



Co-funded by
the European Union



PAPIER-PÂCHÉ MASTERS PATH

ERASMUS+ KA220 - ASOCIACIONES DE COOPERACIÓN VETERINARIA EN EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONALES

**Código del proyecto: 2021-1-FR01-KA220-VET-
000025486**

**Formato de la formación:
Cómo transmitir competencias y
habilidades mediante el
pensamiento creativo y la
metodología del aprendizaje basado
en el trabajo**



Índice

Introducción.....	3
Módulo A	4
Citas rápidas para romper el hielo	4
Relatos personales	5
Introducción al Design Thinking.....	6
Necesidades, bloqueos, facilitadores y deseos.....	7
Cartografía de ecosistemas	8
Pregunta sobre HMW.....	9
Validación de supuestos.....	10
Lluvia de ideas guiada	11
Análisis DAFO	12
Lienzo de ideas.....	13
Misión, visión, valores	14
Futuros Vivos.....	15
La idea como arquetipo	16
Manifiesto.....	17
Exposición en directo.....	18

Introducción

Este formato de formación se diseñó para potenciar la transmisión de competencias y habilidades a través del pensamiento creativo y la metodología del aprendizaje basado en el trabajo. Este programa de formación, que consta de dos módulos, pretende capacitar a los artesanos y a los alumnos de Educación y Formación Profesional (EFP) en su búsqueda de conocimientos y comprensión.

El módulo A, titulado "Cómo transmitir competencias y habilidades mediante el pensamiento creativo y la metodología del aprendizaje basado en el trabajo" es el primer módulo que se centra en capacitar a los artesanos para mejorar su capacidad de transmitir habilidades a los alumnos de FP. Al contextualizar el conocimiento y la comprensión, los artesanos adquirirán valiosas habilidades y conocimientos que se utilizarán en el módulo siguiente.

El módulo B, denominado "PPM - Pensamiento creativo y aprendizaje basado en el trabajo - Artefactos de papel maché", está diseñado específicamente para alumnos de FP. Proporciona un proceso de aprendizaje integral que abarca el análisis del contexto, la búsqueda y el planteamiento de problemas, la generación de ideas y soluciones, el pensamiento creativo, el esbozo y el dibujo, todo ello centrado en la fabricación y producción de artefactos de papel maché. Los artesanos, equipados con las habilidades educativas recién adquiridas, facilitarán este módulo en un entorno de trabajo real, actuando ellos mismos como formadores. El objetivo es proporcionar a los alumnos de FP un proceso de aprendizaje específico que fomente la creatividad y el pensamiento crítico al tiempo que perfeccionan sus habilidades en la producción de artefactos de papel maché.

Este formato de formación incorpora elementos de innovación a través de su enfoque intersectorial. Al fusionar las metodologías de fabricación tradicionales con nuevas ideas y formas de trabajar con artefactos de papel maché, introduce una nueva perspectiva en este campo. Además, el potencial de transferencia de este formato es significativo, ya que puede adoptarse como plan de estudios en diversos contextos y ser aplicado por diferentes agentes del ámbito de la EFP en toda la Unión Europea. Esta transferibilidad física permite la difusión de prácticas innovadoras de un país a otro, fomentando la colaboración y el intercambio entre socios.

Módulo A

"Cómo transmitir competencias y habilidades mediante el pensamiento creativo y la metodología del aprendizaje basado en el trabajo"

Citas rápidas para romper el hielo	
Objetivo principal	Permita que los participantes se familiaricen y practiquen las habilidades de trabajo en equipo; caliente al grupo con acción y movimiento.
Duración	00:30 minutos
Herramientas usadas	Citas rápidas (ejercicio para romper el hielo)
Materiales y preparación (lo necesario para que el formador/facilitador y los participantes lleven a cabo el Ejercicio)	<p>El método de las citas rápidas es una actividad relativamente sencilla para romper el hielo que no requiere materiales ni recursos especializados. Sin embargo, para que la actividad se desarrolle sin problemas, el animador del taller puede tener en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Temporizador: El animador debe disponer de un temporizador o cronómetro para controlar el tiempo de cada ronda de citas rápidas. Sistema de emparejamiento: El animador debe tener un sistema para emparejar a los participantes. Puede ser aleatorio o el facilitador puede considerar emparejar a personas con antecedentes o intereses similares.
Descripción de la sesión	<p>En el taller, los participantes pueden realizar una actividad para romper el hielo utilizando el método de las citas rápidas. Divídelos en parejas y dales un tiempo determinado, normalmente unos 2-3 minutos, para que se presenten y se conozcan.</p> <p>Durante este tiempo, los participantes comparten sus intereses, aficiones y antecedentes para entablar una primera relación y sentirse cómodos el uno con el otro. Transcurrido el tiempo previsto, los participantes cambian de pareja y repiten el proceso con una nueva persona.</p> <p>Esta actividad puede llevarse a cabo a lo largo de todo el taller, y los participantes pueden participar en varias rondas de citas rápidas para asegurarse de que todos tienen la oportunidad de interactuar entre sí. Con este método, los participantes pueden conocerse rápidamente y romper las barreras que pudieran existir al inicio del taller.</p>
Debriefing	El método de las citas rápidas es una forma eficaz de crear un ambiente cómodo y atractivo, y facilita una mejor comunicación y colaboración dentro del grupo. Gracias a esta actividad, los participantes pueden establecer vínculos más sólidos y trabajar juntos con mayor eficacia durante todo el taller.

Relatos personales

Objetivo principal	Ayudar a los participantes a compartir sus experiencias personales y perspectivas relacionadas con la tradición, el arte y la artesanía en el contexto del carnaval, y a utilizar estas percepciones para orientar el proceso de reflexión sobre el diseño.
Duración	00:20 minutos
Herramientas usadas	Narración personal (ejercicio de calentamiento)
Materiales y preparación (lo necesario para que el formador/facilitador y los participantes lleven a cabo el Ejercicio)	<ul style="list-style-type: none"> • Una pelota de cuentos u otro objeto que pueda pasarse por el grupo • Un cronómetro para que cada participante disponga del mismo tiempo para contar su historia. • Papel y utensilios de escritura para que los participantes tomen notas o apunten las ideas que surjan del debate
Descripción de la sesión	Cada participante dispone de unos minutos para compartir su historia con el grupo mientras sostiene una pelota para contar historias, que puede pasarse a cada participante por turnos. A medida que cada participante comparte su historia, el grupo puede entablar un diálogo y formular preguntas para profundizar en la comprensión de las experiencias de los demás.
Debriefing	En general, la actividad de "narración personal" es una buena forma de iniciar el taller de diseño, ya que ayuda a crear un sentimiento de comunidad y de entendimiento compartido entre los participantes, al tiempo que aporta valiosas ideas para guiar el proceso de pensamiento de diseño.

