PROGRAMA DE FORMACIÓN PROFESIONAL CONJUNTO SOBRE GESTIÓN DE EVENTOS CULTURALES

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

PROGRAMA DE FORMACIÓN PROFESIONAL CONJUNTO SOBRE GESTIÓN DE EVENTOS CULTURALES

INTRODUCCIÓN

Este currículo se ha desarrollado como parte del proyecto Erasmus+ **InclusiVet**, cofinanciado por la Unión Europea, con el objetivo de crear una herramienta educativa práctica, empoderadora e inclusiva de formación y apoyo a artistas con discapacidad. Está diseñado para profesores, formadores, mentores y organizaciones culturales que trabajan tanto en el contexto europeo como latinoamericano, y proporciona un marco integral para apoyar a los artistas con discapacidad y sus asociaciones en el desarrollo de prácticas artísticas sostenibles, proyectos culturales e iniciativas emprendedoras vinculadas al sector artístico y cultural.

Basado en los principios de los derechos humanos, el modelo social de la discapacidad y la autodeterminación artística, este plan de estudios promueve la creencia de que el acceso al trabajo creativo y la expresión cultural es un derecho universal, no un privilegio.

Colaboración internacional

Este plan de estudios es el resultado de un esfuerzo colaborativo y transcontinental entre organizaciones asociadas de América Latina y la Unión Europea. Todos los socios trabajaron conjuntamente y por igual a través de métodos de codiseño inclusivos y participativos, reconociendo y respetando los diferentes contextos culturales, educativos y sociales. Este proceso de colaboración asegura que el plan de estudios final sea adaptable, culturalmente receptivo y pedagógicamente inclusivo, moldeado por valores compartidos y experiencias vividas en ambos continentes.

Objetivo y fines

- Empoderar a los artistas con discapacidad para que desarrollen sus habilidades, identidades y objetivos profesionales.
- Proporcionar a los educadores y facilitadores herramientas didácticas accesibles, adaptables y prácticas.
- Fomentar la creación de proyectos y empresas culturales inclusivas y sostenibles.
- Promover la inclusión social, la participación cultural y la igualdad de oportunidades.

Estructura y duración

El currículo está diseñado para utilizarse a lo largo de un semestre académico y se estructura en tres capítulos temáticos principales:

1. Desarrollo personal (autoconciencia, comunicación, inteligencia emocional, derechos y valores)
2. Emprendimiento y promoción cultural (desarrollo de productos creativos, entender el mercado cultural y artístico, promoción, elaboración de presupuestos)
3. Apoyo y redes (apoyo social y profesional, herramientas digitales, accesibilidad y colaboración)

Cada capítulo contiene múltiples lecciones flexibles y modulares que pueden ajustarse en función del perfil, el ritmo y los intereses del alumnado.

Metodología y Enfoque Inclusivo

Para garantizar una enseñanza inclusiva, accesible y de alta calidad, el currículum debería utilizarse junto con la Guía Metodológica InclusiVet. Esta guía incluye los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), estrategias de adaptación, herramientas para la planificación y evaluación individualizadas, y recomendaciones sobre tecnologías de apoyo.

Cada módulo de este currículo incluye:

- Objetivos y resultados de aprendizaje claros.
- Actividades inclusivas y multisensoriales.
- Estudios de casos y ejercicios prácticos.
- Herramientas para la autoevaluación, la reflexión y el apoyo entre compañeros.

Niveles EQF. Compatibilidad y progresión

El plan de estudios está diseñado de acuerdo con los niveles integrados EQF2 y EQF4, de manera que se implementan los módulos básicos y adicionales. El nivel de aplicabilidad dependerá de las capacidades de los y las participantes.

¿A quién va dirigido este Currículo?

- Formadores, educadores y mentores en el ámbito del arte, la formación profesional y la educación inclusiva.
- Organizaciones que trabajan con personas con discapacidad o trabajadores en ellas.
- Artistas con discapacidad que persiguen el desarrollo profesional o el emprendimiento.
- Instituciones culturales comprometidas con la inclusión y la diversidad.

Herramienta para el cambio cultural

Este plan de estudios es más que educación; Es un paso hacia la transformación cultural, viendo a los artistas discapacitados como profesionales y agentes de cambio, no como receptores de caridad.

Descripción general de capítulos y módulos

	MÓDULO	**HORAS TOTALES**
CAPÍTULO 1	**DESARROLLO PERSONAL**	
1.1	Reconocer las fortalezas y necesidades personales.	3
1.2	Comprender las condiciones de trabajo y expresar las necesidades.	3
1.3	Estrategias básicas de autoayuda y toma de decisiones.	3
1.4	Establecer metas personales simples.	2
1.5	Fundamentos de la comunicación no verbal y la autopresentación.	2
1.6	Introducción a los derechos humanos y modelos sociales.	2
1.7	Definición de fortalezas y debilidades psicológicas.	3

1.8	Desarrollar la asertividad y expresar las necesidades personales.	2
CAPÍTULO 2	**APOYO Y REDES**	
2.1	Reconocer el apoyo personal y social.	3
2.2	Alinear las necesidades con los recursos disponibles.	3
2.3	Adaptación de productos artísticos para el público.	2
2.4	Habilidades básicas de comunicación y presentación.	2
2.5	Introducción a las herramientas digitales y las tecnologías sencillas.	1
2.6	Organizar la información y crear alianzas profesionales.	3
2.7	Alfabetización tecnológica y accesibilidad digital.	2
CAPÍTULO 3	**EMPRENDIMIENTO / PROMOCIÓN DE OBRAS CULTURALES**	
3.1	Comprender el trabajo y los productos creativos.	3
3.2	Introducción al trabajo por cuenta propia y conceptos básicos administrativos.	4.5
3.3	Planificación sencilla del trabajo y los servicios.	3
3.4	Conocimientos básicos de los mercados y los consumidores.	3
3.5	Marketing básico y uso de las redes sociales.	3
3.6	Educación financiera básica: dinero y ahorro.	2
3.7	Gestión de las finanzas básicas: presupuestos y costes.	3
3.8	Información básica sobre los derechos en las industrias creativas.	2
3.9	Desarrollar un producto o servicio artístico.	4
3.10	Comprender la competencia y el análisis de mercado.	2
Total horas		65,5

CAPÍTULO 1: DESARROLLO PERSONAL

El capítulo 1, el desarrollo personal, es fundamental en este plan de estudios. En los diferentes módulos se trabajará con el alumnado en el reconocimiento y la construcción de sus propias fortalezas, la comprensión de sus derechos y necesidades y el desarrollo de habilidades esenciales para la autonomía, la comunicación y la autoexpresión. Estas habilidades son vitales no solo para el crecimiento artístico y profesional, sino también para el empoderamiento diario y la toma de decisiones.

Cada módulo de este capítulo está diseñado para fomentar la autoconciencia, la alfabetización emocional y la asertividad, alentando al alumnado a explorar sus identidades y valores en entornos inclusivos y de apoyo.

	Módulos	horas
1.1	Reconocer las fortalezas y necesidades personales.	3
1.2	Comprender las condiciones de trabajo y expresar las necesidades.	3
1.3	Estrategias básicas de autoayuda y toma de decisiones.	3
1.4	Establecer metas personales simples.	2

1.5	Fundamentos de la comunicación no verbal y la autopresentación.	2
1.6	Introducción a los derechos humanos y modelos sociales.	2
1.7	Definición de fortalezas y debilidades psicológicas.	3
1.8	Desarrollar la asertividad y expresar las necesidades personales.	2

Planes de lecciones y actividades

Módulo	**1.1 Reconocer las fortalezas y necesidades personales**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)
Duración total	3 horas (3 lecciones de 60 min cada una)
Adaptaciones generales	• Lenguaje simplificado: usar oraciones claras y cortas y ayudas visuales. • Aprendizaje multisensorial: incluir actividades visuales, auditivas y prácticas. • Instrucciones paso a paso: dividir las tareas en pasos más pequeños y manejables. • Tiempo extra y repetición: permitir tiempo adicional y revisar los conceptos clave. • Tecnología de asistencia: proporcionar grabaciones de audio, aplicaciones de voz a texto y materiales en letra grande. • Apoyo entre pares y trabajo en grupo: fomentar las actividades colaborativas.
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: Descubrir las fortalezas personales (60 min)

Actividad inicial (5 min): Usar emojis, caras sonrientes o tarjetas de semáforo para las intervenciones: "¿Cómo me siento acerca de mis habilidades hoy? " Esto ayuda a adaptar la sesión y apoya la autoconciencia emocional.

Objetivo: Los participantes identificarán sus fortalezas personales (habilidades, talentos, rasgos de personalidad) relacionadas con la vida y el arte.

Materiales:
• Tarjetas visuales (por ejemplo, íconos para creatividad, trabajo en equipo).
• Hojas de trabajo en letra grande para la autorreflexión.
• Pegatinas o herramientas de dibujo.
• Bingo de fortalezas o juegos de emparejamiento.
• Tecnología de asistencia (Sistemas alternativos y aumentativos de comunicación, comunicador con voz sintética, teclado predictivo...).

Estructura y adaptaciones de la lección:

Introducción (10 min)

- Definir las "fortalezas" usando palabras simples: "Cosas en las que eres bueno o te gustan de ti mismo". Las fortalezas pueden ser cognitivas (p. ej., memoria, concentración), sensoriales (p. ej., notar detalles, sensibilidad al sonido o al color), comunicativas (p. ej., narración de historias, expresión) o emocionales (p. ej., mantener la calma, ayudar a los demás).
- Usar tarjetas visuales o ejemplos de objetos o materiales de la vida real.
- Hacer preguntas de sí / no o de opción simple.

Actividad principal (30 min)
- "Juego de combinación de fortalezas" con imágenes y palabras.
- Usar una hoja de trabajo guiada: 'Soy bueno en... / Disfruto...'
- Permitir dibujar o usar pegatinas para seleccionar fortalezas.
- Proporcionar apoyo entre pares para las tareas de lectura / escritura.

Reflexión y evaluación (20 min)
- Compartir de forma guiada: "Cuéntanos una fortaleza que descubriste hoy".
- Discusión grupal o charla en parejas usando indicaciones visuales.

Preguntas de evaluación:
Verificación de conocimientos:
- ¿Qué es una fortaleza?
- ¿Puedes nombrar dos fortalezas que tienes?
Comprobación de habilidades:
- ¿Puedes identificar una fortaleza en ti mismo y otra en un compañero?
- ¿Puedes compartir algo de lo que estés orgulloso?

Lección 2: Comprender las necesidades personales (60 min)

Objetivo: Los participantes reconocerán las áreas en las que pueden necesitar ayuda, apoyo o adaptaciones.

Materiales:
• Indicaciones visuales de desafíos comunes.
• Hojas de trabajo de "Lista de necesidades" con símbolos y texto simple.
• Tarjetas codificadas por colores: "Estoy bien" / "Necesito ayuda".
• Tecnología de asistencia para entrada o reproducción de voz.

Estructura y adaptaciones de la lección:
Introducción (10 min)

- Definir "necesidades" como "cosas que son difíciles para nosotros o donde necesitamos apoyo". Las necesidades también pueden estar relacionadas con el arte, por ejemplo, necesitar ayuda para elegir materiales, concentrarse en tareas o tomar descansos.
- Mostrar ejemplos de imágenes.
- Hacer preguntas de sí o no sobre situaciones comunes.

Actividad principal (30 min)
- Actividad de clasificación con indicaciones visuales.
- Crear o completar una hoja de trabajo de "Mi lista de necesidades".
- Proporcionar ejemplos y señales verbales.
Reflexión y evaluación (20 min)
- Compartir en grupo o individualmente: "¿En qué necesitas, en ocasiones, ayuda?"
- Usar tarjetas de juegos de rol o de elección para analizar las necesidades.

Preguntas de evaluación:
Verificación de conocimientos:
- ¿Qué es una necesidad?
- ¿Por qué está bien pedir ayuda?
Comprobación de habilidades:
- ¿Puedes nombrar una cosa con la que necesites ayuda durante tu trabajo creativo?
- ¿Puedes mostrar cómo podrías pedirle ayuda a alguien?

Lección 3: Equilibrar las fortalezas y las necesidades (60 min)

Objetivo: Los participantes aprenderán a equilibrar sus fortalezas y necesidades para mejorar la autoconciencia y el establecimiento de metas.

Materiales:
• Plantillas de gráficos de "Fortalezas y necesidades" (codificadas por colores).
• Tarjetas de muestra de objetivos.
• Tarjetas de escenario de juegos de rol.
• Hojas de trabajo para establecer objetivos. Letra grande.

Estructura y adaptaciones de la lección:
Introducción (10 min)

- Recordar y repasar lecciones anteriores usando imágenes.
Este módulo trata sobre el descubrimiento de fortalezas y necesidades. Los módulos posteriores, especialmente el módulo 1.8, se centrarán en aplicar estas fortalezas en entornos artísticos o laborales.
- Introducir la idea del equilibrio.

Actividad principal (30 min)
- Completar, con apoyo, una "Tabla de personalidad".
Incluye ejemplos como: "Soy creativo/a, pero a veces necesito ayuda para organizar mis ideas" o "Soy bueno/a en los detalles, pero necesito tranquilidad para trabajar".
- Establezca una meta pequeña usando imágenes o calcomanías.
- Trabajar en parejas para compartir y animar a los compañeros/ras.

Reflexión y evaluación (20 min)
- Compartir en grupo: "Indica algún objetivo personal para el futuro"
- Usar indicaciones con imágenes para analizar cómo las fortalezas pueden ayudar con las necesidades.

Preguntas de evaluación:
Verificación de conocimientos:
- ¿Por qué es útil conocer tanto sus fortalezas como sus necesidades?
- ¿Que es un objetivo personal?
Comprobación de habilidades:
- ¿Puedes equilibrar una fortaleza personal y una necesidad de tu vida?
- ¿Puedes establecer una meta utilizando tanto tus fortalezas como tus necesidades?

Adaptaciones finales y seguimiento:
• Proporcionar un folleto de "Fortalezas y necesidades", con imágenes, para llevar a casa.

• Ofrecer versiones de audio de conceptos clave.
• Animar a los cuidadores o mentores a revisar las metas en el hogar.
• Incluir sesiones de control de seguimiento para revisar el progreso y actualizar las metas.

Resultados de aprendizaje para el módulo 1.1

Indicadores cognitivos (conocimiento)
Entiende el concepto de fortalezas.
Puede definir una "fortaleza" en términos simples (por ejemplo, "algo en lo que soy bueno").
Puede nombrar al menos dos fortalezas personales.
Comprende el concepto de necesidades.
Puede definir una "necesidad" como algo que puede encontrar difícil o en lo que necesita ayuda.
Reconoce que pedir ayuda es aceptable e importante.
Reconoce el valor de la autoconciencia.
Puede explicar por qué conocer y reconocer tanto las fortalezas como las necesidades es útil en la vida diaria y la práctica artística.

Indicadores basados en habilidades (desempeño)
Habilidades de identificación.
Selecciona o combina las fortalezas personales utilizando indicaciones visuales o verbales.
Identifica al menos un área donde necesita apoyo.
Habilidades de comunicación.
Comparte una fortaleza y una necesidad personal verbalmente, a través del dibujo o con tecnología de asistencia.
Puede expresar una necesidad de apoyo utilizando un método adecuado a su capacidad (p. ej., tarjeta, verbal, señalamiento).
Habilidades para establecer metas.
Establece una meta pequeña y personal que combina una fortaleza y una necesidad.
Completa una tabla de "Fortalezas y necesidades" con apoyo.

Indicadores de aprendizaje social y emocional
Autoconciencia
Muestra una mayor confianza en identificar y compartir cualidades personales.
Participa en actividades grupales o en pareja y reflexiona sobre sus habilidades personales.
Empatía e interacción entre pares.
Reconoce y afirma las fortalezas de los demás.
Participa en tareas de apoyo entre pares o cooperativas (p. ej., juegos, trabajo en parejas).

Indicadores de evaluación adaptados (para estudiantes con dificultades de aprendizaje)
Compromiso:
Participa activamente en actividades visuales, táctiles y/o grupales.
Utiliza herramientas o símbolos de asistencia de manera efectiva para expresar ideas.
Comprensión:
Responde preguntas de sí/no o de opción múltiple sobre fortalezas y necesidades utilizando un lenguaje simplificado o señales visuales.
Reflexión:
Comunica, en cualquier modalidad, una cosa aprendida sobre sí mismo (p. ej., "Soy paciente", "Necesito ayuda con el enfoque").

Ejemplo de lista de verificación de indicadores de aprendizaje (por participante):

Indicador	✓	⌛	X
Identifica al menos una fortaleza personal			
Identifica al menos una necesidad personal			
Comparte un objetivo que combina fortaleza y necesidad			
Participa en la discusión grupal			
Utiliza herramientas de asistencia de manera eficaz			

Módulo	**1.2 Comprender las condiciones de trabajo y expresar las necesidades** Objetivo general: Empoderar a los artistas con discapacidad para que comprendan sus derechos y responsabilidades en diversos entornos laborales y expresen con confianza sus necesidades para garantizar entornos de trabajo inclusivos y accesibles.
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad que participan en un curso de emprendimiento y promoción cultural
Duración total	3 horas (3 lecciones de 60 min cada una)
Adaptaciones generales	• Lenguaje simplificado: usar oraciones claras y cortas y ayudas visuales. • Aprendizaje multisensorial: incluir actividades visuales, auditivas y prácticas. • Instrucciones paso a paso: dividir las tareas en pasos más pequeños y manejables. • Tiempo extra y repetición: permitir tiempo adicional y revisar los conceptos clave. • Tecnología de asistencia: proporcionar grabaciones de audio, aplicaciones de voz a texto y materiales con letra grande. • Apoyo entre pares y trabajo en grupo: fomentar las actividades colaborativas.
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: ¿Qué son las condiciones de trabajo? (1 hora)

Objetivo: Los participantes podrán identificar diferentes aspectos de las condiciones de trabajo relevantes para su práctica artística y su potencial empleo en el sector cultural.

Actividad 1.1: Lugares de trabajo inclusivos vs. no inclusivos: "¿Qué hace que un espacio sea inclusivo?" (15 minutos)
Objetivo: Los participantes podrán reconocer las características de los entornos de trabajo inclusivos y no inclusivos.

Materiales: Dos imágenes o videos opuestos: uno que muestra un estudio de arte accesible (p. ej., con rampas, buena iluminación, intérprete de lenguaje de señas) y otro que muestra un espacio menos accesible (p. ej., solo escaleras, iluminación deficiente, configuración desordenada).
Cuadro comparativo en letra grande con dos columnas: "Inclusivo" / "No inclusivo"
Desarrollo:
El facilitador presenta las dos imágenes.
Pregunta: "¿Qué notas en cada espacio? ¿Cuál es más cómodo para trabajar? ¿Por qué?"
Como grupo, complete la tabla de comparación con los comentarios de los participantes (por ejemplo, "Tiene rampas" (en Inclusivo), "Sin asientos" en (No inclusivo)).
Use un lenguaje simplificado y apoye la discusión con tarjetas visuales.
Mensaje de reflexión:
"¿Alguna vez has estado en un espacio que no cubrió tus necesidades? ¿Qué hubieras cambiado?"

Actividad 1.2: "Mi espacio de trabajo ideal" (30 minutos)

Materiales: Papel grande o pizarra, marcadores de colores, materiales de dibujo (rotuladores, lápices de colores), materiales táctiles (por ejemplo, papel texturizado, piezas de arcilla), grabadora/reproductor de audio.

Desarrollo:

1. (Lenguaje simplificado y ayudas visuales): El facilitador preguntará: "Piensa en dónde te gusta crear tu arte. ¿Cómo se ve, suena y se siente?" Use palabras simples y tal vez muestre algunas imágenes de diferentes espacios de trabajo (por ejemplo, un estudio tranquilo, un taller concurrido, un espacio al aire libre).
2. (Aprendizaje multisensorial y práctico): Los participantes dibujarán, escribirán individualmente o en grupos pequeños (si se sienten cómodos) o usarán materiales táctiles para representar su espacio de trabajo ideal para trabajar. Anímelos a pensar en:
    - Espacio: ¿Es grande o pequeño? ¿Interior o exterior?
    - Herramientas y equipos: ¿Qué necesitan para hacer su arte?
    - Personas: ¿Trabajan solos o con otros?
    - Sonidos: ¿Es silencioso o ruidoso? ¿Qué tipo de sonidos podría haber allí? (Opcional: Reproduce una breve grabación de audio con diferentes sonidos ambientales).
    - Iluminación: ¿Es brillante o tenue? ¿Natural o artificial?
3. (Apoyo entre pares y trabajo en grupo): Los participantes compartirán sus "espacios de trabajo ideales" con el grupo. Fomente la retroalimentación positiva y la discusión. El facilitador puede hacer preguntas orientadoras como: "¿Qué es importante de este espacio para ti?" o "¿Cómo te ayuda este espacio a crear?".

Reflexiones: ¿Cuáles son algunos elementos comunes en nuestros espacios de trabajo ideales? ¿Por qué son importantes estos elementos para crear?
Área de conocimiento: Comprensión de conceptos básicos de entorno de trabajo y ergonomía en espacios creativos.

Área de habilidades: Comunicación visual, autoexpresión, comunicación, escucha activa.
Posibles adaptaciones: Para las personas con discapacidad visual, concéntrese en describir su espacio ideal verbalmente o mediante representaciones táctiles. Proporcione plantillas en letra grande con preguntas dirigidas.

Actividad 1.3: "Condiciones de trabajo en diferentes campos creativos" (30 minutos)

Materiales: Imágenes o videos cortos que muestren diferentes entornos de trabajo para artistas (por ejemplo, un músico actuando en el escenario, un pintor en una galería, un artesano en un mercado, un artista digital trabajando en un ordenador), descripciones en letra grande de cada escenario, descripciones de audio (opcional).

Desarrollo:

1. (Lenguaje simplificado y ayudas visuales): El facilitador presentará diferentes escenarios de artistas que trabajan en diversos entornos. Usar descripciones claras y concisas junto con imágenes.
2. (Aprendizaje multisensorial e instrucciones paso a paso): Para cada escenario, el facilitador hará preguntas simples, desglosándolas:
    - "¿Dónde está trabajando el artista?"
    - "¿Qué están haciendo?"
    - "¿Con quién están trabajando?"
    - "¿Qué herramientas o equipos necesitan?"
    - (Tecnología de asistencia): Ofrezca descripciones de audio pregrabadas de los escenarios para aquellos que las prefieran o necesiten. Proporcione versiones en letra grande de las descripciones.
3. (Apoyo entre pares y trabajo en grupo): En parejas o grupos pequeños, los participantes discutirán las condiciones de trabajo en cada escenario. El facilitador guiará la discusión con indicaciones como: "¿Qué se podría mejorar aquí?" o "¿Qué desafíos podría enfrentar este artista?"

Reflexiones: ¿Cuáles son algunos de los diferentes tipos de condiciones de trabajo que los artistas pueden experimentar? ¿Cómo puede el entorno de trabajo afectar la capacidad de un artista para crear y trabajar?

Área de conocimiento: Conocimiento de los diversos entornos de trabajo dentro del sector artístico y cultural.
Área de habilidades: Observación, pensamiento crítico, comunicación, colaboración.
Posibles adaptaciones: Proporcione objetos táctiles relacionados con diferentes formas de arte (por ejemplo, un pincel, una pieza de instrumento musical) para que los participantes los asocien con los escenarios.

Lección 2: Comprender mis necesidades en el trabajo (1 hora)

Objetivo: Los participantes podrán identificar sus necesidades individuales relacionadas con la accesibilidad, las adaptaciones y el bienestar en un contexto laboral.

INTRODUCCIÓN:
Historias de artistas: experiencias reales (10-15 minutos)

Objetivo: Los participantes aprenderán de ejemplos de la vida real cómo otros artistas discapacitados superan las barreras y solicitan adaptaciones.
Opciones de formato:

- Historias escritas cortas (1-2 párrafos) en formato fácil de leer, con ilustraciones o fotos.
- Grabaciones de audio con voz en off y subtítulos de texto opcionales.

Historia de ejemplo 1:
"Sara es una bailarina que usa una silla de ruedas. En su primer ensayo, en un nuevo estudio, descubrió que el escenario solo tenía escaleras. Le preguntó al organizador si se podía agregar una rampa. El organizador escuchó y, a la semana siguiente, se instaló una rampa temporal para que pudiera ensayar de manera segura".
Historia de ejemplo 2:
"Luis es un pintor con baja visión. Asistió a un taller donde todos los materiales estaban en letra pequeña. Le preguntó al maestro si las instrucciones podían enviarse por correo electrónico con texto grande. El maestro estuvo de acuerdo, y Luis pudo seguir mejor las actividades del taller".

Mensaje de discusión:
"¿Qué desafíos afrontaron estos artistas? ¿Qué les ayudó a tener éxito?"

Actividad 2.1: "Lista de verificación de mis necesidades" (30 minutos)

Materiales: Una lista de verificación simple con enunciados claros y en letra grande sobre las diferentes necesidades en el trabajo. Incluir iconos visuales junto a cada enunciado.
Ejemplos:

- "Necesito un espacio tranquilo para concentrarme". (Icono de una persona pensando en silencio)
- "Necesito ayuda en tareas que requieren habilidades motoras finas". (Icono de manos asistiendo)
- "Necesito información en letra grande". (Icono de texto grande)
- "Necesito tener pausas para descansar". (Icono de una persona descansando)
- "Necesito instrucciones claras y simples". (Icono de un globo de diálogo con texto corto)
- "Necesito tiempo extra para completar las tareas". (Icono de un reloj)
- (Tecnología de asistencia): Proporcionar una versión de audio de la lista de verificación. Asegúrese de que las aplicaciones de voz a texto estén disponibles para los participantes que prefieren expresar sus necesidades verbalmente.

Desarrollo:

- (Lenguaje simplificado y ayudas visuales e instrucciones paso a paso): El facilitador explicará claramente cada elemento de la lista de verificación, utilizando un lenguaje simple y señalando el icono visual correspondiente.
- (Reflexión individual): Los participantes revisarán individualmente la lista de verificación y marcarán las necesidades que son importantes para ellos en un entorno de trabajo o aprendizaje. Pueden rodear, marcar o usar otro método acordado.
- (Compartir opcionalmente): Los participantes que se sientan cómodos pueden compartir una o dos de sus necesidades con un compañero o el grupo. Enfatice que está bien mantener esta información en privado, si lo prefieren.

Reflexiones: ¿Por qué es importante comprender nuestras propias necesidades? ¿Qué pasa si no se satisfacen nuestras necesidades en el trabajo?

Área de conocimiento: Autoconciencia de las necesidades individuales y las adaptaciones relacionadas con la discapacidad en un entorno laboral.

Área de habilidades: autorreflexión, identificación de necesidades personales, autodefensa básica.

Posibles adaptaciones: Ofrecer la lista de verificación en diferentes formatos (por ejemplo, Braille, versión digital). Brinde apoyo personalizado a los participantes que necesiten ayuda para comprender o completar la lista de verificación.

Actividad 2.2: "Hacer coincidir las necesidades con las soluciones" (30 minutos)

Materiales: Tarjetas con diferentes "necesidades" escritas en letra grande (similar a la lista de verificación) y tarjetas con posibles "soluciones" o "adaptaciones" también escritas en letra grande con imágenes adjuntas. Ejemplos:

- Necesidad: "Necesito un espacio tranquilo para concentrarme".
- Solución: "Usar auriculares", "trabajar en una habitación separada".
- Necesidad: "Necesito ayuda con tareas que requieren habilidades motoras finas".
- Solución: "Usar herramientas adaptadas", "tener una persona de apoyo".
- Necesidad: "Necesito información en letra grande".
- Solución: "Solicitar documentos en un tamaño de fuente más grande", "usar una lupa de pantalla".

Desarrollo:

- (Lenguaje simplificado y ayudas visuales): El facilitador explicará la actividad: "Tenemos tarjetas con necesidades y tarjetas con soluciones. Trataremos de hacer coincidir las necesidades con las soluciones que podrían ayudar".
- (Aprendizaje multisensorial y apoyo entre pares y trabajo en grupo): Los participantes, trabajando individualmente o en pequeños grupos, intentarán hacer coincidir las tarjetas de "necesidad" con las tarjetas de "solución" correspondientes. Animar a discutir por qué creen que ciertas soluciones se ajustan a necesidades particulares. El facilitador se moverá entre el alumnado para brindar orientación y apoyo.
- (Tiempo extendido y repetición): Permita suficiente tiempo para que los participantes exploren las tarjetas y hagan conexiones. Revise las aportaciones, discutiendo diferentes soluciones posibles para cada necesidad.

Reflexiones: ¿Cuáles son las posibles formas de satisfacer nuestras necesidades en un entorno de trabajo? ¿Quién podría ayudarnos a encontrar soluciones?
Área de conocimiento: Comprender posibles adaptaciones y soluciones para las necesidades comunes de los artistas con discapacidades en el lugar de trabajo.
Área de habilidades: Resolución de problemas, emparejamiento, pensamiento crítico, colaboración.
Posibles adaptaciones: Utilizar representaciones táctiles para las necesidades y soluciones (p. ej., cascos/orejeras suaves para el "espacio tranquilo"). Proporcionar explicaciones verbales y apoyo durante toda la actividad.

Actividad 2.3 Mini segmento: Cómo solicitar adaptaciones razonables (10–15 minutos).

Objetivo: Introducir el concepto de adaptaciones razonables y enseñar a los participantes cómo pedirlas de manera clara y respetuosa.

Materiales:

Póster simple o diapositiva con el título: "Adaptaciones razonables = apoyo justo"
Ejemplos visuales (p. ej., imagen de alguien pidiendo más tiempo, alguien usando auriculares, una entrada accesible para sillas de ruedas).
Un breve diálogo de juego de roles.

Esquema de la mini-lección:
<u>¿Qué es una adaptación razonable?</u>
"Es algo que te ayuda a hacer tu mejor trabajo. Marcar más tiempo, espacio físico tranquilo o alguien que ayude con una tarea".
<u>¿A quién le preguntas?</u>
"Un responsable, profesor, organizador o persona a cargo".
<u>¿Cómo puedes preguntar?</u>
Use iniciadores de oraciones como:
"Trabajo mejor cuando puedo..."
"¿Podríamos intentar...?"
"Necesito esto para hacer mi trabajo mejor..."
Aviso de práctica:
"Practiquemos a pedir una adaptación que creas que podrías necesitar en el trabajo".

Lección 3: Expresar mis necesidades de manera efectiva (1 hora)
Objetivo: Los participantes aprenderán y practicarán estrategias para comunicar sus necesidades de manera clara, respetuosa y efectiva en diferentes escenarios relacionados con el trabajo.

Actividad 3.1: "Juegos de rol: Pedir lo que necesito" (40 minutos)
Materiales: Tarjetas, escritas en letra grande con instrucciones claras, de supuestos sencillos. Ejemplos:

- "Estás trabajando en un proyecto con otro artista. Necesitas más tiempo para terminar tu parte. ¿Cómo lo pides?"
- "Estás en una reunión y el orador habla muy rápido. Necesitas que hablen más despacio. ¿Qué dices?"
- "Estás comenzando un nuevo trabajo. Necesitas una herramienta que no está disponible. ¿Cómo se lo pides a tu supervisor?"
- (Tecnología de asistencia): Proporcione grabaciones de audio de las tarjetas de los supuestos.

Desarrollo:

- (Lenguaje simplificado e instrucciones paso a paso): El facilitador explicará el concepto de juego de rol y desarrollará un ejemplo simple con el grupo.
- (Apoyo entre pares y trabajo en grupo): Los participantes trabajarán en parejas. Una persona asumirá el papel del artista que expresa una necesidad, y la otra será el colega, supervisor o cliente. Usarán las cartas de supuestos como guía.
- (Tiempo extendido y repetición): Dejar tiempo para múltiples rondas de juego de rol, cambiando roles. Anime a los participantes a probar diferentes formas de expresar sus necesidades.
- (Apoyo del facilitador): El facilitador se moverá por el aula, proporcionando indicaciones y sugerencias según sea necesario. Ofrezca frases iniciales como: "Disculpe, ¿podría por favor...?", "Le agradecería si...", "Para que yo haga un buen trabajo, necesito...".

Reflexiones: ¿Cuáles son algunas de las diferentes formas de pedir lo que necesitamos? ¿Qué hace que sea más fácil o difícil expresar nuestras necesidades? ¿Cómo podemos ser respetuosos y al mismo tiempo dejar claras nuestras necesidades?

Área de conocimiento: Estrategias para la comunicación efectiva y la autodefensa en el lugar de trabajo.

Área de habilidades: Comunicación verbal, juego de roles, empatía, resolución de problemas.

Posibles adaptaciones: Permitir que los participantes usen métodos de comunicación no verbal (p. ej., señalar una tarjeta de necesidad, usar gestos) si se sienten más cómodos. Ofrezca la opción de hacer un juego de rol con el facilitador con aquellos que se sientan menos seguros.

Actividad 3.2: "Creación de 'Mi declaración de necesidades'" (20 minutos)
Materiales: Papel, marcadores de letra grande, iniciadores de oraciones (opcional).
Desarrollo:

- (Lenguaje simplificado e instrucciones paso a paso): El facilitador guiará a los participantes en la creación de una declaración breve y simple que puedan usar para expresar una de sus necesidades clave en un entorno de trabajo.
- (Trabajo individual con apoyo): Los participantes escribirán individualmente su "Declaración de necesidades". El facilitador brindará apoyo y ejemplos si es necesario. Ejemplos: "Trabajo mejor con instrucciones claras y escritas", "Necesito descansos cada hora para estirarme", "Uso un lector de pantalla, por lo que necesito documentos en formato digital".
- (Compartir opcionalmente): Los participantes que se sientan cómodos pueden compartir su "Declaración de necesidades" con el grupo para recibir comentarios y refuerzo.

Reflexiones: ¿Cómo te sientes al tener una declaración preparada para expresar las necesidades? ¿Dónde podríamos usar esta declaración en el futuro?

Área de conocimiento: Desarrollar una forma concisa y efectiva de comunicar las necesidades personales.
Área de habilidades: Escribir (o verbalizar), resumir, defender por sí mismo.
Posibles adaptaciones: Ofrecer plantillas visuales para crear la declaración. Permitir que los participantes, si escribir es un desafío, dicten sus aportaciones.

Actividad 3.3: Folleto: Mis derechos en el trabajo – Guía fácil
Formato: Folleto ilustrado o con soporte de audio, también disponible en letra grande y texto sin formato.
Secciones:
1. Tiene derecho a solicitar apoyo.
Puedes hablar si algo no funciona para ti. Está bien pedir cambios que te ayuden a trabajar mejor.
2. Adaptaciones comunes:
Ejemplos con iconos:
Tiempo extra.
Interpretación de lengua de signos.
Materiales de impresión grande.
Descansos durante el trabajo.
Un espacio tranquilo.
3. Cómo describir sus necesidades de forma respetuosa:
Usa palabras claras y amables. Comience con:
"Necesito..."
"¿Podrías ayudarme con..."

"Esto me ayudaría a hacer un mejor trabajo..."

CASO DE ESTUDIO 1: Sofía, una artista visual con baja visión.
Fondo: Sofía es una artista visual radicada en Argentina que tiene una discapacidad visual degenerativa. Crea grandes pinturas abstractas utilizando materiales texturizados para poder sentir la composición mientras pinta.
Barrera: Sofía fue invitada a participar en una exposición colectiva de la galería, pero cuando llegó para montar su trabajo, se dio cuenta: ● Las etiquetas y las instrucciones del artista se imprimieron en letras pequeñas. ● La iluminación de la galería era muy brillante en algunas áreas y oscura en otras, lo que afectó a sus movimientos y experiencia. Nadie había considerado ofrecer orientación verbal o señalización táctil.
Solución: Sofía explicó con calma sus necesidades al coordinador de la galería y sugirió: ● Enviar, con anticipación, todos los documentos en PDF y con letra grande. ● Agregar, durante la inauguración, breves descripciones de audio para obras clave. ● Proporcionarle el apoyo de alguna persona para facilitarle el recorrido por la exposición.
Resultado: La galería implementó estos cambios para Sofía y luego incluyó prácticas de accesibilidad en eventos futuros. Sofía fue invitada a asesorar para futuras iniciativas.

CASO DE ESTUDIO 2: Malik, un intérprete y director de teatro sordo.
Fondo: Malik es un director de teatro y actor sordo que trabaja principalmente en lengua de signos y narración visual. Colabora con artistas sordos y oyentes.
Barrera: Durante un taller de emprendimiento cultural, Malik fue el único participante sordo. Se encontró con: ● No se proporcionan intérpretes de lengua de signos. ● Ejercicios grupales que se basan solo en instrucciones verbales. ● Discusiones aceleradas que lo excluyeron.
Solución: Malik solicitó dos adaptaciones clave: ● La contratación de un intérprete profesional para las sesiones restantes. ● Un compromiso de los facilitadores para proporcionar todos los materiales por adelantado y permitir una comunicación más visual / en parejas. También se ofreció a codiseñar una actividad inclusiva con los organizadores utilizando juegos de mímica.
Resultado: Los organizadores contrataron a un intérprete y adaptaron el ritmo del taller. El juego de mímica inclusivo de Malik se convirtió en un ejercicio modelo utilizado en futuras ediciones del curso.

Reflexiones finales (5 minutos):

- El facilitador resumirá los aprendizajes clave de la sesión.

- Animar a los participantes a seguir pensando en sus condiciones y necesidades laborales a medida que avanzan en sus carreras artísticas.
- Recordar que expresar sus necesidades es un signo de fortaleza y un paso importante hacia la creación de entornos de trabajo inclusivos y accesibles.

Soporte continuo:

- Proporcionar acceso a recursos y más información sobre los derechos de las personas con discapacidad y las adaptaciones en el lugar de trabajo.
- Ofrecer apoyo individual y tutoría a medida que los participantes se desarrollen profesionalmente.

