabajo en las ciudades y que pueden servir de inspiración:

- **El formato:** los distintos territorios organizaron entre 4 y 5 talleres con los y las jóvenes con una duración media de 2 horas por sesión. Todos los territorios estiman que las acciones de sensibilización uni-sesión no son suficientes para conseguir un cambio duradero. La dificultad es, sin embargo, mantener la participación entre sesiones, para lo cual se considera que la creación artística se presenta como una manera lúdica y

atractiva de fomentar la participación entre sesiones.

- **Jóvenes y espacio creativo:** en Castelló se creó un espacio “improbable” de participación gracias a la creación de una mesa técnica en la que han participado recursos de diversa tipología (educativos, sociales, culturales, religiosos) con un objetivo común: el trabajo con jóvenes. Esta herramienta, que fomentó el trabajo transversal, supuso un contexto de trabajo diferenciado por la multitud de fuentes de las que se nutría, y supuso una riqueza genuina, al incorporar percepciones y experiencias a la hora de generar las propuestas de trabajo colaborativo. Asimismo, favoreció la creación de nuevos espacios de participación en los que la interculturalidad se sitúa como tema vehicular.

- **Profesionales.** Los y las profesionales implicadas en el desarrollo de los talleres contaban con perfiles profesionalizados que aunaban conocimientos en procesos de participación social y técnicas artísticas (fotografía, collage, dibujo, video participativo, etc.) promoviendo una mirada con perspectiva crítica. Esto favorece la creación de un discurso colectivo en torno a los temas abordados en las diferentes sesiones: identidad, sentimiento de pertenencia, narrativas, etc.
- **Equipo municipal presente.** Todos los talleres han contado con alguna persona del equipo municipal que ha seguido de cerca las sesiones, desde su planificación y diseño, hasta el desarrollo y la evaluación del proceso. Esto ha permitido reforzar el vínculo con algunas entidades del tercer sector sociales, con perfiles creativos (poco habituales en el día a día), con centros educativos e incluso con personal de distintas áreas municipales.
- **Reconocimiento institucional.** En algunos municipios, tras la finalización de los talleres, se organizó un acto público que contó con la participación de cargos políticos. Este reconocimiento institucional es fundamental ya que pone en valor el esfuerzo juvenil, aumentando la motivación, celebrando los logros y dando reconocimiento. A su vez, contribuye a mejorar la percepción de la ciudadanía sobre la relevancia de los programas juveniles y la inversión en ellos. En conjunto, este tipo de reconocimiento puede potenciar la continuidad de programas similares y fortalecer el vínculo entre la juventud y la administración, el sentido de pertenencia y la confianza en las instituciones públicas.
- **Los ejercicios.** Los y las talleristas realizaron diferentes ejercicios y usaron varias metodologías en cada territorio, que se explicarán en el apartado siguiente. A continuación, se presentan algunas ideas que fueron clave para el éxito de las sesiones:
 - > **Registro gráfico** in situ de las sesiones: el *visual thinking* es una herramienta útil para presentar de manera visual conceptos que pueden ser complejos de entender. Además, sirve para ver plasmadas las ideas y contribuciones del grupo. Es un producto tangible, fomenta la percepción de utilidad del tiempo compartido y, además, sirve de material para recapitular lo realizado en la siguiente sesión.

- > **Ilustración profesional.** La devolución de los bocetos, dibujos o cómics de los y las jóvenes en formato profesional (digitalizado y maquetado) produjo un efecto positivo, al sentir los y las jóvenes que sus ideas estaban siendo escuchadas, respetadas e incluso visualizadas de una manera profesional.
- > **El territorio.** Todas las ciudades trabajaron sobre la realidad de su contexto, produciendo microrrelatos, ilustraciones, incluso un *skyline*, que reflejan la realidad de la ciudad en la que conviven.
- > **Reflexión y conciencia crítica.** Cada sesión dedicaba un espacio de reflexión, asegurando que las opiniones de todas las personas fueran tenidas en cuenta. El objetivo último de las sesiones era el fomento del pensamiento crítico.