Introducción al Design Thinking

Objetivo principal	Presentar a los participantes los conceptos básicos del pensamiento de diseño y el reto principal del taller
Duración	00:10 minutos
Herramientas usadas	Double Diamond (British Design Council 2005); Design Thinking Process (Stanford d.school)
Materiales y preparación (lo necesario para que el formador/facilitador y los participantes lleven a cabo el Ejercicio)	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarras blancas o rotafolios: El moderador puede disponer de pizarras blancas o rotafolios para que los participantes hagan una lluvia de ideas y las visualicen durante el proceso de reflexión sobre el diseño. • Notas adhesivas: Las notas adhesivas son una herramienta útil para que los participantes apunten sus pensamientos e ideas durante la fase de brainstorming del design thinking. • Caja de herramientas de pensamiento de diseño: Es posible que el facilitador quiera disponer de un kit de herramientas de pensamiento de diseño, que podría incluir elementos como sugerencias de creatividad, hojas de trabajo y otros recursos para ayudar a guiar a los participantes a través del proceso de pensamiento de diseño. • Materiales de papel maché: Dependiendo de la naturaleza del taller, el animador puede disponer de materiales de papel maché para que los participantes experimenten con ellos y los incorporen a sus ideas de pensamiento de diseño. • Diapositivas de presentación: El facilitador puede preparar diapositivas de presentación que ofrezcan una visión general del reto principal y de la metodología del pensamiento de diseño, así como cualquier estudio de caso o ejemplo relevante. • Folletos para los participantes: El animador puede preparar folletos u hojas de trabajo para los participantes en los que se describan los conceptos clave del pensamiento de diseño, así como directrices o indicaciones específicas para el taller.
Descripción de la sesión	Se presenta a los participantes el principal reto del taller, que consiste en capacitar a artesanos experimentados o empresarios consolidados en el ámbito del papel maché para que comuniquen mejor su trabajo, conocimientos y habilidades para acercarse a los jóvenes (artesanos potenciales o personas en formación profesional) e implicarlos. Posteriormente, se presenta el pensamiento de diseño como una metodología capaz de apoyar en la concepción y el desarrollo de ideas creativas destinadas a abordar este reto, facilitar la entrada de los jóvenes en el mundo del papel maché y mejorar los métodos tradicionales de transmisión de conocimientos. Se explican conceptos básicos relacionados con los orígenes, el funcionamiento y los beneficios del pensamiento de diseño.
Debriefing	/

Necesidades, bloqueos, facilitadores y deseos

Objetivo principal	Analizar el reto desde la perspectiva de los participantes para definir las principales necesidades, bloqueos, facilitadores y deseos identificados en relación con el reto.
Duración	00:05 minutos - sesión de introducción de datos 00:20 minutos - sesión de trabajo 00:40 minutos - sesión de puesta en común
Herramientas usadas	Lienzo de necesidades, bloqueos, facilitadores y deseos
Materiales y preparación (lo necesario para que el formador/facilitador y los participantes lleven a cabo el Ejercicio)	<ul style="list-style-type: none"> Plantillas de lienzo: Puedes proporcionar a los participantes copias impresas o digitales de la plantilla del lienzo para ayudarles a visualizar y estructurar sus ideas. Notas adhesivas y rotuladores: Proporcione a los participantes notas adhesivas y rotuladores de distintos colores para que puedan organizar y clasificar sus ideas. Preguntas orientativas: Prepara una serie de preguntas orientativas para ayudar a los participantes a reflexionar sobre cada dimensión del lienzo e inducirles a pensar en profundidad sobre cada aspecto de su idea. Pizarra blanca o papel de rotafolio: Se puede utilizar una pizarra blanca grande o un rotafolio para exponer las plantillas de lienzo y las notas adhesivas durante la sesión de puesta en común. Temporizador: puede utilizarse un temporizador para asegurarse de que los participantes respetan el tiempo asignado a cada pregunta y a la sesión de puesta en común. Guía de facilitación: Una guía de facilitación puede ayudar al facilitador a mantener el rumbo y orientar a los participantes en cada paso de la actividad.
Descripción de la sesión	Se introduce a los participantes en la actividad con una sesión de introducción de 5-10 minutos y se les anima a reflexionar sobre las cuatro dimensiones del lienzo a través de algunas preguntas orientativas. Los participantes disponen de cinco minutos por pregunta, con un total de 20 minutos, para escribir individualmente sus reflexiones en notas adhesivas. Tras esta fase, los participantes comparten sus reflexiones durante una sesión de puesta en común de 40 minutos en la que se les invita a fijar sus notas adhesivas en una pizarra compartida.
Debriefing	La actividad permite a los participantes iniciar un proceso de puesta en común de sus visiones e ideas. Todos pueden compartir sus puntos de vista refiriéndose a su experiencia personal. Así se crea un espacio para la intimidad y el intercambio, al tiempo que se rompe el hielo.

Cartografía de ecosistemas

Objetivo principal	Explorar el contexto en torno al público objetivo o usuario del reto presentado, y cómo eso podría permitir o inhibir su comportamiento. Analizar las partes interesadas y las dinámicas en juego en torno al usuario. Explora estas dinámicas para identificar los cambios que deben producirse y dónde son más necesarios los esfuerzos de diseño.
Herramientas usadas	Cartografía de ecosistemas
Materiales y preparación (lo necesario para que el formador/facilitador y los participantes lleven a cabo el Ejercicio)	<ul style="list-style-type: none"> • Un lienzo o cartulina con secciones para la comunidad, los servicios y las instituciones, así como notas adhesivas y rotuladores para cada participante. • Recursos impresos o digitales sobre pensamiento sistémico, como diagramas o explicaciones de cómo están interconectadas todas las partes de un sistema. • Preguntas orientativas para cada grupo con el fin de suscitar el debate y la reflexión sobre las necesidades de los usuarios desde una perspectiva sistémica. • Un cronómetro o reloj para controlar los 45 minutos del periodo de reflexión y los 30 minutos de la sesión de puesta en común. • Una pizarra o espacio compartido donde los participantes puedan pegar sus notas adhesivas y ver los resultados colectivos de las reflexiones de ambos grupos.
Descripción de la sesión	Se introduce a los participantes en la actividad con una sesión de introducción de 5-10 minutos. Para esta actividad, los participantes pueden dividirse en dos grupos principales. Los dos grupos disponen de 45 minutos para reflexionar sobre las necesidades de los usuarios adoptando una perspectiva sistémica que les haga considerar la comunidad, los servicios y las instituciones relacionadas con estos usuarios. Después, los dos grupos comparten sus resultados en una puesta en común de 30 minutos. Se puede proporcionar a los participantes un lienzo para realizar la actividad. Cada grupo puede utilizar notas adhesivas para escribir y pegar sus ideas en el lienzo.
Debriefing	La actividad involucra a los participantes en un proceso analítico que les permite adquirir una perspectiva sistémica del reto. Ambos grupos reflexionan sobre sus usuarios (tanto artesanos experimentados como potenciales), identificando sus principales necesidades y obstáculos. Ambos grupos destacan el importante papel que desempeñan la familia y la escuela a la hora de educar e introducir a los niños en el mundo de la artesanía desde una edad temprana. El papel de las políticas y la burocracia también se tiene en cuenta en el debate.

