

## ANTES DE EMPEZAR

Pautas para entender qué es el programa de formación Play2Grow y cómo utilizarlo

### ¿QUÉ ES PLAY2GROW?

Play2Grow es un proyecto Erasmus+ financiado por la Unión Europea que durante 2 años ha identificado algunas de las mejores prácticas en educación musical, que permiten a los jóvenes adquirir una serie de valores y habilidades fundamentales a través de esta práctica artística. Los proyectos y prácticas utilizados como casos de estudio se distinguen de la educación ordinaria por las metodologías innovadoras aplicadas, que ayudan a los jóvenes a adquirir habilidades duras y blandas como los conocimientos musicales y artísticos, la comunicación, la capacidad de trabajar en equipo, la confianza en sí mismos y la tolerancia, entre otras.

Este proyecto ha sido posible gracias a la cooperación de 5 entidades complementarias activas en el ámbito de la música, la formación y la juventud de Portugal, Galicia (España) e Italia:

- Câmara de Paredes de Coura (PT)
- Space Ensemble (PT)
- Concello de Tomiño (ES)
- EOSA (ES)
- SFOM - Scuola di Formazione e Orientamento Musicale (IT)

### ¿QUÉ ES EL PROGRAMA DE FORMACIÓN PLAY2GROW?

Tras el trabajo de investigación e identificación, los socios del proyecto organizaron el Currículo de Formación Play2Grow, un conjunto de recursos de formación, ideas y metodologías para la enseñanza y adquisición de habilidades y valores clave a través de la música. El objetivo principal del proyecto es proporcionar un conjunto de recursos que permitan a cualquier persona u organización, especialmente a profesionales que trabajan con jóvenes, reproducir estas prácticas.

### ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Destinatarios principales: trabajadores y formadores en el ámbito de la juventud

Otros destinatarios: Jóvenes que se beneficiarán de las metodologías y los recursos y cualquier persona que quiera aplicar estas prácticas en un contexto cultural y educativo

### PROPÓSITO

El propósito de estos recursos es mostrar que cualquier persona puede innovar en sus métodos y actividades de enseñanza, optando por preparar contenidos y enfoques que sean más estimulantes para la creatividad de los participantes y que también fomenten el desarrollo de varias habilidades duras y blandas fundamentales en sus vidas, tanto profesional como personalmente.

## OBJETIVO PRINCIPAL

El principal objetivo de Play2Grow es contribuir a la difusión de estas prácticas y garantizar que estos recursos sean totalmente accesibles. Garantizar la accesibilidad a los recursos educativos, para contribuir a la democratización de las prácticas relacionadas con la música en la formación de los jóvenes, es el principal objetivo del proyecto.

Contextos en los que se pueden aplicar los recursos de los planes de formación de Play2Grow  
Aunque Play2Grow se centra en la innovación de las prácticas relacionadas con la música en las escuelas de música y contextos similares, las prácticas descritas en los currículos de formación se pueden utilizar en varios entornos culturales o educativos, la persona o entidad que las organiza sólo tiene que garantizar que cuenta con los profesionales juveniles, profesionales o personal adecuados para implementarlas.

## ESTRUCTURA

El currículo de formación Play2Grow está dividido en una estructura simple e intuitiva, que agrega varias prácticas (UNIDADES) en temas principales (MÓDULOS) relacionados con la innovación en la educación de la gente joven a través de la música.

### MÓDULOS

Los módulos son temas principales relacionados con una forma específica de innovación en la educación de jóvenes a través de la música. El programa de formación de Play2Grow se divide en los siguientes módulos:

#### **Campamentos-Bootcamps**

Este módulo se centra en las ventajas de los campamentos como eventos en los que se pueden mezclar diferentes actividades innovadoras para jóvenes relacionadas con la música y las artes. Al desarrollarse en semanas o días intensivos, los campamentos son eventos que permiten desarrollar vínculos profundos entre los participantes y permiten entremezclar actividades lúdicas y educativas, aprovechando mejor el aprendizaje cruzado que se puede obtener de ambas. El módulo Campamentos-Bootcamps está dividido en varias unidades que van desde la planificación y preproducción del evento hasta la ejecución de las actividades, así como la evaluación final del mismo.

Unidades: Cómo montar un Campamento, Estrategia de marketing, Documentar el evento, Actuar en directo para diferentes públicos, Cómo mantener la clase sana

#### **Promoción de la banda, gestión y emprendimiento**

¿Qué pasa después de las escuelas de música? En el módulo de promoción, gestión y espíritu empresarial de las bandas, los profesionales juveniles podrán ayudar a los jóvenes a adquirir conocimientos que les ayuden, como artistas emergentes, a llevar sus carreras más lejos. Este tipo de conocimientos permite a músicos y jóvenes con cierta formación musical entender si quieren seguir su carrera como profesionales de la música. Puede ser una gran ayuda en una fase inicial de desarrollo, para que puedan lanzarse al mercado y producir y editar un disco fonográfico y videográfico, algo reconocido como un problema general y muchas veces un freno en las primeras etapas.

Unidades: Cómo promocionar tu banda, Cómo promocionar tu banda en las Redes Sociales, Cómo hacer un rider técnico y de hospitalidad.

## **Música y Comunidad**

El módulo Música y Comunidad pretende dar ideas de actividades y prácticas innovadoras para diferentes públicos y grupos de edad, extendiendo los beneficios de la música a varios sectores de la población. En este módulo los trabajadores juveniles encontrarán las mejores ideas y metodologías para mezclar jóvenes con diferentes orígenes e incluso para incluir a la comunidad de los lugares donde se realizan las actividades, mezclando personas con y sin formación musical.

Unidades: Actividades con música experimental e improvisada, Instrumentos reciclados, Crear una orquesta o un espectáculo, Música para el cambio.

## **UNIDADES**

Dentro de los módulos tenemos diferentes unidades que se centran en una práctica específica. Cada unidad tiene algunos temas para guiar a los trabajadores juveniles en la planificación de la actividad, tales como:

### **Resumen**

Explicación general del tema y los objetivos de la unidad.

### **Subunidades**

Lista de las subunidades.

### **Habilidades clave desarrolladas**

Nivel duro (habilidades relacionadas con la música, audiovisuales, lingüísticas, entre otras)

Nivel blando (trabajo en equipo, creatividad, iniciativa, espíritu crítico, entre otras)

### **Nivel de dificultad en la preparación y ejecución**

Fácil (el monitor juvenil puede planificar y ejecutar la actividad solo)

Medio (el monitor juvenil puede necesitar la ayuda de otros monitores juveniles o de personal especializado para planificar o ejecutar la actividad)

Difícil (el monitor juvenil necesitará la ayuda de personal especializado para planificar o ejecutar la actividad)

### **Duración**

Recomendación para el tiempo de preparación de las actividades

Recomendación para la duración de las actividades con los participantes

### **Quién puede implementar la unidad**

Trabajadores juveniles

Profesores de música u otro personal especializado

Esta sección puede incluir consejos sobre a quién pedir ayuda en cada actividad.

### **Metodología didáctica**

Indicación de cuál es la metodología preferible que debe utilizarse en cada actividad, como aprendizaje cooperativo, lluvia de ideas, ejercicios de escritura, ejercicios prácticos.

### **Resultados del aprendizaje**

Lo que se espera de cada actividad.

### **Criterios de evaluación**

Indicadores que explican cómo el monitor juvenil puede evaluar a los participantes.

### **Subunidades desarrolladas**

Explicación del contenido

Consejos/preguntas para pensar mientras se preparan las actividades

Ejercicios