Módulo 1.2 Resultados de aprendizaje

Al final de este módulo, los participantes podrán:

- Identificar entornos de trabajo inclusivos y no inclusivos.
- Reconocer las características clave que hacen que un lugar de trabajo sea accesible o inaccesible, y comprender cómo estas características afectan la práctica artística.
- Describir su espacio de trabajo ideal.
- Utilizar métodos visuales, táctiles o verbales para representar sus condiciones de trabajo preferidas y articular lo que les ayuda a crear su mejor trabajo.
- Comprender las condiciones de trabajo en diferentes campos creativos.
- Observar y discutir la variedad de entornos de trabajo en todas las disciplinas artísticas y analizar cómo estos entornos afectan a los artistas con discapacidad.
- Identificar las necesidades personales en el lugar de trabajo.
- Reflexione y enumere sus necesidades individuales de accesibilidad, adaptación y bienestar en un entorno laboral.
- Hacer coincidir las necesidades con las soluciones prácticas.
- Explorar y discutir estrategias y herramientas que puedan abordar las necesidades y barreras comunes del lugar de trabajo.
- Comprender el concepto de adaptaciones razonables.
- Aprender qué son las adaptaciones, a quién preguntar y cómo solicitarlas de manera efectiva.
- Practicar la comunicación de necesidades de manera clara y respetuosa.
- Participar en juegos de rol para ensayar cómo expresar necesidades en el marco de la vida real, utilizando una comunicación clara y segura.
- Crear una declaración de necesidades personales.
- Desarrollar una declaración concisa y práctica que comunique una o más de sus necesidades clave relacionadas con el trabajo.
- Tomar conciencia de los derechos en el trabajo.
- Comprender los derechos básicos en el lugar de trabajo relacionados con la discapacidad y la autodefensa, incluido el derecho a solicitar apoyo y adaptaciones.

Módulo	**1.3 Estrategias básicas de autoayuda y toma de decisiones**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)

Duración total	3 horas (3 lecciones de 60 min. cada una)
Adaptaciones generales	• **Lenguaje claro y respetuoso:** Explicar conceptos de manera accesible, evitando excesivas simplificaciones. Si se utilizan textos escritos, optar por formatos fáciles de leer y fuentes grandes. • **Aprendizaje multisensorial:** Incluir actividades visuales, auditivas y prácticas. Utilizar medios visuales, escritos y orales que valoren la expresión adulta (como las artes visuales, el collage conceptual, la escritura corta, la actuación), lo que permite la inclusión del alumnado y una mejor comprensión. Utilizar, cuando sea apropiado, pictogramas, diagramas sencillos… • **Instrucciones paso a paso:** Dividir las tareas en pasos pequeños y manejables. • **Tiempo extra y repetición:** Permitir tiempo adicional y revisar los conceptos clave. • **Trabajo colaborativo y autónomo:** Fomentar el trabajo tanto individual como grupal, fomentando el intercambio de ideas y experiencias. • **Tecnología de asistencia:** usar teléfonos inteligentes, tabletas o aplicaciones de comunicación para registrar ideas y decisiones, lectores de pantalla y otras tecnologías de asistencia.
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: Autocuidado en el lugar de trabajo (60 minutos)
Objetivo:
Fortalecer el autocuidado emocional en contextos laborales a través de estrategias de refuerzo para adaptarse al cambio, manejar la ansiedad y desarrollar tolerancia a la frustración, promoviendo el bienestar personal y la adaptación al entorno laboral.

Materiales:
- Tarjetas ilustradas que muestran situaciones laborales comunes que implican cambio, frustración o ansiedad (p. ej., cambio de tarea, retroalimentación crítica, interrupciones inesperadas, etc.).
- Hojas de trabajo personales para completar (disponibles en formatos de texto e iconos), que incluyen:
  - Logros personales.
  - Situaciones difíciles y estrategias utilizadas.
  - Emociones positivas identificadas.
  - Emociones vividas en el trabajo.

Introducción (10 minutos)
Actividad inicial: "Las cosas cambian en el trabajo"
- Discusión: Diálogo rápido con preguntas:
  - ¿Qué entiendo por autocuidado?
  - ¿Cómo contribuye el autoconocimiento al autocuidado?
  - ¿Qué emociones positivas puedo reconocer?

    - ¿Siento que me cuido en mi vida personal y profesional?
    - ¿En qué acciones o gestos me doy cuenta de que me estoy cuidando?
    - ¿Qué necesitamos para mantenernos bien en nuestra vida diaria como artistas?
- Muestre ejemplos de cambios en la rutina de trabajo:
    - Su rutina de trabajo habitual fue interrumpida o modificada por factores externos.
    - Su lugar de trabajo habitual ha cambiado.
    - Un supervisor o monitor diferente lo está guiando.
    - A un cliente no le gustó o rechazó lo que preparaste.
- Preguntas abiertas (con apoyo visual o pictogramas):
    - ¿Cómo te sientes cuando algo cambia repentinamente o sin previo aviso?
    - ¿Qué sucede si algo no sale como esperabas?
- Idea central introducida: El cuidado personal también es emocional: reconocer cómo me siento, decidir cómo actuar, buscar ayuda cuando sea necesario y fortalecer las emociones positivas.

Actividad principal (30 minutos)
Parte 1: ¿Cómo me adapto al cambio? (15 minutos)
- Juego de cartas: Presenta diferentes cambios comunes en el lugar de trabajo o situaciones frustrantes (con imágenes si es necesario):
    - Se cambió la orden del cliente o la tarea asignada.
    - Te dijeron que tu producto o servicio necesitaba correcciones.
    - No te gustó cómo te habló el cliente o el supervisor.
- Cada participante elige cómo respondería y el grupo reflexiona:
    - ¿Esta respuesta me ayuda a trabajar mejor?
    - ¿Me estoy cuidando con esta decisión?
    - ¿Qué otras opciones tengo?
- Enseñe una estrategia para cada situación:
    - Tómese un momento antes de responder.
    - Recuerda que los errores son oportunidades para aprender.
    - Concéntrese en lo que logre hoy.

Parte 2: Reconocer mis logros y emociones (15 minutos)
- Complete una hoja de trabajo personal (con apoyo si es necesario):
    - Algo que logré esta semana.
    - Algo que me resultó difícil y cómo lo logré.
    - Una emoción que sentí mientras trabajaba.
    - Lo que haré de manera diferente la próxima vez.
- Actividad creativa: "Mi collage de rutina de autocuidado" Cada participante crea un collage que refleja su rutina ideal de autocuidado como artista, incluidas las estrategias aprendidas. Pueden combinar imágenes, palabras, frases, etc.

Reflexión y evaluación (20 minutos)
Diálogo reflexivo grupal (con facilitación adaptada):
- ¿Qué situaciones te hacen sentir frustrado en el trabajo?
- ¿Qué haces para sentirte mejor cuando las cosas no salen según lo planeado?
- ¿Quién o qué te ayuda a seguir adelante?

Preguntas de evaluación:
Evaluación de conocimientos:
- ¿Qué situaciones pueden generar cambios o frustración en un contexto laboral (en el empleo o en el autoempleo)?

- ¿Por qué es importante el autocuidado emocional cuando se trabaja, ya sea solo o con otros?
- ¿Cómo pueden mis emociones (por ejemplo, la ansiedad o la frustración) afectar la forma en que tomo decisiones en el trabajo?
- ¿Qué significa adaptarse a una situación nueva o diferente en el lugar de trabajo?
- ¿Qué estrategias pueden ayudarme a cuidarme cuando algo no sale según lo planeado?

Evaluación de habilidades:
- ¿Puedo reconocer cuándo me siento frustrado, ansioso o incómodo en el trabajo?
- ¿Sé tomar decisiones que me ayuden a sentirme mejor o seguir trabajando con calma?
- ¿Puedo usar una estrategia (como tomarme un tiempo para reflexionar, hablar con alguien o cambiar de tarea) para manejar el estrés o la frustración?
- ¿Puedo reconocer y valorar mis logros incluso cuando todo no sale a la perfección?
- ¿Puedo comunicar respetuosamente cómo me siento o qué necesito cuando algo cambia o me molesta?

Lección 2: Autonomía y toma de decisiones en el lugar de trabajo (60 minutos)

Objetivo: Reconocer la autonomía como un derecho y desarrollar habilidades para tomar decisiones relacionadas con el trabajo y basadas en la intención personal, la comprensión de las consecuencias y la voluntariedad.

Materiales:
- Hojas con ejemplos de decisiones laborales (con y sin autonomía).
- Hojas de trabajo para completar con apoyos visuales: "Mi decisión hoy".
- Hoja de trabajo "Mi mapa de decisiones".
- Rotuladores o lápices de colores.
- Tarjetas con frases modelo para la comunicación asertiva ("Prefiero esto", "¿Puedo decidir?", "Necesito entender más").
- Pictogramas o imágenes para representar: comprensión, intención, voluntad, presión, respeto.

Introducción (10 minutos)
Conversación guiada: ¿Qué significa decidir por uno mismo?
- Iniciar la conversación con las siguientes preguntas:
    - ¿Qué decisiones tomamos todos los días?
    - ¿Qué riesgos y desafíos están involucrados en estas decisiones?
    - ¿Qué decisiones tienen un mayor impacto a largo plazo en nuestro proyecto artístico?
- Presentar situaciones de trabajo cotidianas:
    - Elegir una tarea, aceptar o rechazar ayuda, planificar el día.
- Introducir la idea de que la autonomía es un derecho, no algo "otorgado" si "te comportas bien" o si "no necesitas apoyo".
- Explicar que todos, incluso con apoyo, tienen derecho a decidir sobre sus acciones, siempre que entiendan lo que implica.

Actividad principal (30 minutos)
Parte 1: ¿Qué decido? ¿Qué deciden los demás por mí? (15 minutos)
- Entregar una hoja con imágenes de situaciones de trabajo:
    - Elegir cómo organizar una tarea, producto o servicio específico.
    - Que me digan qué ropa ponerme.

    - Decidir cuándo tomar un descanso.
    - Ser obligado a hablar incluso cuando no quiere.
- Actividad de clasificación grupal o individual:
    - ¿Esta decisión fue mía o tomada por otros?
    - ¿Quería hacerlo?
    - ¿Entendí lo que significaba?
- Discutir sobre la intencionalidad, la comprensión y la voluntariedad:
    - ¿Quería hacerlo?
    - ¿Entendí lo que significaba?
    - ¿Fui coaccionado?

Parte 2: Planificar mis propias decisiones (15 minutos)

- Actividad "Mapa de decisiones": Cada participante crea un mapa que vincula las decisiones diarias (como organizar su horario de trabajo) con decisiones importantes (como vender una obra de arte o iniciar una empresa artística).
- Cada persona elige una decisión relacionada con el trabajo que ha tomado o desea tomar (por ejemplo, seleccionar una herramienta de trabajo, hablar con alguien, cambiar una rutina, pedir un descanso).
- Complete una hoja de trabajo (con apoyo visual o verbal si es necesario):
    - ¿Qué decidí?
    - ¿Por qué quería hacerlo?
    - ¿Qué esperaba lograr?
    - ¿Me sentí libre al tomar la decisión?

Reflexión y evaluación (20 minutos)

Diálogo en grupo o en parejas:

- ¿Cómo te sientes cuando tomas tus propias decisiones?
- ¿Qué necesitas para tomar una decisión con confianza?
- ¿Ha sucedido que alguien decidió por ti sin preguntar?

Actividad grupal:

- "La mejor decisión que tomé en mi viaje personal y artístico fue..."

Preguntas de evaluación:

Área de conocimiento

- ¿Qué es la autonomía y por qué es un derecho para todas las personas?
- ¿Qué condiciones hacen que una decisión sea verdaderamente mía?
- ¿Por qué es importante entender y querer lo que decido, sin sentirme forzado?
- ¿Puedes identificar una pequeña decisión y una gran decisión que hayas tomado o quieras tomar?
- ¿Qué decisión te gustaría preparar mejor antes de tomarla?

Área de Habilidades

- ¿Puedo identificar cuándo tomé una decisión y cuándo no?
- ¿Soy capaz de expresar lo que quiero hacer en el trabajo?
- ¿Puedo pedir ayuda si no entiendo algo antes de decidir?
- ¿Puedo decir respetuosamente que no o decir "prefiero otra cosa"?

Lección 3: Tomar decisiones con apoyo: autonomía y asistencia respetuosa (60 minutos)

Objetivo: Promover la autonomía mediante la toma de decisiones con apoyo, reconociendo la capacidad de acción de la persona, su derecho a elegir con apoyo y los pasos necesarios basados en sus valores, preferencias y objetivos.

Materiales:

- Ficha visual de los 6 pasos para la toma de decisiones con apoyo.
- Tarjetas con situaciones simuladas.
- Lista ilustrada de posibles personas de apoyo (familia, colegas, supervisores, compañeros).
- Cartel: "Yo decido, tú me apoyas" (con frases y pictogramas).
- Espacios privados para simular decisiones con acompañamiento respetuoso.
- Plantilla de "Semáforo de decisión" (verde: adelante, amarillo: piensa detenidamente, rojo: no es una buena idea).
- Estudios de caso: ejemplos de situaciones artísticas y empresariales.

Introducción (10 minutos)

Conversación abierta: "Decidir con apoyo no es decidir por mí"

- Explique claramente que algunas personas deciden con ayuda, no porque no puedan decidir, sino porque:
    - Quieren discutir sus opciones con alguien en quien confían.
    - Quieren comprender mejor las consecuencias antes de elegir.
- Destaca que la persona con discapacidad sigue siendo la que toma la decisión, y que elegir la opción de recibir apoyo también es un acto de autonomía.

Actividad principal (30 minutos)

Parte 1: ¿Cómo decido con el soporte? (15 minutos)

- Entregue una hoja de trabajo visual con los pasos para la toma de decisiones con apoyo (con texto, pictogramas o imágenes según sea necesario):

1. ¿En qué necesito ayuda para decidir? (por ejemplo, cambiar un proyecto, elegir un trabajo, planificar un evento artístico)
2. ¿Quién quiero que me apoye en esta decisión? (Familiar, colega, jefe, persona de confianza...)
3. ¿Cuáles son mis ideas, valores y preferencias? (por ejemplo, quiero más tiempo libre, prefiero pintar en casa, valoro la tranquilidad)
4. ¿Cuáles son los pros y los contras de cada opción? (explorado a través de apoyo verbal, ayudas visuales o conversación)
5. ¿Qué consecuencias podría tener esta decisión?
6. ¿Qué acuerdo o apoyo necesito de la persona que me asiste? (p. ej., ayuda para leer información, pensar en voz alta, recordar pasos…)

Parte 2: Simulación práctica (15 minutos)

- Con la guía del facilitador o de un compañero de confianza, cada participante sigue los pasos:
    - Identificar el tema de decisión.
    - Elegir una persona para que la apoye.
    - Reflexionar sobre los deseos y valores personales.
    - Explorar las consecuencias y toma una decisión con acompañamiento.
- En pequeños grupos o parejas, cada persona elige una situación real o simulada en la que quiere tomar una decisión.

Taller práctico: Resolver 2-3 casos reales utilizando la herramienta "Semáforo de decisión":

- Caso 1: ¿Aceptar o no una colaboración artística? Escenario: Se le invita a participar en una exposición colectiva donde puede mostrar su trabajo, pero no recibirá una

contraprestación económica. La exposición se encuentra en una conocida galería y podría ayudarte a hacer contactos.

Guía de análisis:
- Verde: ¿Esta oportunidad mejorará mi experiencia o me acercará a mi objetivo artístico?
- Amarillo: ¿Tengo el tiempo y los recursos para participar sin afectar a mis otros compromisos?
- Rojo: ¿Podría perjudicarme, como retrasar proyectos pagados o sentirme explotado?

Actividad: Cada participante analiza el caso utilizando el semáforo:
- Si es verde, ¿qué me motiva a aceptar?
- Si es amarillo, ¿qué debo verificar antes de decidir?
- Si es rojo, ¿por qué sería mejor rechazarlo?

- Caso 2: ¿Invertir o no en materiales caros? Escenario: Encuentras una oferta por tiempo limitado para comprar materiales de arte de alta calidad (pinturas, lienzos, herramientas) pero tendrías que gastar una parte significativa de tus ahorros.

Guía de análisis:
- Verde: ¿La inversión mejoraría mi producción o abriría nuevas oportunidades de venta?
- Amarillo: ¿Tengo un plan para recuperar la inversión?
- Rojo: ¿Me dejaría sin dinero para necesidades básicas u oportunidades importantes en el futuro?

Actividad: Cada participante reflexiona:
- ¿Es esta inversión una prioridad o puede esperar?
- ¿Qué otras opciones tengo (por ejemplo, buscar financiación o socios)?

- Caso 3: ¿Participar o no en una exposición fuera de la ciudad? Escenario: Te invitan a un evento artístico importante en otra ciudad. El alojamiento está cubierto, pero no el transporte. Tendrías que organizar el viaje, dejar otras actividades pendientes, y no hay garantía de venta.

Guía de análisis:
- Verde: ¿Esta experiencia contribuirá a mi carrera profesional o ampliará mi red?
- Amarillo: ¿Estoy preparado para asumir los costos y el esfuerzo logístico?
- Rojo: ¿Este viaje afectaría negativamente mis responsabilidades personales o financieras?

Actividad: Cada participante reflexiona:
- ¿Qué importancia tiene esta oportunidad en mi proyecto artístico?
- ¿Qué debo evaluar antes de aceptar o rechazar?

Reflexión y evaluación (20 minutos)

Discusión grupal:
- Compartir: "¿Qué aprendí sobre cómo tomo decisiones?"
- Compromiso personal: "Una decisión que tomaré pronto y cómo la evaluaré".
- ¿Cómo te sentiste al tomar una decisión con apoyo?
- ¿Quiénes son las personas de confianza en tu vida que pueden ayudarte a decidir?
- ¿Qué necesitas para sentirte libre y seguro a la hora de decidir?

Preguntas de evaluación:
Área de conocimiento

- ¿Qué significa decidir con apoyo sin perder mi autonomía?
- ¿Cómo puedo saber si alguien me está ayudando o imponiéndome una decisión?
- ¿Qué factores personales (valores, preferencias, metas) deben respetarse en cualquier proceso de toma de decisiones?
- ¿Cuáles son los pasos que me ayudan a tomar una decisión con apoyo?
- ¿Cómo puedes aplicar este método en tu vida diaria o artística?

Área de Habilidades

- ¿Puedo identificar cuándo necesito ayuda para decidir?
- ¿Sé elegir a quién quiero como persona de apoyo para mis decisiones?
- ¿Puedo expresar lo que quiero, lo que valoro y lo que espero lograr con una decisión?
- ¿Puedo discutir opciones, pros y contras antes de decidir?
- ¿Puedo llegar a un acuerdo con la persona que me atiende sin que decida por mí?

Mini Kit "Mis cuidados y decisiones"

1. Plantilla "Mi árbol de autocuidado"
   - Un dibujo de árbol en blanco donde los participantes pueden seguir agregando nuevas actividades de cuidado personal a medida que las descubren (dibujadas, escritas o pegadas).
   - Algunas pequeñas sugerencias ya impresas como hojas/frutos para recortar y pegar.

2. Hoja "Mi mapa de decisiones"
   - Un diagrama simple donde los participantes pueden notar:
     - Decisiones diarias (qué hábitos mantener o cambiar)
     - Grandes decisiones (objetivos artísticos, proyectos personales)
   - Espacio para dibujar flechas, trazados o escribir pasos para lograrlos.

3. Tarjetas de "Semáforo de decisión"
   - Tres tarjetas con colores (verde, amarillo, rojo) y breves preguntas orientadoras:
     - Verde: "¿Me hace bien? ¿Me acerca a mi objetivo?"
     - Amarillo: "¿Debería pensarlo con más cuidado? ¿Necesito ayuda o más información?"
     - Rojo: "¿Podría dañarme o alejarme de lo que quiero?"
4. Frases útiles
   - Pequeñas tarjetas o pegatinas con frases como:
     - "Cada decisión me acerca a mi objetivo".
     - "Cuidarme es parte de mi bienestar y es necesario para desarrollar mi proyecto".

5. Guía rápida "Cómo tomar una buena decisión"
   - Instrucciones paso a paso muy simples:
     - ¿Qué opciones tengo?
     - ¿Qué consecuencias podría tener cada opción?
     - ¿Qué opción tiene más sentido?
     - Yo decido y actúo.

6. Enlace de audio o digital (opcional)
   - Un breve audio o enlace donde los participantes pueden escuchar una breve guía de relajación o consejos sobre autocuidado y toma de decisiones, para revisar cuando lo deseen.

Módulo 1.3 Resultados de aprendizaje.

Al final de este módulo, los participantes podrán:
Resultados basados en el conocimiento:

1. Entender el autocuidado emocional como un aspecto positivo y esencial del comportamiento profesional en el ámbito laboral.
2. Reconocer el impacto de la ansiedad y la frustración en el desempeño laboral y la toma de decisiones.
3. Identificar estrategias básicas de autorregulación para manejar los desafíos emocionales y adaptarse a los cambios inesperados en el trabajo.
4. Entender el concepto de autonomía como un derecho humano, independientemente de las necesidades de apoyo.
5. Distinguir entre decisiones autodirigidas e impuestas en un contexto laboral.
6. Entender la toma de decisiones apoyada como un método para ejercer la autonomía de manera respetuosa e intencional.
7. Identificar los pasos en un proceso de toma de decisiones con apoyo, incluido el papel de los valores, las preferencias y los objetivos.

Resultados basados en habilidades:

1. Aplicar técnicas básicas para gestionar el estrés y la frustración en el lugar de trabajo.
2. Tomar decisiones adaptativas en situaciones cambiantes o emocionalmente exigentes.
3. Reconocer y apreciar los logros personales, incluso en contextos desafiantes.
4. Expresar deseos, necesidades y preferencias personales de forma clara y respetuosa.
5. Identificar cuándo y cómo pedir apoyo para tomar decisiones informadas.
6. Seleccionar personas de apoyo de confianza y tomar decisiones en colaboración, pero manteniendo la autonomía personal.
7. Utilizar herramientas prácticas (por ejemplo, mapas de decisión, método de semáforo) para evaluar opciones y tomar decisiones conscientes.

Módulo	**1.4 Establecer metas personales simples**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad que participan en un curso de emprendimiento y promoción cultural
Duración total	2 horas (2 lecciones de 60 min cada una)
Adaptaciones generales	• Lenguaje simplificado: usar oraciones claras y cortas y ayudas visuales. • Aprendizaje multisensorial: incluir actividades visuales, auditivas y prácticas. • Instrucciones paso a paso: dividir las tareas en pasos más pequeños y manejables. • Tiempo extra y repetición: permitir tiempo adicional y revisar los conceptos clave. • Tecnología de asistencia: proporcionar grabaciones de audio, aplicaciones de voz a texto y materiales en letra grande.

	• Apoyo entre pares y trabajo en grupo: fomentar las actividades colaborativas
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: ¿Qué es una meta? (60 minutos)
Objetivo: Los participantes comprenderán qué es una meta personal e identificarán algo que quieren hacer o mejorar.
Materiales:

- Tarjetas con imágenes con ejemplos de objetivos simples (p. ej., "Quiero pintar un cuadro", "Quiero probar una nueva herramienta"): incluir objetivos realistas y relacionados con el arte como: "Quiero asistir a un taller", "Quiero probar un nuevo material" o "Quiero mostrar mi trabajo".
- Hoja de trabajo "Mi objetivo estrella".
- Tarjetas de símbolos de objetivos (por ejemplo, estrellas, flechas, pasos).
- Ayudas visuales o herramientas de comunicación.
- Cada participante elige una idea y completa su "objetivo estrella" con ayuda.
- (Usar dibujos, pegatinas o símbolos) Fomentar la planificación, el dibujo o incluso la selección de un tablero de objetivos predefinidos si la expresión verbal es difícil.

Estructura de la lección:
Introducción (10 min)

- Reseña: "¿Cuál era tu objetivo?" Esto se basa en las reflexiones y elecciones realizadas en el Módulo 1.3, ayudando a convertirlas en pasos prácticos.
- Preguntar: "¿Qué es lo que quieres hacer?"
- Explicación simple: *una meta es algo que quieres hacer o mejorar.*

Actividad principal (30 min)

- Muestre ejemplos de metas (usando tarjetas con imágenes):
  - "Quiero hacer un nuevo amigo".
  - "Quiero terminar una pintura".
- Cada participante elige una idea y completa su "Objetivo estrella" con ayuda (usar dibujos, pegatinas o símbolos)

Reflexión y evaluación (20 min)

- Compartir en círculo: "¿Cuál es el objetivo que elegiste hoy?"
- Resumen visual del grupo: Mostrar todos los objetivos juntos en una pared o tablero

Evaluación:

- ¿Qué es un objetivo?
- ¿Puedes nombrar o mostrar un objetivo que tengas?

Lección 2: ¿Cómo puedo alcanzar mi meta? (60 minutos)
Objetivo: Los participantes aprenderán a dar pequeños pasos hacia su meta con apoyo y refuezo.
Materiales:

- Hoja de trabajo "Pasos hacia mi meta" (3 grandes pasos con símbolos)
- Tarjetas con imágenes de ayuda o acciones (p. ej., pregúntale a un amigo, practica, inténtalo de nuevo)
- Pegatinas o herramientas de dibujo
- Opcional: gráfico simple de seguimiento de objetivos

Estructura de la lección:
Introducción (10 min)

- Reseña: "¿Cuál era tu objetivo de la última vez?"
- Explicar: *Las metas necesitan pequeños pasos, como subir escaleras.*

Actividad principal (30 min)

- Los participantes completan un plan de 3 pasos:
  - Paso 1: ¿Qué haré primero?
  - Paso 2: ¿Qué ayuda necesito?
  - Paso 3: ¿Cómo sabré que estoy llegando al objetivo?
- Usar imágenes, ayuda de compañeros y tarjetas de ejemplo

Reflexión y evaluación (20 min)

- Compartir un paso con el grupo
- Crear un cartel grupal con los objetivos de todos y un paso de cada persona

Evaluación:

- ¿Puedes nombrar un paso hacia tu objetivo?
- ¿Puedes explicar o mostrar cómo alguien puede ayudarte?

Conclusión y seguimiento

- Cada participante recibe una copia de su plan de objetivos.
- Opcional: "Gráfico de progreso de objetivos" para usar en futuras sesiones.
- Ofrezca herramientas opcionales, como listas de verificación personalizadas o gráficos de calcomanías para ayudar a realizar un seguimiento del progreso de una manera que se adapte a cada participante.
- Alentar al personal / familia a apoyar y celebrar el progreso
- Ofrezca breves controles semanales para revisar los objetivos

Resultados de aprendizaje para el Módulo 1.4

Indicadores cognitivos (conocimiento)

1. Entiende el concepto de un objetivo
   - Puede explicar o reconocer que una meta es algo que quiere hacer o mejorar.
   - Puede nombrar o señalar al menos una meta personal usando palabras, imágenes o herramientas de asistencia.
2. Entiende la idea de los pasos hacia una meta
   - Reconoce que alcanzar una meta implica hacer pequeñas cosas consecutivas.
   - Identifica al menos una acción o paso relacionado con su objetivo.

---

indicadores basados en habilidades (desempeño)

1. Identificación de objetivos
   - Selecciona una meta personal usando una ayuda visual, una tarjeta de símbolos o una expresión verbal.
   - Completa la hoja de trabajo "Mi objetivo estrella" con apoyo.
2. Planificación de acciones
   - Identifica tres pasos simples para lograr su objetivo usando una hoja de trabajo, dibujos o calcomanías.
   - Puede hacer coincidir las acciones con los pasos (p. ej., practicar, pedir ayuda) con el apoyo de indicaciones visuales o compañeros.
3. Comunicación
   - Comparte un objetivo y un paso con un compañero o grupo.

- Utiliza un método preferido (habla, dibujo, dispositivo) para expresar ideas.

Indicadores de aprendizaje social y emocional

1. Motivación y compromiso
   - Muestra interés en metas personales y participa en la actividad.
   - Se involucra positivamente con sus compañeros durante el intercambio grupal o la creación de carteles.
2. Autodefensa
   - Puede identificar cuándo y cómo necesita ayuda para alcanzar una meta.
   - Utiliza herramientas (p. ej., tarjetas de ayuda, indicaciones de compañeros) para solicitar o aceptar apoyo.

Indicadores de evaluación adaptados

1. Comprensión
   - Responde preguntas de sí/no o de opción múltiple sobre qué es una meta.
   - Utiliza símbolos, gestos o tecnología de asistencia para indicar comprensión.
2. Finalización de tareas
   - Completa las hojas de trabajo "Mi objetivo estrella" y "Pasos hacia mi meta" con el apoyo adecuado.
   - Participa en la creación o contribución a una exposición visual grupal.
3. Conciencia del progreso
   - Identifica o señala el progreso con herramientas visuales (p. ej., un rastreador de objetivos o un gráfico con emoticonos).
   - Entiende que el progreso lleva tiempo y puede incluir práctica o pedir ayuda.

Ejemplo de lista de verificación de indicadores de aprendizaje (por participante):

Indicador	✓	⌛	X
Identifica un objetivo personal			
Nombra o muestra un paso hacia la meta			
Participa en la creación de un plan de objetivos de 3 pasos			
Utiliza imágenes o herramientas de asistencia para compartir ideas			
Identifica una forma en que alguien puede ayudar			

Módulo	**1.5 Fundamentos de la comunicación no verbal y la autopresentación**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad que participan en un curso de emprendimiento y promoción cultural

Duración total	2 horas (2 lecciones de 60 min cada una)
Adaptaciones generales	● **Lenguaje claro y respetuoso:** Explicar los conceptos de forma accesible, pero evitar las simplificaciones excesivas. Si hay textos, tratar de usar lectura fácil y fuentes grandes, según corresponda. ● **Aprendizaje multisensorial:** Incluir actividades visuales, auditivas y prácticas. Utilizar medios visuales, escritos y orales que valoren la expresión adulta (como artes plásticas, collage conceptual, escritura corta, performance), y que permitan la inclusión del alumnado y una mejor comprensión de los contenidos. Utilizar pictogramas, diagramas simples, entre otros, cuando sea relevante. ● **Instrucciones paso a paso**: dividir las tareas en pasos pequeños y manejables. ● **Tiempo extra y repetición**: permitir más tiempo y revisar conceptos clave. ● **Trabajo colaborativo y autónomo:** Fomentar el trabajo individual y en equipo, promoviendo el intercambio de ideas y experiencias. ● **Tecnología de asistencia:** Usar smartphone, tabletas o aplicaciones de comunicación para registrar ideas y decisiones, lectores de pantalla y otras tecnologías de asistencia.
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: Fundamentos de la comunicación no verbal

Objetivo: Comprender la importancia de la comunicación no verbal en contextos sociales y laborales.
Materiales:

- Hojas de trabajo y audios con ejemplos de comunicación no verbal (fotos o ilustraciones).
- Espejos (opcional).
- Cámaras o smartphone para grabar presentaciones y analizarlas.
- Uso de páginas web interactivas.

Introducción (10 minutos):

Reconocer gestos, posturas y expresiones.
Se muestran imágenes, audios, videos cortos de diferentes expresiones faciales y corporales, distancia o cercanía entre personas y/o cualidades vocales (tono, volumen, ritmo, etc.).
Como grupo, reflejan:
¿Qué está comunicando esta persona? ¿Es una persona accesible? ¿Parece seguro?
¿Qué emociones transmite tu cara, mirada, sonrisa, voz o cuerpo?
Actividad principal (30 minutos):

- Cada participante representa una emoción utilizando solo su cuerpo y rostro (alegría, estrés, inseguridad, entusiasmo, frustración).
- El grupo trata de adivinar y comentar qué les hizo identificar la emoción expresada.

Reflexión y evaluación (20 min):

Actividad grupal de cierre:
Se invita a los participantes a compartir lo que aprendieron sobre cómo se expresa su cuerpo en diferentes situaciones.
Se utilizan imágenes, audios, tarjetas con palabras clave o pictogramas para facilitar la expresión.
Cada persona elige una emoción o postura corporal que siente que es representativa de sí misma en ese momento, y comenta (verbal o no verbal) por qué.

Preguntas de evaluación:

Evaluación de conocimientos:
¿Qué es la comunicación no verbal?
¿Puedes nombrar tres formas en que nuestro cuerpo se comunica sin palabras?
¿Cuáles son las diferencias entre una postura abierta y una postura cerrada?
¿Por qué es importante el lenguaje corporal en el trabajo artístico o en una presentación? ¿Cómo contribuye mi expresividad a mi marca personal como artista?
Evaluación de habilidades:
¿Puedo mostrar una emoción con mi cuerpo y mi cara sin hablar? ¿Qué emoción podría ser?
¿Puedo identificar cómo se siente otra persona por su lenguaje corporal?
¿Qué hice hoy para que mi cuerpo se comunicara de manera clara y respetuosa?
¿En qué parte de mi vida artística o laboral podría usar mejor lo que aprendí hoy?

Lección 2: Fundamentos de la autopresentación.

Objetivo: Desarrollar estrategias de autopresentación coherentes con el contexto y el rol que desean asumir, especialmente en el ámbito artístico y cultural.
Materiales:

- Tarjetas con frases modelo para la autopresentación.
- Tarjetas con contextos de interacción (feria, entrevista, exposición, etc.).
- Espejo (opcional), pictogramas, papel y lápices de colores.
- Uso de páginas web interactivas.
- Tecnologías de asistencia.

Introducción (10 minutos):

- ¿Cómo me inscribo? ¿Cómo cuido y mantengo mi presentación personal (hábitos de higiene adecuados, ropa apropiada para la actividad a realizar y contexto de realización, estilo que quiero transmitir)?
- ¿Cómo me desenvuelvo en las actividades grupales (cómo expreso mi respeto por los demás y cómo me hago respetar; cómo abordo la proximidad a otras personas; cómo participo en actividades grupales; cómo colaboro con otros; cómo asumo diferentes roles en diferentes contextos)?

Actividad principal (30 minutos):
Desarrollar mi autopresentación Actividad 1: Discusión (15 min)

- ¿Qué quiero que otras personas sepan sobre mí como artista o trabajador? ¿Qué me gustaría transmitir cuando me doy a conocer a otras personas?
- Preparar una breve presentación personal en formato oral y/o visual (puede incluir nombre, práctica artística, interés laboral, una habilidad o rasgo personal).
- Practicas dinámicas: Cada persona realiza su presentación ante el resto del alumnado y recibe feedback positivo. Se puede realizar en pareja o trio.

Tarea: Realizar tarjetas de apoyo como modelo: "Hola, estoy..." "Me dedico a ..." "Lo que más me gusta es..." "Soy bueno en …"
"Estoy buscando..."
Ajusto mi presentación al contexto

Actividad 2: Juego de rol por contexto (15 min)

- Cartas con diferentes situaciones:

- Saludo informal en feria de arte con colegas y clientes.
- Breve presentación ante un tutor o audiencia académica.
- Simulación de una entrevista de trabajo ante un profesional de eventos culturales.
- Conversación con los asistentes a una exposición.
  - Las simulaciones se realizan en grupos o en parejas. Se observa:
- Lenguaje corporal.
- Claridad del mensaje.
- Coherencia entre lo que se dice y cómo se dice.
- Desarrollo de marca personal.
  - Al final, se refuerza el aprendizaje y se identifican posibles ajustes según el contexto (mayor o menor formalidad, contacto visual, tono, etc.).

Reflexión y evaluación (20 minutos)
Autoevaluación (con pictogramas, verbales o escritos):

- ¿Puedo reconocer lo que transmite mi cuerpo cuando me presento?
- ¿Qué es fácil para mí y qué es difícil para mí?
- ¿Qué puedo mejorar?
- ¿Cómo puedo mejorar?

Cierre: Cada participante elige una palabra o imagen que expresa cómo quiere ser percibido por los demás (seguro, profesional, amable, creativo, etc.) y explica su elección.

Preguntas de evaluación:

Evaluación de conocimientos:
¿Qué aspectos debo tener en cuenta a la hora de presentarme a los demás en un contexto artístico o laboral?
¿Cuál es la mejor forma de presentar mi producto o servicio?
¿Por qué es importante adaptar la forma de presentarme según el contexto o la audiencia? ¿Cuál es la diferencia entre una presentación informal y una formal?
Evaluación de habilidades:
¿Puedo hacer una breve presentación sobre mí?
¿Puedo ajustar mi presentación de acuerdo con diferentes contextos o situaciones?
¿Puedo expresar lo que quiero transmitir usando mi voz, cuerpo, vestuario y actitud?

Módulo 1.5 Resultados de aprendizaje
Al final de este módulo, los participantes podrán:
Resultados basados en el conocimiento:

1. Comprender el concepto y el papel de la comunicación no verbal en las interacciones sociales y profesionales.
2. Identificar los elementos clave de la comunicación no verbal, incluido el lenguaje corporal, las expresiones faciales, los gestos, la postura y las cualidades vocales.
3. Reconocer la diferencia entre posturas corporales abiertas y cerradas, y sus efectos en la comunicación.
4. Comprender la importancia de la autopresentación en diversos contextos artísticos y profesionales.
5. Identificar los factores que influyen en la presentación personal, como la higiene, la vestimenta, la actitud y el contexto.
6. Distinguir entre entornos de comunicación formales e informales, y adaptar la autopresentación en consecuencia.

Resultados basados en habilidades:

1. Expresar emociones usando el lenguaje corporal y las expresiones faciales, sin depender de las palabras habladas.
2. Interpretar las señales no verbales de los demás para comprender sus estados emocionales o actitudes.
3. Preparar y realizar una breve autopresentación utilizando un lenguaje claro, respetuoso y relevante.
4. Adaptar la comunicación verbal y no verbal a diferentes contextos (por ejemplo, feria de arte, entrevista, evento público).
5. Usar herramientas visuales o verbales (p. ej., tarjetas de apoyo, pictogramas, juegos de rol) para estructurar la autopresentación y las interacciones profesionales.
6. Reflexionar sobre las fortalezas personales y las áreas de mejora en el lenguaje corporal y el estilo de presentación.
7. Elegir y transmitir una marca o identidad personal a través del estilo de comunicación, la apariencia y la actitud.