Pregunta sobre HMW

Objetivo principal	Articule el problema a resolver en relación con los conocimientos adquiridos durante la actividad anterior y defina un ámbito de aplicación que no sea ni demasiado estrecho ni demasiado amplio.
Duración	00:05 minutos - sesión de introducción de datos 00:40 minutos - sesión de trabajo 00:15 minutos - sesión de puesta en común
Herramientas usadas	Cómo podemos cuestionar; Preguntas orientativas
Materiales y preparación (lo necesario para que el formador/facilitador y los participantes lleven a cabo el Ejercicio)	<ul style="list-style-type: none"> • Lienzo o pizarra • Notas adhesivas • Sugerencias para plantear un reto (por ejemplo, ¿cuál es el problema que nos preocupa? ¿trata de resolver?; indique el resultado clave que trata de conseguir; escriba aspectos importantes del contexto o limitaciones que debe tener en cuenta) • Temporizador o reloj para controlar el tiempo
Descripción de la sesión	<p>Se introduce a los participantes en la actividad con una sesión de introducción de 5-10 minutos. Los participantes siguen trabajando en dos grupos separados. Se anima a cada grupo a plantear un reto concreto en forma de pregunta sobre las ideas que han surgido en las actividades anteriores. Algunas indicaciones pueden guiarles en este proceso (por ejemplo, ¿Cuál es el problema que intentamos resolver?; enunciar el resultado clave que se intenta conseguir; anotar los aspectos importantes del contexto o las limitaciones que hay que tener en cuenta).</p> <p>Para refinar y priorizar aún más sus enunciados de retos, el facilitador puede introducir el método "How Might We" del pensamiento de diseño. Los participantes tienen la oportunidad de revisar sus enunciados de los retos y reformularlos como preguntas "Cómo podríamos", más abiertas y centradas en la solución. Por ejemplo, en lugar de plantear un reto como "¿Cómo podemos aumentar las ventas de nuestro producto?", el grupo podría replantearlo como "¿Cómo podríamos crear un producto que satisfaga las necesidades y deseos de nuestro público objetivo?".</p> <p>Ambos grupos disponen de 30 minutos para formular su reto utilizando el método "How Might We". Después, los grupos comparten sus resultados en una puesta en común de 15 minutos, debatiendo los enunciados de los retos que han desarrollado y las posibles soluciones que podrían explorarse basándose en las preguntas que han planteado. Esta actividad ayuda a los participantes a pensar de forma creativa y colaborativa, generando nuevas ideas y soluciones que luego podrían aplicar a su trabajo.</p>
Debriefing	Cada grupo elabora un reto en forma de "pregunta How May We". Ambas preguntas giran en torno a la posibilidad de hacer el arte más accesible a los jóvenes mediante iniciativas educativas.

Validación de supuestos

Objetivo principal	Validar las hipótesis y los conocimientos recabados mediante métodos de investigación primaria y/o secundaria. Inspírate en soluciones y buenas prácticas ya existentes.
Duración	01h 30 minutos
Herramientas usadas	<ul style="list-style-type: none"> • Una lista de métodos de investigación y sus definiciones, para ayudar a los participantes a elegir el método más apropiado para su pregunta de investigación. • Acceso a bases de datos, sitios web y otras fuentes de información pertinentes para la investigación secundaria. • Material de escritura como bolígrafos, lápices, papel y notas adhesivas para tomar notas durante las actividades de investigación primaria. • Acceso a dispositivos de grabación, como cámaras o grabadoras de audio, si los participantes van a realizar entrevistas u observaciones. • Un cronómetro o reloj para ayudar a los participantes a mantener el rumbo y asegurarse de que disponen de tiempo suficiente para completar su investigación en la hora y media asignada.
Materiales y preparación (lo necesario para que el formador/facilitador y los participantes lleven a cabo el Ejercicio)	<p>Diapositivas u otro material de apoyo para que los formadores presenten la actividad. Notas adhesivas o papel para facilitar a los participantes la toma de notas.</p> <p>Smartphones y/o ordenadores para llevar a cabo la investigación</p>
Descripción de la sesión	Los participantes dispondrán de una hora y media en total para llevar a cabo su investigación siguiendo métodos de investigación primaria y/o secundaria. Se anima a los participantes a que se sumerjan en el tema, se pongan en contacto con los usuarios potenciales y recaben datos y opiniones pertinentes mediante un enfoque práctico. Esto les permite comprender mejor el problema que intentan resolver y generar ideas más informadas y eficaces. El facilitador ofrece orientación y apoyo a lo largo del proceso de investigación, ayudando a los participantes a afinar sus preguntas de investigación y a seleccionar los métodos adecuados.
Debriefing	Los participantes pueden realizar esta actividad llevando a cabo una serie de entrevistas con amigos y conocidos cercanos al mundo de las artes y la artesanía. Esta actividad permite a ambos grupos validar y recabar ideas adicionales relacionadas con su reto. Cuestiones como la asequibilidad, la ausencia de itinerarios artísticos específicos dentro de los itinerarios educativos generales y la falta de concienciación de las familias volvieron a surgir.