En resumen, se recomienda a las ciudades interesadas en la creación de narrativas y el trabajo con jóvenes que:

- > A nivel formato, organicen **espacios consecutivos de reflexión y trabajo conjunto** para alcanzar cambios sustantivos y sostenibles (4-5 sesiones mínimo).
- > Busquen el contacto de jóvenes “no habituales” de forma que a través de las acciones formativas se promueva la **interacción de jóvenes de contextos socioculturales diversos**. Para ello, puede ser necesario un trabajo de mapeo de entidades y un ejercicio de transversalidad con otras áreas del Ayuntamiento.
- > Dediquen recursos a **buscar y seleccionar perfiles profesionales con competencias artísticas y conocimientos en la perspectiva intercultural**.
- > El personal técnico realice un **seguimiento del trabajo** para garantizar no sólo la consecución de los objetivos planteados, sino la calidad de los mismos y el enfoque de la perspectiva intercultural.
- > Trabajen **el reconocimiento institucional que refuerza el compromiso** con las políticas juveniles desde una perspectiva intercultural.

**Narrativas visuales y
escritas: ejercicios y
metodologías**

5. Narrativas visuales y escritas: ejercicios y metodologías

5.1. Ice breaking: jóvenes como protagonistas

En **Bilbao**, se realizó el ejercicio 'Los y las arquitectas del futuro'. Se trata de un ejercicio de reconocimiento, de observar cómo nos presentamos al mundo, señalar nuestros gustos, anhelos, pensar en los elementos que componen nuestra identidad y plasmarlo en un autorretrato.



Cada joven creó un avatar propio, una manera de mostrarse al mundo, a partir de una hoja en blanco. Además, después se intercambiaron los retratos / máscaras, pudiendo así trabajar la empatía y la capacidad de ponerse en el lugar del otro. El ejercicio se realizó en la primera de cuatro sesiones, y sirvió para entender que **las ciudades se componen de las personas que las habitan, y que los y las jóvenes construyen también las ciudades**: son los y las arquitectas de las urbes.



En el caso de **Tenerife**, la ilustradora realizó en la primera sesión una serie de **caricaturas de algunos/as participantes** y las presentó al finalizar la misma. La iniciativa generó un gran interés y aceptación, convirtiéndose en un elemento motivador para los y las participantes. Para la siguiente sesión, se prepararon etiquetas personalizadas con los nombres y caricaturas de cada joven, que llevaban durante la actividad. Al finalizar, todos los y las participantes solicitaron llevarse sus etiquetas como recuerdo. En uno de los grupos de trabajo, estas caricaturas se integraron en el microrrelato final (ver más en el punto 5.4), representando a un grupo de jóvenes como los personajes secundarios de la historia.



5.2. El cómic

El cómic es un estilo literario que se caracteriza por el empleo de elementos gráficos, texto breve y la distribución del contenido en viñetas o recuadros. En este formato visual, las ilustraciones son fundamentales para la narrativa. Esta es, además, secuencial y puede incluir diálogos, descripciones y efectos sonoros.



01 Búsqueda de referentes

En el caso de **Castelló**, se diseñaron 4 sesiones secuenciales que dieron como resultado la creación de una narrativa visual o cómic con impacto social.

La primera sesión se dedicó a realizar una **aproximación a la interculturalidad analizando y contextualizando cómo se ha abordado desde el lenguaje visual y las narrativas empleadas**. Esto se hizo, principalmente, a través de la búsqueda de referentes, lo que permitió enriquecer la comprensión y representación de elementos como la igualdad, el valor a la diversidad cultural y la interacción.

Se mostraron cómics de autores y autoras de orígenes culturalmente diversos que ofrecen perspectivas únicas sobre sus visiones y experiencias culturales o migratorias como Marjane Satrapi, Rocío Quillahuaman, Zainab Fasiki, Rowandissa o Lena Marhej, entre otras. Así mismo, se compartieron fondos, archivos y páginas donde buscar materiales y recursos, como Wiriko.

Al recopilar y analizar estos referentes, se obtiene una visión más rica y matizada de la representación de la diversidad en el cómic, fomentando así la reflexión y el diálogo en torno a estos temas, pero también ampliando las opciones de lectura de los y las jóvenes.