Módulo	**1.6 Introducción a los Derechos Humanos y al Modelo Social**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad que participan en un curso de emprendimiento y promoción cultural
Duración total	2 horas (2 lecciones de 60 min cada una)
Adaptaciones generales	● Lenguaje sencillo y frases cortas ● Ayudas visuales y símbolos ● Actividades grupales y prácticas ● Repetición y revisión de ideas clave ● Tecnología de asistencia (p. ej., tabletas, voz a texto, materiales compatibles con símbolos)
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: ¿Qué son los derechos humanos? (60 minutos)
Objetivo: Los participantes comprenderán el concepto básico de los derechos humanos y los reconocerán en la vida cotidiana.

Materiales:
- Tarjetas ilustradas con los derechos (por ejemplo, derecho a ir a la escuela, a tener un hogar, a hacer arte)
- Hoja de trabajo "Mis derechos" con imágenes
- Vídeo corto/animación con voz en off y subtítulos

Estructura de la lección:
Introducción (10 min)
- Pregunte: "¿Qué necesita la gente para vivir una vida feliz y segura?"
- Defina los derechos de manera simple: *los derechos humanos son derechos fundamentales que deben garantizar que todas las personas puedan vivir bien.*

Actividad principal (30 min)
- Ver un video breve con ejemplos relacionados con los derechos humanos.
- Juego de emparejamiento grupal: emparejar imágenes a los derechos.
- Completar la hoja de trabajo "Mis derechos" usando pegatinas, dibujos o iconos.

Reflexión y evaluación (20 min)
- El tiempo del círculo: "¿Qué derecho es más importante para ti?".
- Cada participante señala o muestra una imagen de un derecho.

Evaluación:
- ¿Qué es un derecho humano?
- ¿Puedes nombrar o mostrar un derecho que tengas?

Lección 2: ¿Cuál es el modelo social de discapacidad? (60 minutos)

Si bien los Módulos 1.2 y 1.9 analizan la autodefensa y la expresión de necesidades, esta lección muestra cómo las leyes, la sociedad y los entornos afectan a nuestros derechos e independencia.

Objetivo: Los participantes comprenderán que los problemas a menudo son causados por barreras en el entorno, no por la persona.

Materiales:

- Cartas de escenarios (por ejemplo, escaleras frente a rampa, habitación ruidosa frente a espacio silencioso)
- Gráfico "Barrera / Soporte" con imágenes
- Materiales de dibujo para la actividad "Mi solución"

Estructura de la lección:

Introducción (10 min)

- Explicación simple:
  - *Modelo médico*: "La persona es el problema".
  - *Modelo social*: "El medio ambiente es el problema".
- Mostrar dibujos para comparar los dos modelos.

Actividad principal (30 min)

- Actividad de clasificación: ¿El problema es con la persona o con el entorno?
- Actividad en pareja: Dibuje o cree una forma de eliminar una barrera (por ejemplo, construir una rampa, agregar subtítulos)

Reflexión y evaluación (20 min)

- Tiempo del círculo: "¿Qué te ayuda a hacer tu arte o vivir mejor?".
- Cada participante muestra su dibujo y explica su solución.
- Refuerce que la experiencia de todos es importante: anime a los participantes a compartir sus experiencias e historias reales como artistas con discapacidad.

Evaluación:

- ¿Puede nombrar una barrera a la que te enfrentas?
- ¿Puede mostrar o explicar una forma de eliminar esa barrera?

Conclusión y seguimiento

- Entregue a los participantes un pequeño cartel de "Mis derechos y apoyos" para llevar a casa.
- Opcional: Cree una mini exhibición de arte que muestre sus dibujos de barrera + solución
- Opcionalmente, incluya una línea de tiempo visual de los derechos de las personas con discapacidad o un mapa conceptual que muestre los vínculos entre modelos, barreras y apoyos para una mejor comprensión.
- Anime a las familias o cuidadores a hablar sobre los derechos y el apoyo en el hogar.

Indicadores de aprendizaje para el Módulo 1.6: Derechos Humanos y Modelo Social de la Discapacidad

---

Indicadores cognitivos (conocimiento)

1. Comprende el concepto de derechos humanos
   - Puede explicar o reconocer que los derechos humanos son derechos fundamentales que todos necesitan para vivir bien.
   - Identifica uno o más derechos mediante imágenes, palabras o símbolos.
2. Comprende el Modelo Social de la discapacidad
   - Puede distinguir entre el problema en el entorno y en la persona.
   - Reconoce las barreras en el entorno (p. ej., escaleras, ruido) a través de ejemplos visuales o discusiones guiadas.

Indicadores basados en habilidades (desempeño)

1. Reconocimiento de derechos
    - Relaciona las imágenes con los derechos humanos básicos (por ejemplo, educación, seguridad, expresión).
    - Completa la hoja de trabajo "Mis derechos" con apoyo visual o verbal.
2. Identificación de barreras y resolución de problemas
    - Identifica una barrera a la que se enfrentan en la vida cotidiana o en el trabajo artístico.
    - Comparte o dibuja una solución (por ejemplo, usando una rampa, un espacio tranquilo, subtítulos) en una actividad en pareja o en grupo.
3. Comunicación y expresión
    - Utiliza imágenes, comunicación verbal, herramientas de asistencia o gestos para nombrar un derecho o una barrera.
    - Describe o muestra cómo se puede modificar un entorno para ofrecer apoyo.

Indicadores de aprendizaje social y emocional

1. Empoderamiento y conciencia
    - Comprende que todos tienen derechos, incluidas las personas con discapacidad.
    - Demuestra orgullo por compartir sus derechos, necesidades o soluciones.
2. Participación y colaboración
    - Participa en discusiones grupales o en parejas.
    - Respeta los comentarios de los demás y escucha durante las actividades de intercambio.

Indicadores de evaluación adaptados

1. Comprensión
    - Responde con precisión a preguntas simples como "¿Qué es un derecho?" o "¿Qué hace que algo sea difícil para ti?"
    - Selecciona imágenes o símbolos correctos durante las actividades de clasificación/emparejamiento.
2. Expresión
    - Completa o contribuye a un dibujo, solución o póster grupal utilizando cualquier medio y recurso.
    - Comparte una barrera y una idea de apoyo mediante herramientas, gestos o palabras.
3. Compromiso
    - Mira o escucha un video y responde al menos a un concepto de este.
    - Participa en al menos una actividad de reflexión (tiempo del círculo, dibujar, señalar, etc.).

Ejemplo de lista de verificación de indicadores de aprendizaje (por participante):

Indicador	✓	⌛	X
Reconoce al menos un derecho humano			
Identifica una barrera que experimentan			
Sugiere o dibuja una solución a una barrera			
Utiliza herramientas de asistencia o ayudas visuales de manera efectiva			

Participa en actividades o intercambios grupales			

Módulo	**1.7 Definición de fortalezas y debilidades psicológicas** Objetivo general: Capacitar a los artistas con discapacidad para que identifiquen sus fortalezas psicológicas y áreas de crecimiento, y para que comprendan cómo estos aspectos pueden influir en su práctica artística y su viaje profesional y empresarial.
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad que participan en un curso de emprendimiento y promoción cultural
Duración total	3 horas (3 lecciones de 60 min cada una)
Adaptaciones generales	● Lenguaje sencillo y frases cortas ● Ayudas visuales y símbolos ● Actividades grupales y prácticas ● Repetición y revisión de ideas clave ● Tecnología de asistencia (p. ej., tabletas, voz a texto, materiales compatibles con símbolos)
Planificación de lecciones y actividades	

Actividad 1.1: "Mis herramientas internas" (30 minutos)

- **Materiales:** Papel grande o pizarra, marcadores de colores, tarjetas ilustradas que representan varias fortalezas psicológicas (p. ej., creatividad, resiliencia, empatía, determinación, curiosidad, paciencia, resolución de problemas), objetos táctiles relacionados con estas fortalezas (p. ej., una pieza de rompecabezas para resolver problemas, un resorte para la resiliencia), grabadora / reproductor de audio con música relajante.
- **Desarrollo:**
    1. (Lenguaje simplificado y ayudas visuales): El facilitador presentará la idea de "fortalezas internas": cosas en las que somos inherentemente buenos o formas en que tendemos a serlo. Muestre tarjetas ilustradas que hagan referencia a fortalezas psicológicas con etiquetas simples.
    2. (Aprendizaje multisensorial y práctico): Los participantes reflexionarán individualmente sobre lo que sienten que son sus propias fortalezas internas. Pueden elegir tarjetas con imágenes. Poner música relajante para fomentar la introspección.
    3. (Apoyo entre pares y trabajo en grupo): Los participantes se emparejarán y compartirán una o dos fortalezas que identificaron en sí mismos. Animar a que expliquen brevemente por qué eligieron esas fortalezas o darles un ejemplo sencillo. El facilitador puede preparar, previamente, el debate.

Reflexiones: ¿Cuáles son algunas de las "herramientas internas" o fortalezas que descubrimos sobre nosotros mismos? ¿Cómo nos ayudan estas fortalezas en nuestra vida diaria y en la creación de arte?

Área de conocimiento: Introducción al concepto de fortalezas psicológicas y atributos personales positivos.
Área de habilidades: Autorreflexión, autoconciencia, identificación de fortalezas personales, comunicación, escucha activa.
Posibles adaptaciones: Para las personas que tienen dificultades para expresarse verbalmente, permítales señalar las tarjetas ilustradas o elegir objetos táctiles que representen sus fortalezas. Proporcionar una lista de fortalezas en letra grande con definiciones simples.

Actividad 1.2: "Historias de fortaleza" (30 minutos)

- **Materiales:** Fichas o pequeños trozos de papel, iniciadores de oraciones en letra grande (por ejemplo, "Un momento en que mostré creatividad fue cuando...", "Fui resistente cuando...", "Mostré empatía al..."), bolígrafos o marcadores, grabadora/reproductor de audio.
- **Desarrollo:**
    1. (Lenguaje simplificado y ayudas visuales e instrucciones paso a paso): El facilitador explicará que todos tenemos historias que muestran nuestras fortalezas en acción. Proporcione iniciadores de oraciones en tarjetas o una pizarra.
    2. (Reflexión individual): Los participantes elegirán uno o dos inicios de oración y pensarán en un momento en que demostraron esa fortaleza. Pueden escribir una oración corta o hacer un dibujo al respecto en su tarjeta.
    3. (Apoyo entre pares y trabajo en grupo): Los participantes que se sientan cómodos compartirán su "historia de fortaleza" con un grupo pequeño o con un grupo más grande. Fomentar la retroalimentación positiva y el aprecio de los demás.
    4. (Tecnología de asistencia): Ofrezca aplicaciones de voz a texto para los participantes que prefieren narrar sus historias. Proporcione versiones en letra grande de los inicios de oraciones.

Reflexiones: ¿Qué tipo de fortalezas destacan en nuestras historias? ¿Cómo nos ayudan nuestras fortalezas a superar los desafíos o a alcanzar nuestras metas?

Área de conocimiento: Comprender cómo se manifiestan las fortalezas en situaciones de la vida real y experiencias personales.
Área de habilidades: Narración de historias, recuerdo, autoconciencia, comunicación, refuerzo positivo.
Posibles adaptaciones: Permita que los participantes compartan sus historias verbalmente sin escribir. Proporcione líneas de tiempo visuales u organizadores gráficos para ayudar en la comprensión y retención.

Lección 2: Comprender nuestras debilidades (y áreas de crecimiento) (1 hora)

Objetivo: Los participantes podrán identificar áreas en las que podrían plantearse desafíos y replantear las "debilidades" como oportunidades para el crecimiento y el desarrollo.

Actividad 2.1: "Mi laberinto de desafíos" (30 minutos)

- **Materiales:** Un laberinto simple dibujado en papel grande o un laberinto digital en una pantalla, pequeñas fichas o marcadores, tarjetas con imágenes que representen desafíos comunes que los artistas puedan enfrentar (por ejemplo, procrastinación, dudas, dificultad con la organización, miedo a las críticas), descripciones de audio (opcional).
- **Desarrollo:**

1. (Lenguaje simplificado y ayudas visuales): El facilitador presentará la idea de que todos enfrentan desafíos o tienen áreas en las que quieren mejorar. Presentar el laberinto como una representación de estos desafíos.
2. (Aprendizaje multisensorial e instrucciones paso a paso): Los participantes navegarán por el laberinto (físicamente con una ficha en un gran laberinto de papel, o visualmente/virtualmente). En diferentes puntos del laberinto, el facilitador presentará tarjetas con imágenes que representan desafíos comunes.
3. (Discusión grupal): Para cada desafío, el facilitador preguntará: "¿Alguien se ha sentido así alguna vez? ¿Qué hace que esto sea un desafío?" Fomente el intercambio abierto y honesto. Replantee las "debilidades" como "cosas que estamos aprendiendo a manejar" o "áreas en las que podemos crecer".
4. (Tecnología de asistencia): Ofrezca descripciones de audio del laberinto y los desafíos para los participantes con discapacidad visual.

Reflexiones: ¿Cuáles son algunos de los desafíos comunes que podemos experimentar como artistas? ¿Cómo podemos empezar a pensar en estos desafíos de manera diferente?

Área de conocimiento: Identificar desafíos psicológicos comunes que pueden afectar a artistas y emprendedores.
Área de habilidades: Autoconciencia, comunicación abierta, reformulación de pensamientos negativos, empatía.
Posibles adaptaciones: Utilice representaciones táctiles del laberinto y los desafíos (por ejemplo, caminos texturizados, objetos que representen diferentes desafíos).

Actividad 2.2: "Convertir los desafíos en metas" (30 minutos)

- **Materiales:** Hojas de trabajo con iniciadores de oraciones para ayudar a replantear los desafíos como objetivos de crecimiento. Ejemplos:
    1. "En lugar de decir 'Lucho contra la procrastinación', puedo decir 'Quiero mejorar mi capacidad para...' "
    2. "En lugar de decir 'Siento dudas sobre mí mismo', puedo decir "Quiero reforzar mi … "
    3. "En lugar de decir 'La organización es difícil para mí', puedo concentrarme en aprender a subdividir mi trabajo"
    4. Indicaciones con imágenes relacionadas con acciones positivas (p. ej., alguien que planifica, alguien que practica, alguien que pide ayuda).
    5. (Tecnología de asistencia): Proporcione una versión de audio de la hoja de trabajo. Ofrezca versiones en letra grande con estructuras simples.
- **Desarrollo:**
    1. (Lenguaje simplificado y ayudas visuales): El facilitador explicará que podemos convertir nuestros desafíos en metas de mejora. Revise cada inicio de oración y mensaje de imagen.
    2. (Reflexión individual): Los participantes elegirán uno o dos desafíos que identificaron anteriormente y usarán los inicios de oraciones para reformularlos como objetivos de crecimiento positivos.
    3. (Compartir opcional): Los participantes que se sientan cómodos pueden compartir sus objetivos de crecimiento con un compañero. Anímelos a pensar en un paso pequeño y alcanzable que podría llevarlos hacia esa meta.

Reflexiones: ¿Cómo se siente pensar en nuestros desafíos como oportunidades de crecimiento? ¿Cuál es un pequeño paso que podemos dar para trabajar en una de nuestras áreas de crecimiento?

Área de conocimiento: Comprender el concepto de mentalidad de crecimiento y cómo replantear los desafíos.
Área de habilidades: Establecimiento de metas, diálogo interno positivo, reformulación de pensamientos negativos, habilidades básicas de escritura o verbalización.
Posibles adaptaciones: Permita que los participantes expresen sus objetivos de crecimiento a través de dibujos o verbalmente. Ofrezca ejemplos de pasos pequeños y alcanzables.

Lección 3: Conectando fortalezas y debilidades con nuestro arte y emprendimiento (1 hora)
Objetivo: Los participantes podrán conectar sus fortalezas psicológicas identificadas y áreas de crecimiento con su práctica artística y aspiraciones profesionales y empresariales.

Actividad 3.1: "Partido de fuerza para mi arte" (30 minutos)

- **Materiales:** Un gráfico u organizador visual con columnas etiquetadas como "Mis fortalezas", "Cómo ayudan a mi trabajo artístico" y "Ejemplo". Las fortalezas previamente identificadas de los participantes (de la Actividad 1.1) escritas en notas adhesivas o proporcionadas en tarjetas.
- **Desarrollo:**
    1. (Lenguaje simplificado y ayudas visuales e instrucciones paso a paso): El facilitador explicará que nuestras fortalezas pueden ayudar en nuestro trabajo artístico. Guiar a los participantes a pensar en cada fortaleza que identificaron.
    2. (Apoyo entre pares y trabajo en grupo): Trabajando individualmente o en grupos pequeños, los participantes tomarán sus tarjetas / notas de fortaleza y pensarán en cómo cada fortaleza los ayuda en su proceso artístico o en compartir su arte con otros. Colocarán las fortalezas en la columna "Mis fortalezas" y luego intentarán completar las otras columnas con ejemplos. El facilitador puede proporcionar ejemplos: "Mi creatividad me ayuda a generar nuevas ideas para mis pinturas".

Reflexiones: ¿Cómo apoyan nuestras fortalezas psicológicas nuestro trabajo artístico y nuestros objetivos empresariales? ¿Cómo podemos usar nuestras fortalezas de manera más intencional?

Área de conocimiento: Comprender la conexión entre las fortalezas personales y el éxito en los campos creativo y empresarial.
Área de habilidades: Pensamiento analítico, conexión de conceptos, autoconciencia, aplicación de conocimientos.
Posibles adaptaciones: Proporcione inicios de oraciones para las columnas "Cómo ayuda a mi arte" y "Ejemplo". Permita que los participantes expresen sus conexiones verbalmente si escribir les resulta difícil.

Actividad 3.2: "Objetivos de crecimiento para mi viaje artístico" (30 minutos)

- **Materiales:** Un gráfico u organizador visual con columnas etiquetadas como "Mi área de crecimiento", "Cómo podría obstaculizar mi arte/negocio" y "Un pequeño paso para crecer". Objetivos de crecimiento previamente identificados por los participantes (de la Actividad 2.2) escritos en notas adhesivas o proporcionados en tarjetas.
- **Desarrollo:**
    1. (Lenguaje simplificado y ayudas visuales e instrucciones paso a paso): El facilitador explicará que ser conscientes de nuestras áreas de crecimiento nos ayuda a mejorar. Guiar a los participantes a pensar en cada objetivo de crecimiento.

2. (Apoyo entre pares y trabajo en grupo): Trabajando individualmente o en grupos pequeños, los participantes tomarán sus tarjetas/notas de objetivos de crecimiento y pensarán en cómo esta área podría crear desafíos en su arte o negocio. Los colocarán en la columna "Mi área de crecimiento" y luego harán una lluvia de ideas sobre un pequeño caso práctico en el que puedan trabajar. El facilitador puede proporcionar ejemplos: "La dificultad con la organización puede dificultar la planificación de exposiciones, por lo que un pequeño paso es crear una lista semanal de tareas pendientes".

Reflexiones: ¿Cómo puede ayudarnos a convertirnos en mejores artistas y emprendedores enfocarnos en nuestras áreas de crecimiento? ¿Qué paso pequeño y concreto podemos comprometernos a dar esta semana?

Área de conocimiento: Comprender cómo abordar los desafíos personales para apoyar el crecimiento artístico y empresarial.
Área de habilidades: Resolución de problemas, planificación, establecimiento de metas, autoconciencia, aplicación de conocimientos.
Posibles adaptaciones: Proporcione inicios de oraciones para las columnas "Cómo podría obstaculizar" y "Un pequeño paso". Permita que los participantes compartan sus planes verbalmente.

Reflexiones finales (5 minutos):

- El facilitador resumirá la importancia de comprender tanto nuestras fortalezas como nuestras debilidades (áreas de crecimiento).
- Anime a los participantes a continuar reflexionando sobre estos aspectos de sí mismos y cómo impactan en su viaje artístico.
- Enfatizar que la autoconciencia es un proceso continuo y una herramienta valiosa para el desarrollo personal y profesional.

Soporte continuo:

- Ofrecer recursos y herramientas para la autorreflexión y el desarrollo personal.
- Fomentar las redes de apoyo entre pares para el estímulo y la responsabilidad continua.

Apéndice: Herramientas para la reflexión permanente

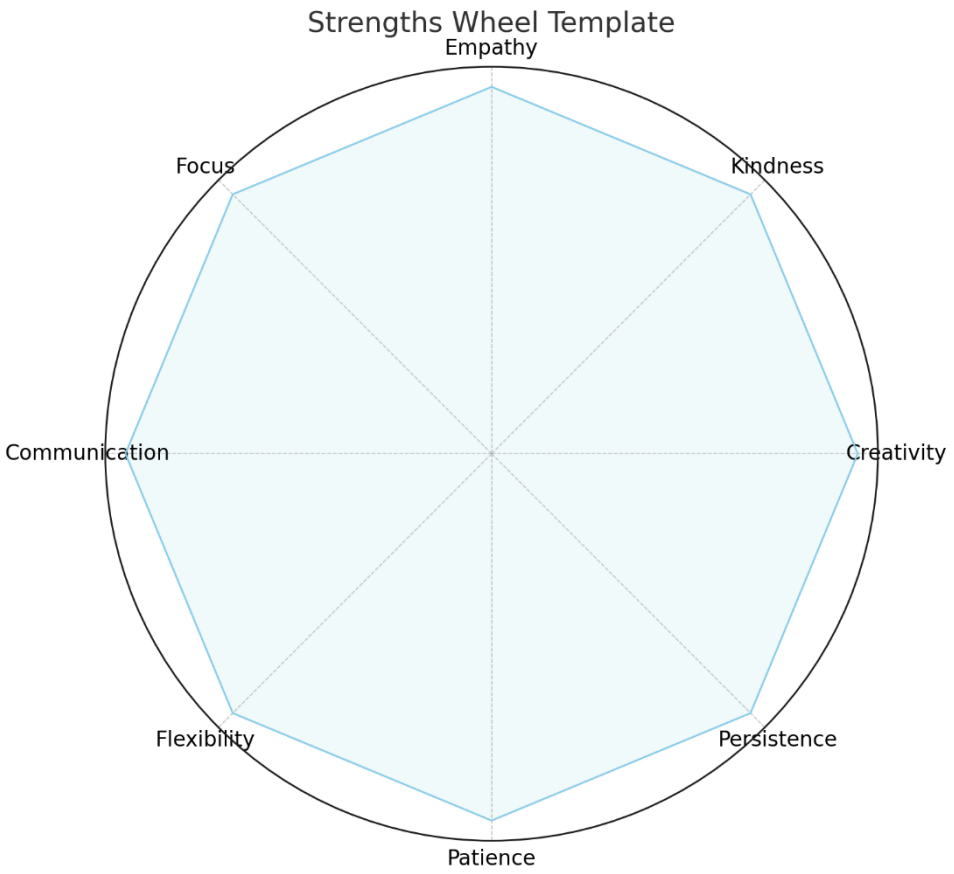
1. Plantilla de rueda de fortalezas
Esta rueda de fortalezas es una herramienta reflexiva diseñada para ayudar a los participantes a identificar y visualizar sus fortalezas psicológicas. Cada sección representa una fuerza diferente. Se invita a los participantes a colorear o sombrear cada sección de acuerdo con lo fuertes que se sientan en esa área.

Instrucciones:

- Mira cada segmento etiquetado (por ejemplo, Creatividad, Amabilidad, etc.).
- Decide cuánto de seguro o fuerte te sientes en esa área (por ejemplo, 1 = bajo, 5 = alto).
- Usar colores o sombreados para rellenar cada porción de la rueda en consecuencia.
- Usar esto como punto de partida para reflexionar sobre tus habilidades y áreas en las que te gustaría crecer.
- Un gráfico circular con segmentos etiquetados:

  Creatividad

Bondad
Empatía
Centro de atención
Comunicación
Flexibilidad
Paciencia
Persistencia
Los participantes colorean o marcan cada área en función de lo fuertes que se sienten en ella. Ayuda a visualizar áreas de confianza y posible crecimiento.



2. Diario de perspectivas personales
Un diario simple y accesible con indicaciones escritas o visuales. Fomentar las respuestas a través de palabras, dibujos, pegatinas o pictogramas.

Ideas rápidas:
Hoy me sentí fuerte cuando...
Necesitaba apoyo cuando...
Algo de lo que estoy orgulloso esta semana es...
Mi objetivo para la próxima semana es...

Resultados de aprendizaje

Al final de este módulo, los participantes podrán:

Resultados basados en el conocimiento:

1. Comprender el concepto de fortalezas psicológicas y cómo contribuyen al desarrollo personal y artístico.
2. Reconocer los desafíos psicológicos comunes (áreas de crecimiento) como la procrastinación, la duda o la desorganización.
3. Comprender la idea de una mentalidad de crecimiento, donde las debilidades se ven como áreas de aprendizaje y mejora.
4. Conectar las fortalezas y las áreas de crecimiento con sus propios objetivos de práctica artística y emprendimiento.
5. Replantear las debilidades autopercibidas como oportunidades para el desarrollo y el establecimiento de metas.

Resultados basados en habilidades:

1. Identificar las fortalezas personales a través de la reflexión, la discusión grupal y las ayudas visuales / táctiles.
2. Compartir historias personales que demuestren sus fortalezas psicológicas.
3. Identificar y describir los desafíos personales que pueden afectar su trabajo o práctica artística.
4. Replantear los desafíos como objetivos de crecimiento utilizando indicaciones estructuradas.
5. Desarrollar planes de acción simples y realistas para abordar las áreas de crecimiento.
6. Vincular los atributos psicológicos (tanto las fortalezas como las áreas de crecimiento) con los aspectos prácticos de sus trayectorias artísticas y empresariales.
7. Comunicar la autoconciencia y los planes de desarrollo a través de palabras, imágenes o formatos alternativos (p. ej., dibujos, pictogramas).
8. Participar en el apoyo positivo de los compañeros, compartiendo experiencias y estrategias para el crecimiento.
9. Utilizar herramientas como la rueda de fortalezas o un diario de perspectivas personales para continuar reflexionando y desarrollando su autoconciencia.

Módulo	**1.8 Desarrollar la asertividad y expresar necesidades**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad que participan en un curso de emprendimiento y promoción cultural
Duración total	2 horas (2 lecciones de 60 min cada una)
Adaptaciones generales	● Lenguaje claro y respetuoso ● Aprendizaje multisensorial ● Instrucciones paso a paso ● Tiempo extra y repetición ● Trabajo colaborativo y autónomo ● Tecnología de asistencia

Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: ¿Cómo expreso lo que necesito en el trabajo?

Objetivo: Desarrollar habilidades para expresar las necesidades laborales de forma clara y respetuosa, reconociendo las propias emociones y límites.
Materiales:

- Tarjetas con ejemplos de situaciones laborales en las que necesitas pedir algo (con pictogramas o ilustraciones).
- Hojas con frases modelo de expresión asertiva.
- Plantilla personal: "Así es como me siento, esto es lo que necesito".

Introducción (10 min): Conversación guiada sobre qué es expresar una necesidad, cuándo hacerlo y las consecuencias de no expresarlas.
Actividad principal (30 min):
Parte 1 (15 min): Juego de rol "¿Qué digo si...?" con tarjetas de situación.
Parte 2 (15 min): Archivo personal "Así es como me siento, esto es lo que necesito".
Reflexión y evaluación (20 min):
- ¿Cómo me sentí al expresar lo que necesitaba?
- ¿Es fácil o difícil para mí decirlo?
- ¿Qué me ayuda a hablar con respeto?
Evaluación de habilidades:
- ¿Puedo reconocer lo que necesito?
- ¿Sé decirlo con respeto?
- ¿Identifico cómo me siento?

Lección 2: Asertividad para el trabajo en equipo y el autocuidado

Objetivo: Practicar respuestas asertivas en contextos laborales, reconociendo los derechos propios y ajenos, y cuidando el bienestar personal.
Materiales:

- Tarjetas con estilos comunicacionales (pasivo, agresivo, asertivo).
- Cuentos cortos con conflictos laborales simulados.
- Hoja de trabajo "Decido con respeto".
- Frases útiles en tarjetas.

Introducción (10 min): Conversación sobre lo que es ser asertivo y en qué se diferencia de otros estilos.
Actividad principal (30 min):
Parte 1 (15 min): Identificación de estilos de comunicación en oraciones y escenas.
Parte 2 (15 min): Mini teatro o juego de rol "Dilo bien".
Reflexión y evaluación (20 min):
- ¿Qué aprendí hoy sobre la forma en que me comunico?
- ¿Cómo me siento cuando me escuchan?
- ¿Qué puedo hacer si tengo problemas para hablar?
Evaluación de habilidades:
- ¿Reconozco un estilo asertivo?
- ¿Sé expresar los desacuerdos con respeto?

- ¿Puedo defender una necesidad sin atacar o guardar silencio?

Kit de materiales módulo 1.8

1. Tarjetas de situación laboral (para juegos de rol)
Utilice estas frases en tarjetas con ilustraciones o pictogramas para representar situaciones en el trabajo en las que es necesario expresar una necesidad:

- No entendía bien las instrucciones del jefe, la autoridad o el cliente.
- Estoy cansado y necesito un descanso.
- Cambiaron mi tarea sin decírmelo o cambiaron las condiciones de trabajo de repente.
- No quiero hacer una actividad que me haga sentir incómodo.
- Quiero pedir ayuda para terminar una tarea.
- Necesito que me lo expliquen de nuevo.
- Siento que no me escuchan.

2. Modelar frases de expresión asertiva (imágenes o tarjetas)
Puede imprimir estas frases en hojas con colores, iconos o pictogramas para apoyar el lenguaje verbal:

- ¿Podrías explicarlo de nuevo, por favor?
- Necesito un momento para descansar.
- Prefiero hacerlo de otra manera, ¿verdad que puedo?
- No me siento cómodo con esa tarea.
- ¿Puedo pedir ayuda para terminar esto?
- Me gustaría compartir mi opinión.
- No estoy de acuerdo, pero quiero dialogar.

3. Plantilla personal: "Así es como me siento, esto lo necesito"
Puede utilizar esta hoja de trabajo en papel o formato digital con soportes visuales:

- Hoy me siento: _____
- En el trabajo necesito: _____
- Una forma respetuosa de pedirlo es: _____

4. Estilos de comunicación: tarjetas de ejemplo

Estilo pasivo

- Olvídalo...
- Como dices...
- Es mejor no decir nada.

Estilo agresivo

- ¡Hazlo como te dije!
- Eso está mal hecho.
- No me importa lo que pienses.

Estilo asertivo

- Prefiero hacerlo de esta manera.
- No estoy de acuerdo, pero quiero saber tu opinión.
- Quiero decir algo importante.

5. Token – "Decido con respeto"
Archivo personal que se puede utilizar con pictogramas o texto según el nivel de apoyo:

- ¿Qué quiero expresar?: _____
- ¿Cómo me gustaría decirlo?: _____
- ¿Con quién necesito hablar?: _____

Resultados de aprendizaje
Al final de este módulo, los participantes podrán:
Resultados basados en el conocimiento:

1. Comprender qué significa la asertividad y en qué se diferencia de los estilos de comunicación pasivos y agresivos.
2. Reconocer cuándo y por qué es importante expresar sus necesidades en un lugar de trabajo o entorno artístico.
3. Identificar los derechos personales básicos en la comunicación, incluido el derecho a hablar respetuosamente y establecer límites.
4. Comprender que expresar necesidades puede apoyar el bienestar, el trabajo en equipo y la equidad.

Resultados basados en habilidades:

1. Reconocer sus propias necesidades en contextos laborales y grupales.
2. Expresar sus necesidades utilizando un lenguaje respetuoso y claro, con o sin apoyo visual o verbal.
3. Usar frases simples y asertivas de manera apropiada en diferentes situaciones laborales (p. ej., pedir ayuda, establecer límites).
4. Identificar y diferenciar los estilos pasivos, agresivos y asertivos en la vida real o en diálogos simulados.
5. Participar en juegos de rol para practicar la respuesta asertiva en escenarios comunes.
6. Usar iniciadores de oraciones y herramientas visuales para generar confianza al expresar necesidades.
7. Reflexionar sobre cómo se sienten al expresar o retener necesidades, y desarrollar la autoconciencia en torno a los hábitos de comunicación.
8. Adaptar su comunicación para respetarse a sí mismo y al mismo tiempo considerar a los demás.

CAPÍTULO 2: APOYO Y REDES

Este capítulo explora el ámbito personal y profesional. Destaca la importancia de reconocer el apoyo informal y formal, alinear los recursos con las necesidades personales y desarrollar redes sociales y profesionales que sostengan carreras artísticas inclusivas y significativas.

Se introducirá al alumnado en conceptos clave de comunicación, alfabetización digital y accesibilidad, con especial atención al fomento de la confianza, la colaboración y las herramientas prácticas para navegar por el panorama cultural contemporáneo. Al enfatizar la pertenencia social, la ayuda mutua y el empoderamiento tecnológico, este capítulo prepara a los participantes no solo para estar más conectados sino también para ser más independientes en su viaje artístico.

Los módulos de este capítulo fomentan un entorno de aprendizaje de apoyo e impulsado por pares, donde el alumnado puede trazar sus sistemas de apoyo actuales, reflexionar sobre las necesidades y co-crear planes para una mayor participación y colaboración en las artes.

	Módulos	Duración
2.1	Reconocer el apoyo personal y social	3
2.2	Alinear las necesidades con los recursos disponibles	3
2.3	Adaptación de productos artísticos para el público	2
2.4	Habilidades básicas de comunicación y presentación	2
2.5	Introducción a las herramientas digitales y las tecnologías sencillas	1
2.6	Organizar la información y formar alianzas profesionales	3
2.7	Alfabetización tecnológica y accesibilidad digital	2

Planificación de lecciones y actividades

Módulo	**2.1. Reconocimiento del apoyo personal y social**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)
Duración total	3 horas (3 lecciones de 60 min cada una)
Adaptaciones generales	• Uso de lenguaje y símbolos breves y claros. • Herramientas visuales: diagramas, fotos, dibujos.

	● Ejemplos inclusivos y no tradicionales de apoyo (p. ej., amigos en línea, grupos de pares, colectivos). ● Expresión basada en el arte: dibujo, narración de historias, collage. ● Centrarse en la seguridad emocional, la creación de confianza y el apoyo definido por los participantes. ● Trabajo en grupo y en parejas, con opciones de reflexión individual.
Enfoque del módulo	Este módulo ayuda a los participantes a: ● Reconocer sus **apoyos personales y sociales existentes** ● Comprenda **dónde** y **cómo** puede llegar el apoyo. ● Sentirse empoderado para **expandir o reimaginar** su red. ● Reflexionar sobre cómo **la comunidad y los espacios. creativos** pueden nutrir el crecimiento personal y artístico.
Conexión con otros módulos	Este módulo crea una conciencia fundamental de **los sistemas de apoyo personal y emocional**, especialmente los informales o sociales. ● Relacionado con **el Módulo 3.2** (recursos) y **3.6** (redes profesionales), pero **se centra más en la cercanía emocional y el significado personal**. ● Los módulos futuros explorarán las alianzas formales, enfatizando la **capa humana y relacional** de ser un artista.
Planificación de lecciones y actividades	

LECCIÓN 1: Identificar el apoyo personal (60 min)
Objetivo: Los participantes reconocen a las personas de sus vidas que les ofrecen **apoyo emocional**, **práctico** o **creativo**.
Materiales:

- Tarjetas de personaje/rol (familia, amigos, cuidadores, mentores, compañeros, vecinos, simpatizantes en línea).
- Hoja de trabajo **"**Mi gente de apoyo".
- Herramientas de dibujo, pegatinas.
- Panel grande de papel o **collage compartido.**
- Opcional: música relajante, elementos sensoriales para un comienzo suave.

Plan de lección:
Introducción (10 min):

- Pregunte: "¿Quién te ayuda a sentirte fuerte o feliz?".
- Definición simple: "Apoyo significa que alguien nos ayuda a sentirnos mejor, a hacer algo o a ser nosotros mismos".
- Mencione **el apoyo no tradicional** (por ejemplo, una mascota, un amigo en línea, un colectivo, un trabajador de apoyo).

Actividad principal (30 min):

- Utilice la hoja de trabajo **"Mi gente de apoyo"**: dibuje o nombre a 2 o 3 personas de apoyo.
- Juego: **"Adivina el papel”:** da pistas ("Ella me ayuda a calmarme cuando estoy nervioso").

- Invite a voluntarios a agregarse al **grupo de apoyo.**

Reflexión (20 min):
- Círculo de diálogo: "¿Quién me ayuda a crecer como artista?"
- Pregunte: "¿Hay alguien con quien desearías estar más tiempo?"

Evaluación:
Puede nombrar al menos a 2 personas de apoyo. Puede describir qué tipo de ayuda brindan

LECCIÓN 2: Círculos sociales y pertenencia a la comunidad (60 min)
Objetivo: Los participantes mapean sus **mundos sociales personales y artísticos**, y entienden cómo estos círculos los conectan con la comunidad y la oportunidad.

Materiales:
- Diagrama del "**Círculo de soporte**".
- Pegatinas, tarjetas fotográficas, dibujos.
- Imágenes de espacios inclusivos (grupos de arte, organizaciones artísticas para personas con discapacidad, colectivos en línea).
- Círculo de diálogo, como ejemplo, dirigido por un facilitador (para modelar la diversidad en los tipos de apoyo).

Plan de lección:
Introducción (10 min):
- Pregunte: "¿Dónde pertenecemos? ¿Con quién compartimos cosas?".
- Explica: "Algunas personas son muy cercanas, otras nos ayudan desde la distancia. Todos son importantes".
- Introducir la idea de **espacio compartido** (por ejemplo, estudios, centros comunitarios, chats en línea).

Actividad principal (30 min):
- Complete el diagrama "**Mi círculo de apoyo**":
  - Centro = Yo
  - Medio = Personas cercanas
  - Exterior = Espacios o grupos comunitarios
- Compartir parejas: "¿Quién falla en tu círculo?"
- Discusión: ¿Qué tipo de espacio te hace sentir seguro e incluido?

Reflexión (20 min):
- Dibujar o hablar: "¿Qué tipo de apoyo te gustaría más?"
- Pregunta: "¿Hay algún espacio del que te gustaría formar parte?"

Evaluación:
Puede nombrar 3 tipos de conexiones de soporte. Colocarlas correctamente en el círculo de soporte.