Lluvia de ideas guiada

Objetivo principal	Generar nuevas soluciones posibles mediante la técnica de la tormenta de ideas. Generar tantas ideas como sea posible, centrándose en la cantidad más que en la calidad.
Duración	00:10 minutos - sesión de aportaciones 00:20 minutos - sesión de trabajo 00:30 minutos - sesiones de puesta en común
Herramientas usadas	Lluvia de ideas guiada
Materiales y preparación (lo necesario para que el formador/facilitador y los participantes lleven a cabo el Ejercicio)	<ul style="list-style-type: none"> • Perfiles de los personajes: El animador debe preparar perfiles de diferentes personajes, incluyendo sus antecedentes, personalidad e intereses. Estos perfiles deben distribuirse entre los participantes antes de que comience la actividad. • Imágenes y ayudas visuales: El uso de imágenes y otras ayudas visuales puede ayudar a los participantes a imaginarse mejor a los personajes y su entorno. El animador puede preparar una colección de imágenes relacionadas con los personajes y sus retos. • Notas adhesivas y rotuladores: Los participantes necesitarán notas adhesivas y rotuladores para anotar sus ideas y soluciones. • Rotafolio o pizarra blanca: El animador debe proporcionar un rotafolio o una pizarra para que los participantes compartan sus ideas y colaboren en la selección de las tres mejores. • Temporizador: Un temporizador puede ayudar a mantener el ritmo de la actividad y garantizar que cada participante tenga tiempo suficiente para aportar ideas para cada personaje.
Descripción de la sesión	Durante esta actividad, el uso de imágenes y personajes desempeña un papel crucial para animar a los participantes a ponerse en la piel de otros e imaginar posibles soluciones. Al imaginarse a sí mismos como diferentes personajes, como Frida Kahlo, Greta Thunberg u otros, los participantes pueden ver el problema desde una nueva perspectiva y generar ideas únicas que quizá no se les hubieran ocurrido antes. Las imágenes ofrecen una representación visual del personaje y su entorno, lo que permite a los participantes imaginarlos mejor y empatizar con ellos. Este enfoque ayuda a los participantes a ampliar su pensamiento y considerar una gama más amplia de soluciones que de otro modo no se les habrían ocurrido. En general, el uso de imágenes y personajes permite a los participantes adoptar un enfoque más empático y centrado en el ser humano en el proceso de resolución de problemas.
Debriefing	Los participantes proponen una serie de soluciones, desde iniciativas de activismo hasta espacios artísticos educativos para niños, pasando por plataformas tecnológicas para apoyar el trabajo de los artesanos y la transmisión de conocimientos. Los grupos debaten estas ideas entre sí en el marco de un animado intercambio de opiniones.

Análisis DAFO

Objetivo principal	Compare y evalúe las tres ideas seleccionadas mediante un análisis DAFO, identificar los puntos fuertes y débiles de la idea, sus posibles oportunidades y amenazas.
Duración	00:05 minutos - sesión de aportaciones 00:30 minutos - sesión de trabajo
Herramientas usadas	Análisis DAFO
Materiales y preparación (lo necesario para que el formador/facilitador y los participantes lleven a cabo el Ejercicio)	<ul style="list-style-type: none"> • Notas adhesivas o fichas • Rotuladores o bolígrafos • Pizarra blanca o papel de rotafolio • Plantillas de matriz DAFO (preimpresas o dibujadas en la pizarra/papelógrafo) • Temporizador o reloj
Descripción de la sesión	Se introduce a los participantes en la actividad con una sesión de aportaciones de 5-10 minutos. Se pide a los participantes que analicen las tres ideas seleccionadas, identificando para cada una de estas propuestas los principales puntos fuertes, puntos débiles, posibles oportunidades y amenazas. Se pide a cada grupo que dibuje tres matrices DAFO y las rellene con notas adhesivas para recoger sus percepciones. Se anima a los participantes a utilizar diferentes colores o símbolos para distinguir entre los distintos aspectos del análisis DAFO. Al final de la actividad, cada grupo presenta sus matrices DAFO a los demás mediante una exposición visual.
Debriefing	Cada grupo analiza las tres mejores ideas surgidas de la tormenta de ideas, comprobando su viabilidad. Se descartaron las ideas que no eran económicamente viables o las que eran demasiado vagas. El uso de ayudas visuales y ejercicios prácticos ayudó a los participantes a implicarse mejor en la actividad y a comprender mejor el método de análisis DAFO.

Lienzo de ideas

Objetivo principal	Sintetizar y aplicar una única solución, centrándose en su funcionamiento y en las necesidades que resuelve. Convergencia en una única solución a partir de las tres ideas anteriores.
Duración	00:05 minutos - sesión de aportaciones 00:45 minutos - sesión de trabajo 00:25 minutos - sesión de puesta en común
Herramientas usadas	Lienzo de ideas
Materiales y preparación (lo necesario para que el formador/facilitador y los participantes lleven a cabo el Ejercicio)	<ul style="list-style-type: none"> • Una plantilla de "lienzo de ideas" para que los participantes creen sus carteles. • Una pizarra blanca o un rotafolio para anotar los puntos clave que los participantes definan para sus soluciones finales. • Marcadores y notas adhesivas para que los participantes utilicen en la lluvia de ideas y desarrollen sus ideas. • Material de dibujo, como bolígrafos, lápices y papel, para que los participantes creen sus guiones gráficos.
Descripción de la sesión	<p>En esta actividad práctica y de orientación visual, los participantes reciben una sesión de aportaciones de 5 a 10 minutos antes de sumergirse en el desarrollo de una única solución a su reto. Basándose en las tres ideas analizadas previamente, los participantes construyen una idea final que podría derivarse de la combinación de las otras ideas o de la selección de la más acertada.</p> <p>Para dar vida a sus ideas, definen varios puntos clave que darían forma a sus soluciones finales, como el título de la idea, las necesidades que aborda, sus principales etapas, el público al que va dirigida y el impacto que generaría en diversos ámbitos, como el social, el cultural, el medioambiental y el económico. También tienen que considerar cómo y cuándo se llevaría a cabo su idea.</p> <p>Para consolidar aún más sus ideas y hacerlas más tangibles, los participantes deben crear un cartel utilizando una plantilla de "lienzo de ideas" y dibujar un guión gráfico para ilustrar cómo funcionaría su idea. Este enfoque les permite aprovechar los métodos de pensamiento visual para comunicar con mayor eficacia sus conceptos e ideas.</p>
Debriefing	Los participantes proponen dos ideas diferentes. El primer grupo trabaja en una academia de arte para mayores de 15 años que pone en el centro la idea de la sostenibilidad medioambiental y educa a las generaciones más jóvenes en el reciclaje y el upcycling a través del arte. El segundo grupo, por su parte, trabaja en el desarrollo del concepto de "Arte para todos", imaginando una escuela para niños de 5 a 13 años que ofrezca clases de arte y artesanía durante todo el curso escolar, fomentando el intercambio y la polinización cruzada entre niños de diferentes edades y garantizando la asequibilidad y la accesibilidad.