MARJANE SATRAPI - IRÁN



ZAINAB FASIKI - MARRUECOS



RAMAD ISSA - LIBANO



LENA MARHEJ - LIBANO



ROCÍO QUILLAHUAMAN - PERÚ



QUAH ZHOU WU



NURIA TANABIT

02 Diseño de personajes

Los **alebrijes** son, en México, animales fantásticos que surgen de mezclar animales diferentes.

La creación de alebrijes se utilizó con diferentes fines: en **Bilbao**, el ejercicio buscaba la **reflexión en torno a la diversidad**, entendida como la suma de partes distintas que generan nuevas realidades, que pueden ser mucho más ricas. Para crearlos, se hizo una revista con las hojas cortadas por la mitad, a la izquierda, se dibujaron la cabeza y a la derecha la parte trasera del animal. Al pasar las páginas, se formaron nuevos animales.



En el caso de **Tenerife**, los alebrijes se usaron como **una herramienta para la creación de personajes de un cómic**. Durante esa sesión, se emplearon diversos materiales artísticos como revistas, colores y pinturas para fomentar la creatividad. Antes de comenzar, se reflexionó sobre el concepto de "personaje" y su diversidad, mostrando ejemplos de distintas culturas, como los alebrijes de México, el concepto filosófico *Ubuntu* y la expresión japonesa *Uchi-Soto*, que promueven la reflexión sobre las relaciones entre el interior y el exterior de las personas.

A partir de estas ideas, se invitaron a los y las jóvenes a crear personajes de manera libre, conectando lo aprendido con la creación artística. Esta dinámica les permitió explorar temas de identidad y diversidad cultural a través del arte.



03 Creación del relato

En **Castelló de la Plana**, para la creación del relato se utilizó el esquema del **“Viaje del héroe”** de Joseph Cambell. Este modelo narrativo describe un patrón común en muchas historias a lo largo de diversas culturas que se resume de la siguiente manera: un héroe o heroína abandona el mundo ordinario para enfrentarse a un adversario y regresar a su hogar renovado profundamente como persona.



El viaje se divide en varias etapas, que generalmente incluyen:

- > El héroe o heroína recibe un desafío o una invitación a dejar su mundo cotidiano. Inicialmente, puede dudar o rechazar la aventura.
- > Encuentra un guía o mentora que le ofrece consejo, herramientas o entrenamiento. Se compromete a la aventura y entra en un nuevo mundo, donde las reglas son diferentes.
- > En este nuevo mundo, el héroe o heroína enfrenta desafíos, forma

alianzas y se encuentra con antagonistas. Se prepara para el desafío más grande, enfrentándose a sus miedos.

- > Después de superar la prueba, el héroe o heroína recibe una recompensa, que puede ser un objeto, un conocimiento o una experiencia.
- > El héroe o heroína debe regresar a su mundo original, a menudo enfrentándose a nuevos desafíos en el camino. En el clímax de la historia, el héroe o heroína enfrenta una última prueba que simboliza su transformación.
- > Regresa a casa, cambiado/a y con algo valioso que compartir con su comunidad.



Este esquema se utiliza en una variedad de narrativas, desde mitos antiguos hasta películas modernas, y ofrece una estructura que ayuda a desarrollar historias de crecimiento personal y transformación.

04 Gráfica creativa en el cómic

La gráfica creativa en el cómic es esencial para transmitir historias y emociones de manera efectiva. En **Castelló de la Plana**, se exploraron diferentes técnicas artísticas: grabado, collage, tipografía, dibujo, uso de los colores, etc.



- **Uso del color.** Los colores pueden influir en el tono de la historia. El uso de paletas limitadas o contrastes fuertes ayuda a enfatizar momentos clave. Los colores fríos pueden transmitir tristeza, mientras que los colores cálidos pueden evocar alegría.



- **Tipografía y letras.** Se recomienda experimentar con diferentes estilos de letra y tamaños. La tipografía puede reflejar la personalidad de los personajes o el tono de la historia. Otro recurso es considerar el uso de globos de diálogo creativos y efectos de texto.
- **Texturas y patrones.** Añadir texturas o patrones puede enriquecer la ilustración. Esto puede hacerse mediante técnicas de collage, acuarelas o digitalmente.
- **Integración de diferentes medios.** Combina el cómic con otras formas de arte, como fotografía, ilustración digital o pintura, para crear un efecto visual único.