LECCIÓN 3: Crecimiento y reimaginación del apoyo (60 min)

Objetivo: Los participantes exploran cómo **hacer crecer sus redes** y practicar **hacer nuevas conexiones**, con un enfoque en la **confianza y la creatividad**.

Materiales:

- Tarjetas de rol (artista par, colaborador, mentor, nuevo amigo).
- Hoja de trabajo **"Mi plan de conexión"**.
- Tarjetas de indicaciones de juego de rol (p. ej., en una feria de arte, taller, galería en línea).
- Opcional: micrófonos, teléfonos o tabletas para presentaciones simuladas.

Plan de lección:

Introducción (10 min):

- Pregunte: "¿Qué se siente al conocer a alguien nuevo?"
- Charla grupal: "¿Por qué los artistas necesitan a otras personas?"

Actividad principal (30 min):

- **Juego de rol:** practica a saludar, compartir arte, pedir apoyo.
- Lluvia de ideas: "¿Dónde podemos conocer gente nueva?" (eventos, clases, grupos en línea).
- Complete la hoja de trabajo "**Mi plan de conexión**".

Reflexión (20 min):

- Compartir en grupos pequeños: "Esto es algo que intentaré...".
- Juego: "Di tres cosas sobre ti mismo".

Evaluación:

Puede describir un tipo de apoyo que le gustaría. Practica una introducción social básica.

Adiciones creativas (opcional en todo el módulo)

- **Retratos de apoyo**: dibuja o haz un collage de una persona que te apoye.
- **Círculo de diálogo**: narración grupal de un momento en el que alguien te ayudó.
- **Cartel de edredón comunitario**: cada persona agrega un cuadrado con la imagen o nombre de apoyo.
- **Rincón de juego de rol**: Practica pedir ayuda en diferentes situaciones.

Hojas de trabajo

Hoja de trabajo 1: Mi gente de apoyo (para la lección 1)

Instrucciones: Use dibujos, palabras o calcomanías. Piensa en las personas que te ayudan.

1. **Mi nombre: _____**
2. **Estas personas me apoyan:**
   (Escribe un nombre o dibuja su cara. ¿En qué te ayudan?) Ejemplo:| Nombre o Imagen | Cómo me ayudan |
   |----------|----------|| Mamá | Ella me ayuda a sentirme tranquila. || Profesor de arte | Ella me ayuda a mostrar mi trabajo. || Amigo Leo | Me hace reír. |
3. **Una cosa que me gusta de ellos:**

Hoja de trabajo 2: Mi círculo de apoyo (para la lección 2)

Instrucciones: Complete o dibuje a sus personas de apoyo en los círculos.

[Círculo central] YO

[Círculo central] Personas cercanas (familia, mejores amigos).

[Círculo exterior] Grupos y comunidad (clubes, profesores, estudio de arte)
→ Usa colores, imágenes o pegatinas. Puedes escribir nombres o dibujar.
"¿Quién está cerca de mí? ¿Quién me ayuda en la comunidad?"

Hoja de trabajo 3: Mi plan de conexión (para la lección 3)
Instrucciones: Planifique cómo puede construir o hacer crecer la red de apoyo.

1. **Una nueva persona que quiero conocer o hablar:**

2. **¿Dónde puedo conocerlos?**
   - ☐ En mi clase de arte
   - ☐ Evento o espectáculo de arte
   - ☐ en línea
   - ☐ Otro: _____
3. **¿Qué puedo decir o mostrar?**
   - 🗨 "Hola, mi nombre es..."
   - 🗨 "Me gusta hacer..."
   - 🗨 "¿Te gustaría ver mi arte?"
4. **Una cosa que intentaré esta semana:**
   - ☐ Hablar con alguien nuevo
   - ☐ Pedir ayuda con mi arte
   - ☐ Compartir algo que hice
   - ☐ Otro: _____

Indicadores de aprendizaje para el módulo 2.1.
Indicadores cognitivos
- Entiende el soporte y los diferentes tipos.
- Reconoce a las personas y grupos en su vida.
- Entiende que el apoyo puede crecer a través de la comunidad.
- Diferencia entre apoyo personal**,** comunitario y artístico.

Indicadores basados en habilidades
- Completa hojas de trabajo de apoyo con 2-3 personas/grupos.
- Participa en juegos de rol o en el diálogo.
- Hace un plan básico para aumentar el apoyo.

Indicadores sociales
- Comparte historias o experiencias personales.
- Responde o se involucra en el intercambio entre pares.
- Expresa apertura a nuevas conexiones.

Lista de verificación de evaluación

Indicador

Indicador	✓	⌛	X
Puede nombrar a 2+ personas de apoyo			
Puede decir cómo alguien los ayuda			
Coloca a las personas en la parte correcta del círculo de apoyo			

Nombra un grupo o espacio donde se siente incluido			
Pueden expresar un tipo de apoyo futuro que desean			
Puede representar o describir una introducción			

Ejemplos de resultados por lección
Lección 1
Completa "Mi personal de apoyo" Identifica al menos dos tipos de soporte.
Lección 2
Rellena el "Círculo de apoyo".
Nombra al menos un grupo o espacio de pertenencia.
Lección 3
Completa el "Plan de conexión". Practica la interacción social básica con confianza.

Resultados finales e ideas de seguimiento

- **Entrada de portafolio:** "Mi red de apoyo" y "Mi plan para conectarse".
- **Cartel colectivo:** Collage comunitario o mural de apoyo.
- **Práctica de seguimiento:** Revise los juegos de rol en futuras sesiones.
- **Invite a una persona:** Un artista o mentor de arte para personas con discapacidad. Comparte su viaje de apoyo.
- **Ejercicio creativo continuo:** "Diario de mapas de apoyo": los participantes realizan un seguimiento de quién les apoya cada semana.

Módulo	**2.2. Alinear las necesidades con los recursos disponibles**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)
Duración total	3 horas (3 lecciones de 60 min cada una)
Adaptaciones generales	• **Lenguaje simplificado**: Use oraciones claras y cortas y ejemplos visuales. • **Aprendizaje multisensorial**: Combine imágenes, actividades prácticas y sonido. • **Instrucciones paso a paso**: Guíe al alumnado a través de las tareas en pasos simples y claros. • **Tiempo extra y repetición**: Permita más tiempo y repita partes clave. • **Tecnología de asistencia**: use CAA (Comunicación Aumentativa y Alternativa), grabadoras de voz, tabletas y símbolos visuales. • **Apoyo entre pares y trabajo en grupo**: Fomente las actividades en pareja y el intercambio. • **Materiales multiformato**: Proporcione formatos impresos, visuales, de audio y digitales. • **Representación diversa**: Utilice ejemplos de artistas discapacitados y espacios de arte del mundo real.
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: Saber lo que necesitas
Objetivo: Los participantes identificarán sus necesidades personales de aprendizaje y apoyo artístico.
Materiales:

- Tarjetas visuales: necesidades y soportes (p. ej., auriculares, guía, espacio tranquilo).
- Papel grande, pegamento, marcadores, revistas.
- Hoja de trabajo "Mis necesidades de aprendizaje" (visual/simbólica).
- Tabletas para expresión digital (opcional).

Estructura y adaptaciones de la lección:
Introducción (10 min)

- Indicación: "Cuando estás creando, ¿qué lo hace más fácil o mejor?"
- Utiliza imágenes (espacio tranquilo, auriculares, guía, etc.).
- Discutir entornos artísticos (escuela, estudio, hogar, talleres).

Actividad principal: Mi mejor espacio de arte (15 min)

- Collage / dibuja tu espacio ideal para hacer arte.
- Agrega herramientas, personas, sentimientos que te apoyen.
- Versión digital opcional.

Emparejamiento de soporte (10 min)

- Tablero visual: tipos de soporte (descansos, guías, herramientas).
- Alinear las necesidades con los apoyos: "Cuando me siento ___, necesito ___".

Reflexión (10 min)

- Idea:
    - "Creo mejor cuando..."
    - "Necesito apoyo con..."
    - "No me gusta cuando..."

Compartir opcionalmente (15 min)

- Comparte una necesidad y un apoyo.
- Utilice herramientas de dibujo, símbolos, CAA (Comunicación Aumentativa y Alternativa), o voz.

Preguntas de evaluación:

- ¿Qué te ayuda crear?
- ¿Puedes mostrar o nombrar un apoyo que necesites?
- ¿Cómo te gusta obtener ayuda?
- ¿Puedes describir tu mejor entorno creativo?

Lección 2: Encontrar la coincidencia
Objetivo: Los participantes conectarán las necesidades personales con los recursos de la vida real.
Materiales:

- Tarjetas visuales: necesidades, soportes, recursos del mundo real.
- Lista de recursos de muestra (escuela, comunidad, mundo del arte).
- Plantilla de tarjeta de plan de soporte.
- Tabletas o grabadoras de voz (opcional).

Estructura y adaptaciones de la lección:
Repaso (5 min)

- Pregunta: "¿Qué necesitas hoy para trabajar bien?".
- Usa imágenes o CAA (Comunicación Aumentativa y Alternativa).

Explorando recursos (15 min)

- Mostrar ejemplos:
  - Escuela: profesor de apoyo, espacio tranquilo.
  - Mundo del arte: mentor, estudio, financiación.
  - Comunidad: grupo de arte para personas con discapacidad, galería local.

Juego de emparejamiento (10 min)

- Coincidencia: Necesidad → Tipo de soporte → Recurso real
  - "Necesito ayuda para enfocar" → "Auriculares" → "Estudio de biblioteca"

Práctica de escenarios (15 min)

- Juego de rol pidiendo ayuda:
  - "¿Puedo tomarme un descanso?"
  - "¿Quién puede ayudarme con esto?"
- Usa imágenes, gestos o dispositivos.

Crear tarjeta de plan de soporte (10 min)

- Campos de la plantilla:
  - "Lo que necesito"
  - "Quién me ayuda"
  - "Cómo pregunto"
  - "Dónde lo encuentro"

Preguntas de evaluación:

- ¿Puedes nombrar un lugar o persona que te ayude con el arte?
- ¿Puedes explicar cómo pedir ayuda?
- ¿Puede hacer coincidir una necesidad con un recurso?
- ¿Se puede completar una tarjeta de plan de apoyo?

Lección 3: Obtener apoyo en el mundo del arte

Objetivo: Los participantes aprenderán que existen apoyos en el mundo del arte y cómo acceder a ellos.

Materiales:

- Ayudas visuales: ejemplos de apoyo a artistas (becas, residencias).
- Sitios web del mundo real o maquetas simplificadas.
- Tarjetas de juego de rol.
- Tabletas para navegar (opcional).

Estructura y adaptaciones de la lección:

Introducción (10 min)

- Explique: ¡Los artistas también necesitan apoyo!
- Muestre ejemplos visuales: subvenciones, residencias, mentores.

Apoyos del mundo real (10 min)

- Mostrar organizaciones artísticas inclusivas (por ejemplo, British Council Disability Arts).
- Mensaje: "¿Qué ayuda a los artistas a crecer?"

Explorando oportunidades (15 min)

- Muestre 2-3 páginas de subvenciones reales o simplificadas.
- Pregunte: "¿Le gustaría solicitar esto?"
- Juego de rol de apoyo: "¿Cómo le pido ayuda a alguien?"

Ayuda para la planificación (10 min)

- Agregar a la tarjeta del plan de soporte:
  - "Cómo encuentro ayuda fuera del aula"

Discusión grupal (15 min)

- Ideas:
    - "¿Es fácil obtener apoyo en el mundo del arte?"
    - "¿Qué ayudaría a los artistas con discapacidad?"

Preguntas de evaluación:

- ¿Qué apoyo existe para artistas como tú?
- ¿Puedes nombrar un apoyo artístico del mundo real?
- ¿Cómo le pedirías a alguien que te ayude a conseguirlo?
- ¿Puedes compartir algo que te ayude a crecer como artista?

Adaptaciones finales y seguimiento

- Mantener un **portfolio de apoyo**: perfil visual/audio/digital de necesidades y recursos.
- Involucre a **las familias o mentores** para ayudar a identificar el apoyo en el hogar y en los espacios comunitarios.
- Use **el lenguaje de la comunidad**: "espacio creativo", "ayudante de pares", "mentor", "colaborador".
- Organice una **miniferia de recursos o un día de intercambio** con los estudiantes que presenten sus perfiles.

Indicadores de aprendizaje para el Módulo 2.2: Alinear las necesidades con los recursos disponibles

Indicadores cognitivos (conocimiento)

- Comprende las necesidades de apoyo personal en entornos creativos.
- Reconoce diferentes tipos de soporte (humano, ambiental, material).
- Puede identificar fuentes de apoyo en la escuela, en la comunidad y en el mundo del arte.

Indicadores basados en habilidades (desempeño)

- Combina las necesidades con los soportes mediante herramientas visuales.
- Completa una tarjeta o perfil del plan de soporte.
- Practica pedir ayuda usando CAA (Comunicación Aumentativa y Alternativa), habla, gestos o dibujos.

Indicadores de aprendizaje social y emocional

- Comparte sus propias necesidades de apoyo con confianza.
- Participa en actividades entre pares y apoya a otros.
- Se siente empoderado para participar en el mundo del arte.

Indicadores de evaluación adaptados

- **Comprensión**: Identifica una necesidad de apoyo y un recurso relacionado.
- **Aplicación**: Relaciona un recurso real con un objetivo de apoyo personal.
- **Participación**: Completa una o más actividades con apoyo.

Ejemplo de lista de verificación de indicadores de aprendizaje (por participante):

Indicador	✓	⌛	X
Identifica una necesidad de soporte personal			
Combina el soporte con los recursos del mundo real			
Pide ayuda usando la comunicación preferida			
Completa o comparte una tarjeta del plan de soporte			
Describe cómo el apoyo les ayuda a hacer arte			

Módulo	**2.3. Adaptación de productos artísticos para el público**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)
Duración total	2 horas (2 lecciones de 40 min cada una)
Adaptaciones generales	• **Lenguaje simplificado**: Use oraciones claras y cortas y ejemplos visuales. • **Aprendizaje multisensorial**: Combine imágenes, actividades prácticas y sonido. • **Instrucciones paso a paso**: Guíe a los alumnos a través de las tareas en pasos simples y claros. • **Tiempo extra y repetición**: Permita más tiempo y repita partes clave. • **Tecnología de asistencia**: use CAA (Comunicación Aumentativa y Alternativa), grabadoras de voz, tabletas y símbolos visuales. • **Apoyo entre pares y trabajo en grupo**: Fomente las actividades en pareja y el intercambio. • **Materiales multiformato**: Proporcione formatos impresos, visuales, de audio y digitales. • **Representación diversa**: Utilice ejemplos de artistas con discapacidad y espacios de arte del mundo real.
Objetivo de aprendizaje global:	El alumnado aplicará estrategias inclusivas para adaptar las obras creativas a diversos públicos, utilizando principios de accesibilidad, diseño universal y resolución colaborativa de problemas**.**
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: Comprender la accesibilidad en las artes

- Definir el concepto de accesibilidad en el contexto de las artes.
- Identificar barreras comunes (físicas, sensoriales, cognitivas, culturales) para la participación de la audiencia.
- Reconocer la accesibilidad como un derecho fundamental.

Habilidades blandas:

- Escuchar y comprender activamente las perspectivas de diversas audiencias, asegurando que sus necesidades sean escuchadas y abordadas de manera efectiva.

Plan de actividades:
Duración: 40 minutos

1. **Introducción al concepto de accesibilidad en las artes (10 min)**

Actividad: Breve presentación sobre lo que significa la accesibilidad en el contexto de las artes, destacando las barreras físicas, sensoriales, cognitivas y culturales.
Materiales: Presentación de PowerPoint
Lluvia de ideas y discusión: Pregunte al alumnado qué le viene a la mente cuando escuchan "arte accesible". Tome algunas respuestas para establecer el contexto.
Materiales: rotafolio o papel grande, rotuladores o marcadores, notas adhesivas y proyector o pantalla.
(Sugerencia: **Importante oportunidad para introducir estrategias de accesibilidad** como subtítulos, interpretación de lengua de signos, recorridos táctiles, actuaciones relajadas, etc. Esto

se puede vincular a la sesión de lluvia de ideas sobre arte accesible).

0. **Identificar barreras comunes (15 min)**

    - **Actividad**: El alumnado forma grupos pequeños (2-3 personas) y hacen una lluvia de ideas sobre las diferentes barreras que las personas con discapacidad pueden encontrar para acceder a las artes (físicas, sensoriales, cognitivas, culturales).

    - **Compartir en grupo**: Cada grupo presenta un tipo de barrera con ejemplos específicos (por ejemplo, barreras físicas como la falta de rampas en las galerías, barreras sensoriales como la falta de descripciones visuales).

Materiales: rotafolio o papel grande, marcadores o rotuladores, notas adhesivas, proyector o pantalla, folletos o plantillas.

3. Reconocer la accesibilidad como un derecho fundamental (10 min)

    - **Reflexión individual**: El alumnado reflexiona sobre cómo la accesibilidad debe ser un derecho para todos y responde a la pregunta: *"¿Cómo influye la accesibilidad en la participación de la audiencia?"*

    - **Discusión abierta**: Algunos voluntarios comparten sus reflexiones con el grupo.

0. **Resumen de la lección (5 min)**

    - **Resumen**: Recapitular los puntos clave discutidos (concepto de accesibilidad, tipos de barreras, enfoque basado en derechos).

    - **Tarea opcional**: Reflexionar sobre una experiencia artística reciente y evaluar si fue accesible para todos los públicos.

Lección 2: Identificar y comprender audiencias

- Mapeo de las necesidades y expectativas de la audiencia.
- Trabajar con audiencias mediante el modelo de diseño universal.
- Evaluar la efectividad de su enfoque para abordar las diversas necesidades de la audiencia.

Habilidades blandas:

- Comunicarse de manera efectiva y administrar diferentes segmentos de audiencia.
- Construir alianzas profesionales para mejorar el compromiso y garantizar la inclusión.
- Evaluar la efectividad de las estrategias para involucrar a audiencias diversas y usar habilidades de resolución de problemas para adaptar y mejorar esas estrategias.

Plan de actividades

Duración: 40 minutos

1. **Mapeo de las necesidades y expectativas de la audiencia (15 min)**

    - **Actividad**: Breve presentación sobre cómo identificar y comprender las diversas necesidades de la audiencia, particularmente aquellas personas con discapacidad.

    - **Tarea práctica**: El alumnado crea un "mapa de necesidades" para una audiencia específica (por ejemplo, discapacidad visual, neurodivergente). Identifican las necesidades y expectativas potenciales al experimentar una obra de arte.

Materiales: Rotafolio o papel grande, marcadores o rotuladores, notas adhesivas y folletos
(Sugerencia: **Invite a los participantes a crear prototipos o probar su producto artístico con una audiencia diversa y recopilar comentarios.** Esto podría ayudarles a aplicar el modelo de Diseño Universal de manera más efectiva en contextos del mundo real).

0. **Aplicación del modelo de Diseño Universal de Aprendizaje (10 min)**

    - **Actividad**: Introducción al modelo de Diseño Universal y su uso en la participación e inclusión de la audiencia.

    - **Trabajo en grupo**: El alumnado discute de cómo podría aplicar los principios del Diseño Universal a su propia práctica. ¿Qué cambiarían?

Materiales: Proyector o pantalla, folletos sobre los principios del Diseño Universal, pizarra o rotafolio
(Sugerencia: Considere incluir una sección sobre **pensamiento de diseño inclusivo para las artes**, que promueva la co-creación con audiencias con discapacidades. Esto podría enriquecer la discusión sobre el Diseño Universal).

0. **Evaluación de la efectividad de las estrategias de audiencia (10 min)**

    - **Actividad**: El alumnado reflexiona sobre un trabajo creativo que ha producido o visto y evalúa su eficacia en términos de accesibilidad.

    - **Discusión**: En parejas, discuten lo que podría mejorarse utilizando lo que han aprendido hasta ahora.

0. **Resumen de la lección (5 min)**

    - **Resumen**: Revise los puntos clave sobre las necesidades de la audiencia y las estrategias inclusivas.

    - **Tarea para la siguiente lección**: Analizar una obra de arte e identificar sus fortalezas y debilidades de accesibilidad.

Materiales: Rotafolio o papel grande, marcadores o rotuladores, notas adhesivas, proyector o pantalla.

Resultados de aprendizaje para el módulo

Conocimiento y comprensión

1. **Comprender el concepto de accesibilidad en las artes**
    - Define la accesibilidad y explicar su importancia para garantizar la participación de todos los tipos de audiencia.
    - Identifica diferentes tipos de barreras (físicas, sensoriales, cognitivas, culturales) que limitan la participación de la audiencia.
2. **Reconocer la accesibilidad como un derecho humano**
    - Describe por qué el acceso inclusivo a las artes es un derecho, no un privilegio, y cómo beneficia a toda la comunidad.
3. **Comprender los principios del Diseño Universal**
    - Explica qué significa el Diseño Universal en el contexto de las artes.
    - Describe cómo se puede aplicar para hacer que las obras artísticas sean más inclusivas y atractivas para diversas audiencias.

Habilidades

4. **Identificar y mapear las necesidades de diversas audiencias**
    - Crea "mapas de necesidades" de audiencia para grupos específicos (por ejemplo, personas con discapacidad visual, neurodivergentes, etc.).
    - Anticipa las expectativas y las necesidades de accesibilidad para varios segmentos de audiencia.
5. **Adaptar el trabajo artístico para mejorar la inclusión**
    - Utiliza estrategias básicas de accesibilidad (por ejemplo, subtítulos, lenguaje de señas, recorridos táctiles, actuaciones relajadas) para adaptar los productos artísticos.
    - Colaborar con otros para resolver problemas y aplicar soluciones accesibles a su propia práctica artística.
6. **Evaluar la accesibilidad de los productos artísticos**
    - Reflexiona y evalua la inclusividad de una obra o evento artístico.
    - Identifica lo que funcionó bien y sugiera mejoras específicas utilizando los principios de accesibilidad y diseño universal.

Habilidades blandas

7. **Comunicarse y colaborar de manera efectiva**
    - Demuestra escucha activa y empatía al considerar las necesidades de diversas audiencias.
    - Trabaja en colaboración en grupos pequeños para desarrollar soluciones inclusivas y creativas.
    - Desarrolla conciencia profesional sobre la participación de la audiencia y las prácticas inclusivas.
8. **Piensa de forma crítica y creativa**
    - Reflexiona sobre la efectividad de las prácticas pasadas y actuales.
    - Utiliza el pensamiento de diseño inclusivo para mejorar continuamente la accesibilidad en su propio trabajo.

Módulo	**2.4. Habilidades básicas de comunicación y presentación**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)
Duración total	2 horas (2 x 60 minutos)
Adaptaciones generales	● Oraciones cortas y vocabulario cotidiano ● Indicaciones visuales, gestos y mensajes compatibles con símbolos ● Practica a través de juegos, juegos de rol y artes expresivas ● Retroalimentación y estímulo de los compañeros ● Herramientas inclusivas (dispositivos de CAA (Comunicación Aumentativa y Alternativa), lengua de signos, opciones de dibujo/escritura) ● Énfasis en la confianza y la expresión personal por encima de la perfección.

Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: Comunicarse con los demás (60 minutos)
Objetivo: Los participantes explorarán métodos básicos de comunicación (verbal, visual, no verbal) para expresarse, presentarse y mostrar su arte.
Materiales:

- Tarjetas de emoción/expresión (feliz, orgulloso, nervioso, emocionado)
- Hoja de trabajo "Habla de mi arte" (con símbolos)
- Espejo o cámara/video (para practicar expresiones)
- Tarjetas de aviso de comunicación ("Mi nombre es...", "Me gusta...")
- Ayudas para la comunicación (según sea necesario, incluidos dibujos, símbolos, señas)

Estructura de la lección:
Introducción (10 min)

- Pregunte: "¿Cómo hablamos con los demás? ¿Qué pasa si usamos nuestra cara, nuestras manos, nuestra imagen?"
- Defina la comunicación como compartir pensamientos, sentimientos o ideas, de muchas maneras (habla, gestos, dibujos, dispositivos).
- Muestre ejemplos usando tarjetas o demostraciones (hablar, dibujar, gesticular).

Actividad principal (30 min)

- En parejas o grupos pequeños: Practique una breve presentación (nombre + estilo artístico + sentimiento) utilizando ayudas visuales o herramientas de apoyo.
- Complete la hoja de trabajo "Hable sobre mi arte".
- Juego: *Combina la expresión*: combina la cara, el gesto corporal o el emoji con la emoción.

Reflexión y evaluación (20 min)

- Charla en círculo: "¿Qué te ayuda a hablar o mostrar cómo te sientes?"
- Comparta una cosa de la hoja de trabajo con un compañero o grupo utilizando cualquier método de comunicación.

Preguntas de evaluación:

- ¿Puedes decir o mostrar tu nombre y una característica de tu arte?
- ¿Puedes hacer coincidir una expresión con un sentimiento?

Lección 2: Presentarme a mí mismo y a mi trabajo (60 minutos)
Objetivo: Los participantes desarrollarán confianza a través de breves presentaciones personales de sus obras de arte utilizando métodos verbales, visuales o con apoyo.

Materiales:

- Plantilla "Mini presentación gráfica" (con símbolos o imágenes).
- Obras de arte o accesorios creativos de los participantes.
- Carteles de aplausos, tarjetas de referencia emoji ("¡Buen trabajo!", "¡Guau!").
- Temporizador u objeto parlante para pedir el turno de palabra.
- (Opcional) Cámara o tableta para reproducción asistida.

Estructura de la lección:
Introducción (10 min)

- Pregunte: "¿Qué sucede cuando hablamos o mostramos algo frente a los demás?"
- Explique: Una *presentación* significa compartir algo que hicimos o de lo que nos sentimos orgullosos.

Actividad principal (30 min)

- Prepare una breve presentación personal utilizando la "Minitarjeta de presentación":
  - Nombre
  - Obra de arte (mostrada o descrita)
  - Por qué lo hicieron o les gusta
  - Lo que quieren que otros sepan sobre ellos
- Practique en parejas, luego comparta en pequeños grupos de apoyo.
- Use carteles de aplausos o calcomanías para celebrar cada presentación.

Reflexión y evaluación (20 min)

- Retroalimentación grupal: cada participante dice algo positivo sobre la presentación de otro.
- Entregue a cada participante su tarjeta y ofrezca respaldo y ánimos.

Preguntas de evaluación:

- ¿Puedes decir o mostrar tres cosas sobre tu obra de arte?
- ¿Puedes dar o responder a comentarios simples?

Hojas de trabajo y herramientas

Hoja de trabajo 1: Habla sobre mi arte

Use dibujos, símbolos o escritura.

- Mi nombre es: _____
- Me gusta hacer este tipo de arte: _____
- ¿Qué me hace sentir bien cuando hago arte? [] Colores [] Música [] Silencio [] Compartir [ ] Probar algo nuevo
- Una cosa que quiero decir sobre mi arte:

Hoja de trabajo 2: Minitarjeta de presentación

Úselo para mostrar y contar en eventos futuros

- Mi nombre: _____
- Este es mi arte: (Dibujarlo, describirlo o mostrarlo)
- Hice esto porque... [] Tuve una buena idea [] Me gusta este color/estilo [] Alguien me inspiró [] Quería probar algo nuevo
- Lo que me gusta de él: _____
- Una cosa que quiero que la gente sepa sobre mí: _____

Indicadores de aprendizaje para el módulo

Conocimiento

- Entiende lo que significan la comunicación y la presentación.
- Reconoce sentimientos y expresiones básicas.
- Sabe que las presentaciones tratan de compartir su trabajo.

Basado en habilidades

- Se presenta claramente con apoyo.
- Habla sobre su arte utilizando el método elegido.
- Participa en la presentación grupal.
- Escucha y da retroalimentación a sus compañeros.

Social y comunicación

- Utiliza el lenguaje corporal, la voz, los gestos o los símbolos de manera adecuada.
- Desarrolla la confianza al hablar a través de la práctica y los elogios.

Lista de verificación de evaluación y observación

Indicador	✓	⌛	X
Puede decir o mostrar su nombre			
Puede describir una cosa sobre su arte			
Puede combinar la expresión facial con el sentimiento			
Puede nombrar 3 cosas sobre su obra de arte			
Puede escuchar y dar retroalimentación			
Puede participar en la mini-presentación			

Resultados de muestra

Lección 1

- Completa la hoja de trabajo "Habla de mi arte".
- Relaciona las expresiones con los sentimientos.
- Practica breves introducciones sobre su arte.

Lección 2

- Completa y utiliza "Mini presentación gráfica".
- Presenta obras de arte en grupos pequeños.
- Da comentarios positivos.

Resultados finales y seguimiento

- **Portfolio del participante**: Tarjeta de presentación + hoja de trabajo.
- **Video opcional**: Breve introducción del artista (con consentimiento).
- **Practica en eventos**: Usa tarjetas para presentar el arte a la familia o a los visitantes.
- **Muestra de arte futura**: Organice una exposición de arte en clase o cree una galería en línea.

Módulo	**2.5. Introducción a las herramientas digitales y las tecnologías sencillas**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)
Duración total	1 hora
Adaptaciones generales	• Oraciones cortas y vocabulario cotidiano. • Indicaciones visuales, gestos y mensajes compatibles con símbolos. • Practica a través de juegos, juegos de rol y artes expresivas. • Retroalimentación y estímulo de los compañeros. • Herramientas inclusivas (dispositivos de CAA (Comunicación Aumentativa y Alternativa, lengua de signos, opciones de dibujo/escritura). • Énfasis en la confianza y la expresión personal por encima de la perfección.

Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: Conectar y crear con herramientas digitales
Objetivos:

- Utilizar una herramienta digital para crear un pequeño producto artístico (música, imagen, vídeo, etc.).
- Reconocer las características de accesibilidad integradas en las herramientas digitales.
- Compartir o explicar cómo la tecnología apoya su creatividad.
- Identificar una herramienta o plataforma que les ayude a llegar a una audiencia.
- Saber quién puede apoyarlos con herramientas digitales.

Estructura y actividades de la lección:
1. ¿Qué herramientas ayudan a los artistas de hoy? (10-15 minutos)
Discusión grupal: ¿Qué herramientas usamos cuando dibujamos, bailamos, tocamos música o actuamos?
Muestre videos cortos o imágenes de artistas que usan tecnología (por ejemplo, tabletas, aplicaciones).
Pregunte: ¿Qué aplicaciones o dispositivos usa para hacer o disfrutar del arte?

2. Explora una herramienta digital creativa (20-25 min)
Deje que los estudiantes usen 1 o 2 herramientas simples (por ejemplo, Canva, GarageBand, cámara).
Objetivo: crear un producto sencillo (póster, mezcla de sonido, collage).
Admite necesidades de accesibilidad (por ejemplo, comandos de voz, lápiz óptico, letra grande).

3. Accesibilidad en acción (5 min, opcional)
Mostrar funciones como voz en off, subtítulos, zoom y contraste.
Deje que los estudiantes prueben una función de forma práctica.

4. Apoyo y uso compartido (5 min)
Pregunte: ¿Quién le ayuda a utilizar las herramientas digitales?
Mostrar cómo guardar y compartir el trabajo, incluso solo con el grupo.

5. Reflexión (10 min)
Use una hoja de trabajo con indicaciones e íconos:
¿Qué herramienta utilicé?
¿Qué hice?
¿Qué característica me ayudó más?
¿Quién me ayuda con las herramientas digitales?
¿Dónde podría compartir mi trabajo?

Evaluación y resultados:
Creó una pequeña obra de arte digital usando una herramienta.
Nombró al menos una herramienta o plataforma creativa.
Identificó cómo la tecnología apoya su creatividad.
Reconoció a una persona o grupo que los apoya con tecnología.

Mejoras de inclusión:
Accesibilidad: resalta las funciones integradas (voz en off, subtítulos, contraste).

Experiencias personales: Comience con las propias herramientas y experiencias de los participantes.
Espacio sin barreras: cree un patio tecnológico de juegos para una experiencia sin estrés.
Representación: Incluya artistas con discapacidad o ejemplos del uso mínimo de tecnología en las demostraciones.
Conexión de apoyo: Muestre el proceso de guardar / compartir e incluya una reflexión sobre quién los ayuda.
Adaptaciones para discapacidades intelectuales o físicas:

- Use instrucciones claras, paso a paso, con imágenes.
- Comience con un ejemplo visual o un breve video de demostración.
- Permitir la entrada multisensorial (pantallas táctiles, retroalimentación de audio).
- Limite las herramientas a 1 o 2 opciones y simplifique las opciones.
- Proporcionar cronogramas visuales o tableros de primero-después.
- Use juegos de rol o historias sociales para modelar el comportamiento.
- Asegúrese de que los dispositivos sean accesibles (lápiz óptico, control por voz, soportes).
- Permitir formas alternativas de expresión (gesto, símbolo, icono visual).

Resultados adaptados:

- Elige un color, una imagen o un sonido en una app.
- Apunte o presione un botón para mostrar su creación.
- Hacer coincidir una imagen con una plataforma (por ejemplo, YouTube para video).
- Indique quién los ayuda con las herramientas (verbalmente, símbolo o señalando).

Resultados de aprendizaje para el módulo
Al final de este módulo, los participantes podrán:
Conocimiento y comprensión

1. **Reconocer el papel de las herramientas digitales en la creación artística**
    - Identificar herramientas digitales básicas (aplicaciones, dispositivos, plataformas) que se pueden utilizar para hacer o disfrutar del arte.
    - Comprender que la tecnología puede apoyar y expandir la expresión creativa.
2. **Comprender las funciones de accesibilidad en las herramientas digitales**
    - Reconocer las opciones de accesibilidad integradas, como lectores de pantalla, zoom, subtítulos y modos de alto contraste.
    - Comprender que estas funciones pueden hacer que las herramientas creativas sean más fáciles e inclusivas.

Habilidades

3. **Crea un producto artístico sencillo utilizando una herramienta digital**
    - Use una herramienta digital (por ejemplo, una aplicación de dibujo, un software de música, una cámara) para crear una obra de arte básica, como un póster, un collage o una grabación de sonido.
    - Siga las instrucciones visuales paso a paso para completar la tarea.
4. **Identificar una plataforma digital para compartir arte**
    - Haga coincidir un producto creativo con una plataforma para compartir adecuada (por ejemplo, YouTube para videos, Instagram para imágenes).
    - Explicar (verbal, simbólica o visualmente) cómo compartir su trabajo con los demás.
5. **Demostrar el uso de una característica de accesibilidad**

- Pruebe una función de accesibilidad (por ejemplo, comando de voz, zoom de pantalla, subtítulos).
- Indique qué característica les ayudó más y por qué.

Habilidades blandas

6. **Comunicar su proceso creativo**
   - Reflexione y exprese qué herramienta usó, qué creó y quién los apoya con la tecnología.
   - Use una hoja de trabajo, símbolos o gestos para compartir sus respuestas con compañeros o educadores.
7. **Generar confianza en el uso de la tecnología**
   - Participa en una actividad digital práctica con apoyo.
   - Demostrar mayor comodidad y voluntad para explorar herramientas creativas.

Resultados adaptados (para estudiantes con mayores necesidades de apoyo)

- Elija un color, sonido o imagen dentro de una herramienta digital.
- Presiona un botón o gesto para mostrar su creación.
- Haga coincidir un icono visual con una herramienta o plataforma.
- Señale o nombre a alguien que lo ayude a usar la tecnología.
- Muestre alegría, interés o compromiso durante la actividad digital.

Módulo	**2.6. Organización de la información y formación de alianzas profesionales**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)
Duración total	3 horas (3 lecciones de 60 min cada una)
Adaptaciones generales	• Uso de lenguaje y símbolos breves y claros • Herramientas visuales: diagramas, fotos, dibujos • Ejemplos inclusivos y no tradicionales de apoyo (p. ej., amigos en línea, grupos de pares, colectivos) • Expresión basada en el arte: dibujo, narración de historias, collage • Centrarse en la seguridad emocional, la creación de confianza y el apoyo definido por los participantes • Trabajo en grupo y en parejas, con opciones de reflexión individual
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: Comprender las alianzas y redes profesionales
Duración: 40 minutos

Áreas de conocimiento:

- Comprender la importancia de las redes profesionales y su papel en la carrera de un artista.
- Reconocer aliados potenciales: identificar mentores, colaboradores e instituciones clave.
- Explorar los principios de inclusión dentro de las redes artísticas profesionales.

(Sugerencia: **Fomentar las alianzas con instituciones formales y redes informales. Destacar las organizaciones y colectivos artísticos dirigidos por personas con discapacidad.** Esto podría

entretejerse en la discusión de posibles aliados y colaboradores, promoviendo una perspectiva inclusiva).

Habilidades blandas:

- Desarrollar habilidades comunicativas para presentarse de manera efectiva en entornos profesionales.
- Construir estrategias de *networking* para establecer conexiones significativas.
- Aumentar la autoconciencia sobre el valor y las fortalezas de uno dentro de las comunidades profesionales.

Plan de actividades:

Metodología:

- **Introducción (5 minutos):** Una breve presentación para introducir el concepto de alianzas y redes profesionales dentro de las artes, enfatizando la importancia de la inclusión y la accesibilidad.

- **Actividad grupal (15 minutos):** Los participantes formarán grupos pequeños (3-4 personas) y harán una lluvia de ideas sobre los tipos de aliados profesionales que podrían beneficiar sus carreras artísticas (por ejemplo, colaboradores, mentores, organizaciones). Crearán un **"Mapa de aliados profesionales"** para visualizar estas relaciones.

- **Compartir en grupo (10 minutos):** Cada grupo presentará un tipo de aliado profesional y explicará cómo esta relación podría apoyar su desarrollo profesional.

- **Reflexión individual (5 minutos):** Los alumnos reflexionarán individualmente sobre cómo podrían expandir y cultivar su red profesional, asegurando la inclusión de prácticas accesibles.