Misión, visión, valores

Objetivo principal	Comprender y definir los elementos centrales que sustentan la idea desarrollada, partiendo de la definición de sus principales valores.
Duración	00:05 minutos - sesión de introducción de datos 00:15 minutos - sesión de trabajo 00:10 minutos - sesión de puesta en común
Herramientas usadas	Misión, Visión, Valores
Materiales y preparación (lo necesario para que el formador/facilitador y los participantes lleven a cabo el Ejercicio)	Diapositivas u otro material de apoyo para que los formadores presenten la actividad. Notas adhesivas o papel para facilitar a los participantes la toma de notas.
Descripción de la sesión	Se introduce a los participantes en la actividad con una sesión de aportaciones de 5-10 minutos. A continuación, se les pide que representen visualmente los valores fundamentales, la misión y la visión de su solución utilizando imágenes, símbolos y palabras clave. Este enfoque puede ayudar a los participantes a pensar de forma más creativa y profunda sobre sus ideas, y también puede facilitar una mejor comunicación y colaboración dentro del grupo. Tras una sesión de trabajo de 15 minutos, cada grupo comparte sus resultados..
Debriefing	Cada grupo define sus valores, misión y visión basándose en la idea desarrollada anteriormente. Al incorporar actividades de pensamiento visual a la actividad, los participantes pueden abordar el problema de una forma más holística y creativa, lo que da lugar a soluciones más innovadoras y eficaces. Además, al trabajar en colaboración y compartir sus ideas con los demás, los participantes pueden aprovechar los puntos fuertes y las perspectivas de cada uno, lo que conduce a un resultado más completo y completo.

Futuros Vivos

Objetivo principal	Desafiar la comprensión de los participantes sobre cómo funcionan las cosas en el presente y qué esperan del futuro. Observa el presente desde diferentes perspectivas futuras para hacerte una idea de cómo las ideas desarrolladas podrían dar por sentados ciertos aspectos del futuro. Podrían prosperar en algunos escenarios y tener dificultades en otros.
Duración	00:10 minutos - sesión de entrada 02:00 horas - sesión de trabajo
Herramientas usadas	Futuros vivos: Scenario Kit (Centro Danés de Diseño)
Materiales y preparación (lo necesario para que el formador/facilitador y los participantes lleven a cabo el Ejercicio)	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas u otro material de apoyo para que los formadores presenten la actividad. • Notas adhesivas o papel para facilitar a los participantes la toma de notas • Futuros Vivos: Scenario Kit - página web
Descripción de la sesión	<p>Los participantes participan en una actividad de reflexión que les anima a sumergirse en diferentes escenarios futuros. Utilizando el kit Living Futures Scenario diseñado por el Danish Design Center, los participantes se introducen en cuatro escenarios futuros especulativos, cada uno con contenido multimedia e interactivo para ayudarles en su inmersión.</p> <p>Para facilitar la actividad, se anima a los participantes a escribir reflexiones como si estuvieran viviendo los escenarios, en forma de diario. Este enfoque permite a los participantes adoptar diferentes perspectivas y explorar las posibles implicaciones de sus ideas de una forma más significativa y personal.</p> <p>A lo largo de una hora y media, los participantes reflexionan y exploran los distintos escenarios. Se les anima a utilizar los contenidos multimedia e interactivos de las herramientas para profundizar en sus conocimientos y adquirir nuevas perspectivas.</p>
Debriefing	<p>Los participantes debaten cómo pueden cambiar sus ideas en los distintos escenarios manteniendo sus valores originales. El ejercicio ayuda a los participantes a comprender los valores profundos que subyacen a su idea y a recontextualizarla en el presente a través de una serie de futuros posibles.</p> <p>Gracias a esta actividad, los participantes pueden comprender mejor el impacto potencial de sus ideas en diferentes contextos y explorar estos escenarios de una forma más inmersiva y personal. Además, este enfoque permite una mejor comunicación y colaboración dentro del grupo, ya que los participantes pueden compartir entre sí sus reflexiones y puntos de vista.</p>

La idea como arquetipo

Objetivo principal	Utiliza metáforas y personificaciones para entender mejor cómo es la idea. Definir el lenguaje y la estética de la idea. Desarrollar y reforzar el estilo narrativo y comunicativo de la idea.
Duración	00:05 minutos - sesión de entrada 02:30 horas - sesión de trabajo 00:20 minutos - sesión de puesta en común
Herramientas usadas	12 arquetipos de marcas (arquetipos de Jung)
Materiales y preparación (lo necesario para que el formador/facilitador y los participantes lleven a cabo el Ejercicio)	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas u otro material de apoyo para que los formadores presenten la actividad. • Notas adhesivas o papel para facilitar a los participantes la toma de notas • Papel, cola y otros materiales útiles para la técnica del papel maché
Descripción de la sesión	<p>Se presenta a los participantes el modelo de los 12 arquetipos de Jung para que reflexionen sobre la narrativa, la estética y el lenguaje de su idea. Se pide a cada uno de los dos grupos que seleccione un par de arquetipos sobre los que trabajar. Una serie de preguntas orientativas puede servir de apoyo a los grupos durante la actividad.</p> <p>Una vez definidos los arquetipos, los dos grupos prueban a dibujar y fabricar su propia mascota mediante la técnica del papel maché.</p>
Debriefing	Partiendo de su idea, los grupos desarrollan sus arquetipos. La presencia de artesanos experimentados entre ambos permite el intercambio de conocimientos a lo largo de la sesión. Los artesanos tienen la oportunidad de compartir sus habilidades con el papel maché.

Manifiesto

Objetivo principal	Expresar y plasmar los principales valores de la idea final en un manifiesto y un conjunto de principios compartidos. Desarrollar un mensaje comunicativo potente,
Duración	00:05 minutos - sesión de entrada 02:00 horas - sesión de trabajo
Herramientas usadas	Manifiesto
Materiales y preparación (lo necesario para que el formador/facilitador y los participantes lleven a cabo el Ejercicio)	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas u otro material de apoyo para que los formadores presenten la actividad. • Notas adhesivas o papel para facilitar a los participantes la toma de notas • Revistas, cartulinas de colores, pegamento, tijeras.
Descripción de la sesión	Tras crear su propia mascota, se pide a los dos grupos que elaboren su propio manifiesto. Se introduce a los participantes en el concepto de cartel con una serie de referencias históricas del mundo del arte. Ambos grupos trabajan con la técnica del collage para crear su propio cartel. Cada cartel contiene un eslogan/mensaje resonante que resume y transmite con fuerza las ideas desarrolladas durante el taller.
Debriefing	Los grupos trabajan en sus manifiestos utilizando la técnica del collage; la actividad resulta atractiva y divertida.