05 Fanzines

Un fanzine es una **publicación** independiente y no profesional creada por aficionados/as que comparten un interés común. Suelen ser producidos en pequeñas tiradas y **pueden incluir una variedad de contenido, como ilustraciones, cómics, relatos, poesía y críticas.**

Los fanzines son, a menudo, hechos de manera artesanal, utilizando fotocopias o impresión digital, lo que les da un toque personal y único. Se distribuyen de forma informal y la esencia de un fanzine es la autoexpresión y la creación sin las limitaciones de la industria editorial tradicional.



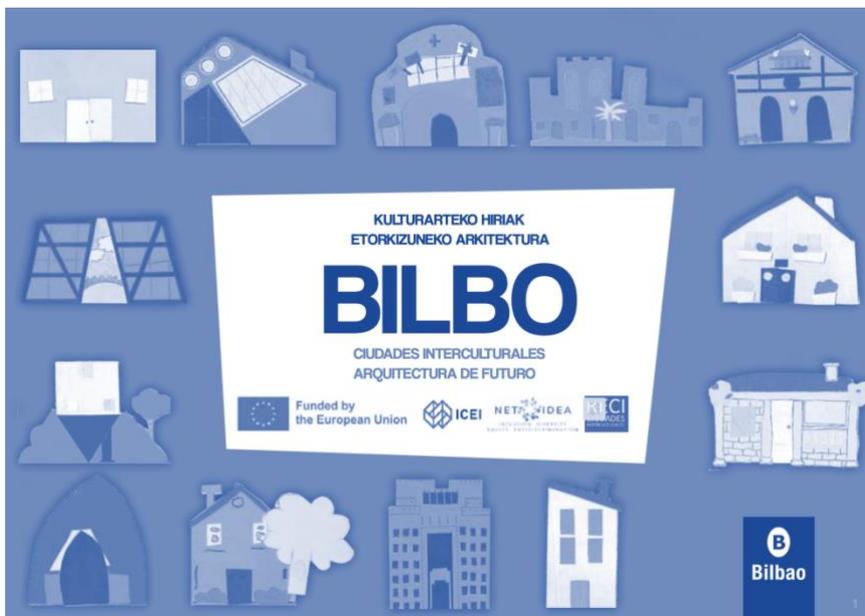
Tanto en **Bilbao** como en **Tenerife** se realizaron fanzines o publicaciones que recogían los productos elaborados a lo largo de las sesiones. Así, al final de las sesiones, los y las jóvenes obtenían su propio fanzine, que utilizaron como medio

para contar sus historias o compartir ideas.



Algunas de las estrategias empleadas fueron:

- **Creación colaborativa**, fomentando el intercambio de ideas y perspectivas.
- Se utilizan diferentes formas de **arte y diseño** para transmitir los mensajes: ilustraciones, collage y fotografía, lo que hace que el contenido sea más accesible y atractivo.
- El fanzine se presentó en los eventos públicos que se organizaron para socializar el proceso. Esto no sólo da **visibilidad** al trabajo de los y las jóvenes, sino que también abre un espacio para el **diálogo** sobre los temas tratados.



kizuneko arkitekto bihurtuko gara.

Vamos a convertirnos en los y las arquitectas del futuro.

Zelakoak izango irabeke berdintasunaren oinarritutako hiriak, ariztasuna errespetatzen eta alibortzen dutenak eta elkarbizketa eta elkareragina sustatzen dutenak?

¿Cómo serían las ciudades basadas en la igualdad, que respeten y reconozcan la diversidad y que promuevan el diálogo y la interacción?



Penbasa dezagun zelan hiriban bizi gaitzekoan ekizabaz.

Vamos a pensar en las ciudades en las que podamos hablar con equidad.



ETORKIZUNEN ARKITEKTOAK LOS Y LAS ARQUITECTAS DEL FUTURO

Ezagutu dezagun elkar, munduaren aurrean zelan gure burua zelan aurkezten dugun ikusiko dugu, gure gustuak eta nahiak zelan adierazten ditugun, gure nortasuna osatzen duten elementuak zeintzuk diren pentsatzeko dugu.