Materiales necesarios:

- Rotafolios u hojas grandes de papel
- Marcadores o rotuladores
- Plantillas para el "Mapa de aliados profesionales" (opcional)
- Notas adhesivas (opcional)

Lección 2: Organizar la información para el crecimiento profesional

Duración: 40 minutos

Áreas de conocimiento:

- Comprender cómo organizar la información personal y profesional para facilitar el acceso y la referencia.
- Explorar métodos para documentar proyectos artísticos, hitos profesionales y colaboraciones.
- Utilizar herramientas digitales para agilizar la gestión de la información y aumentar la visibilidad dentro de la comunidad artística.

Habilidades blandas:

- Desarrollar habilidades organizativas para la gestión y planificación de proyectos creativos.
- Mejorar la alfabetización digital para aprovechar al máximo las herramientas digitales simples para organizar la información.
- Mejorar las habilidades de gestión del tiempo para priorizar y organizar las tareas de forma eficaz.

Plan de actividades:

Metodología:

- **Introducción (5 minutos):** Una breve presentación que presenta varias estrategias organizativas, incluido el uso de herramientas digitales como: **Google Drive, Trello y hojas de cálculo para gestionar proyectos artísticos y colaboraciones.**

- **Tarea práctica (20 minutos):** Los alumnos crearán un sistema de **organización personal** para gestionar su trabajo artístico.

  Esto puede incluir una herramienta digital o en papel (por ejemplo, una herramienta de gestión de proyectos o una simple hoja de cálculo) para enumerar los proyectos en curso y futuros, los colaboradores y los plazos.

- **Colaboración en grupos pequeños (10 minutos):** Los participantes compartirán sus sistemas de organización con un grupo pequeño, discutiendo posibles mejoras y adaptaciones para mejorar la accesibilidad y la inclusión.

- **Reflexión y retroalimentación (5 minutos):** Los alumnos reflexionarán individualmente sobre su sistema de organización y considerarán cómo podrían mejorarlo para una mejor accesibilidad, especialmente para los artistas con discapacidad.

Materiales necesarios:
- Ordenadores portátiles o tabletas (si están disponibles)
- Plantillas impresas para sistemas de organización (por ejemplo, plantillas de gestión de proyectos)
- Marcadores, notas adhesivas o pizarras para discusiones grupales. Proyector (opcional) para mostrar herramientas organizativas

Lección 3: Construir y mantener alianzas profesionales
Duración: 40 minutos
Áreas de conocimiento:
- Comprender la importancia de mantener relaciones profesionales a lo largo del tiempo y a través de diversos medios.
- Explorar métodos para el apoyo mutuo y la colaboración a largo plazo dentro de las redes profesionales.
- Utilizar plataformas digitales y redes sociales para establecer contactos, visibilidad y crecimiento profesional continuo.

*(Sugerencia: Esta podría ser una oportunidad para discutir **modelos de colaboración** como autoría compartida, coproducciones y alianzas para solicitudes de subvenciones. Además, una sección sobre **colaboración ética, consentimiento y reparto de poder en alianzas** podría ser interesante).*

Habilidades blandas:
- Mejorar las habilidades de colaboración para un trabajo en equipo eficaz y asociaciones inclusivas.
- Desarrollar la adaptabilidad para adaptarse a diversos entornos profesionales.
- Practicar la resolución de conflictos para manejar malentendidos y mantener la confianza en las alianzas profesionales.

Plan de actividades:
Metodología:
- **Introducción (5 minutos):** Una breve introducción sobre la importancia del seguimiento y el mantenimiento de alianzas profesionales, con énfasis en prácticas inclusivas y accesibles en el trabajo en red.

Dinámica "Hacer aliados será"
Paso 1: Proporcione a cada participante varias **notas adhesivas** (3-5 por persona).
Paso 2: Pida al alumnado que escriba una cualidad o acción de un buen aliado profesional en cada nota adhesiva. Por ejemplo: "Proporcionar comentarios constructivos", "Ofrecer oportunidades de colaboración" y otros.
Paso 3: Después de escribir, los participantes pegarán sus notas en un **área designada en la pared o en un tablero** (como un "Muro de aliados" o un "Mapa de aliados"), asegurándose de que las notas adhesivas sean visibles para todos.

- **Juego de rol (20 minutos):** En parejas, el alumnado interpretará una reunión profesional o un escenario de colaboración, turnándose como artista y cliente. Negociarán los términos de un proyecto, asegurando que la comunicación sea inclusiva y respetuosa con las necesidades de accesibilidad.

- **Discusión grupal (10 minutos):** Los participantes discutirán cómo las redes sociales y las plataformas digitales se pueden usar de manera efectiva para mantener alianzas profesionales. Compartirán consejos para crear publicaciones y contenido accesibles para resaltar el trabajo colaborativo e inclusivo.

(Sugerencia: Considere discutir **la colaboración ética** y el **intercambio de poder** en el contexto de la creación de redes y la visibilidad en las redes sociales. Esto podría agregar profundidad a la conversación sobre cómo mantener relaciones profesionales saludables e inclusivas).

- **Plan de reflexión y acción (5 minutos):** El alumnado escribirá tres acciones concretas que pueden tomar para fortalecer sus alianzas profesionales en el próximo mes, en función de las estrategias discutidas.

Materiales necesarios:
- Guiones impresos de juegos de rol (opcional).
- Ordenadores portátiles o teléfonos inteligentes para ejemplos de redes sociales (opcional).
- Pizarra o rotafolio para discusión grupal.
- Blocs de notas y bolígrafos para planes de acción.
- Notas adhesivas.
- Gran espacio en la pared o tablero.
- Marcadores.

Resultados de aprendizaje para el módulo
Al final de este módulo, los participantes podrán:
Conocimiento y comprensión
1. **Comprender el valor de las alianzas profesionales en las artes**
    - Define qué son las redes profesionales y por qué son importantes para los artistas.
    - Reconocer a los aliados formales (p. ej., instituciones, galerías) e informales (p. ej., grupos de pares, comunidades en línea).
2. **Reconocer las prácticas inclusivas dentro de las redes profesionales**
    - Comprender que la inclusión, la confianza y la accesibilidad son clave para alianzas saludables.
    - Identificar colectivos artísticos y sistemas de apoyo accesibles o dirigidos por personas con discapacidad.
3. **Saber organizar la información para uso profesional**
    - Comprender cómo documentar proyectos, contactos e hitos para facilitar el acceso y la visibilidad.

- Conocer herramientas básicas (en papel o digitales) que ayudan a organizar el trabajo creativo.

Habilidades

4. **Mapear y describir posibles aliados y colaboradores**
    - Cree un "Mapa de aliados profesionales" visual que muestre personas y grupos que pueden apoyar su viaje artístico.
    - Explique el papel y el valor de estos aliados (p. ej., mentores, cocreadores, socios financiadores).
5. **Construya un sistema de organización personal simple**
    - Utilice una herramienta digital o en papel para enumerar proyectos, plazos y contactos.
    - Demostrar la capacidad de manejar información básica relacionada con su práctica artística.
6. **Participar en juegos de roles para practicar interacciones profesionales**
    - Participe en conversaciones simuladas con compañeros para negociar colaboraciones o compartir trabajo.
    - Practicar estrategias de comunicación respetuosas e inclusivas en contextos profesionales.

7. **Utilice las redes sociales o las plataformas digitales para apoyar la creación de redes**
    - Identifique al menos una plataforma (por ejemplo, Instagram, YouTube) que pueda ayudar a mantener conexiones profesionales.
    - Discuta cómo hacer que el contenido sea accesible y destaque la colaboración en línea.

Habilidades blandas

8. **Demostrar estrategias de colaboración y creación de redes**
    - Trabajar en grupos y parejas para generar confianza y desarrollar ideas para el apoyo artístico mutuo.
    - Reflexione sobre su estilo de comunicación personal y cómo apoya la inclusión.
9. **Planificar acciones para el crecimiento profesional a largo plazo**
    - Identifique tres acciones concretas que pueden desarrollar para hacer crecer o mantener su red.
    - Reflexione sobre cómo sus valores personales (por ejemplo, inclusión, accesibilidad) dan forma a sus relaciones profesionales.
10. **Mostrar una mayor confianza en la organización y la creación de redes**
    - Expresar sus fortalezas y necesidades dentro de una red.
    - Tome la iniciativa para identificar e involucrar a posibles colaboradores o simpatizantes.

Resultados adaptados (para estudiantes con mayores necesidades de apoyo)

- Identifique o señale imágenes de aliados (p. ej., "mentor", "amigo", "grupo").
- Hacer coincidir herramientas o plataformas con tareas simples (por ejemplo, "Facebook = compartir arte").
- Muestre o diga cómo organizan su arte (por ejemplo, en una carpeta, caja, aplicación).
- Use juegos de rol o símbolos para mostrar una interacción profesional.
- Seleccione una acción (visual, verbal o simbólica) para construir o fortalecer una alianza.

Módulo	**2.7. Alfabetización tecnológica y accesibilidad digital**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)
Duración total	2 horas (2 lecciones de 60 min cada una)
Adaptaciones generales	● Instrucciones sencillas paso a paso con símbolos o fotos ● Uso de soporte entre pares y dispositivos compartidos cuando sea necesario ● Lectores de pantalla, interruptores y otras tecnologías de asistencia integradas en demostraciones ● Centrarse en la **justicia digital** y el diseño inclusivo (no solo en el uso) ● Fomentar la co-creación, la reflexión y la autonomía ● Enfatizar la elección y la autoexpresión sobre la perfección
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: Explorando herramientas digitales para el arte y la comunicación
Duración: 60 minutos
Objetivo: Los participantes explorarán herramientas digitales accesibles para crear y compartir obras de arte. También reflexionarán sobre lo que hace que una herramienta o plataforma funcione bien para ellos.

Materiales:
- Tabletas u ordenadores.
- Aplicaciones de arte inclusivo (por ejemplo, Tayasui Sketches, MS Paint, Procreate, Canva)
- Cartas de acción compatibles con símbolos (por ejemplo, "Toca aquí", "Deshacer", "Guardar")
- Hoja de trabajo de la lista de verificación de mi herramienta digital
- Auriculares, lápices ópticos, interruptores (según sea necesario)

Estructura de la lección:
Introducción (10 min)
- Pregunte: "¿Qué podemos hacer, como artistas, con una tableta o un teléfono?"
- Mostrar: Demostración simple de arte digital o animación.
- Explique: “Las herramientas digitales pueden ayudar a *todos a* crear y comunicarse”.

Actividad principal (30 min)
- Actividad guiada de arte digital:
  - Encender el dispositivo
  - Abrir aplicación
  - Crear una línea, una figura o una imagen
  - Cambiar el color o la herramienta
  - Guardar y mostrar el trabajo a un compañero
- Actividad entre pares: "Me gusta como ..." Pegatina o tarjeta de elogios.

Comprobación de reflexión y accesibilidad (20 min)
- Discusión grupal: "¿Qué fue divertido? ¿Qué fue complicado?".
- Cada pareja marca su **lista de verificación de herramientas digitales.**
- Comience a co-crear un **póster grupal de consejos de aplicaciones amigables con la accesibilidad** (agregue una idea por persona).

Criterios de evaluación:
Puede activar y usar una aplicación Puede probar funciones básicas (dibujar, deshacer, guardar)
Puede compartir o describir su creación Contribuye a una discusión sobre la facilidad de uso.

Lección 2: Accesibilidad digital y uso compartido seguro en línea
Duración: 60 minutos
Objetivo: Los participantes explorarán los entornos de accesibilidad digital y reflexionarán sobre las formas de compartir sus obras de arte en línea de forma segura y confiada.
Materiales:

- Dispositivos con funciones de accesibilidad (zoom, contraste, lector de pantalla, comandos de voz)
- **Hoja de trabajo** de Mi plan digital
- **Uso compartido digital: guía sobre lo que se debe y no se debe hacer** (formato visual)
- Plataformas accesibles de muestra (Instagram, YouTube con subtítulos, sitios web de artistas)
- Lista de verificación impresa **para plataformas accesibles** (co-creada con los participantes).

Estructura:
Introducción (10 min)

- Pregunte: "¿Qué significa *accesibilidad* en una pantalla?"
- Mostrar: Cómo hacer zoom en el texto, habilitar el modo oscuro, activar el lector de pantalla
- Explique: La accesibilidad hace que la tecnología funcione para *todos*

Actividad principal (30 min)

- Intenta cambiar una configuración en un dispositivo (solo o con ayuda)
- Explora cómo subir/compartir obras de arte de forma segura (por ejemplo, preguntar antes de publicar, configurarlo como privado)
- Revisar y co-crear una **lista de verificación para plataformas accesibles** (pregunta de muestra: "¿Puedo agregar texto alternativo?")

Reflexión y Planificación (20 min)

- Completar **Mi plan digital** (objetivos, herramientas, compartir ideas)
- Compartir un punto o herramienta del plan con el grupo
- Opcional: use juegos de rol o señales visuales para representar escenarios de "¿Qué harías?" para la seguridad en línea.

Criterios de evaluación:
Puede nombrar o probar una función de accesibilidad.
Puede elegir o describir un método de uso compartido seguro.
Puede completar o ayudar a completar un plan digital.
Muestra conciencia de lo que hace que las plataformas sean más inclusivas.

Hojas de trabajo
Hoja de trabajo 1: Lista de verificación de mi herramienta digital
(Para la Lección 1 – Explorando las herramientas digitales)
Instrucciones: Instrucciones: Realice las actividades con una tableta, un teléfono o un ordenador. Pon una ✅ o una pegatina al terminar cada una. Puedes hacerlas solo o con ayuda.

✔ **Actividad**

- Encendí el dispositivo
- Abrí una aplicación de dibujo o foto
- Hice una línea o forma
- Cambié el color o la herramienta
- Usé el botón de deshacer o borrar
- Guardé mi foto
- Le mostré mi foto a alguien
- Dije una cosa que me gustaba de mi arte

Mi herramienta digital favorita hoy fue:

Una cosa que creé:
(Dibújalo o pega una versión impresa aquí)

Hoja de trabajo 2: Mi plan digital
(Para la Lección 2 – Accesibilidad digital y uso compartido en línea)
Instrucciones: Use dibujos, palabras o símbolos para planificar cómo desea usar la tecnología y compartir su arte.

1. **Utilizo más este dispositivo:**
   - ☐ Tablet
   - ☐ Teléfono
   - ☐ Ordenador
   - ☐ Otro: _____
2. **Una configuración de accesibilidad que me gusta o quiero probar:**
   - ☐ Zoom de texto
   - ☐ Modo oscuro Lector
   - ☐ Accesibilidad de pantalla
   - ☐ Control de voz
   - ☐ Otro: _____
3. **Dónde podría querer compartir mi arte:**
   - ☐ En un mensaje privado
   - ☐ En las redes sociales (con ayuda)
   - ☐ En una exposición de arte en línea
   - ☐ En un sitio web
   - ☐ Todavía no estoy seguro
4. **Algo que quiero que la gente sepa sobre mi arte:**

---

0. **Un objetivo digital que tengo:**
   - ☐ Probar una nueva aplicación
   - ☐ Compartir mi arte en línea
   - ☐ Pedirle a alguien que me ayude con una tarea digital
   - ☐ Aprender a hacer un video
   - ☐ Otro: _____

Indicadores de aprendizaje – Módulo 2.7:
Áreas de enfoque: Uso básico de herramientas digitales, conciencia de accesibilidad y prácticas de intercambio seguro.

Indicadores cognitivos (conocimiento)

1. Entiende el propósito de las herramientas digitales para el arte y la comunicación.
   - Puede identificar que dispositivos como tabletas o teléfonos se pueden usar para crear y compartir arte.
2. Entiende lo que significa la accesibilidad digital.
   - Puede describir o reconocer que la configuración de accesibilidad ayuda a que los dispositivos sean más fáciles de usar (por ejemplo, texto más grande, lectores de pantalla).
3. Reconoce formas seguras de compartir arte en línea.
   - Pueden nombrar o elegir una forma segura de mostrar su arte (p. ej., con ayuda, en privado o en grupo).

Indicadores basados en habilidades (desempeño)

1. Utiliza un dispositivo digital para crear arte.
   - Puede encender un dispositivo y abrir una aplicación de arte o fotos.
   - Crea con éxito un dibujo o imagen básica (por ejemplo, usando líneas, colores, herramientas).
2. Navega por las funciones básicas en una aplicación de arte digital
   - Utiliza botones como "deshacer", "borrar" o "selector de color".
   - Guarda y/o muestra su obra de arte digital a otra persona.
3. Usa o prueba una configuración de accesibilidad
   - Demuestra el uso de una configuración (por ejemplo, zoom de pantalla, control por voz, modo de contraste) con o sin ayuda.
4. Completa un plan simple para la expresión digital
   - Completa la hoja de trabajo "Mi plan digital" seleccionando herramientas, configuraciones y objetivos futuros.
   - Comparte una parte de su plan o arte con un compañero o grupo.

Indicadores sociales y de comunicación

1. Comparte arte digital con un compañero o grupo
   - Comparte verbal o visualmente lo que hicieron y lo que les gusta de ello.
   - Escucha los comentarios y responde (con o sin indicaciones).
2. Participa en discusiones sobre experiencias digitales
   - Participa en una charla grupal sobre lo que fue divertido o difícil al usar la tecnología.

- Expresa una preferencia por una herramienta o forma de compartir.

Indicadores de evaluación y observación

Indicador	✓	⌛	X
Puede encender un dispositivo y abrir una aplicación de arte			
Puede usar al menos una herramienta de dibujo			
Puede guardar o mostrar una obra de arte digital			
Puede nombrar o probar una configuración de accesibilidad			
Pueden decir dónde o cómo quieren compartir su arte			
Puede completar un plan digital simple con ayuda o de forma independiente			

Ejemplos de resultados por lección

Lección 1: Explorando herramientas digitales para el arte y la comunicación

- Completa la "Lista de verificación de mi herramienta digital" probando todas las acciones básicas (dibujar, colorear, guardar).
- Comparte su trabajo con otra persona y nombra una herramienta que le gustó usar.
- Reflexiona en un círculo de diálogo: "¿Qué me gustó del arte digital?"

Lección 2: Comprender la accesibilidad digital y el uso compartido en línea

- Usa o explora una configuración de accesibilidad con asistencia.
- Mira ejemplos de intercambio de arte en línea.
- Completa la hoja de trabajo "Mi plan digital", seleccionando cómo quieren usar las herramientas digitales y dónde pueden o quieren compartir su arte.

Resultados finales e ideas de seguimiento

- Muestra de portfolio de arte digital: dibujo guardado de la aplicación y la hoja de trabajo.
- Tarjeta de meta digital: Recordatorio impreso o simbólico de una meta (por ejemplo, "¡Prueba una nueva aplicación!").
- Oportunidad de práctica: Un miembro de la familia o el personal pueden ayudarlos a publicar obras de arte (con permiso).
- Actividad de seguimiento: Cree una galería digital grupal o una página en línea simple con nombres de artistas y obras de arte.

CAPÍTULO 3: EMPRENDIMIENTO / PROMOCIÓN DE OBRAS CULTURALES

Este capítulo se centra en desarrollar la mentalidad emprendedora y las habilidades prácticas necesarias para que los artistas con discapacidad desarrollen, promuevan y sostengan sus proyectos creativos. Presenta al alumnado aspectos esenciales del emprendimiento cultural, incluida la forma de identificar oportunidades, planificar iniciativas creativas y llegar a audiencias de manera efectiva.

Los módulos están diseñados para fortalecer la confianza en la autopromoción, desarrollar conocimientos comerciales básicos y fomentar la colaboración y la innovación. Los participantes aprenderán a navegar por el sector cultural, comunicar el valor de su trabajo artístico y comenzar a verse a sí mismos como profesionales y empresarios culturales.

Cada lección apoya el aprendizaje progresivo y se adapta a diferentes niveles de experiencia. Las actividades promueven la autorreflexión, la aplicación en el mundo real y las estrategias inclusivas para superar las barreras en las industrias creativas.

	Título del módulo	Total de horas
3.1	Comprender el trabajo y los productos creativos	3
3.2	Introducción al trabajo por cuenta propia y conceptos básicos administrativos	4,5
3.3	Planificación sencilla del trabajo y los servicios	3
3.4	Conocimientos básicos de los mercados y los consumidores	3
3.5	Marketing básico y uso de las redes sociales	3
3.6	Educación financiera básica: dinero y ahorro	2
3.7	Gestión de las finanzas básicas: presupuestos y costes	3
3.8	Información básica sobre los derechos en las industrias creativas	2
3.9	Desarrollar un producto o servicio artístico	4
3.10	Comprender la competencia y el análisis de mercado	2

Planes de lecciones y actividades

Módulo	**3.1 Comprender el trabajo y los productos creativos**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)
Duración total	3 horas (3 lecciones de 60 min cada una)
Adaptaciones generales	• Lenguaje simplificado: use oraciones claras y cortas y ayudas visuales. • Aprendizaje multisensorial: incluya actividades visuales, auditivas y prácticas. • Instrucciones paso a paso: divida las tareas en pasos más pequeños y manejables.

	• Tiempo extra y repetición: permita tiempo adicional y revise los conceptos clave. • Tecnología de asistencia: proporcione grabaciones de audio, aplicaciones de voz a texto y materiales en letra grande. • Apoyo entre pares y trabajo en grupo: fomente las actividades colaborativas ● Ejemplos inclusivos: Destaca las contribuciones de artistas y productores culturales con discapacidad. ● Materiales multiformato: Proporcione materiales en formatos visuales, de audio y de texto simplificados. ● Representación diversa: Incluya artes no tradicionales y digitales (por ejemplo, murales comunitarios, podcasts).
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: ¿Qué es el trabajo creativo? (60 minutos)

Objetivo: Los participantes comprenderán lo que significa el trabajo creativo y explorarán ejemplos de actividades creativas.
Materiales:

- Imágenes o videos que muestren diferentes tipos de trabajo creativo (tradicional y digital)
- Hojas de trabajo con imágenes y palabras
- Materiales de arte (papel, colores, pinceles, rotuladores, etc.)
- Grabadoras de voz o tabletas para entrada visual/de audio

Estructura y adaptaciones de la lección:

Introducción (10 min)

- Explique el "trabajo creativo". Podría ser "hacer algo nuevo u original con sus ideas o manos".
- Muestre ejemplos inclusivos usando imágenes o videos, incluido el trabajo de artistas discapacitados.
- Pregunte: "¿Cuál de estos le gusta hacer?"

Actividad principal (30 min)

- Haga coincidir las imágenes con tipos de trabajo creativo (incluido el arte comunitario o digital).
- Hoja de trabajo o tarea de dibujo: ilustra sus propias actividades creativas.
- Fomente la discusión en parejas / grupos pequeños con indicaciones.

Reflexión y evaluación (20 min)

- Pregunte: "¿Cómo se manifiestan tus sentimientos o experiencias en lo que creas?"
- Use apoyos visuales para ayudarlos a compartir con el grupo.

Preguntas de evaluación:

- ¿Qué es el trabajo creativo?
- ¿Puedes nombrar un tipo de actividad creativa?
- ¿Puedes describir tu propio trabajo creativo?
- ¿Puedes reconocer el trabajo creativo en los demás?

Lección 2: ¿Qué es un producto creativo? (60 minutos)
Objetivo: Los participantes aprenderán qué es un producto creativo e identificarán ejemplos de su propio trabajo.

Materiales:
- Ejemplos de productos creativos (pinturas, manualidades, performances, medios digitales)
- Hojas de trabajo "Mi producto"
- Pegatinas o sellos
- Equipo audiovisual para mostrar y contar

Estructura y adaptaciones de la lección:
Introducción (10 min)
- Explique 'producto' como algo hecho a partir de su trabajo creativo.
- Muestre ejemplos inclusivos, incluidos proyectos grupales o colaborativos.

Actividad principal (30 min)
- Elija o imagine una obra de arte y descríbala como un producto.
- Use una hoja de trabajo: ¿Qué es? ¿De qué está hecho? ¿Para qué sirve?

Reflexión y evaluación (20 min)
- Discusión grupal: ¿Qué productos te gusta más hacer?
- Mensaje: "¿Alguna vez has hecho algo junto con otra persona? ¿A quién pertenece?"
- Comparta en grupos pequeños o usando dispositivos de asistencia.

Preguntas de evaluación:
- ¿Qué es un producto creativo?
- ¿Puedes nombrar un producto que hayas hecho o quieras hacer?
- ¿Puedes explicar para qué se utiliza tu producto creativo?
- ¿Puedes mostrar tu producto y hablar de él?

Lección 3: De la idea al producto (60 min)
Objetivo: Los participantes aprenderán cómo las ideas pueden convertirse en productos y comprenderán los pasos simples de ese proceso.
Materiales:
- Tarjetas/carteles paso a paso: Idea → hacer → producto
- Hojas de trabajo con pasos (texto / imágenes / pegatinas)
- Plantillas para la planificación
- Horario visual o guion gráfico

Estructura y adaptaciones de la lección:
Introducción (10 min)
- Introducir el proceso: "Primero tenemos una idea, luego hacemos algo y luego tenemos un producto".
- Usa imágenes para explicar.

Actividad principal (30 min)
- Elija una idea simple y planifique cómo convertirla en un producto.
- Complete una hoja de trabajo que muestre cada paso.
- Opcional: Comience a crear una versión mini (dibujo, modelo).

Nuevo segmento: Autoría y propiedad (10 min)
- Discusión simple: ¿Quién hizo esto? ¿Quién es el dueño?

- Escenarios visuales: por ejemplo, un grupo hace una canción juntos. Pregunte: ¿Quién es el dueño de la canción?

Reflexión y evaluación (20 min)

- Pregunte: "¿Qué aprendiste sobre cómo convertir tu idea en un producto?"
- Indicación: "¿Quién te ayudó con tu idea? ¿Dirías que lo hicisteis juntos?"
- Muestre y describa su plan o producto.

Preguntas de evaluación:

- ¿Cuáles son los pasos de la idea al producto?
- ¿Por qué es importante la planificación?
- ¿Puedes describir tu idea y cómo quieres hacerla?
- ¿Puedes seguir los pasos para planificar tu producto?
- ¿Puedes hablar sobre quién hizo el producto y a quién pertenece?

Adaptaciones finales y seguimiento

- Cree una cartera de clase de productos creativos con imágenes y descripciones.
- Utilice herramientas digitales (por ejemplo, tabletas, grabadoras de voz) para formatos de expresión alternativos.
- Involucre a las familias: vea productos o ayude con la planificación en casa.
- Organice una pequeña exposición o presentación para mostrar el trabajo.

Indicadores de aprendizaje para el Módulo 3.1: Comprender el trabajo y los productos creativos

---

Indicadores cognitivos (conocimiento)

- Entiende el concepto de trabajo creativo
- Puede reconocer que el trabajo creativo significa hacer algo nuevo usando ideas o habilidades.
- Identifica al menos un tipo de actividad creativa (p. ej., pintura, música, manualidades).
- Entiende lo que es un producto creativo
- Sabe que un producto es algo hecho a partir de un trabajo creativo.
- Da ejemplos de productos creativos (de la experiencia personal o de materiales mostrados).
- Comprende el proceso de idea a producto
- Puede explicar o seguir la secuencia básica: Idea → Hacer → producto.
- Comprende la importancia de la planificación para hacer algo creativo.

Indicadores basados en habilidades (desempeño)

Identificación y descripción creativa:

Hace coincidir las imágenes con los tipos de trabajo creativo mediante hojas de trabajo o ayudas visuales.

Describe o ilustra su propia actividad creativa u obra de arte.

Exploración de productos:

Comparte o muestra un producto creativo que ha hecho o imaginado.

Completa una hoja de trabajo simple para describir el producto (materiales, propósito, etc.).

Planificación y proceso:

Utiliza imágenes o tarjetas paso a paso para planificar cómo una idea se convierte en un producto.

Completa una plantilla de planificación que muestra cada etapa de su propia idea de producto.

Comunicación y Compartir:

Comunica ideas y productos mediante el habla, el dibujo, los gestos o las herramientas de asistencia.

Participa en el intercambio grupal o en pareja para explicar las opciones creativas.

Indicadores de aprendizaje social y emocional
Compromiso y expresión
Participa activamente en actividades creativas y expresa ideas con confianza.
Muestra disfrute u orgullo al hablar o mostrar su trabajo.
Interacción y retroalimentación entre pares
Escucha y reconoce el trabajo creativo de los demás.
Da o recibe comentarios simples (p. ej., "Me gusta eso", "¡Buen trabajo!") en un entorno grupal de apoyo.

Indicadores de evaluación adaptados
Comprensión
Responde preguntas simples (o selecciona imágenes / símbolos) relacionadas con el trabajo y los productos creativos.
Reconoce y etiqueta sus propias ideas y productos con métodos de comunicación verbales, visuales o alternativos.
Aplicación
Utiliza planificadores visuales u hojas de trabajo para organizar y expresar los pasos de la idea y el producto.
Demuestra el proceso a través de la creación práctica o la narración (verbal o visual).
Participación
Participa en al menos una actividad de cada lección (identificar, describir, planificar).
Comparte su plan, producto o idea con un compañero, un grupo pequeño o un facilitador.

Ejemplo de lista de verificación de indicadores de aprendizaje (por participante):

Indicador	✓	⌛	X
Identifica un tipo de trabajo creativo			
Describe o muestra un producto creativo			
Sigue los pasos desde la idea hasta el producto			
Participa en actividades compartidas o grupales			
Utiliza objetos visuales o herramientas para completar una hoja de cálculo			

Módulo	**3.2 Introducción al trabajo por cuenta propia y a las tareas administrativas**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)
Duración total	**4,5 horas (3 lecciones X 90 min)**

Adaptaciones generales	• Lenguaje simplificado: use oraciones claras y cortas y ayudas visuales. • Aprendizaje multisensorial: incluya actividades visuales, auditivas y prácticas. • Instrucciones paso a paso: divida las tareas en pasos más pequeños y manejables. • Tiempo extra y repetición: permita tiempo adicional y revise los conceptos clave. • Tecnología de asistencia: proporcione grabaciones de audio, aplicaciones de voz a texto y materiales en letra grande. • Apoyo entre pares y trabajo en grupo: fomente las actividades colaborativas.
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: Introducción al trabajo por cuenta propia (60 min)

Objetivo: Los participantes deberán:

- Comprender los diferentes tipos de empleo (trabajo por cuenta propia, trabajo por cuenta ajena, subcontrato).
- Ser capaz de considerar las ventajas de trabajar por cuenta propia.
- Ser capaz de explicar los componentes clave del trabajo por cuenta propia.

Materiales:

- Fichas informativas sobre el trabajo por cuenta propia
- Película de artista autónomo u otro creativo autónomo
- Hojas de trabajo con imágenes y palabras: diferentes tipos de empleo y formas de trabajar
- Mi producto" del Módulo 2.1
- Grabadoras de voz o tabletas para entrada visual/de audio

Estructura y adaptaciones de la lección:

Introducción (20 min)

Vea un video sobre un artista autónomo. O use otro ejemplo local de autoempleo creativo.

Pregunte qué cree el grupo que podemos aprender de esta película.

- Hay varias formas de trabajar (o tipos de empleo), siendo las principales el empleado, el empleador, empleo eventual y el trabajador por cuenta propia.
    - Los empleados tienen una relación laboral directa con una empresa, a menudo con horarios regulares y un horario establecido.
    - Los trabajadores a menudo se emplean de manera más flexible, como durante los picos estacionales, y tienen derechos más limitados.
- Por lo tanto, las personas que trabajan por cuenta propia administran su propio negocio, impuestos y beneficios.

Presentación

- Trabajar para ti mismo puede ser muy gratificante. Puede ser una excelente manera de diseñar una forma de trabajar que se ajuste al trabajo, la salud y las preferencias artísticas de un individuo.
- Muchas personas con discapacidad encuentran que el trabajo por cuenta propia es una excelente manera de organizar su vida laboral, ya sea individualmente o junto a otros
- El trabajo por cuenta propia puede hacer posible:
    - Hacer algo que te interese o que te apasione
    - Elegir tu propio horario
    - Trabajar en torno a otros compromisos, como los hijos
    - Tener más control sobre sus ingresos.

- Trabajar por cuenta propia puede significar tener más control sobre el trabajo que realiza, cuándo y cómo se realiza el trabajo. Sin embargo, tener el control también significa gestionar los riesgos y:
    - Trabajar muchas horas y los fines de semana
    - Lidiar con ingresos irregulares y problemas, especialmente si el negocio tiene dificultades para obtener ganancias
    - Tener que hacer su propia contabilidad y declaración de impuestos
- La decisión de iniciar un negocio debe tomarse con mucho cuidado.
- Es importante planificar el trabajo por cuenta propia utilizando la herramienta y los recursos que se utilizarán a lo largo del Capítulo 2.

Actividad principal (45 min)

Presentar las herramientas de planificación (por ejemplo, un canvas de modelo de negocio) que pueden ser útiles para la elaboración del Plan de Empresa o Plan de Desarrollo Empresarial. Utilizándolos como plantilla para el debate, explique los principales componentes del trabajo por cuenta propia: Por favor, haga referencia y tenga en cuenta que algunos de ellos se han tratado en otros módulos.

- Personas: (Módulo 1:1 y Módulo 3.1)
    - Habilidades personales o grupales: la necesidad de estar motivado, organizado y capaz de trabajar de forma independiente (con apoyo)
    - Socios y otras personas
- Un producto o servicio (Módulo 2:1)
    - Algo que la gente quiera comprar y esté dispuesta a pagar
    - ¿Qué problema del cliente se resuelve o necesita satisfacer?
- Investigación de mercado y planificación empresarial: (Módulo 2:1 y Módulo 2:3)
    - Un plan que describe el producto y explica cómo se lograrán las ventas: mercado objetivo, producto, precios y estrategias de marketing.
    - Comprensión de los clientes y consumidores potenciales y cuáles son sus necesidades y preferencias
- Gestión financiera y de riesgos: (Módulo 2:5)
    - Comprensión de costos y gastos
    - Qué recursos se necesitan. La posible necesidad de un colchón financiero para cubrir gastos inesperados o períodos de bajos ingresos.
    - Una consideración de los riesgos del trabajo por cuenta propia, como la inestabilidad financiera o la pérdida de clientes.
- Obligaciones legales y fiscales:
    - La necesidad de registrarse administrativamente y comprender las obligaciones fiscales locales y la necesidad de seguros.
    - La importancia trabajar de forma legalizada y la necesidad de registrar los ingresos y gastos.
- Encontrar nuevos clientes: (Módulo 2:4 y Módulo 2:9)
    - El papel de los planes de marketing y las estrategias de *networking*
    - Comprender cómo una empresa se comunica y llega a sus clientes y consumidores potenciales y cuáles son sus necesidades y preferencias.

Reflexión y evaluación (30 min)

Pregunte cómo se sienten los participantes acerca del trabajo por cuenta propia. ¿Cómo cree la gente que se relaciona con su situación? ¿Alguien ha trabajado por cuenta propia? ¿Creen que es posible? ¿Alguien tiene algún comentario o pregunta?

Preguntas de evaluación:
Verificación de conocimientos:

- Explicar las principales diferencias entre trabajar por cuenta propia y trabajar para un empleador.
- Describir los diferentes aspectos a considerar al planificar el trabajo por cuenta propia.

Comprobación de habilidades:

- Cree un esquema del plan de desarrollo empresarial basado en la hoja de trabajo "mi producto" en el Módulo 2.1 y la planificación del trabajo en el Módulo 2.2. Utilice una guía simple del plan de negocio: sugerencia: Plan de desarrollo empresarial RED (lectura fácil) y / o un Canvas de modelo de negocio/ Plan de Empresa del Ministerio de Industria y Turismo de España (https://planempresa.ipyme.org/)

NOTA - El esquema del plan de desarrollo empresarial puede completarse a medida que los participantes avanzan en el capítulo.

Lección 2: Motivación para trabajar por cuenta propia. (90 minutos)
Objetivo: Los participantes llegarán a:

- Comprender las diferentes motivaciones para trabajar por cuenta propia.
- Considerar la ventaja adicional del trabajo por cuenta propia para las personas discapacitadas.
- Conocer los rasgos de un emprendedor y cómo esto puede relacionarse con la discapacidad.
- Evaluar si el trabajo por cuenta propia satisface sus propias preferencias laborales, de salud, bienestar y artísticas.

Materiales:

- Diapositiva de PowerPoint sobre el trabajo por cuenta propia.
- Hoja resumen de la investigación sobre por qué las personas con discapacidad eligen el trabajo por cuenta propia
- Hoja de trabajo - rasgos de un emprendedor
- Grabadoras de voz o tabletas para entrada visual/de audio

Estructura y adaptaciones de la lección:
Introducción (15 min)

- Resumen de la sesión anterior – Introducción al trabajo por cuenta propia
- Presente la idea de que esta sesión analizará las motivaciones para trabajar por cuenta propia.
- Pregunte: ¿cuáles son las posibles razones del grupo para querer trabajar por cuenta propia? ¿Alguien ha hecho esto antes?

Actividad principal (45 min)

- Trabaje en grupos pequeños para pensar en todas las razones por las que podrían querer trabajar por cuenta propia. Permita unos minutos y luego pida comentarios para compartir sus ideas con todo el grupo.
- Comparta un resumen de la investigación sobre discapacidad y trabajo por cuenta propia y cómo esto puede ayudar a comprender las motivaciones

- Discuta los beneficios de trabajar por cuenta propia y pida a los participantes que sugieran otras razones en las que puedan pensar:
    - Motivación personal por emprender.
    - Ser su propio jefe
    - Ganar dinero con habilidades creativas
    - Trabajar con flexibilidad
    - Hacer algo que resuelva un problema en su comunidad.
    - Trabajar en torno a las necesidades personales de salud o discapacidad
    - Aprender nuevas habilidades
    - Apoyar lo que es importante para ellos
    - Contribuir a la economía
    - Cambiar el mundo
- Presente los rasgos de un emprendedor y pida a los participantes que consideren cómo algunas personas con discapacidad han desarrollado rasgos similares como parte de su experiencia con la discapacidad.

Reflexión y evaluación (30 min)

- Pida a los participantes que describan sus propias motivaciones para trabajar por cuenta propia y cómo esto se relaciona con los objetivos personales explorados en el Módulo 1.4
- Pida a los participantes que consideren un momento de sus vidas (laboral o no laboral) en el que hayan tenido que usar rasgos similares a los de un emprendedor (pista) para superar las dificultades

Preguntas de evaluación:

Verificación de conocimientos:

- Explicar sus propias motivaciones para trabajar por cuenta propia
- Describir las habilidades y comportamientos que se necesitan para ser efectivo en el trabajo por cuenta propia.