Exposición en directo

Objetivo principal	Presentar los resultados del taller mostrando los distintos productos obtenidos durante todo el proceso. Reconstruir el trabajo realizado desde el análisis del contexto hasta la generación y el desarrollo de ideas.
Duración	01 horas 15 minutos - sesión de trabajo 00:25 minutos - sesión de puesta en común
Herramientas usadas	Exposición en directo
Materiales y preparación (lo necesario para que el formador/facilitador y los participantes lleven a cabo el Ejercicio)	<ul style="list-style-type: none"> Materiales y productos elaborados durante todo el taller.
Descripción de la sesión	Para concluir el taller, se pide a los participantes que preparen una pequeña exposición para presentar el trabajo realizado a lo largo de la formación. Cada grupo elige a un representante para presentar su trabajo.
Debriefing	La actividad permite a los participantes repasar el trabajo realizado en los días anteriores y darle sentido. La exposición es un momento de conclusión y celebración del proyecto.



Co-funded by
the European Union



PAPIER-PÂCHÉ MASTERS PATH

ERASMUS+ KA220 - VET COOPERATION PARTNERSHIPS IN VOCATIONAL EDUCATION AND TRAINING

Project Code: 2021-1-FR01-KA220-VET-000025486

Training Format: PPM Creative thinking and Work base learning papier-maché artefacts



Table of contents

INTRODUCCIÓN	3
VISITAS TÉCNICAS A TALLERES DE MAESTROS ARTESANOS	4
IDEACIÓN GRÁFICA. INTRODUCCIÓN AL MODELADO Y A LA MATRICERÍA BÁSICA.	5
DISCUSIÓN DE GRUPO SOBRE LA PROFESIÓN DEL ARTESANO	6
VACIADO DE LAS PIEZAS Y MOLDES PREPARADOS PARA PAPEL MACHÉ	7
COLOREADO Y ACABADO DE LOS OBJETOS	8
PRESENTACIÓN PÚBLICA POR LOS PARTICIPANTES Y DISEÑO DE LA EXPOSICIÓN	9
MONTAJE DE LA EXPOSICIÓN DE ARTESANÍA EN PAPEL MACHÈ	10



INTRODUCCIÓN

Bienvenido al Módulo B del formato de formación Erasmus+ titulado "PPM Pensamiento creativo y aprendizaje basado en el trabajo: Artefactos de papel maché". Este módulo se ha diseñado específicamente para proporcionar a los alumnos de educación y formación profesionales (EFP) una experiencia de aprendizaje única que abarca diversos aspectos como el análisis del contexto, la búsqueda y el planteamiento de problemas, la generación de ideas y soluciones, el pensamiento creativo, el esbozo y el dibujo, todo ello centrado en la fabricación y producción de artefactos de papel maché.

Durante este módulo, los alumnos tienen la oportunidad de adquirir conocimientos y experiencia con artesanos cualificados que han adquirido nuevas competencias educativas en el campo del pensamiento creativo y el aprendizaje basado en el trabajo. El papel de los artesanos consiste en guiar a los alumnos a través de un entorno de trabajo real en el que actúan como formadores. Esta experiencia práctica permite a los alumnos de FP aplicar los procesos de aprendizaje específicos que han adquirido y desarrollar sus habilidades en el análisis del contexto, la resolución de problemas, la ideación, el pensamiento creativo y el esbozo, centrándose en la fabricación y producción de artefactos de papel maché.

El objetivo de este módulo es dotar a los alumnos de FP de las habilidades y conocimientos necesarios para dominar todas las fases del proceso creativo que implica la producción de artefactos de papel maché. Al sumergirse en este entorno de aprendizaje único, los participantes adquieren un profundo conocimiento del contexto, desarrollan sus capacidades de resolución de problemas, generan ideas innovadoras y perfeccionan sus habilidades de pensamiento creativo.

Mediante ejercicios prácticos, actividades de colaboración y la orientación de expertos, los alumnos mejoran sus técnicas de esbozo y dibujo, lo que les permite comunicar eficazmente sus ideas de forma visual. El objetivo último de este formato de formación es dotar a los alumnos de FP de los conocimientos necesarios para sobresalir en el campo de los artefactos de papel maché, permitiéndoles transferir sus conocimientos a otros como formadores.

Al final de estos módulos, los alumnos adquieren un conocimiento exhaustivo de todo el proceso de producción de artefactos de papel maché, desde el desarrollo del concepto inicial hasta la realización de los productos acabados. No sólo adquieren conocimientos técnicos, sino que también fomentan una mentalidad creativa que pueden aplicar en diversos aspectos de su vida profesional.



VISITAS TÉCNICAS A TALLERES DE MAESTROS ARTESANOS	
Objetivo principal	Permitir un contacto más directo y real a los participantes con los antiguos oficios y entender que pueden ser una fuentes clara de oportunidades de empleo hoy en día.
Duración	4 Horas
Herramientas usadas	Los participantes pudieron realizar prácticas en "vivo" con maestros artesanos de reconocido prestigio y acercarse a las herramientas propias de sus antiguos oficios.
Materiales y Preparación	No se requirió aportar ningún material específico para estas Visitas Técnicas , sino que por parte del facilitador se llevó a cabo ese encuentro o acercamiento entre los participantes y los maestros artesanos que han colaborado desde Montilla fundamentalmente y también desde Córdoba. Los participantes pudieron además conversar con los maestros artesanos, visualizar todas sus creaciones, realizar prácticas y plantearles sus dudas y preguntas.
Descripción de la Sesión	Esta primera Sesión de acercamiento a los antiguos oficios se desarrolló en dos ciudades, Córdoba Capital y en Montilla. 1 Hora en Talleres de Córdoba Capital – Taller de Artesanía Filigrana Califal en plata. El maestro artesano hizo una creación en "vivo" del desarrollo de una joya en plata ante la mirada atenta de los participantes que le cubrieron de preguntas y admiración. 3 Horas en Montilla – Taller de Carpintería Joaquín Feria, Taller de Herrería de Miguel Bellido, Taller Guarnicería de Joaquín Berral. En estos tres talleres de Montilla, los participantes pudieron probar distintas herramientas en los distintos talleres e incluso desarrollar pequeñas piezas.
Resumen	Esta sesión inicial también permitió una importante interacción entre los participantes y además con la población local, pues, los tres artesanos de Montilla pertenecían a la "Asociación de Artesanos de Montilla" que se movilizó por completo. Los participantes tuvieron un claro acercamiento a la artesanía de los antiguos oficios, también a la cultura local y quedaron maravillados de las múltiples posibilidades que ofrece en el entorno actual.