Vamos a reconocernos, observar cómo nos presentamos al mundo, señalar nuestros gustos, anhelos, pensar en los elementos que componen nuestra identidad.

SARA NAIZ ETA NIRE JATEKOAK BOKAZOENGA ELKARIZTA OIA.

ROY ROHARD ARRAZ.

ME LLAMO PAULA Y ME GUSTA EL BALONCESTO.

NI DAN NAIZ, TEJIDORAN EZKI NAIZ ETA AZONATIA BOKA PIRALONCHI IZAN NAHI NIKE.



ARIKETA EJERCICIO

Gure burua ikusten dugun moduan marraztuko dugu. Gure abatarra izango da, gure burua munduari erakuszeko modua. Arkitekturen helburua norberaren nortasuna identifikatzea da eta, maskarak trukatu, empatia eta bestearen lekuan jartzeko gaitasuna adieraztea.

Vamos a dibujarnos tal como nos vemos. Va a ser nuestro avatar, el modo en el que nos mostramos al mundo. El objetivo del ejercicio es reconocer la propia identidad y, a través del intercambio de máscaras, brindar la empatía y la capacidad de ponerse en el lugar del otro.





HISTORIAS DE UNA SANTA CRUZ MÁS INTERCULTURAL

BE EVERYTHING BELONG








EL PODER DE LAS TRES AS

ACEPTAR AYUDAR ADOGER

TU NO TRES AS, FRANCISCO

ACTIVADO EL PODER DE LAS 3 As, SE ALEJARON JUNTOS.

ACEPTAR AYUDAR ADOGER

@RUMETAILLUSTRA

EL PODER DE LAS TRES AS

SON LAS 10:45 EN EL "CASA 3". EMPIZA EL SECRETO

NACHO, EL NUEVO ALUMNO, ESTÁ SOLO EN UN BANCÓN. FRANCISCO, UN VETERANO, LE ACERCA A ÉL.

¡LES MARCA BELÉN MORALES GÓMEZ!

¡DARE TU BOCABULO!

¡Y VETE A TU PAÍS!

¡CHICHA HABIA DESERVIDO TODA LA TERCERA!

¡TRANSFORMACION CHICHA!

7

ÍNDICE

3-4 "PONTE EN SU LUGAR".....

5-6 MANIFIESTO EUROPEO ANTIRRUMORES.....

7-8 "EL PODER DE LAS 3As".....

9-10 PROCESO CREATIVO.....

AL CUERVO Y AL CERDO LES GUSTA CHARLAR EN UN BANCÓN CERCANO.

UN DÍA, LLEGÓ AL BARRIO UN GRUPO DE JÓVENES. Y EL CUERVO, AL VERLOS, DUDO.

¿QUIÉNES SON ESTOS? CUALQUIER TIEMPO PASADO FUE MEJOR

Y EL CERDO LE CONTESTÓ: ¡PONTE EN SU LUGAR!

@RUMETAILLUSTRA

PONTE EN SU LUGAR

EN UN LUGAR REMOTO DE LA TIERRA.

LLAMADO SANTA CRUZ DE TESERIT, HAY UN EDIFICIO.

ALLÍ VIVEN UN CUERVO Y UN CERDO.

3

5.3. Píldoras - guionización

Una "píldora" generalmente se refiere a una pieza de contenido breve, que puede ser textual, visual o audiovisual.

Las píldoras son **pequeñas viñetas o escenas gráficas que sintetizan una idea, historia, chiste o mensaje de manera rápida y concisa**. Se caracterizan por ser breves, autónomas y tener un contenido cerrado, es decir, no dependen de otras viñetas o episodios para ser comprendidas. Algunas de sus características principales son:

- > **Brevedad:** La narrativa o el mensaje está condensado en una sola viñeta o en pocas, logrando transmitir la idea de forma rápida.
- > **Impacto visual:** Debido a su formato corto, las píldoras suelen usar imágenes y composiciones claras y efectivas, con pocos elementos visuales que distraigan.
- > **Humor o crítica:** Muchas píldoras, especialmente en cómics, tienden a tener un tono humorístico, irónico o satírico, lo que las convierte en una herramienta potente para transmitir mensajes con ligereza o sutileza.
- > **Versatilidad temática:** Pueden tratar sobre cualquier tema, desde lo trivial hasta lo profundo, lo personal o lo universal.