Comprobación de habilidades:

- Usando la hoja de trabajo, dé ejemplos cuando los participantes hayan tenido que usar rasgos empresariales en otras situaciones

Lección 3: Tareas administrativas (90 min)

Nota: como gran parte de esto es muy específico de cada país, debe incluir elementos de investigación sobre las normas y regulaciones locales

Objetivo:

- Comprender las posibles implicaciones administrativas de convertirse en trabajador por cuenta propia, incluidas las obligaciones con la Seguridad Social, Hacienda y las administraciones más cercanas.
- Conocer la importancia de registrarse (darse de alta) en los organismos oficiales y mantener actualizados sus registros (consulte cada país)
- Informarse de las obligaciones fiscales y administrativas que deberá cumplir. (consulte cada país)

Materiales:

- Presentación de PowerPoint: tareas administrativas al administrar su propio negocio. Pasos para trabajar por cuenta propia
- Hojas de trabajo - seguro
- Videos instructivos
- Grabadoras de voz o tabletas para entrada visual/de audio
- Internet y ordenador para la investigación

Estructura y adaptaciones de la lección:

Introducción (15 min)

- Resumen de la sesión anterior – Motivación al trabajar para ti mismo
- Enfatizar la importancia de conocer las obligaciones fiscales y administrativas que deberá cumplir. Explique cómo esto es sencillo una vez que se implementan buenos sistemas de seguimiento y si se administran adecuadamente.
- Explique que los principios de trabajar por cuenta propia y llevar la administración se aplican a cualquier negocio, por ejemplo, fontanerías, peluquerías, panadería, talleres, pero también artistas como autores y actrices, pintores, escultores y otros creativos
- Explique que muchas personas que trabajan por cuenta propia (discapacitadas y no discapacitadas) utilizan el apoyo de otras personas para asegurarse de que cumplen con todos los requisitos legales y financieros para administrar su propio negocio. Aunque puede ser desalentador al principio, hay muchas fuentes de apoyo para la gestión administrativa y económica. Muchas personas discapacitadas desarrollan sus propios círculos de apoyo. Esto se tratará con más detalle en el Módulo 3.1

Actividad principal (45 min)

- Investigue la normativa legal y el procedimiento administrativo (del país) para convertirse en autónomo. Verifique los requisitos de registro de cada país, p. ej.
    - Regístrate en la SUNAT (PERÚ)
    - Obtener un número de identificación (RUT) del Servicio de Impuestos Internos (SII) de Chile (Chile).
    - En España ir a la Tesorería General de la Seguridad Social para darse de alta en el Régimen Especial de Trabajadores Autónomos y después a la Agencia Tributaria. (Cinco pasos para darse de alta como autónomo)
- Comprobación de las normas relativas a la contribución a los sistemas de seguridad social.
- Trabajar en parejas o grupos pequeños la planificación financiera pidiéndoles que enumeren las razones por las que se necesita información financiera importante. Ofrézcales una o dos sugerencias para que comiencen, por ejemplo, necesitar capital, tener suficientes ingresos para vivir mientras establece su negocio.

Reflexión y evaluación (30 min)

- Pida a los participantes que consideren otras áreas de la vida en las que se necesitan tareas administrativas, como la banca personal, la reserva de vacaciones, el uso del transporte público.

Preguntas de evaluación:

Verificación de conocimientos:

- En relación con el trabajo básico de planificación financiera realizado en el módulo 2.5, piense en las diferentes fuentes de ingresos y tipos de gastos para la actividad creativa elegida. Ahora describa el tipo de administración y registro que una persona que trabaja por cuenta propia debe mantener en relación con esos ingresos y gastos.
- Pensar de dónde podría provenir el apoyo para ayudar en la administración de un negocio (pista, esto se considerará más a fondo a lo largo de este Capítulo 3).

Comprobación de habilidades:

- Enumerar las normas legales y fiscales locales
- Preparar listas básicas de ingresos y gastos utilizando una plantilla simple
- Obtener información sobre las cotizaciones a la Seguridad Social para autónomos (consulta cada país)

Resultados de aprendizaje

Al final de este módulo, los participantes podrán:

Resultados basados en el conocimiento:

1. Comprender las diferencias entre los tipos de empleo, incluido el trabajo por cuenta propia, el trabajo por cuenta ajena y la subcontratación.
2. Identificar los componentes clave del trabajo por cuenta propia, incluido el diseño de productos / servicios, la planificación financiera, la relación con el cliente y el marketing.
3. Reconocer las motivaciones y los beneficios del trabajo por cuenta propia, especialmente para las personas con discapacidad (por ejemplo, flexibilidad, autonomía, adaptaciones sanitarias).
4. Comprender las características y rasgos de los emprendedores, incluida la resolución de problemas, la persistencia, la creatividad y la adaptabilidad.
5. Obtener conocimientos básicos sobre los requisitos administrativos, incluido el registro de la actividad, los impuestos, el alta en la Seguridad Social y las tareas administrativas.
6. Saber que hay apoyo disponible para los aspectos legales, financieros y administrativos del trabajo por cuenta propia.

Resultados basados en habilidades:

1. Describir sus propias motivaciones para trabajar por cuenta propia, relacionándolas con objetivos personales, valores y experiencias vividas.
2. Identificar si el trabajo por cuenta propia se adapta a su estilo de vida, salud, bienestar y preferencias artísticas.
3. Utilizar herramientas de planificación (por ejemplo, el Plan de Empresa, el Plan de Desarrollo Empresarial RED o Canvas para la gestión empresarial) para delinear una estrategia básica de autoempleo.
4. Crear un plan de desarrollo comercial simple, que incluya el producto, el público objetivo y el método de marketing.
5. Reflexionar y describir los rasgos empresariales importantes para el desarrollo adecuado de su vida personal o profesional.
6. Investigar y enumerar los requisitos locales para registrarse como trabajador por cuenta propia, incluidas las obligaciones fiscales y de Seguridad Social.
7. Completar un plan básico de ingresos y gastos, identificando los costes fijos y los flujos de ingresos y gastos esperados.
8. Identificar fuentes de apoyo administrativo que podrían ayudar a gestionar un negocio.
9. Desarrollar hábitos para llevar al día y siempre actualizados los registros de la actividad.

Módulo	**3.3 Planificación sencilla del trabajo y los servicios**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)
Duración total	**3 horas (3 lecciones)**
Adaptaciones generales	• Lenguaje simplificado: use oraciones claras y cortas y ayudas visuales. • Aprendizaje multisensorial: incluya actividades visuales, auditivas y prácticas. • Instrucciones paso a paso: divida las tareas en pasos más pequeños y manejables.

	• Tiempo extra y repetición: permita tiempo adicional y revise los conceptos clave. • Tecnología de asistencia: proporcione grabaciones de audio, aplicaciones de voz a texto y materiales en letra grande. • Apoyo entre pares y trabajo en grupo: fomente las actividades colaborativas. Incluye aplicaciones informáticas (Excel y Google Forms) para realizar ejercicios sencillos.
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: Introducción a la planificación de eventos culturales (60 minutos)
Objetivo: Los participantes aprenderán las tres fases de la producción de eventos culturales y los conceptos básicos de la planificación efectiva para un proyecto o servicio específico. Se prepararán para el Módulo 2.8: Desarrollo de un producto o servicio artístico, que implicará la ejecución y evaluación de un desafío de la vida real.

Materiales:
• Imágenes o videos que representen diferentes tipos de eventos culturales (exposiciones de pintura, exposiciones de escultura, actuaciones musicales, recitales de poesía, teatro, etc.)
• Hojas de trabajo adaptables: plantillas de soporte con letra grande y codificadas por colores.
• Papelería (fichas, rotuladores, cartulina, papel continuo, etc.)
• Pictogramas
• Grabadoras de voz o tabletas para entrada visual / auditiva
• Equipos informáticos y audiovisuales

Ayudas visuales: Tarjetas con imágenes que representan diferentes tipos de soporte.
Uso de pictogramas

Estructura y adaptaciones de la lección:

Introducción (15 min)
Explique los "tipos de eventos culturales" y el concepto de "planificación".
Muestra ejemplos con imágenes o vídeos.
Pregunte: "¿Qué actividad cultural crees que es más difícil de planificar?"
¿Alguna vez has participado en la planificación de un evento? Si es así, pídales que proporcionen alguna evidencia de ese evento (foto, póster, entrada, video, etc.) para la próxima sesión para mostrársela a sus compañeros de clase.

Actividad principal (30 min)
Para comenzar, los participantes harán coincidir las imágenes del evento con su dificultad de planificación (1 a 5; 1 es fácil de planificar, 3 es intermedio de planificar y 5 es muy difícil de planificar).
Explique, con ejemplos de fracasos y éxitos, la importancia de la planificación para garantizar el éxito de un evento.
Explicar las etapas del proceso de planificación (preproducción, producción, postproducción) y nombrar las tareas básicas de cada fase.
Los participantes crearán un gran mural (que se irá completando a lo largo del módulo) las tres fases de la planificación del evento: preproducción, producción y postproducción.

Reflexión y evaluación (15 min)

Preguntas cortas para comprobar la comprensión del contenido. ¿Alguna vez has visitado una exposición de pintura u otro tipo de evento? ¿Dónde estaba? ¿Cómo te enteraste?
¿Crees que fue necesaria la planificación para organizar ese evento? ¿Por qué?
Use ayudas visuales para ayudarlos a compartir con el grupo.

Preguntas de evaluación:
Verificación de conocimientos:
¿Qué es planificar un evento cultural?
¿Cuántas fases intervienen en la organización y desarrollo de un evento?
Comprobación de habilidades:
Valora el trabajo en equipo en el desarrollo de este tipo de actividades en una escala del 1 al 5 (siendo 1 nada importante, 3 importancia media y 5 muy importante).
Enumere varios eventos culturales a los que ha asistido.
¿Podría exhibirse su trabajo creativo en un evento cultural?
Muestra y explica el tablero que creaste con las tres fases de trabajo.

Lección 2: Planificación de eventos. Fase de preproducción. (60 minutos)
Objetivo: Los participantes aprenderán la importancia de la planificación previa de un evento cultural y podrán identificar y asignar tareas clave en la fase de preproducción (la fase más importante en la producción de un evento/servicio). Esta lección presentará el contenido, teniendo en cuenta su experiencia previa participando en eventos. Los participantes crearán un tablero con tareas, recursos materiales y humanos, y comenzarán a considerar los costos financieros.

Materiales:
• Hojas de trabajo y dibujos.
• Tarjetas con cantidades económicas.
• Pictogramas
• Papel continuo para colgar en la pared y usar como línea de tiempo.
• Equipos audiovisuales para mostrar y contar

Estructura y adaptaciones de la lección:
Introducción (15 min)
Antes de empezar, volvemos a la pregunta planteada en la primera unidad: ¿Has participado alguna vez en la planificación de un evento?
Antes de comenzar la explicación del tema, les preguntaremos sobre las tareas que creen que deben completarse para prepararse para un evento.

Actividad principal (35 min)
Explicar las actividades/tareas a realizar en la fase de preproducción y sus plazos.
Identificar los recursos materiales y humanos necesarios para poner en marcha el evento. Relacione lo anterior con los posibles costes financieros.
En grupos y siguiendo un orden específico, los participantes trabajarán en el gran mural iniciado en la lección anterior y, utilizando fichas, pictogramas y fichas, indicarán las tareas incluidas en la fase de preproducción.

- El primer grupo determinará las tareas y su ubicación siguiendo una línea de tiempo. (ubicaciones, fechas, requisitos de sonido, iluminación, micrófonos, comunicación del evento, casting, escritura de guiones/esquemas, transporte, invitaciones, etc.)
- El segundo grupo relacionará las tareas con los recursos materiales necesarios.
- El tercer grupo relacionará las tareas con los recursos humanos necesarios (roles).
- El cuarto grupo analizará las tareas y determinará si tienen un coste financiero y cuál es su coste (podría ser, para empezar, un valor alto, un valor bajo o nada en absoluto).

Se facilitará a los participantes tarjetas y pictogramas impresos para seleccionar y colocar en esta actividad.
Para aprender sobre las funciones laborales, los participantes interpretarán (jugo de rol) algunos de estos posibles puestos. Por ejemplo, presentador del evento, director del evento, relaciones públicas, responsable de la comunicación, etc.

Reflexión y evaluación (10 min)
Discusión en grupo: ¿Cuál de las tareas explicadas consideras más importante? ¿Qué tarea te gusta más? ¿En qué espacio te gustaría que se llevara a cabo el evento (ubicaciones)? ¿Te gustaría ser el anfitrión del evento (rol de anfitrión del evento)? ¿Realizarías un video de la ceremonia de apertura del evento (tarea de comunicación)?
Comparta en grupos pequeños o use dispositivos de asistencia para describirlo.

Preguntas de evaluación:
Verificación de conocimientos:
¿Por qué se considera la fase de preproducción la más importante?
¿Qué puede salir mal si no planificamos?
Comprobación de habilidades:
¿Qué hace el director del evento?
¿Enumera algún recurso material que crea que podría ser necesario para la inauguración de una exposición?
¿Por qué es necesario evaluar el progreso del evento? ¿Qué documentos utilizamos para realizar esta evaluación y recopilar los resultados?

Lección 3: Desarrollo y cierre del evento: fases de producción y postproducción (60 minutos)
Objetivo: La fase de producción se explicará con ejemplos de eventos e iniciativas específicos, seguido de una breve introducción a lo que se verá el Módulo 2.8 cuando se complete una producción / reto completo. En esta lección, nos centraremos más en la postproducción y, sobre todo, en el cierre financiero y el informe final. Los participantes aprenderán la importancia de evaluar el progreso de un evento y preparar un informe final con los resultados financieros y los niveles de satisfacción. Aprenderán sobre herramientas de ofimática que facilitan la planificación.

Materiales:
- Hojas de trabajo con pasos para completar (con texto, imágenes o pegatinas).
- Tarjetas, tarjetas didácticas y dibujos.
- Pictogramas.
- Equipos audiovisuales para mostrar y explicar.
- Equipo informático.
- Aplicaciones informáticas como Google Forms y Excel.
- Tarjetas con anotaciones de cantidades económicas.

Estructura y adaptaciones de la lección:

Introducción (15 min)
- Especificar los procesos clave a desarrollar en la fase de producción (ejecución de eventos).
- Utilizar ayudas visuales para explicar los pasos y enfatice la importancia de recopilar evidencia del proceso (fotos, videos, reflexiones escritas) para respaldar la autoevaluación y la creación del porafolio o informe final.
- Comprender la importancia de monitorear y evaluar el proceso para identificar logros y áreas de mejora.

- Identificar los pagos a realizar al cierre del presupuesto.
- Comprender las partes de un informe final.

Actividad principal (35 min)
Teniendo en cuenta lo explicado en la primera lección y después de una presentación del contenido, los participantes observarán el panel preparado en la lección anterior y continuarán el trabajo en dos grupos:

• Primer grupo: se centrará en la fase de producción. Usando tarjetas, crearán un mapa mental para determinar las tareas clave a realizar en esta fase.
• Segundo grupo: observará el panel preparado en la lección anterior y se centrará en la fase de postproducción. Incluirán las tareas previstas para esta fase en el panel.

Un portavoz de cada grupo explicará al resto lo que se ha hecho.
Todo el grupo tendrá un contacto inicial con Google Forms y, de forma cooperativa, preparará una encuesta de evaluación del evento.

Reflexión y evaluación (10 min)
Pregunta: Una exposición está abierta del 1 al 29 de enero. ¿Cuándo tiene lugar la fase de producción de este evento cultural?

Preguntas de evaluación:
Verificación de conocimientos:
¿Qué hace el director del evento?
Menciona algún recurso material que creas que podría ser necesario para el evento de inauguración de una exposición.
¿Por qué es necesario evaluar cómo fue el evento? ¿Qué documentos utilizamos para realizar esta evaluación y poder recopilar los resultados?
¿Cuál es el cierre financiero del evento?

Comprobación de habilidades:
En grupos, mostrar y explicar las actividades realizadas en el panel.
¿Puede nombrar algún gasto financiero asociado con un evento?
¿Podrías escribir un informe final del evento? ¿Qué temas cubriría ese informe?

Adaptaciones finales y seguimiento:
• Crear una exhibición en el aula para comprender visualmente las etapas y tareas involucradas en la producción de un evento cultural.
• Utilizar herramientas digitales (por ejemplo, tabletas, grabadoras de voz) para aquellos que necesitan formas alternativas de expresión.
• Fomentar la participación de familiares en la planificación.
• Planificar una pequeña exposición o presentación para mostrar el trabajo y los productos creados durante el proceso de enseñanza. (Módulo 2.8)

Resultados de aprendizaje
Al final de este módulo, los participantes podrán:
Resultados basados en el conocimiento:

1. Comprender el concepto de planificación en el contexto de eventos o servicios culturales.
2. Identificar las tres fases principales de la planificación de eventos: preproducción, producción y postproducción.
3. Reconocer la importancia de cada fase de planificación y cómo la falta de planificación puede afectar los resultados.

4. Comprender los conceptos básicos de la elaboración de presupuestos y la gestión de recursos, incluidos los recursos financieros, humanos y materiales.
5. Aprender a evaluar el éxito de los eventos utilizando herramientas sencillas como encuestas e informes visuales.
6. Reconocer los componentes de un informe final, incluidos los resultados de la encuesta, la documentación y el cierre financiero.

Resultados basados en habilidades:

1. Clasificar y secuenciar las tareas de planificación dentro de las fases de organización de eventos.
2. Construir, en colaboración, un tablero visual de planificación, mapeando las tareas y los recursos necesarios para un evento cultural.
3. Identificar los roles humanos y las necesidades materiales relevantes para cada fase de planificación.
4. Estimar el costo de las actividades básicas, distinguiendo entre opciones de costo bajo, alto o sin costo.
5. Simular roles de eventos reales (por ejemplo, anfitrión del evento, responsable de comunicación, iluminador, sonido) a través de juegos de rol.
6. Utilizar herramientas digitales básicas (Excel, Google Forms) para organizar tareas y recopilar opiniones, valoraciones y comentarios.
7. Diseñar e implementar una encuesta de evaluación de eventos simple utilizando herramientas digitales o visuales accesibles.
8. Expresar preferencias y reflexionar sobre su participación, incluidas las fortalezas, los roles preferidos o los desafíos encontrados.
9. Describir los elementos clave de un informe final, incluido lo que funcionó, lo que se puede mejorar y los resultados financieros.

Módulo	**3.4 Conocimientos básicos de los mercados y los consumidores**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)
Duración total	**3 horas (3 lecciones)**
Adaptaciones generales	• Lenguaje simplificado: use oraciones claras y cortas y ayudas visuales. • Aprendizaje multisensorial: incluya actividades visuales, auditivas y prácticas. • Instrucciones paso a paso: divida las tareas en pasos más pequeños y manejables. • Tiempo extra y repetición: permita tiempo adicional y revise los conceptos clave. • Tecnología de asistencia: proporcione grabaciones de audio, aplicaciones de voz a texto y materiales en letra grande. • Apoyo entre pares y trabajo en grupo: fomente las actividades colaborativas.
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: Introducción al mercado básico del arte: *¿Hacia dónde se mueve mi trabajo?* (1 hora)
Objetivo: Los participantes comprenderán el concepto básico de oferta y demanda en el mercado del arte vinculado a su producción artística.

Materiales

- Imágenes o vídeos que muestren diferentes tipos de mercado en el arte (pintura, escultura, música, etc.).
- Rotafolio y cartón de colores (tarjetas).
- Cinta adhesiva
- Diferentes tipos de lápices y colores.

Introducción (10 min)
Introducción con el objetivo de la clase, con la intervención del alumnado. Generando preguntas como: '¿Dónde has expuesto o te gustaría mostrar tu trabajo?
Explore los espacios de arte identificando el mercado, la oferta y la demanda.
Muestra ejemplos con videos de ferias de arte o artesanía.
Pregunte: ¿Qué artículos se ofrecen? ¿Qué compraría de lo que ve?

Actividad principal (30 min)
Explorando espacios de arte: Haga que los participantes dialoguen sobre los mercados en los que se mueven.
Mostrar a través de imágenes o vídeos los diferentes tipos de espacios existentes con una breve explicación de las características de cada espacio y sus posibles ventajas y desventajas para los artistas con discapacidad.
Fomentar la discusión en parejas o grupo sobre la oferta de sus propios productos y/o servicios (oferta). ¿Qué los hace únicos y qué tipo de público podría estar interesado en ellos (demanda)?
Ejemplos concretos de artistas con discapacidad que han tenido éxito en diferentes lugares.

Reflexión y evaluación (20 min)
Descubriendo mi nicho de mercado: Valor añadido y consumidores.
Introducción al concepto de nicho.
Breve ejercicio de reflexión individual: ¿Qué hace que mi trabajo, producto o servicio sea único? ¿Qué tipo de público podría estar particularmente interesado en él? (Se pueden ofrecer diferentes formas de participación: escritura, dibujo, expresión verbal).

Preguntas de evaluación: Tarea de la próxima sesión: invite a los participantes a mirar diferentes espacios de arte (físicos o en línea) y pensar en cómo su arte podría encajar en uno de ellos, respondiendo a las siguientes preguntas.
Área de conocimiento:
¿Cuál podría ser mi mercado teniendo en cuenta la oferta y la demanda?
Área de habilidades:
¿Puedes nombrar quiénes serían tus competidores?
¿Qué valor añadido identificas en tus productos?

Lección 2: Conociendo a mi audiencia: ¿Quién se conecta con mi arte?
Objetivo: Reconocer la diversidad de las audiencias artísticas y los factores que pueden ser un punto de conexión en el arte.
Materiales
- Rotafolio y cartulina de colores. Diseño de árbol para completar.
- Cinta adhesiva
- Diferentes tipos de lápices y colores.
- Tijeras u otros recursos de escritorio.

Introducción (10 min)
Resumen de la clase anterior. Breve repaso de los tipos de espacios y la tarea asignada. Generar un diálogo y compartir alguno de los comentarios de los participantes.

Actividad principal (30 min)
¿Cuál es mi público ideal?
Introducción a la idea de '*buyer* persona' (El *buyer* persona es una construcción del cliente ideal para una compañía) o de perfil comprador/interesado, asegurando que el concepto de "consumidor" incluya a grupos infrarrepresentados (personas sin voz o que no suelen estar representadas).
Trabajo en grupos pequeños, a través de una lluvia de ideas guiada, sobre las posibles características de las personas que podrían conectarse con su arte (ejemplos: personas interesadas en ciertos temas, coleccionistas socialmente sensibles, organizaciones que apoyan la inclusión, necesidades cubiertas por el producto).
Énfasis en cómo la propia experiencia como artista con discapacidad puede conectar con ciertas audiencias, ejemplos de cómo la experiencia de la discapacidad puede ser un punto de conexión único y poderoso con ciertas audiencias y, por ejemplo, cómo las tendencias podrían afectar las oportunidades de mercado (representación de la discapacidad, narrativa de inclusión). Abrir un espacio de diálogo e intercambio de opiniones.
¿Quién debería comprar nuestros productos, servicios u obras y por qué?
Construye un árbol con esta información.

Reflexión y evaluación (20 min)
Breve ejercicio de reflexión grupal: ¿cómo atraen los diferentes tipos de arte a diferentes consumidores?
¿Cómo puede la accesibilidad convertirse en una propuesta de valor en el mercado del arte?

Preguntas de evaluación:
¿A qué necesidades responde mi arte (actividad artística o producto)?
Cierre y tarea para la próxima clase: Se les pide a los participantes que piensen en al menos dos tipos de personas que podrían estar interesadas en su trabajo, producto o servicio y qué podría atraerles específicamente.
Área de conocimiento:
¿Cuáles son las características de los consumidores de arte o artesanía que conocemos?
Área de habilidades:
¿Cuáles son las necesidades o factores externos que influyen en la decisión de comprar un producto, obra o servicio?

Lección 3: ¿Dónde están mis oportunidades? Explorando el panorama general.
Objetivo: Ampliar la visión de los mercados hacia la identificación activa de oportunidades, reconociendo estrategias prácticas para aprovecharlas.

Materiales
- Rotafolio y cartulina de colores. Diseño de árbol para completar.
- Cinta adhesiva
- Diferentes tipos de lápices y colores.
- Tijeras u otros recursos de escritorio.

Introducción (10 min)
Resumen de la clase anterior: Discuta y comparta los tipos de personas identificadas como posibles interesadas en su trabajo, producto o servicio y por qué, buscando puntos en común.
Reflexión: ¿Qué significa para ti una oportunidad en el mundo del arte?

Actividad principal (30 min)
Explorar el horizonte de oportunidades (enfatizando la importancia de estar atento y buscar activamente).

- Convocatorias y concursos: Para exposiciones, premios, residencias de artistas.
- Eventos y festivales inclusivos: Ferias de arte accesibles, festivales culturales con un enfoque en la diversidad. Destacar las prácticas de emprendimiento inclusivo.
- Colaboraciones: Con otros artistas, organizaciones, empresas socialmente sensibles.
- Plataformas online especializadas: Sitios web y redes sociales que promueven el arte inclusivo.
- Programas de apoyo y financiación: Subvenciones, becas, mentorías para artistas con discapacidad.

Breve presentación de estas alternativas.
Forma pequeños grupos (considerando la posibilidad de formar redes colaborativas) para compartir tus experiencias y/o conocimientos sobre uno de ellos, dando espacio, también, para la investigación en la web sobre una oportunidad mencionada u otra, reconociendo las ventajas y desventajas que tenía el espacio hallado y qué otros espacios crees que podrían ser adecuados para la difusión de tu arte.
Elige la forma de grabación del trabajo: audio, video, escrito, entre otros.
Puesta en común del análisis realizado.

Reflexión y evaluación (20 min)
Evaluación y aprovechamiento de oportunidades: ¿Cómo saber si una oportunidad es la adecuada? ¿Cómo puede el trabajo colaborativo ser un factor de apoyo para el emprendimiento?
Considerar:

- Redes que son factibles de mantener en el tiempo.
- Alineación con tus objetivos artísticos.
- Requisitos de participación y accesibilidad.
- Beneficios potenciales (visibilidad, conexión con el público, ventas).
- Recursos necesarios (tiempo, materiales, apoyo).

Preguntas de evaluación:
Área de conocimiento:
¿Cuál es una oportunidad para ti?
Área de habilidades:
¿Cómo puedes reconocer una oportunidad?
¿Cómo puede ser beneficioso el trabajo colaborativo para el campo de oportunidades?

Trabajo de finalización del módulo:
Construcción de un portfolio accesible y de calidad con actividades propuestas en las diferentes lecciones (considera propuestas claras y concisas con el objetivo de comunicar de manera efectiva) y que reúna lo aprendido durante el módulo:

- Mi mercado, considerando la oferta y la demanda.
- Tus competidores.
- Valor añadido de los productos.
- Características de los consumidores de arte o artesanía que conoces.
- Necesidades identificadas en el mercado.
- Factores externos que influyen en la decisión de comprar un producto.
- Oportunidades para solicitar o participar en propuestas relacionadas con el arte.

Resultados de aprendizaje
Al final de este módulo, los participantes podrán:
Resultados basados en el conocimiento:

1. Comprender los conceptos básicos del mercado, incluida la oferta, la demanda y el nicho en el mundo del arte.

2. Identificar diferentes tipos de mercados de arte y espacios de consumo, tanto en línea como presenciales.
3. Reconocer las características de los consumidores potenciales, incluidas las audiencias desatendidas y socialmente comprometidas.
4. Comprender cómo la accesibilidad y la identidad (por ejemplo, la experiencia de la discapacidad) pueden convertirse valor añadido de un producto.
5. Identificar varios tipos de oportunidades de mercado, como subvenciones, festivales inclusivos, plataformas en línea y espacios de colaboración.

Resultados basados en habilidades:

1. Describir su propio producto o servicio artístico y definir qué lo hace único (valor añadido).
2. Mapear su audiencia ideal utilizando herramientas como el "*buyer* persona" o el árbol de audiencia.
3. Reflexionar sobre la experiencia personal y los valores para conectarse con grupos de consumidores relevantes.
4. Analizar los factores externos (por ejemplo, tendencias, inclusión, accesibilidad) que influyen en las decisiones de compra.
5. Explorar oportunidades en el mercado del arte y evaluar su relevancia para sus objetivos personales y artísticos.
6. Utilizar estrategias colaborativas para compartir experiencias, construir redes y acceder a espacios de mercado.
7. Evaluar los beneficios y desafíos de varias oportunidades (por ejemplo, subvenciones, residencias de artistas, concursos).
8. Desarrollar un portfolio o presentación básica, recopilando lo que han aprendido en relación con su posibles mercado, consumidores y oportunidades potenciales.

Módulos	**3.5 Marketing básico y el uso de las redes sociales**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)
Duración total	**3 horas (3 lecciones)**
Adaptaciones generales	• Lenguaje simplificado: use oraciones claras y cortas y ayudas visuales. • Aprendizaje multisensorial: incluya actividades visuales, auditivas y prácticas. • Instrucciones paso a paso: divida las tareas en pasos más pequeños y manejables. • Tiempo extra y repetición: permita tiempo adicional y revise los conceptos clave. • Tecnología de asistencia: proporcione grabaciones de audio, aplicaciones de voz a texto y materiales en letra grande. • Apoyo entre pares y trabajo en grupo: fomento de las actividades colaborativas.
Planificación de lecciones y actividades	
Lección 1: Introducción al marketing (90 min) **Objetivo:** A partir del trabajo realizado en los módulos 2.1 y 2.2, los participantes comprenderán qué es el marketing y explorarán las 4 «P» del marketing mix. **Materiales:**	

- Imágenes o vídeos que muestren diferentes tipos de trabajo creativo (pintura, escultura, música, etc.) y cómo se han comercializado.
- Hojas de trabajo con imágenes y palabras.
- Materiales de arte (papel, colores, lápices, rotuladores, pinceles, etc.).
- Grabadoras de voz o tabletas con entrada de video y audio.

Estructura y adaptaciones de la lección:
Introducción (15 min)
Explique que en su forma más simple el marketing es la promoción de un producto o servicio a clientes potenciales para incentivar la compra.
Explique que, como elemento importante de la planificación del trabajo por cuenta propia, el marketing se aborda en otros módulos. Sin embargo, este módulo se centra en herramientas y recursos.
Explique que las 4 P del marketing, también conocidas como marketing mix, son los elementos clave que utilizan las empresas para planificar y ejecutar sus estrategias de marketing. Estos elementos son Producto, Precio, Punto de venta y Promoción. Trabajan juntos para crear un enfoque de marketing integral y efectivo para llegar al público objetivo y lograr los objetivos comerciales
- Muestre diferentes ejemplos usando imágenes o videos.
- Pregunte: por otros ejemplos de marketing

Actividad principal (45 min)
Siguiendo con el módulo 2.3, ¿pueden los participantes pensar en cómo se podrían comercializar sus obras de arte?
- Utilice una hoja de trabajo o una tarea de dibujo para ilustrar sus propias oportunidades de marketing.
- Fomente la discusión en parejas o grupos pequeños con indicaciones.

Reflexión y evaluación (30 min)
- Pida a cada participante que describa qué enfoque de marketing sería el más apropiado para sus productos.
- Use apoyo visual para ayudarles a compartir con el grupo.

Preguntas de evaluación:
Verificación de conocimientos:
- ¿Qué es el marketing?
- ¿Qué es el marketing mix?

Comprobación de habilidades:
- ¿Puedes aplicar las 4 P del marketing a tu idea creativa?
- Crear una estrategia sencilla para la promoción de obras creativas y culturales

Lección 2: Comunicar el producto o proyecto. (90 minutos)
Objetivo: Los participantes aprenderán sobre cómo comunicar y mostrar sus productos y proyectos y cómo se relacionan con su propio trabajo.
Materiales:
- Ejemplos de cómo se han comercializado los productos creativos (pinturas, manualidades, performances).
- Hoja de trabajo para clientes y consumidores.
- Hojas de trabajo de marketing.
- Equipo audiovisual para mostrar y explicar.

Estructura y adaptaciones de la lección:

Introducción (15 min)

- Resumen de la sesión anterior centrada en la introducción al marketing y al marketing mix.
- Explicar la importancia de comunicar el producto o proyecto a los clientes y consumidores como se identifica en el Módulo 2.3
- Explicar que la comunicación del producto es un proceso de transmisión de información sobre un producto a clientes potenciales y existentes, con el objetivo de crear comprensión, interés, necesidad y, en última instancia, compra.
- Explicar la diferencia entre clientes y consumidores.
- Mostrar ejemplos de comunicación de productos y marketing accesible.

Actividad principal (45 min)

- Los participantes eligen una de sus obras culturales y describen al cliente y/o consumidor ideal
- Sobre la base del trabajo realizado en la sesión anterior, los participantes desarrollan su estrategia de marketing simple al incluir a quién se dirigen, cómo describirían su producto o proyecto y método de comunicación, incluidos al menos dos de los siguientes:
- Redes sociales
- en persona
- Lista de correo/correo electrónico
- Sitio web/comercio electrónico
- Considerar formas en que las comunicaciones inclusivas pueden fortalecer la confianza en la marca y el alcance de la comunidad

Reflexión y evaluación (30 min)

- Discusión grupal: ¿Qué métodos de comunicación cree que son mejores para el producto que está vendiendo?
- ¿Existen consideraciones éticas sobre cómo se presenta la discapacidad en el arte y los medios?
- Comparta en grupos pequeños o use dispositivos de asistencia para describir.

Preguntas de evaluación:
Verificación de conocimientos:

- ¿Qué es la comunicación de producto?
- ¿Puede describir la diferencia entre clientes y consumidores?

Comprobación de habilidades:

- Investigación para informar el desarrollo de una estrategia de comunicación
- Desarrollar un plan de marketing

Lección 3: Redes sociales (90 min)
Objetivo: Los participantes aprenderán cómo se pueden utilizar las redes sociales para comercializar productos y servicios. Los participantes comprenderán las oportunidades y amenazas asociadas con el uso de las redes sociales.

Materiales:
• Ejemplos reales de plataformas de redes sociales
•Hojas de trabajo
• Videos instructivos

Estructura y adaptaciones de la lección:
Introducción (15 min)

- Resumen de sesiones anteriores: introducción al marketing, el marketing mix y la comunicación.
- Introducir las redes sociales como plataformas interactivas basadas en Internet donde los usuarios pueden crear, compartir e interactuar con contenido, formando comunidades y redes en línea. Esto incluye sitios de redes sociales como Facebook y X (anteriormente Twitter), plataformas para compartir imágenes y videos como Instagram y YouTube, y sitios de blogs como WordPress. También puede incluir podcasts y narración digital.

Actividad principal (45 min)

- Los participantes exploran una red social y planifican cómo podría usarse para promover sus obras creativas y culturales.
- Complete una hoja de trabajo que muestre las oportunidades y amenazas de usar las redes sociales y describa la seguridad básica
- Sobre la base del trabajo realizado en la sesión anterior, los participantes desarrollan su estrategia de marketing simple al incluir al menos dos redes sociales:

Reflexión y evaluación (30 min)

- Discusión grupal: ¿Qué plataforma social han usado antes?
- Comparta en grupos pequeños o use dispositivos de asistencia para describir.

Preguntas de evaluación:

Verificación de conocimientos:

- ¿Qué redes sociales conoces y cuáles son los más utilizadas por la industria creativa?
- Qué medidas se deben tomar para mantenerse seguro en las redes sociales

Comprobación de habilidades:

- Investiga las formas en que otros creativos han utilizado las redes sociales
- Crea una cuenta en una red social o intensifica tu presencial en alguna que ya tengas.
- Publica 4 artículos en redes sociales que promuevan obras creativas y culturales
- Completa un breve plan de marketing utilizando las 4 P del marketing: producto, precio, punto de venta y promoción. Desarrollar el plan de marketing.

Resultados de aprendizaje

Al final de este módulo, los participantes podrán:

Resultados basados en el conocimiento:

1. Comprender qué es el marketing y su relevancia para el autoempleo en el sector creativo.
2. Identificar las 4 P del marketing mix: Producto, Precio, Punto de venta y Promoción.
3. Reconocer la diferencia entre clientes y consumidores en el mercado del arte y la cultura.
4. Comprender el concepto y el propósito de la comunicación de producto, incluidos los mensajes inclusivos.
5. Comprender qué son las redes sociales y reconocer su papel en la promoción de obras creativas.
6. Identificar las redes sociales más utilizados en las industrias creativas y evaluar sus beneficios y riesgos.

Resultados basados en habilidades:

1. Aplicar las 4 P del marketing a su propio producto o servicio creativo o cultural.
2. Desarrollar una estrategia de marketing básica, incluida la identificación de audiencias objetivo y canales de marketing apropiados.
3. Describir claramente su producto y su valor para diferentes audiencias (clientes y consumidores).
4. Utilizar un lenguaje inclusivo y ético para comunicar la identidad y el trabajo creativo.
5. Crear o actualizar una red social para promocionar su arte.
6. Publicar al menos 4 contenidos que destaquen su trabajo creativo o cultural.
7. Analizar las oportunidades y amenazas del marketing en redes sociales utilizando herramientas simples (por ejemplo, hojas de trabajo, mapas mentales).

8. Demostrar prácticas básicas de seguridad en línea al usar plataformas sociales.
9. Colaborar en discusiones grupales y comentarios de pares para mejorar sus enfoques de marketing.