IDEACIÓN GRÁFICA. INTRODUCCIÓN AL MODELADO Y A LA MATRICERÍA BÁSICA.	
Objetivo Principal	Desarrollar de manera individualizada la ideación y diseño de una pieza para ser realizada posteriormente en Papel Maché e introducirse en las técnicas de modelado y matricería .
Duración	6 Horas
Herramientas usadas	Herramientas propias del dibujo, el modelado en barro y la matricería en yeso. Además, a nivel metodológico, pusieron en marcha un <i>brainstorming</i> colectivo, que culminó con el desarrollo de múltiples bocetos sobre diferentes ideas a realizar. Por su parte, los trainers tuvieron un papel muy importante como provocadores, desencadenantes y guiaron el proceso de la ideación gráfica.
Materiales y Preparación	Material de Dibujo (lápices, rotuladores, papel...) Material para el Modelado (barro-arcilla) Material para la Matricería (yeso-escayola) Los trainers tuvieron una importante labor para enseñar a los participantes en tan poco tiempo las técnicas de modelado y matricería , además de haber creado una atmósfera creativa, activa y emocional positiva muy importante para el aprendizaje, lo que generó importantes resultados en muy poco tiempo.
Descripción de la Sesión	Propuesta creativa. Una propuesta diferente por participante que se desarrolló en 3 Fases diferentes: 1ª Fase.- Ideación Gráfica: - Bajo la temática del diseño de una "fauna onírica" para un patio cordobés, los participantes desarrollaron libremente su propuesta, dibujando, realizando numerosos bocetos y finalmente definiendo su idea a través de un proceso creativo que culminó en un dibujo del diseño escogido de sus piezas que luego compartirían con el resto. 2ª Fase.- Modelado en barro: Una vez que cada participante ya tuvo ideado, seleccionado y dibujado su diseño de la pieza a desarrollar, tuvo lugar el desarrollo de su modelado en barro, creando una maqueta en arcilla de lo que luego sería su pieza en papel maché. 3ª Fase.- Matricería en yeso: Finalmente, matricería básica, realizando un molde de yeso de cada objeto creado para reproducirlo.
Resumen	Esta sesión fue muy creativa. Todos los participantes pudieron poner a funcionar su imaginación y al mismo tiempo, su destreza en el modelado y la matricería. El aprendizaje se vio reforzado por el entusiasmo y la pasión por crear algo diferente de manera individual pero que al final fuese la parte de un "todo" que sería la realización de una exposición con las creaciones o artefactos de todos los participantes.

DISCUSIÓN DE GRUPO SOBRE LA PROFESIÓN DEL ARTESANO	
Objetivo principal	Ofrecer al grupo de participantes testimoniales de maestros artesanos para que cuenten su vida profesional, desde la idea inicial de ser artesano hasta montar su propio taller y desde ahí generar una discusión de grupo sobre la propia profesión del artesano y otros temas de interés.
Duration	2 Horas
Herramientas usadas	Método de Discusión en Grupo y Método del Caso.
Materiales y Preparación	<p>No requiriere materiales específicos, más allá de traducción simultánea.</p> <p>La disposición de las sillas es circular, lo que favorece la interacción e interrelación entre los maestros artesanos invitados y los participantes del training.</p> <p>También surgen temas de discusión de gran interés como preguntarse dónde está el límite entre arte y artesanía.</p> <p>Estas discusiones de grupo se intercalaron en el proceso creativo de creación de las piezas artesanales, mientras tenía lugar el "secado de las pizzas en barro" o con el "secado de los moldes de escayola".</p>
Descripción de la Sesión	<p>La sesión se desarrolló del siguiente modo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primero los maestros artesanos invitados exponían su experiencia vital profesional. - Luego había una ronda de preguntas por parte de los participantes del training. - Al mismo tiempo, el facilitador proponía preguntas al grupo y temas de discusión, generándose un interesante ambiente de reflexión y análisis.
Resumen	<p>Esta sesión fue muy motivadora para el grupo, porque así como en la primera sesión pudieron visitar los talleres de los maestros artesanos de Montilla y Córdoba, conocer su obra e incluso participar en procesos de co-creación, en esta sesión pudieron descubrir su apasionante vida emprendedora.</p> <p>Algo muy importante que se transmitió al grupo, fue la gran demanda que existía hoy en día de estos antiguos oficios que se habían convertido en casi un "lujo". Todo ello, derivado del gran problema al que se enfrentan que es el "relevo generacional".</p>

VACIADO DE LAS PIEZAS Y MOLDES PREPARADOS PARA PAPEL MACHÉ	
Objetivo principal	Entender el procedimiento del vaciado y creación de moldes , así como su aplicación en la técnica del papel maché.
Duración	6 Horas
Herramientas usadas	Los participantes contaron con todo el material y herramientas que precisaban para el desarrollo de las piezas en Papel Maché. Los trainers realizaron una importante labor de enseñanza, seguimiento y corrección de la técnica en papel maché.
Materiales y preparación	Materiales imprescindibles para esta sesión de la técnica de Papel Maché: - cola, pinceles y papeles. El trainer explica la técnica del papel maché, sus usos y utilidades . Al mismo tiempo, que expone el desarrollo del ejercicio de esta sesión que consiste en el vaciado de las piezas y en ir pegando los papeles de periódico sobre el molde ya seco. También fue muy importante el proceso de concienciación llevado a cabo por los trainers, al conectar este tipo de artesanía con la economía circular y sostenible, el reciclado y la naturaleza.
Descripción de la Sesión	Uso de moldes para duplicar objetos en papel maché . Alternativas a la arcilla y al yeso. Métodos antiguos y modernos. La sesión se realiza en 2 Fases: 1ª Fase.- Vaciado: Se realiza, en primer lugar, el vaciado de la pieza de arcilla quedando ya listo el molde para recibir el papel maché. 2ª Fase.- Técnica del Papel Maché: Después de realizar el vaciado correspondiente, los moldes están ya preparados para recibir el papel maché, con la cola se van pegando los trozos de periódico al molde.
Resumen	Esta es una sesión caracterizada por el descubrimiento de esta nueva técnica del Papel Maché que para la mayoría de los participantes era su primera vez. Todos ellos han mostrado gran interés. Destacó la perfecta organización tanto de los trainers como de los participantes, así como la colaboración entre los participantes y el deseo de descubrir lo que habían creado, algo para lo que tendrían que esperar a su próxima sesión.