- > **Economía visual y narrativa:** Las píldoras son narraciones compactas que no tienen espacio para grandes desarrollos de personajes o tramas complicadas. Se concentran en un momento o una idea.

Las ciudades utilizaron las píldoras creadas en el marco de la campaña RECI #unviajenecesario para introducir este formato, generar debate, y poder inspirar a los y las participantes en la creación de diálogos y píldoras. En algunos casos, se elaboraron diálogos para poder animarlos posteriormente con los personajes del "Cuaderno de viaje hacia las ciudades interculturales". En otros, los y las jóvenes crearon pequeñas tiras de comic, con diálogos y mensajes en torno a cuestiones de integración, racismo, prejuicios, desigualdad, y discriminación.



Las píldoras animadas de la campaña #unviajenecesario se pueden encontrar aquí: [Píldora 1](#)/ [Píldora 2](#)/ [Píldora 3](#)/[Píldora 4](#). Este ejercicio (también el visionado de las píldoras de #unviajenecesario) permite reflexionar sobre situaciones cotidianas en las que los prejuicios por la edad, origen o sexo generan imágenes estereotipadas que no se corresponden con la realidad.

5.4. Microrrelato

Un microrrelato es un texto narrativo extremadamente breve, que cuenta una historia en pocas palabras, generalmente no más de 200, aunque algunos pueden ser incluso más cortos. A pesar de su brevedad, **un microrrelato debe tener los elementos básicos de una historia**, como personajes, un conflicto o situación, y un desenlace, aunque a veces estos elementos se presentan de manera muy condensada o implícita.



Algunas características de los microrrelatos:

- > **Brevedad:** La extensión es muy limitada, lo que obliga a una escritura concisa y precisa.
- > **Economía del lenguaje:** Cada palabra tiene un propósito claro; no hay espacio para detalles innecesarios.
- > **Impacto:** A menudo, buscan generar un efecto fuerte en el lector, ya sea sorpresa, reflexión o emoción.
- > **Sugerencia:** Muchas veces dejan información implícita, permitiendo que el lector complete la historia con su imaginación.

Los y las jóvenes de **Tenerife**, en el marco del diseño de una campaña de sensibilización en el ámbito local, **utilizaron la herramienta del microrrelato para crear la narrativa**. Para ello, tomaron como base los productos elaborados en sesiones anteriores (personajes, los espacios y los conceptos clave). El proceso comenzó con un debate en el que consensuaron qué idea, principio o sentimiento deseaban reflejar en la campaña, analizando qué emociones o reflexiones querían despertar en las personas que leyeran los microrrelatos.



En la dinámica de la **caja mágica**, cada participante seleccionaba tres palabras al azar y, con los personajes previamente diseñados, creaba microrrelatos. Los y las jóvenes podían optar por crear historias independientes o continuaciones de los relatos de otros compañeros/as, fomentando la colaboración y el intercambio de ideas. Estas pequeñas narrativas se iban registrando y luego se debatían en conjunto, identificando los personajes más recurrentes, los

escenarios predominantes y las ideas clave. El grupo consensuó tres personajes principales, un contexto y un mensaje que reflejase la esencia de la campaña.



Para el cierre y la creación final del microrrelato, se utilizó la técnica del **role-playing**, donde los participantes interpretaron los personajes y escenarios, lo que ayudó al grupo a visualizar la historia, perfilar los diálogos y reflexionar

sobre cómo se sentían como espectadores/as al ver y escuchar el microrrelato en construcción. Este enfoque les permitió experimentar la narrativa desde dentro y ajustar la historia para asegurar que el mensaje transmitido fuera coherente.

El valor de esta técnica reside no sólo en la sensibilización del público que lea o vea los microrrelatos, sino en el propio proceso creativo. La combinación de escritura, debate y *role-playing* les permitió profundizar en temas clave, desarrollar el pensamiento crítico y generar empatía, mientras estructuraban colectivamente su narrativa.