Módulo	**3.6 Educación financiera básica: dinero y ahorro** Objetivo general: Preparar a los artistas con discapacidad en conocimientos fundamentales y habilidades prácticas para comprender el dinero y desarrollar hábitos de ahorro para mejorar su bienestar financiero y apoyar sus esfuerzos empresariales.
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad que participan en un curso de emprendimiento y promoción cultural
Duración total	2 horas (2 lecciones de 60 min cada una)
Adaptaciones generales	• Lenguaje simplificado: use oraciones claras y cortas y ayudas visuales. • Aprendizaje multisensorial: incluya actividades visuales, auditivas y prácticas. • Instrucciones paso a paso: divida las tareas en pasos más pequeños y manejables. • Tiempo extra y repetición: permita tiempo adicional y revise los conceptos clave. • Tecnología de asistencia: proporcione grabaciones de audio, aplicaciones de voz a texto y materiales en letra grande. • Apoyo entre pares y trabajo en grupo: fomente las actividades colaborativas.
Planificación de lecciones y actividades	

Parte 1: ¿Qué es el dinero y de dónde viene? (1 hora)

Objetivo: Los participantes podrán definir qué es el dinero, identificar diferentes fuentes de ingresos relevantes para los artistas y comprender el concepto de gasto.

Actividad 1.1: "Lluvia de ideas sobre nuestros ingresos" (30 minutos)

Materiales: Papel grande o pizarra, marcadores de colores, tarjetas ilustradas que representan diversas fuentes de ingresos para los artistas (p. ej., venta de obras de arte, talleres de enseñanza, actuación, comisiones, subvenciones, ventas en línea), representaciones táctiles (p. ej., dinero ficticio, pequeños materiales de arte), grabadora/reproductor de audio.

Desarrollo:

1. (Lenguaje simplificado y ayudas visuales): El facilitador preguntará: "¿De dónde viene el dinero?" Use un lenguaje simple y muestre tarjetas con imágenes que ilustren diferentes formas en que los artistas pueden ganar dinero.
2. (Aprendizaje multisensorial y práctico): Los participantes harán una lluvia de ideas individual o en grupos pequeños sobre las diferentes formas de ganar dinero o que podrían ganar dinero como artistas. Pueden escribir, dibujar o usar materiales

táctiles para representar sus ideas. El facilitador puede mostrar ejemplos con las tarjetas ilustradas y los elementos táctiles.

3. (Apoyo entre pares y trabajo en grupo): Los participantes compartirán sus ideas con el grupo. El facilitador anotará las diferentes fuentes de ingresos en el papel grande. Fomentar la discusión y el aprendizaje entre pares. El facilitador puede preguntar: "¿Alguien ha probado esta forma de ganar dinero? ¿Cómo fue?"

Reflexiones: ¿Cuáles son algunas formas diferentes de ganar dinero como artistas? ¿Cuál de estas formas ya estamos usando o nos interesa explorar?

Área de conocimiento: Comprender los conceptos básicos de generación de ingresos para artistas.

Área de habilidades: Lluvia de ideas, comunicación visual, autoexpresión, comunicación, escucha activa.

Posibles adaptaciones: Para las personas con discapacidad visual, concéntrese en las contribuciones verbales y las descripciones. Proporcione tarjetas en letra grande con fuentes de ingresos.

Actividad 1.2: "Nuestros gastos comunes" (30 minutos)

Materiales: Tarjetas con imágenes que representen los gastos comunes de los artistas (por ejemplo, suministros de materiales de arte, Internet, transporte, marketing, alquiler espacio de estudio, comida), etiquetas en letra grande para cada gasto, dinero ficticio o fichas, descripciones de audio (opcional).

Desarrollo:

1. (Lenguaje simplificado y ayudas visuales): El facilitador explicará que también gastamos dinero en cosas que necesitamos. Muestre tarjetas con imágenes de gastos comunes con etiquetas claras.

2. (Aprendizaje multisensorial e instrucciones paso a paso): El facilitador revisará cada tarjeta de gastos y explicará para qué se utiliza. Los participantes pueden tener dinero ficticio o fichas mientras piensan en estos gastos.

3. (Apoyo entre pares y trabajo en grupo): En parejas o grupos pequeños, los participantes discutirán cuáles de estos gastos son relevantes para ellos como artistas. Pueden clasificar las tarjetas de gastos en las categorías "cosas que necesito" y "cosas que no necesito en este momento".

4. (Tecnología de asistencia): Ofrezca descripciones de audio pregrabadas de los gastos para aquellos que las prefieran o las necesiten. Proporcione versiones en letra grande de las etiquetas.

Reflexiones: ¿Cuáles son algunas de las cosas comunes en las que gastamos dinero como artistas? ¿Por qué es importante saber cuáles son nuestros gastos?

Área de conocimiento: Comprender conceptos básicos de gastos personales y comerciales para artistas.
Área de habilidades: Observación, categorización, pensamiento crítico, comunicación, colaboración.

Posibles adaptaciones: Use objetos reales (por ejemplo, un pincel, un boleto de autobús) para representar algunos de los gastos.

Parte 2: ¿Por qué es importante ahorrar? (1 hora)

Objetivo: Los participantes comprenderán los beneficios de ahorrar dinero e identificarán posibles razones para ahorrar como artistas.

Actividad 2.1: "El poder del ahorro: historia visual" (30 minutos)

- **Materiales:** Una serie de tarjetas ilustradas sencillas y con letra grande o un breve videoclip que ilustre el concepto de ahorrar para un objetivo. Ejemplos:
    1. Carta 1: Un artista que trabaja y gana algo de dinero.
    2. Tarjeta 2: El artista guarda una pequeña cantidad de dinero en un frasco o hucha.
    3. Carta 3: El artista que quiere comprar un nuevo material de arte o asistir a un taller que cuesta dinero.
    4. Tarjeta 4: El artista usa su dinero ahorrado para comprar el material de arte o asistir al taller.
    5. Narración de audio de la historia (opcional).
- **Desarrollo:**
    1. (Lenguaje simplificado y ayudas visuales e instrucciones paso a paso): El facilitador presentará la historia visual, explicando cada paso en un lenguaje simple.
    2. (Aprendizaje multisensorial): Los participantes pueden seguir la con el conjunto de tarjetas con imágenes o ver el video. Use diferentes tonos de voz para enfatizar la importancia de ahorrar.
    3. (Discusión grupal): Después de la historia, el facilitador hará preguntas simples: "¿Qué hizo el artista con su dinero extra?" "¿Por qué ahorraron dinero?" "¿Qué pudieron hacer y cómo les ayudó?"

Reflexiones: ¿Cuáles son algunas de las razones por las que podría ser importante para nosotros ahorrar dinero como artistas? ¿Qué podríamos lograr si ahorramos?

Área de conocimiento: Comprender los beneficios fundamentales y el propósito de ahorrar dinero.

Área de habilidades: Alfabetización visual, comprensión de causa y efecto, comprensión auditiva, participación en discusiones.

Posibles adaptaciones: Para las personas con discapacidad visual, proporcione una descripción verbal detallada de la historia. Use objetos táctiles para representar las diferentes etapas de la historia (por ejemplo, dinero ficticio que va a un recipiente).

Actividad 2.2: "Mis objetivos de ahorro" (30 minutos)

- **Materiales:** Hojas de trabajo con inicios de oraciones e indicaciones con imágenes relacionadas con los objetivos de ahorro para artistas. Ejemplos:
    1. "Quiero ahorrar dinero para comprar ..." (Imagen de materiales de arte)

2. "Quiero ahorrar dinero para..." (Imagen de un taller o capacitación)
3. "Quiero ahorrar dinero para una emergencia como..." (Imagen de una tirita o algo inesperado)
4. "Quiero ahorrar dinero para compartir mi arte al..." (Imagen de una exposición o plataforma en línea)
5. (Tecnología de asistencia): Proporcione una versión de audio de la hoja de trabajo con inicios de oraciones. Asegúrese de que las aplicaciones de voz a texto estén disponibles. Ofrezca versiones en letra grande.

- **Desarrollo:**
    1. (Lenguaje simplificado y ayudas visuales): El facilitador explicará que ahorrar nos ayuda a alcanzar nuestras metas. Revise cada inicio de oración y mensaje de imagen en la hoja de trabajo.
    2. (Reflexión individual): Los participantes pensarán individualmente en lo que podrían ahorrar dinero como artistas y completarán los inicios de oraciones. Pueden escribir, dibujar o decirle al facilitador sus objetivos.
    3. (Compartir opcionalmente): Los participantes que se sientan cómodos pueden compartir uno de sus objetivos de ahorro con un compañero o el grupo. Fomente el refuerzo positivo.

Reflexiones: ¿Cuáles son algunas cosas emocionantes para las que podemos ahorrar como artistas? ¿Cómo nos hace sentir pensar en nuestras metas acerca del ahorro?

Área de conocimiento: Identificar metas financieras personales y conectar el ahorro con el logro de esas metas.

Área de habilidades: Establecimiento de metas, autorreflexión, habilidades básicas de escritura o verbalización.

Posibles adaptaciones: Permita que los participantes expresen sus objetivos a través de dibujos u otros medios creativos si la escritura es una barrera. Ofrezca apoyo personalizado para ayudar a los participantes a identificar sus objetivos.

Parte 3: Formas sencillas de ahorrar dinero (1 hora)

Objetivo: Los participantes aprenderán estrategias prácticas y sencillas para ahorrar dinero en su vida diaria y prácticas artísticas.

Actividad 3.1: "Escenarios de ahorro: ¿Qué harías?" (40 minutos)

- **Materiales:** Tarjetas con escenarios de ahorro simples y fáciles de relacionar escritos en letra grande con íconos visuales. Ejemplos:
    1. "Quieres comprar un cuaderno de bocetos nuevo, pero es un poco caro. ¿Qué podrías hacer para ahorrar dinero para ello?" (Icono de una hucha y un cuaderno de bocetos)

2. "Por lo general, tomas café fuera de casa todos los días. ¿Cómo podrías ahorrar dinero cambiando esto?" (Icono de una taza de café)
3. "Necesitas materiales de arte, pero son más baratos en línea. ¿Qué podrías hacer?" (Icono de un ordenador)
4. (Tecnología de asistencia**):** Proporcione grabaciones de audio de las tarjetas de escenarios de ahorro.

- **Desarrollo:**
    1. (Lenguaje simplificado e instrucciones paso a paso): El facilitador presentará cada tarjeta de escenario, leyéndola en voz alta claramente y señalando el ícono visual.
    2. (Apoyo entre pares y trabajo en grupo): En grupos pequeños, los participantes discutirán el escenario y harán una lluvia de ideas sobre posibles formas de ahorrar dinero en esa situación. Anímelos a pensar creativamente.
    3. (Guía del facilitador): El facilitador guiará la discusión, ofreciendo sugerencias simples y refuerzo positivo. Ejemplos de sugerencias: "Busca ofertas", "Prepara café en casa", "Compara precios".
    4. (Compartir ideas): Cada grupo compartirá una o dos de sus ideas de ahorro con el grupo más grande.

Reflexiones: ¿Cuáles son algunas formas fáciles en que podemos ahorrar dinero en nuestra vida diaria y para nuestro arte? ¿Cuál de estas ideas podríamos probar?

Área de conocimiento: Comprender estrategias prácticas y accesibles para ahorrar dinero.

Área de habilidades: Resolución de problemas, pensamiento crítico, comunicación, colaboración, pensamiento creativo.

Posibles adaptaciones: Utilice el juego de roles para representar los escenarios y guardar soluciones.

Actividad 3.2: "Mi primer plan de ahorro" (20 minutos)

- **Materiales:** Plantillas simples u organizadores visuales para ayudar a los participantes a crear un plan de ahorro básico. Incluya espacio para:
    1. Para lo que quiero ahorrar (puede ser un dibujo o una palabra).
    2. Cuánto cuesta (puede ser un número o "un poco").
    3. Una pequeña forma en que puedo comenzar a ahorrar (por ejemplo, "ahorrar una moneda cada día", "traer mi almuerzo de casa una vez a la semana").
    4. (Tecnología de asistencia): Proporcione una versión de audio de la plantilla. Ofrezca versiones en letra grande con estructuras simples.
- **Desarrollo:**

1. (Lenguaje simplificado e instrucciones paso a paso): El facilitador guiará a los participantes a través de la plantilla, explicando cada sección en términos simples.
2. (Trabajo individual con apoyo): Los participantes crearán individualmente su primer plan de ahorro simple. El facilitador ofrecerá apoyo y aliento. Enfatice que el primer paso es el más importante.
3. (Compartir opcionalmente): Los participantes que se sientan cómodos pueden compartir su plan de ahorro con el grupo.

Plantilla de presupuesto simple (imprimible)

Los participantes pueden usar esta plantilla para planificar su dinero cada mes.

Categoría	Importe	Notas (por qué o cuándo)
Ingresos (dinero que obtengo)		
Gastos esenciales (por ejemplo, alquiler, comida)		
Materiales de arte		
Transporte		
Médico o terapia		
Ahorros		
Otro		

Sugerencia: Use íconos o colores para ayudar a identificar cada categoría.

Reflexiones: ¿Cómo se siente tener un plan simple para comenzar a ahorrar? ¿Qué pequeño paso podemos dar esta semana para comenzar a ahorrar?

Área de conocimiento: Introducción a la planificación financiera básica y establecimiento de metas para el ahorro.

Área de Habilidades: Planificación, toma de decisiones básicas, autogestión.

Posibles adaptaciones: Permita que los participantes creen su plan de ahorro a través de dibujos o contándole al facilitador sus ideas.

Caso de estudio

Ejemplo 1: Estrategia de ahorro accesible para ingresos informales
Contexto:

Paula es una artista independiente con discapacidad motora que vende obras de arte por encargo a través de las redes sociales. Sus ingresos son variables y a menudo en efectivo o pequeñas transferencias.
Consejo inclusivo: - Uso de una estrategia de ahorro visual y tangible adaptada. Paula usa frascos etiquetados con imágenes (alquiler, materiales, imprevistos) para guardar dinero en efectivo en casa. También usa una aplicación simple y accesible como Spendee, Wallet o una hoja de pictogramas para registrar cuánto entra y cuánto sale cada semana.
Ventaja: Este método le permite tener un control visual sobre su dinero y separar los gastos esenciales sin depender de una compleja banca digital.

Ejemplo 2: Considerar los gastos relacionados con la discapacidad como parte del plan financiero.
Contexto: Luis es un músico con discapacidad auditiva que imparte talleres en escuelas comunitarias. Parte de su presupuesto mensual incluye el mantenimiento de su implante coclear y transporte accesible.
Consejo inclusivo: - Incluya explícitamente "gastos por discapacidad" en las categorías de planificación financiera. En sus plantillas de presupuesto (digitales o impresas), Luis tiene un apartado fijo: Salud/Apoyos - Audífonos, pilas, transporte adaptado, sesiones de apoyo.
Ventaja: Esto normaliza y hace visibles los gastos relacionados con la discapacidad como una parte legítima de su vida laboral y lo ayuda a planificar con anticipación sin remordimientos ni incertidumbre.

Reflexiones finales (5 minutos):

- El facilitador recapitula los conceptos clave de dinero, gastos, la importancia del ahorro y estrategias de ahorro simples.
- Anime a los participantes a comenzar a practicar pequeños hábitos de ahorro.
- Recuérdeles que incluso ahorrar un poco puede marcar la diferencia con el tiempo.

Soporte continuo:

- Ofrezca oportunidades para discusiones de seguimiento y apoyo relacionado con la educación financiera.
- Proporcione enlaces a recursos y herramientas accesibles para la gestión financiera básica.

Resultados de aprendizaje del módulo

Al final de este módulo, los participantes podrán:

Resultados basados en el conocimiento:

1. Definir conceptos financieros clave como ingresos, gastos, ahorros y metas financieras en el contexto de una práctica artística.
2. Identificar varias fuentes de ingresos relevantes para los artistas con discapacidad (por ejemplo, ventas, subvenciones, comisiones).
3. Reconocer los gastos comunes relacionados tanto con la vida personal como con las actividades artísticas.
4. Comprender el propósito y la importancia del ahorro, especialmente en el logro de metas personales y artísticas.
5. Reconocer los costos relacionados con la discapacidad como una parte válida e importante de la planificación financiera.
6. Comprender las estrategias básicas para ahorrar dinero a través de las decisiones diarias y la planificación presupuestaria.

Resultados basados en habilidades:

1. Categorizar y diferenciar entre necesidades y deseos en términos de gastos.
2. Establecer metas de ahorro personales y conectarlas con futuras oportunidades o emergencias.
3. Aplicar técnicas simples de ahorro a los hábitos diarios (por ejemplo, reducir pequeños costos, usar herramientas visuales de ahorro).
4. Crear un plan de ahorro básico, que incluya para qué ahorrar, cuánto se necesita y los primeros pasos para comenzar a ahorrar.
5. Utilizar plantillas de presupuesto o herramientas visuales (por ejemplo, pictogramas, frascos etiquetados, aplicaciones digitales) para realizar un seguimiento de los ingresos y los gastos.
6. Reflexionar sobre los hábitos financieros y discutir las estrategias de ahorro en un contexto grupal con sus compañeros.

Módulo	**3.7 Gestión de las finanzas básicas: presupuesto y costos**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)
Duración total	**3 horas (3 lecciones)**
Adaptaciones generales	• Lenguaje sencillo con ejemplos de la vida cotidiana • Dinero real o ficticio, ayudas visuales, símbolos

	● Ejercicios paso a paso ● Trabajo entre pares y discusión ● Herramientas de asistencia: calculadoras, tabletas, materiales de letra grande ● Uso de escenarios concretos y relacionables
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: ¿Qué es el dinero y cuánto cuestan las cosas? (60 minutos)
Objetivo: Los participantes reconocerán diferentes tipos de dinero y aprenderán a identificar el costo de los artículos cotidianos y de los relacionados con el arte.
Materiales:
Monedas y billetes reales o falsos (visuales y táctiles)
Tarjetas con imágenes de artículos cotidianos y artísticos (p. ej., pincel, comida, entrada, billete de transporte público)
Hoja de trabajo "¿Qué cuesta qué?"
Etiquetas o pegatinas de precios.

Estructura de la lección:
Introducción (10 min)
Muestre monedas y billetes: pregunte: "¿Qué es esto? ¿Para qué lo usamos?"
Defina simplemente: el dinero se usa para comprar cosas que necesitamos o queremos.

Actividad principal (30 min)
Juego de combinación: Igualar el artículo → al precio
Complete la hoja de trabajo "¿Cuánto cuesta qué?" usando dibujos o pegatinas
Usar dinero falso para "comprar" artículos en un juego de rol grupal

Reflexión y evaluación (20 min)
Círculo de diálogo: "¿Qué cuesta lo que has comprado antes?"
Los participantes sostienen la imagen del artículo y dicen o señalan el costo

Evaluación:
¿Puedes reconocer el dinero?
¿Puedes nombrar algo que cueste dinero?

Lección 2: ¿Qué es un presupuesto? (60 minutos)
Objetivo: Los participantes comprenderán qué es un presupuesto y aprenderán a planificar gastos simples dentro de una cantidad limitada de dinero.
Materiales:
- Tablero de presupuesto visual o "tarro de dinero"
- Hoja de trabajo "Mi plan de presupuesto" (símbolos de necesidades, deseos, ahorros)
- Tarjetas con imágenes de opciones de gasto (por ejemplo, comida, pinturas, billete de autobús, café)
- Pegatinas o monedas para contar

Estructura de la lección:
Introducción (10 min)
- Explique: Un presupuesto significa elegir cómo usar su dinero para que no se agote.
- Mostrar ejemplo: "Tienes 10 euros. ¿En qué lo gastarías?"

Actividad principal (30 min)

- Cada participante recibe un presupuesto ficticio (por ejemplo, 5 o 10 monedas)
- Elige cómo gastar: 2 para comida, 1 para pintura, 1 para ahorrar, etc.
- Complete la hoja de trabajo "Mi plan de presupuesto" con ayuda

Reflexión y evaluación (20 min)
Planes de acciones: "¿En qué elegiste gastar tu dinero?"
Discusión grupal: "¿Qué guardarías para la próxima vez?"

Evaluación:
¿Qué es un presupuesto?
¿Puedes elegir qué gastar o ahorrar?

Lección 3: Gestión de los costos e ingresos del arte (60 minutos)
Introducir herramientas de presupuesto digital gratuitas o de bajo costo (por ejemplo, hojas de cálculo de Google, aplicaciones de calculadora de costos).
Objetivo:
Los participantes explorarán la planificación financiera básica en el trabajo creativo, reconociendo los gastos y los posibles ingresos del arte.
Materiales:

- Tarjetas ilustradas: materiales, herramientas, tarifas de la galería, entradas
- Hoja de trabajo "Presupuesto del proyecto de arte" (costos vs. ingresos)
- Tarjetas de juego de rol: "Vendo mi pintura" / "Compro pinceles nuevos"
- Tablero visual "Dinero que entra / Dinero que sale"

Estructura de la lección:
Introducción (10 min)
Pregunte: "¿Qué necesitas para hacer arte?" (lista de materiales, espacio, herramientas)
Explique: Los artistas gastan dinero para crear, pero también pueden ganar dinero compartiendo o vendiendo su trabajo.

Actividad principal (30 min)

- Los participantes crean un mini presupuesto de arte,
- ¿Qué necesito comprar?
- ¿Podría vender mi arte u obtener apoyo?
- Complete la hoja "Presupuesto del proyecto de arte" con imágenes y símbolos,

Reflexión y evaluación (20 min)

- Mostrar y contar: "Esto es lo que necesito para mi arte"
- Juego grupal: Adivina, ¿es esto gasto o ingreso?

Evaluación:

- ¿Puedes nombrar un gasto para tu arte?
- ¿Se te ocurre una forma de ganar dinero con tu arte?

Conclusión y seguimiento

- Cada participante recibe un folleto visual: "Mi presupuesto y mi arte"
- Opcional: organice un mercado de arte ficticio (precios, "venta" y presupuesto)
- Animar a los mentores a revisar los presupuestos en la planificación artística futura
- Ideas de seguimiento: establecer metas de ahorro personales, hacer arte para ferias comunitarias

Indicadores de aprendizaje para el Módulo 3.7: Gestión de las finanzas básicas: presupuesto y costos
Indicadores cognitivos (conocimiento)

1. **Entiende el concepto de dinero**

- Reconoce monedas y billetes (reales o visuales).
- Identifica que el dinero se usa para comprar cosas.

2. **Comprende el concepto de costo**
   - Puede asociar un precio o gasto con artículos (por ejemplo, "Este pincel cuesta 2 monedas").
   - Diferencia entre artículos que cuestan más o menos.
3. **Entiende el presupuesto**
   - Entiende que un **presupuesto** significa elegir cómo gastar una cantidad determinada de dinero.
   - Reconoce la diferencia entre **necesidades**, **deseos** y **ahorros**.
4. **Comprende los términos financieros relacionados con el arte**
   - Reconoce que hacer arte puede implicar costos (materiales, espacio).
   - Entiende que vender arte o actuar puede generar dinero (ingresos).

Indicadores basados en habilidades (desempeño)

1. **Reconocimiento y uso del dinero**
   - Identifica y utiliza monedas/billetes en actividades de emparejamiento o juego de roles.
   - Usa dinero falso para "comprar" artículos durante los juegos en el aula.
2. **Planificación presupuestaria**
   - Completa una hoja de trabajo de presupuesto simple (por ejemplo, gastar 5 monedas en diferentes necesidades / deseos).
   - Toma decisiones sobre en qué gastar dinero y qué ahorrar.
3. **Presupuesto de arte y planificación de ingresos**
   - Completa un presupuesto básico de proyecto de arte (enumerando los costos y las ideas de ingresos).
   - Participa en un juego de rol o actividad de dibujo relacionada con la compra/venta de obras de arte.
4. **Uso de herramientas de asistencia**
   - Utiliza con éxito ayudas de calculo, imágenes en letra grande o herramientas digitales (por ejemplo, calculadora o tableta) para respaldar las tareas.

Indicadores sociales y de comunicación

1. **Participación grupal**
   - Participa en discusiones (con o sin herramientas de asistencia) sobre gastos, ahorros o costes de arte.
   - Comparte sus elecciones con sus compañeros (p. ej., "Gasté 2 monedas en pintura").
2. **Toma de decisiones y razonamiento**
   - Explica o muestra una razón para sus elecciones financieras (p. ej., "Ahorré para la próxima semana").
   - Elige entre opciones mediante indicaciones guiadas o soportes visuales.

Indicadores de evaluación y observación

Indicador	✓	⌛	X
Puede identificar el dinero y para qué se utiliza			
Puede hacer coincidir los artículos con los costes			
Puede hacer un presupuesto simple (elija cómo gastar)			
Puede enumerar un coste y un ingreso relacionados con el arte			

Participa en juegos de rol o actividades presupuestarias			
Utiliza ayudas visuales o herramientas para completar hojas de trabajo de presupuesto			

Ejemplos de resultados de aprendizaje por lección

Lección 1: ¿Qué es el dinero y cuánto cuestan las cosas?

- Reconoce monedas y billetes.
- Iguala los precios de los artículos cotidianos y relacionados con el arte.

Lección 2: ¿Qué es un presupuesto?

- Elige cómo gastar un presupuesto limitado usando imágenes.
- Identifica necesidades vs. deseos.
- Describe lo que ahorraron o gastaron.

Lección 3: Gestión de los costos e ingresos del arte

- Nombra un elemento necesario para hacer arte.
- Da un ejemplo de cómo el arte puede generar dinero.
- Completa un plan visual o de "Presupuesto de arte".
- Introducir herramientas de presupuesto digital gratuitas o de bajo costo (por ejemplo, Hojas de cálculo de Google, aplicaciones de calculadora de costes).
- Incluye plantillas de presupuesto editables y gráficos visuales para facilitar la comprensión.
- Utiliza estudios de casos de proyectos a pequeña escala o ventas de arte para ayudar a contextualizar las habilidades presupuestarias.
- Enfatiza la autonomía financiera y la claridad como herramientas para el emprendimiento sostenible, evitando la superposición con los Módulos 2.2 y 2.8.

Módulo	**3.8 Información básica sobre los derechos en las industrias creativas**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)
Duración total	2 horas presenciales (2 lecciones de 60 minutos cada una)
Adaptaciones generales	• Lenguaje simplificado: use oraciones claras y cortas y ayudas visuales. • Aprendizaje multisensorial: incluya actividades visuales, auditivas y prácticas. • Instrucciones paso a paso: divida las tareas en pasos más pequeños y manejables. • Tiempo extra y repetición: permita tiempo adicional y revise los conceptos clave. • Tecnología de asistencia: proporcione grabaciones de audio, aplicaciones de voz a texto y materiales en letra grande.

	• Apoyo entre pares y trabajo en grupo: fomente las actividades colaborativas.
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: Una introducción a sus derechos creativos (1 hora)
Objetivo: Los participantes comprenderán el concepto de industrias creativas y su clasificación en relación con su arte.

Materiales
- Rotafolio y cartón de colores (tarjetas).
- Cinta adhesiva
- Diferentes tipos de lápices y colores.
- Presentaciones visuales (imágenes, videos que muestran diferentes tipos de industria en el arte o características de la industria).

Introducción (10 min)
Introducción y conceptos fundamentales: Industria, creatividad.
Lluvia de ideas sobre los conceptos a trabajar en grupo. Elaboración de ideas por grupo.
Presentación de síntesis y elaboración de una definición común de industria creativa, basada en las ideas compartidas.
Actividad principal (30 min)
Clasificación de las industrias del arte y la relación con mi arte.
Distinción entre idea y expresión artística: Importancia de conectar idea y expresión.
Características de la industria creativa en un contexto nacional.
Trabajo en equipo: Análisis de casos: Reconocer tipos de industria a partir de ejemplos dados a través de estudios de casos.
Presentación de subsectores de la industria creativa.

Reflexión y evaluación (20 min)
A partir de estas características y clasificación, ¿a qué subsector pertenecería tu idea o expresión creativa?
Los participantes se reúnen para clasificar su trabajo en subsectores específicos: Reflexión sobre las necesidades de soporte, cómo posicionar y promover la idea, producto o servicio.
Preguntas de evaluación:
Área de conocimiento:
¿Cómo se define la industria creativa?
¿Qué subsectores dentro de la industria creativa puede identificar?
Área de habilidades:
¿A qué subsector pertenecería tu idea o expresión creativa?

Lección 2: Derechos relevantes para la industria creativa (1 hora)

Objetivo: Los participantes podrán reconocer la importancia de los derechos en la industria creativa.

Materiales
- Rotafolio y cartulina de colores.
- Folletos informativos (leyes vigentes en el país correspondiente).
- Material audiovisual (casos, apoyo para definir conceptos clave).
- Diferentes tipos de lápices y colores (trabajo en grupo).

Introducción (10 min)
Ejemplo de presentación: Revisión de un caso real (nacional) de plagio o infracción de derechos creativos (considerar invitación).
Reflexión inicial: ¿Por qué es importante proteger nuestras expresiones artísticas?
Infracciones de derechos artísticos y conceptos clave: plagio, falsificación, apropiación, derechos de autor, Propiedad intelectual, dominio público. Se sugiere que se incorporen ejemplos relacionados con la música (clásica, contemporánea, autor/intérprete) para explicar los conceptos clave de los derechos de autor o Propiedad Intelectual.

Actividad principal (30 min)
Legislación vigente: ¿Qué se protege? Derechos de autor, propiedad intelectual, derechos patrimoniales, derechos morales, derechos de propiedad industrial. Considere, además, los derechos de los artistas con discapacidad, incluida la accesibilidad en los contratos, las consideraciones de derechos de autor y las leyes contra la discriminación.
Cómo proteger mi trabajo e interactuar con la propiedad intelectual de otros artistas: registro y propiedad intelectual, patentar la idea. Introducir conceptos de organización colectiva o participación sindical.
Análisis de estudios de caso (trabajo en grupo) de qué derechos se ven afectados y propuestas sobre cómo podrían protegerse.

Reflexión y evaluación (20 min)
Trabajo en grupo plenario.
Análisis general y reflexión sobre sus obras, productos o servicios: ¿Cuáles de los conceptos o legislación revisada se aplican a mi obra, producto o servicio?
Considere invitar a una persona (abogado o artista) a una sesión de preguntas y respuestas sobre el tema.

Preguntas de evaluación:
Área de conocimiento:
¿Qué regulaciones afectan a la industria de las artes en el país?
¿Qué son los derechos de autor y la propiedad intelectual?
Área de habilidades:
¿Cuáles de los conceptos o legislaciones revisadas se aplican a mi trabajo, producto o servicio?
¿Por qué sería importante proteger y respetar el trabajo artístico?

Resultados de aprendizaje para el módulo:
Al final de este módulo, los participantes podrán:

1. **Comprender conceptos básicos relacionados con las industrias creativas**
    - Definir qué son las industrias creativas y reconocer sus principales características en un contexto nacional.
    - Identificar diferentes subsectores dentro de las industrias creativas y relacionar su propio trabajo artístico con el subsector apropiado.
2. **Distinguir entre una idea y una expresión artística**
    - Explicar la importancia de conectar una idea con la expresión artística en el proceso creativo.
3. **Reconocer los derechos clave relevantes para las industrias creativas**

- Comprender los conceptos fundamentales relacionados con los derechos en las industrias creativas, incluidos los derechos de autor, la propiedad intelectual y los derechos económicos y morales.
- Comprender los derechos de los artistas con discapacidad, incluidas las leyes de accesibilidad y antidiscriminación.

4. **Aplicar información básica sobre la protección de derechos a su propio trabajo**
   - Identificar qué regulaciones legales se aplican a su trabajo, productos o servicios artísticos.
   - Reconocer formas de proteger su trabajo (registro, derechos de autor, patentes) y la importancia de respetar los derechos de otros artistas.
5. **Analizar y discutir casos prácticos relacionados con los derechos en las industrias creativas**
   - Colaborar en grupos para identificar infracciones de derechos como el plagio y la falsificación, y proponer formas de proteger el trabajo artístico.

Módulo	**3.9 Desarrollar un producto o servicio artístico**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)
Duración total	4 horas (3 lecciones)
Adaptaciones generales	• Lenguaje simplificado: use oraciones claras y cortas y ayudas visuales. • Aprendizaje multisensorial: incluya actividades visuales, auditivas y prácticas. • Instrucciones paso a paso: divida las tareas en pasos más pequeños y manejables. • Tiempo extra y repetición: permita tiempo adicional y revise los conceptos clave. • Tecnología de asistencia: proporcione grabaciones de audio, aplicaciones de voz a texto y materiales en letra grande. • Apoyo entre pares y trabajo en grupo: fomente las actividades colaborativas.
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: Nuestro reto (exposición, obra de teatro, danza, recital de poesía, producción artística, cortometraje...) (1 hora)

Objetivo: Los participantes aprovecharán los conocimientos adquiridos en los módulos anteriores para desarrollar un desafío relacionado con la muestra y promoción de sus obras artisticas y culturales.

Materiales:

• Imágenes o videos que representen diferentes tipos de eventos culturales (exposiciones de pintura, exposiciones de escultura, actuaciones musicales, recitales de poesía, teatro, etc.)
• Hojas de trabajo adaptables: plantillas de soporte con letra grande y codificadas por colores.
• Papelería (fichas, rotuladores, cartulina, papel continuo, etc.)
• Pictogramas
• Grabadoras de voz o tabletas para entrada visual / auditiva
• Equipos informáticos y audiovisuales

Ayudas visuales: Tarjetas con imágenes que representan diferentes tipos de soporte.
Uso de pictogramas

Estructura y adaptaciones de la lección:
Introducción (10 min)
En estos primeros minutos, repasaremos los tipos de eventos culturales y el concepto de planificación.
Mostraremos ejemplos con imágenes o videos.
Preguntémonos: "¿Qué pasos debemos tomar para comenzar a prepararnos para el desafío?"

Actividad principal (40 min)
Teniendo en cuenta lo aprendido en los módulos anteriores y las actividades artísticas y culturales de cada participante, se seleccionará el reto o evento a planificar.
Cada participante presentará su propuesta en tres minutos
El evento que se planificará se decidirá en grupo.

Reflexión y evaluación (10 min)
Preguntas cortas para verificar la comprensión. ¿El evento que propones requiere mucho tiempo de planificación? ¿Qué tarea consideras la más difícil? ¿Necesitas muchos recursos personales y materiales?...
Use ayudas visuales para ayudarles a compartir con el grupo.

Preguntas de evaluación:
Verificación de conocimientos:
¿Qué quieres presentar en este evento?
¿Puedes planificar y desarrollar el evento individualmente?
Comprobación de habilidades:
• Valorar la importancia del trabajo en equipo en el desarrollo de este tipo de actividades en una escala del 1 al 5 (1: nada importante y 5: muy importante).
• ¿Se puede organizar el evento sin financiación?
• ¿Puede indicar dónde podría celebrarse el evento?

Lección 2: Diseño y planificación del reto. (120 minutos)
Objetivo:
Los participantes se basarán en lo que aprendieron en módulos anteriores para planificar el evento/desafío que seleccionaron en la lección anterior. Es deseable que el desafío sea realista y factible. Si esto no es posible, se implementará un plan realista.
Materiales:
• Hojas de trabajo y dibujos.
• Tarjetas con imágenes y números.
• Pictogramas.
• Papel continuo para colgar en la pared y usar como línea de tiempo.
• Equipo audiovisual para mostrar y contar.

Estructura y adaptaciones de la lección:
Introducción (30 min)
Revisión de lo aprendido en el módulo 2.2 en relación con las tres fases de la producción de eventos.

Actividad principal (60 min)

Los participantes se dividirán en grupos para determinar las tareas a realizar en la fase de preproducción, teniendo en cuenta el evento/reto seleccionado. Crearán un mural, utilizando tarjetas, pictogramas y fichas, para tener en cuenta:
• Lugar y fechas del evento.
• Recursos humanos y materiales necesarios.
• Costes financieros.
• Difusión y promoción del desafío/evento
• Diseño de, por ejemplo, la ceremonia de apertura del evento.
El objetivo es redactar el plan de trabajo
A los participantes se les proporcionarán tarjetas impresas y fichas para seleccionar y ubicar para esta actividad.

Reflexión y evaluación (30 min*)*
Discusión grupal: ¿Qué tarea consideras más importante? ¿De qué tarea te gustaría estar a cargo? ¿En qué espacio te gustaría que se llevara a cabo el evento? ¿Te gustaría ser el anfitrión del evento principal? ¿Grabarías un video de la ceremonia de apertura?
¿Quién tomaría las fotos en la sesión de apertura?

Preguntas de evaluación:
Verificación de conocimientos:
¿Crees que la fase de planificación es necesaria?
Comprobación de habilidades:
¿Crees que podrías organizar este evento sin dinero?
Si necesita dinero, ¿sabes cómo y dónde ir para obtener apoyo financiero?
¿Cómo escribirías un correo electrónico solicitando una sala para el evento?

Lección 3: Evaluación y cierre del reto (60 min.)
Objetivo:
Durante esta fase, los participantes prepararán una encuesta/evaluación del desafío/evento. Para ello, deberán preparar un cuestionario de satisfacción, plantillas para determinar el número de asistentes al evento y un resumen financiero.
Materiales:
• Hojas de trabajo con pasos a seguir (con texto, imágenes o pegatinas)
• Hojas de trabajo y dibujos
• Tarjetas, hojas de trabajo y dibujos
• Pictogramas
• Equipos audiovisuales para mostrar y contar
• Equipo informático.
- Aplicaciones como Excel y Google Forms

Estructura y adaptaciones de la lección:
Introducción (20 min)
Los participantes deben comprender la importancia de la evaluación para identificar logros y áreas de mejora.
Use ayudas visuales para explicar los pasos.

Actividad principal (30 min)
Los participantes completarán una encuesta de satisfacción, que, si se realiza el reto, distribuirán a los asistentes para recoger sus opiniones. Analizarán los datos y resultados de la encuesta y prepararán un informe financiero simple (gastos e ingresos).

Reflexión y evaluación (10 min)
Pregunta: Teniendo en cuenta el número de asistentes, ¿cree que la comunicación para este evento fue efectiva?

Preguntas de evaluación: Verificación de conocimientos:
¿Qué son los formularios de Google?
¿Qué son los gastos y qué son los ingresos?
Comprobación de habilidades:
¿Puede explicar el informe financiero que preparó?
¿Consideras que el desafío ha sido un éxito o un fracaso?