COLOREADO Y ACABADO DE LOS OBJETOS	
Objetivo principal	Comprender el ciclo completo del proceso creativo de la técnica en Papel Maché. La importancia del acabado y el coloreado de los objetos.
Duración	6 Horas
Herramientas usadas	Procedimiento creativo de experimentación y descubrimiento .
Materiales y Preparación	Material para pintar los artefactos: aerógrafos de colores, plásticos, cartones,... Preparación previa guiada por los trainers, relativa a la ideación de cómo van a colorear sus piezas. Estudio del color y sus significados.
Descripción de la Sesión	Coloreado y acabado de los objetos realizados en papel maché. Preparación de los objetos a exhibir en 2 fases: 1ª Fase.- Acabado de la pieza en papel maché: Se retira la pieza en papel maché del molde de escayola. - A continuación, se completa con elementos adicionales recogidos del exterior como ramas, palos, red metálica, cartones,..., todo ello permitirá enriquecer la pieza, principalmente en lo que a los detalles se refiere. 2ª Fase.- Coloreado: Se construye al exterior un escenario cerrado por tres laterales a partir de una gran caja de cartón y protegido con plásticos para poder aplicar la pintura de los aerógrafos.
Resumen	En un primer momento, existe una cierta frustración cuando se retira la pieza del molde de escayola, porque se ve gris y en principio, nada atractiva. Pero cuando los participantes comienzan a colorear su pieza, ésta empieza a cobrar vida y todo el mundo se entusiasma de nuevo. Se completa la sesión con la producción completa de los 12 artefactos que se expondrán al finalizar el Training de Montilla.

PRESENTACIÓN PÚBLICA POR LOS PARTICIPANTES Y DISEÑO DE LA EXPOSICIÓN	
Objetivo principal	Enteder la importancia de saber contar y saber exponer públicamente nuestras creaciones artesanales.
Duración	4 Horas
Herramientas usadas	<p>Exposición oral pública y grabación de cada una de las intervenciones de los 12 participantes del training.</p> <p>Construcción del “relato” expositivo: “Creación de una Fauna Onírica para un Patio Cordobés”. A lo largo de los 5 días que duró el training los participantes tuvieron la oportunidad de sumergirse también en la cultura cordobesa (de su música, sus vinos, su artesanía, su lengua, su baile, ...) a través de visitas culturales organizadas a centros y colectivos de interés. Todo ello, les sirvió de fuente de inspiración para sus creaciones y para la organización de la exposición final que quisieron dedicarle a la ciudad que les había acogido, Montilla (Córdoba).</p> <p>Como metodología podemos destacar la de un “proceso creativo” que conecta con la cultura local, en un desarrollo <i>“botton-up”</i> y la importancia que tiene el “territorio” con sus propios valores en los procesos creativos hoy en día.</p>
Materiales y Preparación	<p>Cámara de grabación y como escenario un patio cordobés auténtico para la grabación de las 12 testimoniales de la experiencia vivida en el Training de Montilla por los distintos artesanos europeos y sobre todo sobre lo que han querido contar con sus piezas a las que cada uno de ellos les puso su propio título.</p> <p>Los trainers y curadora de la exposición guiaron todo el proceso narrativo y animaron a la participación de cada uno de los artesanos.</p>
Descripción de la Sesión	<p>Comienza la sesión con una puesta en común de conclusiones del Training Montilla y la recogida de una encuesta (cuantitativa y cualitativa) a los participantes sobre su experiencia.</p> <p>Seguidamente, se procede a la presentación oral pública por parte de cada participante para contar qué significa su pieza artesanal y qué es lo que ha querido expresar. Recordamos que cada pieza de cada participante es distinta.</p> <p>Finalmente, se construye un “Relato Expositivo” entre todos los participantes y los trainers. La idea inicial que había sido la de creación de una <i>“Fauna onírica para un patio cordobés”</i>, cobra vida a través de la creación de animales soñados que conquistan el patio cordobés o espacio expositivo en la Casa (museo) del Inca de Montilla.</p>
Resumen	<p>Esta sesión fue muy enriquecedora para todos, tanto para los participantes y trainers como para los organizadores, porque han podido ver el fruto del excelente trabajo realizado a lo largo de esos 5 días.</p> <p>También es una sesión de nervios y emociones para los participantes, que tendrán que realizar esa entrevista pública que ha pasado a formar parte de la “exposición virtual” paralela a la exposición presencial o física.</p> <p>Al mismo tiempo, también es una sesión muy creativa porque se diseña la colocación de las piezas en el espacio expositivo, la iluminación, decoración, escenografía, ...</p>

MONTAJE DE LA EXPOSICIÓN DE ARTESANÍA EN PAPEL MACHÈ	
Objetivo principal	Aprender sobre diseño y montaje de exposiciones y la importancia de construir un relato a través de todas y cada una de las piezas que deben armonizar en su conjunto.
Duración	4 Horas
Herramientas usadas	Diseño y montaje de la exposición final que estuvo abierta 15 días, del 27 de abril al 15 de mayo en el espacio expositivo de la Casa del Inca de Montilla.
Materiales y preparación	<p>Espacio Expositivo: La Casa del Inca de Montilla (patio cordobés).</p> <p>Exposición virtual y física que precisó para su realización de ambos tipos de soportes y medios.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Además de las propias piezas de los participantes, 12 en total, se precisó el material necesario para su montaje y narrativa. - Material audiovisual (pantalla, megafonía,....), - Mobiliario: mesas, sillas, - Material de montaje: cartelería, cartones, hilos colgantes, telas, - Material académico: - Diplomas a los participantes. <p>Para los trainers y curadora supuso una importante tarea de planificación y organización del espacio expositivo y del personal para cuidar la misma durante 15 días.</p> <p>Por lo que la planificación y control de la exposición fueron tareas muy importantes en esta fase final.</p>
Descripción de la Sesión	<p>El montaje de esta exposición se realizó de manera colaborativa entre todos los participantes, los trainers y curadora de la misma.</p> <p>Los animales oníricos se colgaron a distintas alturas del techo flotante y recorrieron las paredes del Patio de la Casa del Inca.</p> <p>Tras la colocación de los artefactos en el espacio expositivo, tuvo lugar ese mismo día la inauguración de la Exposición el día 27 de abril con una amplia participación de la población local y grupos de interés de la ciudad.</p> <p>La inauguración de la exposición supuso por tanto, un importante e interesante diálogo con la población local, de la reivindicación de la labor artesanal y de la promoción del proyecto "Papier Pâché Masters Path".</p> <p>Como reconocimiento al trabajo realizado (30 Horas) y a los excelentes resultados por parte de los participantes en el training y en la exposición, se les entregaron los diplomas acreditativos por parte de las autoridades locales.</p> <p>Destacar también el amplio despliegue de medios de comunicación con un importante impacto (televisión, radio, prensa papel, prensa digital,...).</p>

Resumen

Fue sin duda una sesión muy emotiva y que resultó ser el “broche de oro” a un importante trabajo por parte de todos los participantes, trainers y organizadores, que puso de manifiesto la importancia del “proceso” y de los “resultados”.

Como producción final (“outcomes”), podemos destacar no sólo la creación de esos 12 artefactos de los participantes, sino también y sobre todo, del importante legado como material audiovisual que se ha difundido en las redes sociales y que permanecerá también ubicado en la web del proyecto.