5.5. Mapas y skyline

Un skyline intercultural, Bilbao



El *skyline* de una ciudad es su perfil. En este caso, los y las jóvenes recrean su hogar, utilizando materiales reciclados, cartulinas y cartones. Con todas las casas y edificios obtenidos, se traza el *skyline* colectivo de nuestra ciudad, una ciudad intercultural que se define por las personas que en ella habitan, con sus diferentes procedencias entendidas como una gran riqueza.



El objetivo es trasladar la idea de que la ciudad es igual a la suma de sus partes y que cada persona es esencial para ello, así como que los lugares se convierten en punto de encuentro para socializar y convivir. Las ciudades en su conjunto, y Bilbao en este caso, se han nutrido a lo largo del tiempo de las tendencias y usos arquitectónicos de cada época. Del mismo modo, la ciudad se puede convertir en un crisol de culturas y de formas de entender la vida.

Mapa comunitario, Tenerife



El grupo de jóvenes trabaja sobre un mapa mudo de la ciudad dibujado en cartulina grande. En él han de identificar y marcar los lugares que frecuentan en sus momentos de ocio, los recorridos habituales, los sitios donde se reúnen con sus amistades. Para ello, se genera un análisis participativo sobre estos usos y percepciones de los diferentes lugares de la ciudad, en este caso Santa Cruz de Tenerife:

5.6. Photovoice



Photovoice - o fotografía participativa - se define como una **metodología participativa que permite a las personas identificar, representar y mejorar su comunidad a través de la fotografía, que es el lenguaje vehicular de la acción**. Con las fotografías realizadas (en paseos conscientes, captando realidades de los propios entornos cotidianos o por temáticas fijadas por el grupo) se busca fomentar un diálogo crítico sobre aquellos temas con relevancia social desde la propia mirada de los y las participantes.

Esta metodología busca, además, que las propuestas generadas lleguen a los y las responsables de la elaboración de políticas como propuesta de cambio social.

En la ciudad de **Castelló** se utilizó el Photovoice en el marco de la campaña de comunicación **"BE EVERYTHING, BE BELONG"** del proyecto europeo NET-IDEA. El proyecto contó, además, con el

apoyo del programa [Inside Out de la Fundación JR.](#)

Se propició la participación de jóvenes culturalmente diversos provenientes de diferentes recursos sociales y educativos de la ciudad. El grupo de jóvenes participantes en cada una de las sesiones generaban debates en torno a los conceptos de 'identidad y sentimiento de pertenencia'.

¿Qué es ser de Castellón? ¿Qué define de dónde eres? ¿Se puede ser de dos lugares a la vez? ¿Qué elementos debe tener una ciudad para que te sientas incluido/a en ella?



Estas sesiones dieron lugar a una **exposición comunitaria** donde se mostraba cómo se ve una ciudad intercultural, compuesta de realidades tan diferentes como personas hay en ella y donde todos/as forman parte de la misma. Para ello, se escogió un espacio central de la ciudad: la plaza del Mercado Central.

5.7. Visual Thinking



Visual Thinking (o pensamiento visual) es una metodología que consiste en utilizar imágenes, dibujos y esquemas visuales para organizar ideas, resolver problemas y comunicar información de manera más clara y efectiva. La idea principal es que las personas procesan la información visual de manera más rápida que con un texto, lo que facilita la comprensión y el análisis de conceptos complejos al expresar las ideas de manera visual. Además, es una herramienta que resulta útil por:

- > Claridad: Ayuda a entender y explicar ideas complicadas.
- > Memoria: La información visual se recuerda mejor.
- > Creatividad: Fomenta nuevas conexiones y formas de pensar.