Resultados de aprendizaje
Al final de este módulo, los participantes podrán:

1. **Proponer un evento cultural o artístico basado en sus intereses y habilidades**
    - Identificar diferentes tipos de eventos culturales y artísticos (por ejemplo, exposiciones, actuaciones, recitales, proyecciones).
    - Elegir y presentar un desafío o evento artístico realista que se alinee con su práctica creativa.
2. **Colaborar con compañeros para diseñar un plan de eventos factible**
    - Participar en discusiones grupales para definir tareas, responsabilidades y plazos para el evento.
    - Identificar los recursos humanos, materiales y financieros necesarios para la implementación del reto.
    - Utilizar herramientas visuales (por ejemplo, pictogramas, murales, tarjetas) para planificar las fases de preproducción y producción.
3. **Comprender los pasos necesarios para organizar un evento cultural**
    - Reconocer las tres fases clave de la planificación de eventos: preproducción, producción y postproducción.
    - Describir las tareas relacionadas con la selección del lugar, la promoción y la estructura del evento.
4. **Demostrar habilidades básicas de gestión de proyectos y comunicación**
    - Redactar un plan de trabajo simple para el evento o desafío.
    - Explicar cómo promocionar y comunicar sobre el evento, incluida la redacción de mensajes básicos (por ejemplo, correos electrónicos para solicitar un espacio).
    - Reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo y la planificación de recursos.
5. **Evaluar los resultados de un proyecto o evento creativo**
    - Diseñar y utilizar un cuestionario de satisfacción simple.
    - Recopilar y analizar los datos de asistencia.
    - Preparar un resumen financiero básico que incluya ingresos y gastos.
    - Reflexionar sobre el éxito del evento e identificar las lecciones aprendidas para futuras mejoras.

Módulo	**3.10 Comprender la competencia y el análisis del mercado**
Grupo objetivo	Artistas con discapacidad (incluidos aquellos con dificultades de aprendizaje)
Duración total	2 horas (2 x 60 minutos)
Adaptaciones generales	• Lenguaje simplificado: use oraciones claras y cortas y ayudas visuales.

	• Aprendizaje multisensorial: incluya actividades visuales, auditivas y prácticas. • Instrucciones paso a paso: divida las tareas en pasos más pequeños y manejables. • Tiempo extra y repetición: permita tiempo adicional y revise los conceptos clave. • Tecnología de asistencia: proporcione grabaciones de audio, aplicaciones de voz a texto y materiales en letra grande. • Apoyo entre pares y trabajo en grupo: fomente las actividades colaborativas. Adicional: Enfatizar los modelos de negocio inclusivos y resaltar cómo la accesibilidad y los valores éticos pueden ser ventajas competitivas.
Planificación de lecciones y actividades	

Lección 1: ¿Qué es la competencia? (60 minutos)
Objetivo: Los participantes comprenderán lo que significa "competencia" en el mundo creativo y reconocerán que otros artistas pueden ofrecer productos similares.
Materiales:

- Tarjetas con imágenes que muestran obras de arte similares de diferentes artistas.
- Hojas de trabajo "Encuentra la diferencia" (por ejemplo, dos pinturas, dos artículos de joyería).
- Indicaciones de discusión basadas en imágenes: etiquetas de precios, folletos de galerías, puestos de mercado.
- Ejemplos reales de productos artísticos (fotos u objetos).

Estructura de la lección:
Introducción (10 min)

- Pregunte: "¿Qué sucede cuando más de una persona vende lo mismo?".
- Defina simplemente: la competencia significa que otros pueden hacer o vender arte como el suyo.

Actividad principal (30 min)

- Juego de clasificación y combinación: misma forma de arte, diferentes artistas.
- Completa "¿Qué es lo mismo? ¿Qué es diferente?".
- Discusión: "¿Cómo puedes hacer que tu arte sea especial o diferente?".
- **Incluir la singularidad cultural, política o identitaria como diferenciadores válidos.**

Reflexión y evaluación (20 min)

- Compartir en círculo: "¿Qué hace que tu arte sea único?".
- Opcional: los participantes muestran un trabajo anterior y nombran una cosa especial sobre él.

Evaluación:

- ¿Qué es la competencia?
- ¿Puedes nombrar una cosa que haga que tu arte sea diferente?

Lección 2: ¿Qué es el análisis de mercado? (60 minutos)
Objetivo: Los participantes explorarán cómo entender a su audiencia y dónde mostrar o vender sus obras de arte.
Materiales:

- Mapa "¿Dónde puedo mostrar mi arte?" (opciones: redes sociales, ferias de arte, galerías)
- "¿A quién le gusta mi arte?" hoja de trabajo con símbolos (niños, adultos, turistas, etc.)

- Tarjetas de juego de rol (p. ej., "vender en un mercado", "publicar en línea")
- Pegatinas o imágenes de planificación visual

Estructura de la lección:
Introducción (10 min)
- Pregunte: "¿A quién crees que le gustaría tu arte?"
- Defina simplemente: Mercado significa personas que podrían querer ver o comprar su trabajo.

Actividad principal (30 min)
- Utilice el "Mapa de mercado" para explorar diferentes espacios para mostrar/vender.
- Complete la hoja de trabajo "¿A quién le gusta mi arte?" haciendo coincidir el arte con la audiencia.
- Opcional: juego de rol "hablar con un cliente" o "compartir arte en línea".
- **Adicional:** Introducir una herramienta DAFO básica y adaptada para artistas (Fortalezas, Debilidades, Oportunidades, Amenazas).

Reflexión y evaluación (20 min)
- Discusión grupal: "¿Dónde te gustaría mostrar tu arte?".
- Los participantes eligen una opción de mercado y explican por qué.

Evaluación:
- ¿Qué es un mercado para tu arte?
- ¿Puedes nombrar un tipo de persona que pueda disfrutar de tu trabajo?

Conclusión y seguimiento
- Los participantes reciben una sencilla hoja para llevar a casa de "Mi arte y mi mercado"
- Fomentar la reflexión continua sobre la singularidad y crecimiento del mercado.
- Seguimiento opcional: diseñar un anuncio o cartel simple para su arte.
- **Para futuros módulos:** precios, presentación de obras de arte, creación de una pequeña marca.
- **Tema adicional:** Abordar la discriminación en el mercado y las barreras sistémicas que pueden enfrentar los artistas con discapacidad.

Hojas de trabajo (adaptadas)
Hoja de trabajo 1: Encuentra la diferencia - Estilo artístico
Instrucciones: Mira dos obras de arte similares. Encierra en un círculo o señala lo que es igual y lo que es diferente.
Preguntas:
- ¿Cuál te gusta más? ¿Por qué?
- ¿Qué hace que tu propio arte sea diferente de estos?

Hoja de trabajo 2: ¿A quién le gusta mi arte?
Instrucciones: Piensa en quién podría disfrutar o comprar tu arte. Usa pegatinas, dibujos o escribe nombres.
- ¿A quién le gusta mi arte?
- ¿Por qué les gusta?
- Dibuja o pega una imagen de tu arte a continuación.

Hoja de trabajo 3: Mi arte y mi mercado
Instrucciones: Piensa dónde y cómo quieres mostrar tu arte. Elige opciones y haz un mini plan.

- ¿Dónde puedo mostrar o vender mi arte?
- ¿Qué hace que mi arte sea especial?

Mi plan de mercado (dibujar o escribir):

- ¿Qué mostraré?
- ¿Dónde lo mostraré?
- ¿A quién va dirigido?

Indicadores de aprendizaje – Módulo 2.10

Indicadores cognitivos

1. Entiende el concepto de competencia
2. Identifica lo que hace que su arte sea único
3. Entiende lo que es un mercado
4. Comprende el propósito del análisis de mercado

Indicadores basados en habilidades

1. Puede comparar y diferenciar entre obras de arte
2. Puede identificar una audiencia para su trabajo
3. Puede planificar dónde y cómo mostrar o vender su arte
4. Participa en juegos de rol o simulaciones

Indicadores sociales y de comunicación

1. Participa en discusiones grupales
2. Comparte sobre sus obras de arte con confianza

Lista de verificación de evaluación

Indicador	✓	⌛	X
Puede explicar qué es la competencia			
Puede decir qué hace que su arte sea único			
Pueden nombrar un lugar para exhibir / vender su arte			
Puede identificar a quién le puede gustar su arte			
Puede completar una actividad "Encuentra la diferencia"			
Puede describir un plan de mercado simple			

Ejemplos de resultados de aprendizaje

Lección 1: ¿Qué es la competencia?

- Reconoce que otros pueden ofrecer arte similar
- Pueden identificar lo que hace que su trabajo destaque

Lección 2: ¿Qué es el análisis de mercado?

- Identifica al menos una audiencia para su arte
- Elige un lugar para mostrarlo o venderlo
- Crea un plan simple que conecta arte, audiencia y ubicación

---

Productos finales opcionales

- Mini póster: "Mi arte y mi mercado"
- Reflexión de juego de rol: "¿A quién le vendí? ¿Qué les gustó?"
- Configuración de venta de arte simulada: presentación, fijación de precios y "venta" de piezas de arte.

APÉNDICE

Pautas de implementación para el plan de estudios

Directrices para la implementación de la calidad basadas en los resultados de los grupos focales

1. Defina claramente el grupo objetivo.

- Definir claramente el perfil del participante de antemano (nivel de experiencia previa, tipo de discapacidad, habilidades digitales, orientación artística).

- Introduzca un módulo de diagnóstico al comienzo del programa para mapear las necesidades, intereses y capacidades de cada grupo.

2. Adaptar los métodos al grupo.

- Priorice grupos pequeños y motivados para una activa participación.

- Garantizar rutas de aprendizaje flexibles, permitiendo a los participantes avanzar a su propio ritmo.

3. Enfoque y metodología pedagógica

- Aplicar métodos de aprendizaje activo y experiencial (por ejemplo, simulaciones, estudios de casos, aprendizaje basado en proyectos).

- Incluya tutoría o apoyos de tutoría durante el curso.

- La retroalimentación estructurada y regular debe ser parte de cada módulo.

4. Accesibilidad digital y física

- Todo el contenido debe cumplir con los estándares de accesibilidad WCAG ((Web Content Accessibility Guidelines).

- Proporcionar materiales en múltiples formatos (texto, audio, video, pictogramas) y garantizar el acceso a la tecnología y al soporte digital.

- Garantizar que los espacios físicos sean accesibles (rampas, iluminación, señalización de orientación).

5. Calidad y preparación del formador

- Los formadores deben ser profesionales con conocimientos y experiencia en educación inclusiva y en el trabajo con personas con discapacidad.

- Los capacitadores deben recibir capacitación especial antes de que comience el curso para adaptar el contenido y aplicar metodologías inclusivas.

6. Lenguaje y conceptos

- Evite términos con connotaciones negativas (por ejemplo, "autoayuda", "debilidades psicológicas") y use un lenguaje centrado en los derechos, las fortalezas y el potencial.

- Fomentar la expresión artística como herramienta clave para construir identidad, confianza e inclusión.

7. Estructura del plan de estudios y orden sugerido

- Los grupos focales sugieren el siguiente orden:

Capítulo 1: El yo y el mundo (desarrollo personal)

Capítulo 2: El yo y el entorno (apoyo y redes)

Capítulo 3: Proyecto cultural y emprendimiento

8. Contexto local y cultural

- Anclar el contenido en las realidades locales: incluir mapas comunitarios, ejemplos de artistas locales con discapacidad, políticas culturales y oportunidades.

- Incluya ejemplos de diversas identidades culturales, étnicas y de género (por ejemplo, artistas afrolatinos, LGBTIQ+, indígenas con discapacidad).

9. Producto final y evaluación

- El curso debe terminar con un producto o proyecto concreto, con indicadores claros de éxito.

- La evaluación debe incluir:

    - Autoevaluación y retroalimentación del mentor.

    - Discusión y reflexión grupal.

    - Documentación del proceso (por ejemplo, diarios digitales, diarios en video).

Perfil del participante y del formador – Requisitos de acceso

Sobre la base de la estructura del plan de estudios y su alineación con los niveles 2 y 4 del MEC, se recomiendan las siguientes condiciones para el alumnado y requisitos del formador:

REQUISITOS DE INGRESO PARA LOS PARTICIPANTES

MEC NIVEL 2 – Nivel básico (centrado en el desarrollo personal y las habilidades esenciales)

Perfil de participante recomendado:

- Personas con discapacidad, incluidas aquellas con discapacidad intelectual, que buscan desarrollar habilidades personales y sociales a través del arte.

- Personas con bajo nivel educativo o experiencia previa limitada en el trabajo cultural.

- Principiantes en su trayectoria profesional que quieran adquirir competencias básicas para participar en proyectos culturales.

Prerrequisitos:

- Alfabetización básica (se puede proporcionar apoyo de tecnología de asistencia).

- Motivación para participar en actividades artísticas y culturales.

- Voluntad de participar en el aprendizaje grupal e individual con apoyo de tutoría.

EQF NIVEL 4 – Nivel intermedio (centrado en competencias aplicadas y práctica autodirigida)

Perfil de participante recomendado:

- Artistas con discapacidad con experiencia previa (formal o informal) en el trabajo artístico.

- Personas que deseen poner en marcha su propio proyecto cultural o trabajar en la producción cultural.

- Personas que buscan crecer profesionalmente como trabajadores culturales, líderes comunitarios o empresarios.

Prerrequisitos:

- Alfabetización digital e informacional básica.

- Capacidad para planificar y completar tareas con el soporte disponible.

- Preferiblemente: experiencia previa en proyectos culturales/artísticos (por ejemplo, talleres, exposiciones, actuaciones).

REQUISITOS PARA CAPACITADORES, EDUCADORES Y MENTORES

Requisitos básicos (para todos los niveles):

- Experiencia comprobada en artes y cultura (por ejemplo, artes visuales, escénicas, musicales, literarias, artesanía, restauración).

- Experiencia en educación inclusiva o trabajo con personas con discapacidad.

- Comprensión de los enfoques basados en los derechos humanos y el modelo social de la discapacidad.

- Disposición para utilizar enfoques pedagógicos activos, participativos y flexibles.

Competencias preferidas:

- Conocimiento del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y uso de materiales multisensoriales.

- Experiencia facilitando el trabajo en grupo y brindando tutoría.

- Familiaridad con las tecnologías de asistencia y las herramientas digitales accesibles.

- Disposición para completar la formación preparatoria sobre prácticas inclusivas y la metodología curricular.

RECOMENDACIONES ADICIONALES:

- Proporcionar puntos de entrada diferenciados según los perfiles y necesidades de los participantes.

- Ofrecer un módulo de orientación inicial para evaluar capacidades, intereses y necesidades de apoyo.

- Garantizar la supervisión y el apoyo continuos a los formadores, especialmente cuando se trabaja con grupos vulnerables.

Talleres de selección basados en la motivación – EQF Nivel 2 y 4

A. MEC Nivel 2 – Nivel básico

Grupo objetivo: Personas con discapacidad (incluida la discapacidad intelectual), bajos niveles de educación y experiencia limitada. Duración: 60 minutos. Enfoque: Motivación personal, comunicación básica, voluntad de participar

Estructura del taller – "Mi primer paso"

1. Introducción y emociones (10 min)
- Actividad: Cada participante elige una imagen/emoticono que refleje cómo se siente hoy. - Propósito: Reducir la ansiedad, fomentar la expresión no verbal.

2. Juego de asociación: "¿Qué me hace feliz?" (15 min)- Los participantes responden usando palabras o imágenes a: "¿Con qué disfruto? ¿Cuándo soy feliz?"

3. Dibujando mi motivación (15 min)- Tarea: Dibuja lo que te hace feliz o por qué quieres unirte al programa.

4. Mini círculo para compartir: "Puedo hacerlo" (10 min)- Completa la oración: "Me gustaría aprender..." o "Quiero ser parte de este grupo porque..."

5. Cierre y aplausos de apoyo (10 min)- Los participantes se aplauden o sonríen.

Enfoque de evaluación del entrenador:
- ¿Está comprometido el participante?
- ¿Participa activamente (incluso con apoyo)? ¿Puede comunicarse de alguna manera (verbal, visual, gestos)? ¿Expresa voluntad de aprender o pertenecer?

B. MEC Nivel 4 – Nivel intermedio

Grupo objetivo: Personas con experiencia artística/cultural y habilidades organizativas básicas. Duración: 90 minutos. Enfoque: Motivación profunda, iniciativa, preparación para el trabajo en proyectos

Estructura del taller: "¡Comienza la idea!"

1. Introducción: "Mi historia en 3 palabras" (10 min) - Comparta su nombre + 3 palabras que describan tu interés o experiencia artística.

2. Análisis de motivación: valores y metas (20 min) - Completa un breve cuestionario: - ¿Por qué quiero ser parte de esto? - ¿Qué es importante al trabajar con otros? - ¿Mis fortalezas y desafíos?

3. Tarea grupal: Desafío cultural (30 min): diseñe un pequeño evento cultural en su comunidad con un presupuesto limitado.

4. Discurso individual (15 min)- Compartir: "¿Qué aportaría a este programa/comunidad?" (hablado o visual).

5. Ronda de reflexión final (15 min)- ¿Qué me motivó hoy? - ¿Estoy listo para contribuir y crecer?

Enfoque de evaluación del entrenador:

- ¿Puede el participante expresarse claramente? - ¿Toma la iniciativa? - ¿Ofrece ideas y colabora? - ¿Está orientado al crecimiento y a la contribución?

DIRECTRICES PARA LOS COLABORADORES: ANEXO JURÍDICO NACIONAL SOBRE DISCAPACIDAD Y EMPRENDIMIENTO CULTURAL

Como parte de los recursos ampliados que acompañan a este plan de estudios, estamos **recopilando anexos nacionales** que resumen los principales marcos legales, institucionales y de financiación relevantes para las personas con discapacidad que desean participar en trabajos culturales o artísticos en su propio país.

Estos anexos proporcionarán información práctica específica de cada país para estudiantes, educadores y desarrolladores de proyectos que deseen comprender cómo iniciar y mantener un proyecto cultural o un negocio inclusivo en su contexto.

Qué incluir:

Escriba un resumen conciso (1 a 2 páginas) que incluya lo siguiente:

1. Contexto jurídico y político

- Leyes nacionales relacionadas con los derechos de las personas con discapacidad y la lucha contra la discriminación.
- Políticas culturales o estrategias nacionales de apoyo a las artes inclusivas.

2. Formas jurídicas del trabajo cultural

- Posibles estructuras legales para artistas o trabajadores culturales con discapacidad (por ejemplo, asociación, cooperativa, autónomo, ONG, fundación).

3. Apoyo institucional

- Instituciones o agencias públicas que brindan orientación o financiación (por ejemplo, ministerios, oficinas de empleo, fundaciones).

4. Oportunidades de financiación

- Esquemas de subvenciones locales, nacionales o internacionales accesibles para artistas con discapacidad.
- Convocatorias públicas o concursos abiertos para proyectos culturales.

5. Incentivos o beneficios

- Apoyo financiero, beneficios fiscales o subvenciones para la adaptación del lugar de trabajo para artistas autónomos o iniciativas inclusivas.

6. Estándares de accesibilidad

- Normas nacionales o de la UE relacionadas con el lugar y la accesibilidad digital (si procede).

Opcional:

Incluya enlaces útiles a instituciones relevantes o programas de apoyo.

Propósito:

Todos los anexos se compilarán y agregarán al plan de estudios como apéndices prácticos, demostrando cómo se puede abordar el emprendimiento cultural inclusivo en diferentes sistemas legales y políticos.

Anexo CROACIA: Marco jurídico para el emprendimiento cultural y artístico de las personas con discapacidad en Croacia

Este anexo ofrece una visión general del contexto jurídico e institucional en Croacia para las personas con discapacidad que desean emprender actividades artísticas o culturales. Se pretende complementar el currículo básico sin modificar su estructura.

1. **Base jurídica y de derechos humanos**

Croacia es signataria de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (CDPD), que garantiza el derecho de las personas con discapacidad a participar en la vida cultural.- La Ley contra la discriminación (Zakon o suzbijanju diskriminacije) protege contra la discriminación en las esferas cultural y profesional basada en la discapacidad.- La Ley de Bienestar Social y las Leyes de Discapacidad garantizan el acceso a servicios de apoyo y enfoques basados en los derechos.

2. **Formas de trabajo cultural y artístico**

Las personas con discapacidad en Croacia pueden organizar su trabajo a través de diversas formas jurídicas: - Trabajo por cuenta propia (Obrt o condición de autónomo)- Organizaciones artísticas (Umjetnička organizacija)- Asociaciones (Udruga)- Cooperativas sociales (Socijalna zadruga)

Cada formulario requiere el registro en las instituciones apropiadas y el cumplimiento de las normas financieras y administrativas.

3. **Apoyo y orientación institucional**

Los nuevos artistas y empresarios culturales pueden buscar asesoramiento o asistencia en: - Servicio Croata de Empleo (HZZ): https://www.hzz.hr/- Ministerio de Cultura y Medios de Comunicación: https://min-kulture.gov.hr/- Instituto Croata de Trabajo Social: https://czsr.hr/- Fundación Nacional para el Desarrollo de la Sociedad Civil: https://zaklada.civilnodrustvo.hr/
- Asociación de Artistas Croatas: https://www.hdlu.hr/- Alianza para la Promoción de la Inclusión: https://www.soz.hr/

4. **Financiación y oportunidades**

Los artistas con discapacidad pueden solicitar:- Convocatorias públicas del Ministerio de Cultura y Medios de Comunicación (generalmente anuales): https://min-kulture.gov.hr/- Convocatorias municipales locales para proyectos culturales (departamentos de cultura a nivel de ciudad o condado)- Programas del Centro Audiovisual Croata (HAVC): https://havc.hr/- Fundación Nacional para el Desarrollo de la Sociedad Civil: apoyo a la cofinanciación de asociaciones e iniciativas- Programas de la Unión Europea como Europa Creativa o Erasmus+

5. **Incentivos y beneficios**

El Servicio de Empleo de Croacia ofrece incentivos para el trabajo por cuenta propia y el espíritu empresarial, que incluyen:- Subvenciones financieras para iniciar un negocio (potpore za samozapošljavanje)- Apoyo para la adaptación del lugar de trabajo para personas con discapacidad- Tutoría y orientación profesional

Más información: https://mjere.hr/The ciudad de Zagreb y otras ciudades más grandes también pueden ofrecer incentivos especiales para actividades artísticas y culturales inclusivas.

6. **Estándares de accesibilidad**

Todas las instituciones públicas y los proyectos financiados deben cumplir con la Ley de Accesibilidad y la Directiva de Accesibilidad Web de la UE, garantizando:- Accesibilidad física de los lugares (rampas, señalización, baños)- Accesibilidad digital de sitios web y medios (estándares WCAG 2.1)- Ajustes razonables para los participantes en proyectos artísticos

Antes de lanzar un proyecto, se alienta a los artistas a consultar asesores legales y financieros, conectarse con redes de arte inclusivo, y construir alianzas con mentores y organizaciones de discapacidad para apoyar su trayectoria profesional sostenible.

Anexo PERÚ: Marco Legal para el Emprendimiento Cultural y Artístico de las Personas con Discapacidad en el Perú

1. Contexto jurídico y político

Perú cuenta con un marco legal que respalda los derechos de las personas con discapacidad. La Ley General de la Persona con Discapacidad (Ley N.° 29973) garantiza la igualdad, la no discriminación y la plena participación en la vida cultural, económica y social. Esta ley establece el derecho de las personas con discapacidad a la igualdad de trato y la no discriminación. Encomienda a las instituciones estatales la promoción y protección de estos derechos en todos los ámbitos, incluyendo la cultura y el empleo. La ley reconoce el derecho a la accesibilidad en los entornos físicos, la información y la comunicación. Se alinea con la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (CDPD), ratificada por el Perú en 2008.
La Política Nacional Multisectorial de Discapacidad para el Desarrollo (PNMDD) 2021-2030 promueve el desarrollo inclusivo, incluyendo el acceso a la cultura y las artes. Si bien no existe una estrategia nacional única y específica para las artes inclusivas, la Política Nacional Cultural al 2030 del Ministerio

de Cultura incluye principios de inclusión y busca fortalecer las industrias culturales y creativas de manera sostenible, inclusiva e intercultural. Esta política, junto con otras iniciativas del ministerio, como el Plan de Recuperación de las Industrias Culturales y Artes al 2030, sienta las bases para apoyar la diversidad de expresiones culturales.

2. Formas jurídicas del trabajo cultural

En Perú, los artistas y trabajadores culturales con discapacidad pueden trabajar bajo diversas estructuras legales, al igual que cualquier otro ciudadano. Las modalidades más comunes incluyen:

- **Freelancer/Individual**: Muchos artistas trabajan como autónomos, emitiendo "facturas por honorarios" por sus servicios. Esta es una forma sencilla de comenzar, pero requiere administrar los propios impuestos y contribuciones.
- **ONG/Asociación sin ánimo de lucro**: Para los artistas o colectivos con una misión social, crear una asociación sin ánimo de lucro es un camino común. Esta estructura les permite solicitar subvenciones y ayudas económicas de fuentes nacionales e internacionales.
- **Cooperativa**: Esta estructura legal es adecuada para grupos de artistas que desean trabajar juntos y compartir recursos. Promueve la gestión colectiva y los beneficios.
- **Micro o Pequeña Empresa (MYPE):** Los artistas pueden registrarse como pequeñas empresas si venden sus obras de arte o productos culturales. Esto ofrece algunos beneficios fiscales y requiere algunos trámites administrativos

Estas estructuras permiten el acceso a financiación pública y beneficios fiscales, especialmente cuando están alineadas con objetivos inclusivos o sociales

3. Apoyo institucional

Varias instituciones y organizaciones públicas brindan apoyo a las personas con discapacidad en Perú:

- **Consejo Nacional para la Integración de la Persona con Discapacidad (CONADIS):** Este es el principal organismo gubernamental en temas de discapacidad. CONADIS mantiene un registro nacional de personas con discapacidad y proporciona información, orientación y programas de capacitación. Si bien no financia directamente proyectos artísticos, estar registrado en CONADIS puede ser un requisito para acceder a ciertos beneficios y programas.
- **Ministerio de Cultura:** El ministerio es la principal institución para promover y desarrollar las artes. Ofrece diversos programas, concursos y estímulos económicos para proyectos culturales. Es una fuente clave de financiación y apoyo para los artistas.
- **Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP):** Como secretaría responsable del CONADIS, desempeña un papel en el establecimiento de políticas y programas destinados a la inclusión social y económica de poblaciones vulnerables, incluidas las personas con discapacidad.
- **Ministerio de la Producción**: A través del Programa Nacional "Tu Empresa", promueve el crecimiento de las micro y pequeñas empresas (MYPE) a través de diversos servicios de apoyo. Estos servicios incluyen asesoría en formalización e incorporación de empresas, capacitación en gestión empresarial, digitalización, desarrollo productivo y acceso a financiamiento.
- **Organizaciones no gubernamentales (ONG):** Numerosas ONG peruanas e internacionales, como Sociedad y Discapacidad (SODIS), FINDEDIS, CAPAZ, trabajan para promover los

derechos y la inclusión de las personas con discapacidad. A menudo brindan valiosas oportunidades de capacitación, defensa y creación de redes para artistas.

4. Oportunidades de financiación

Los artistas con discapacidad pueden solicitar financiación a través de los mismos canales disponibles para todos los trabajadores culturales y, a veces, a través de iniciativas específicas:

- **Incentivos Económicos para la Cultura:** El Ministerio de Cultura ejecuta un importante programa anual llamado "Estímulos Económicos para la Cultura". Este programa ofrece ayudas y subsidios para una amplia gama de disciplinas artísticas, incluyendo música, artes visuales, teatro y cine. Si bien no es exclusivo para personas con discapacidad, el enfoque inclusivo del programa garantiza que los proyectos por y para esta comunidad sean elegibles y fomentados.
- **Subvenciones internacionales:** Los artistas también pueden buscar financiación de organizaciones y fundaciones internacionales como el **Fondo Príncipe Claus** o **el Fondo Internacional para la Diversidad Cultural (FIDC)** de la UNESCO, que a menudo tienen convocatorias específicas para proyectos en países en desarrollo y aquellos centrados en la inclusión social.

- **Convocatorias y concursos públicos:** Diversas entidades públicas y privadas, incluidos gobiernos regionales, centros culturales y fundaciones privadas, lanzan regularmente convocatorias abiertas para exposiciones de arte, festivales y proyectos culturales. Es esencial que los artistas se mantengan informados sobre estas oportunidades a través de sitios web oficiales y canales de redes sociales. Un ejemplo es el programa DASH del British Council.

Estos programas a menudo priorizan la diversidad, la inclusión y la representación regional.

5. Incentivos o beneficios

Si bien existen incentivos financieros directos limitados específicamente a artistas autónomos con discapacidad, existen varios beneficios para promover el empleo y la inclusión social:

- **Tarjeta de Registro de CONADIS:** Contar con la tarjeta CONADIS otorga diversos beneficios, como transporte público gratuito para personas con discapacidad severa y descuentos en eventos públicos, lo que puede ayudar a reducir los costos personales para artistas y asistentes culturales.
- **Subvenciones:** para realizar ajustes razonables en entornos culturales y laborales.
- **Cuotas de empleo**: Las instituciones públicas deben contratar al menos al 5% del personal de la población con discapacidad; Las empresas privadas con más de 50 empleados deben cumplir con una cuota del 3%.

6. Estándares de accesibilidad

El marco legal de Perú, en particular la Ley N° 29973 y su reglamento, exige accesibilidad tanto en entornos físicos como digitales.

- **Accesibilidad física:** La ley y los códigos de construcción requieren estándares de accesibilidad para edificios públicos y privados abiertos al público, incluidos los lugares

culturales. Esto incluye rampas, baños accesibles y pavimento táctil. Sin embargo, la implementación suele ser un desafío, especialmente en edificios antiguos.

- **Accesibilidad digital:** El gobierno ha emitido pautas y estándares para la accesibilidad digital en plataformas públicas, alineados con principios como las **Pautas de Accesibilidad al Contenido Web (WCAG)**. Estos estándares enfatizan el lenguaje claro, la navegación solo con teclado y la compatibilidad con tecnologías de asistencia como lectores de pantalla.

7. Enlaces útiles

Ley General de la persona con discapacidad (Ley No. 29973)

Situational Analysis of the Rights of Persons with Disabilities Perú, National report. UNPRPD 2024

CONADIS: https://www.gob.pe/conadis

Ministerio de Cultura: https://www.gob.pe/cultura

Incentivos económicos para la cultura (Ministerio de Cultura):
https://estimuloseconomicos.cultura.gob.pe/

Red de Cultura Accessible – British Council

Sociedad y Discapacidad (SODIS): https://www.sodisperu.org/

Anexo ESPAÑA: Marco jurídico para el emprendimiento cultural y artístico de las personas con discapacidad en España

1. **Base jurídica y de derechos humanos**

España ha ratificado la **Convención Internacional de los Derechos de las Personas con Discapacidad**, lo que significa que está obligada a respetar y promover los derechos de las personas con discapacidad según lo establecido en el tratado internacional. La Convención entró en vigor en España el 3 de mayo de 2008, pasando a formar parte del ordenamiento jurídico español.

Ley General de Derechos de las Personas con Discapacidad y de su Inclusión Social fue aprobada en 2013.
Ley 8/2021, de 2 de junio, por la que se reforma la legislación civil y procesal para el apoyo a las personas con discapacidad en el ejercicio de su capacidad jurídica.

Ley 39/2006 de promoción de la autonomía personal y atención a las personas en situación de dependencia.

Enlace a normativa sobre discapacidad en España

2. **Formas de trabajo cultural y artístico**
En julio de 2023, se publicó el ***Libro blanco sobre empleo y discapacidad*** que ha sido impulsado por el Real Patronato sobre Discapacidad (Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030), el Ministerio de Trabajo y Economía Social, el CERMI y la Fundación ONCE. En base a sus conclusiones y tras mantener el oportuno proceso de consultas con las organizaciones sindicales y empresariales más representativas y el sector social representativo de la discapacidad, según se indica en la **Disposición**

adicional quinta párrafo 4º del Real Decreto-Ley 1/2023, de 10 de enero, de medidas urgentes en materia de incentivos a la contratación laboral y mejora de la protección social de las personas artistas, el Gobierno desarrollará las iniciativas legislativas oportunas para ordenar e impulsar los programas de empleo en favor de las personas con discapacidad.

Por su parte, el INE publica periódicamente el informe ***Empleo de las personas con discapacidad***, siendo el referido a 2022 el más reciente. Además, el Servicio Público de Empleo Estatal publica anualmente datos sobre la contratación de personas con discapacidad en su ***Informe de Mercado de Trabajo de las Personas con Discapacidad***; en 2024 ha publicado los **datos referidos a 2023**.

Las iniciativas dirigidas a fomentar el empleo de las personas con discapacidad se agrupan según vayan destinadas a facilitar la incorporación al empleo ordinario o al protegido. Existen otras medidas, como los **centros ocupacionales**, que no son propiamente una modalidad de empleo, sino una actividad asistencial. Las modalidades de empleo son: **empleo ordinario, empleo protegido y empleo autónomo**.

Empleo ordinario: medidas

1. Cuota de reserva de puestos de trabajo: en empresas con 50 o más personas en plantilla han de reservar el 2% de los puestos de trabajo para las personas con discapacidad (**Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social**), pudiendo sustituir su cumplimento por acciones alternativas (**Real Decreto 364/2005**). Los incentivos a la contratación se centran en subvenciones por contratos, bonificaciones y exenciones de cuotas, deducciones fiscales y subvenciones a la adaptación de puestos de trabajo.
2. Fomento del autoempleo, que financian proyectos empresariales, proyectos de autoempleo de personas trabajadoras por cuenta propia y conceden subvenciones para la constitución de cooperativas de trabajo asociado o sociedades laborales.
3. Sistema de empleo con apoyo: actividades de orientación y acompañamiento individualizado que prestan personas preparadoras laborales especializadas, en el propio puesto de trabajo, a trabajadores y trabajadoras con discapacidad y con especiales dificultades de inserción laboral que realizan su actividad en empresas normalizadas del mercado ordinario de trabajo (**Real Decreto 870/2007**).
4. Empleo público: el 7% es la cuota de reserva de plazas para personas con discapacidad en todas las Administraciones públicas (**Ley 7/2007**) y se regula para la AGE en el **Real Decreto 2271/2004**. En las pruebas selectivas de ingreso, las personas con discapacidad disponen de las adaptaciones y los ajustes razonables necesarios de **tiempos y medios para su realización** y, en su caso, la preferencia en la elección de plazas y la adaptación del puesto de trabajo.

Empleo protegido

Diseñado para los casos en los que la persona con discapacidad puede ejercer una actividad laboral pero no en el mercado ordinario.

- **Centros Especiales de Empleo (CEE)**, regulados por **Real Decreto 2273/1985**, públicos o privados y que realizan un trabajo productivo y asistencial, aseguran una remuneración para las personas trabajadoras y tienen como objetivo fundamental la integración del mayor número de personas con discapacidad al mercado ordinario. El trabajo de los CEE se ha actualizado mediante el **Real Decreto 469/2006**, que moderniza los Servicios de Ajuste Personal y Social, que permiten ayudar a superar las barreras y dificultades que

tienen las personas trabajadoras con discapacidad de los CEE en el proceso de incorporación y permanencia en un puesto de trabajo. Recientemente, el Ministerio de Trabajo y Economía Social ha publicado la **orden del Ministerio de Trabajo y Economía Social TES/501/2021, de 20 de mayo**, por la que se incrementan, con carácter extraordinario durante 2021, las subvenciones destinadas al mantenimiento de puestos de trabajo de personas con discapacidad en los CCE (BOE 25 de mayo de 2021).

- Enclaves laborales, regulados en el **Real Decreto 290/2004**: traslado temporal de un grupo de personas trabajadoras con discapacidad de un CEE a las instalaciones de una empresa del mercado ordinario de trabajo, para el desarrollo de una actividad productiva, a través de un contrato de arrendamiento de servicios entre el centro y la empresa para facilitar la transición desde el empleo protegido al ordinario.

Información obtenida en el enlace del Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030.

Organizaciones como Plena Inclusión, Fundación ONCE, Artistas Divers@s, Artecor Monegros … trabajan en la formación, difusión y promoción de artistas con discapacidad:

https://artistas.plenainclusion.org/

3. **Apoyo y orientación institucional**
Los artistas y promotores culturales pueden buscar asesoramiento o asistencia en:

- El Servicio Público de Empleo Estatal (SEPE)
- Centros ocupacionales
- Centros Especiales de Empleo.
- Entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual
- Servicios de las diferentes comunidades autónomas. En Aragón Inaem.

4. **Financiación y oportunidades**
Los artistas con discapacidad pueden solicitar ayudas o participar en: Iniciativas de Fundaciones como la Caixa (Art for Change), ONCE, Programas de la Unión Europea como Europa Creativa o Erasmus+, Becas, ayudas y subvenciones del Ministerio de Cultura, ayudas autonómicas (por ejemplo Comunidad de Madrid) y locales como la Diputación Provincial de Zaragoza.

5. **Incentivos y beneficios**
El Servicio Público de Empleo Estatal (SEPE) de España ofrece incentivos para el trabajo por cuenta propia, destacan las **Reducciones y Bonificaciones a la Seguridad Social.**

Más información:
https://www.sepe.es/HomeSepe/es/autonomos/incentivos-ayudas-emprendedores-autonomos.html

6. **Estándares de accesibilidad**
Normativa relativa a la accesibilidad:

Real Decreto 193/2023, de 21 de marzo, por el que se regulan las condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación de las personas con discapacidad para el acceso y utilización de los bienes y servicios a disposición del público.

Guía de Accesibilidad en los Espacios Públicos. Ministerio de Transportes y Movilidad Sostenible (rampas, señalización, baños).

Accesibilidad digital de sitios web y medios (norma WCAG 2.1).

Ley Europea de Accesibilidad. Los productos y servicios clave —como teléfonos, ordenadores, libros electrónicos, servicios bancarios y comunicaciones electrónicas— deberán ser accesibles para las personas con discapacidad.

Ajustes razonables para los participantes en proyectos artísticos.

TOGETHER WE ARE BETTER
ZAJEDNO SMO BOLJI
MAZI ΕΙΜΑΣΤΕ ΚΑΛΥΤΕΡΟΙ
KARTU ESAME GERESNI
JUNTOS SOMOS MEJORES