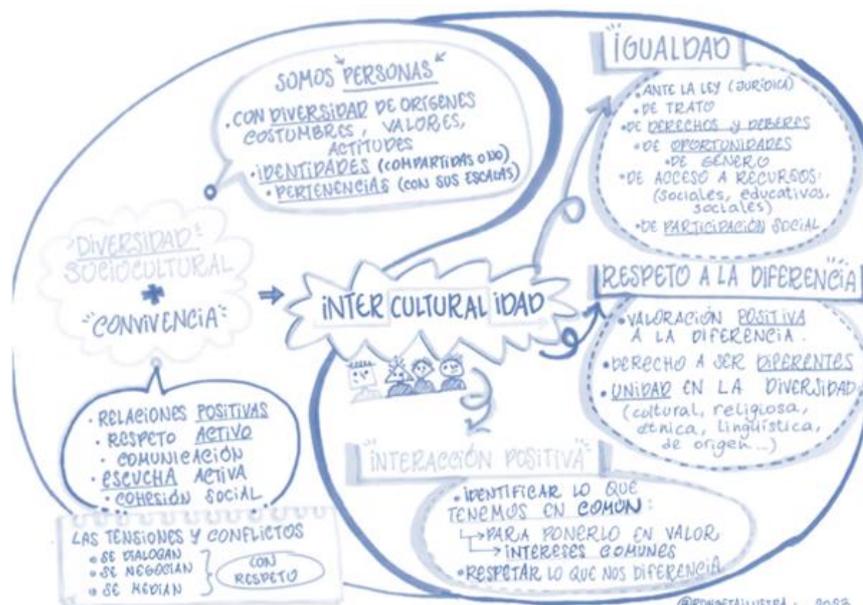
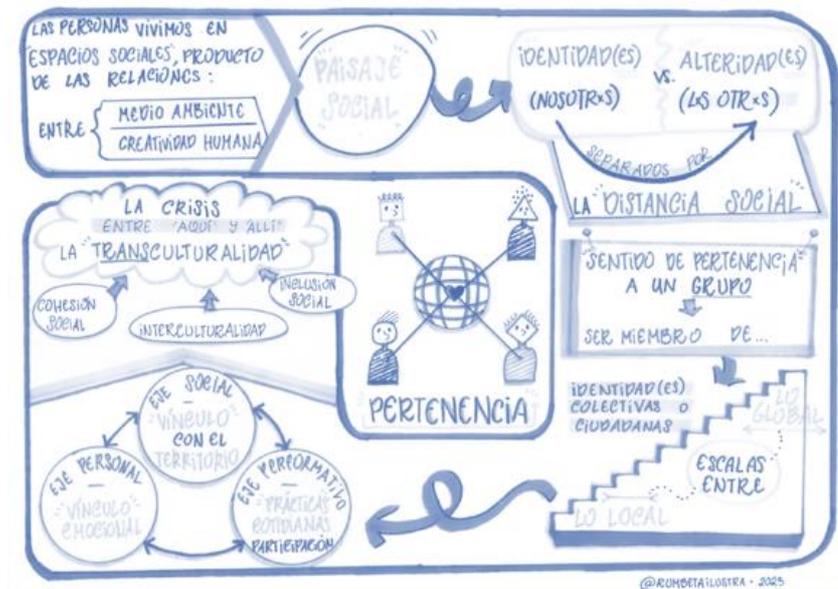
En **Tenerife** esta metodología se ha utilizado con diferentes objetivos y en distintos momentos:

- **Ilustraciones previas a las sesiones:** Una ilustradora profesional preparaba, para cada sesión, un concepto clave para dialogar, creando un esquema visual y presentando la idea central.

- **Registro gráfico en tiempo real:**

Durante el desarrollo de las sesiones, la ilustradora capturaba gráficamente las ideas que surgían en las conversaciones de los y las participantes, para representar gráficamente las contribuciones del grupo de jóvenes facilitando la comprensión y el análisis de los temas tratados. Estos esquemas se mostraban al finalizar los debates, recogiendo sus impresiones y aportaciones. Se trabajaron conceptos clave como la identidad, el sentimiento de pertenencia y la diversidad cultural. Al abordar la diversidad cultural, se trató el concepto de interculturalidad y todo lo que este término abarca.

- **Dinámicas participativas:** Se realizaron actividades en las que los y las participantes aplicaban esta metodología. Se creó un mapa del mundo donde cada joven señalaba su lugar de nacimiento, el de sus padres y abuelos, además de los lugares donde habían vivido. Al final de la dinámica, se conectaban todos los puntos, formando una figura que representaba las conexiones del grupo y poniendo en evidencia la diversidad presente.



Jóvenes e Interculturalidad

Una aproximación a través
de las narrativas visuales y escritas

diversit.

