

Arte de vida y vuelta

FNB

UN PROYECTO DE
FUNDACIÓN
**NUEVA
BARRACA** y



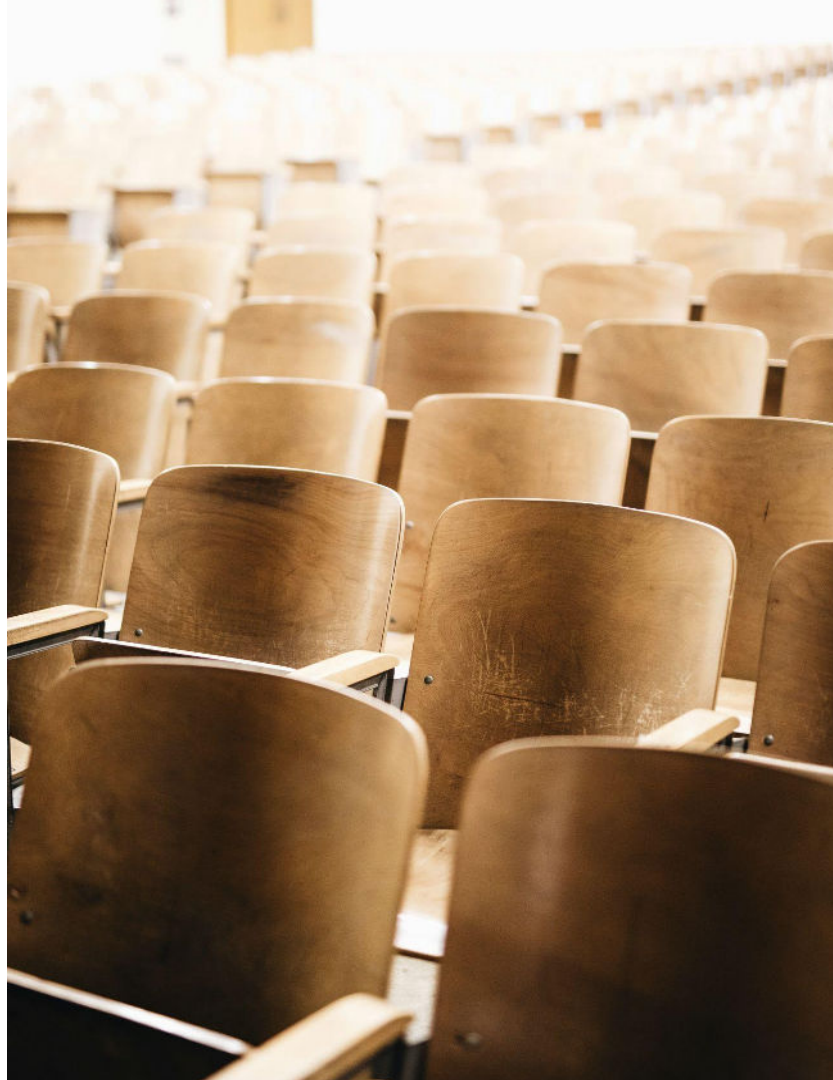
CON LA COLABORACIÓN DE



LA FUNDACIÓN

Fundación Nueva Barraca

es una entidad dedicada al desarrollo de proyectos de intervención cultural y artística con jóvenes para complementar y potenciar su desarrollo emocional y psicológico. Con el arte como instrumento, la fundación cuenta con programas de formación continua, personal especializado y metodologías innovadoras para intervenir socialmente en este sector de la infancia, la adolescencia y la juventud y enriquecer sus capacidades de cara a un cercano mercado laboral.



MÁS ALLÁ DE LOS LIKES: EL PODER DE LA TECNOLOGÍA.

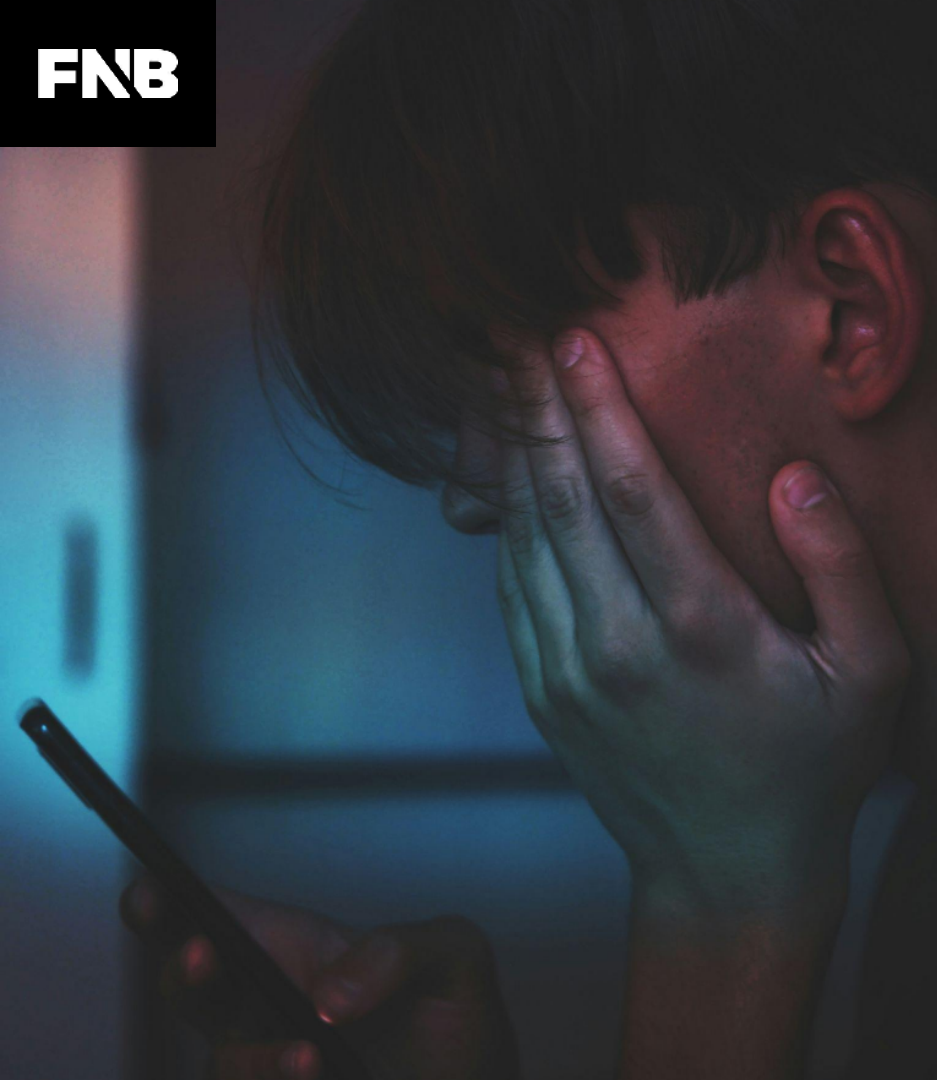




PUNTO DE PARTIDA

Entre otras amenazas que existen alrededor de la infancia y la juventud, las **nuevas tecnologías** y las **redes sociales** son una fuente evidente de distorsión en su desarrollo cognitivo, especialmente en una etapa de sus vidas en las que se están formando como personas.

La Unión Europea ha declarado a la juventud como un **colectivo vulnerable** y digno de atención en este sentido.



PUNTO DE PARTIDA

La inmediatez en el uso y el exceso de información no contrastada genera un grave efecto de falta de concentración que afecta al plano académico, mediatiza las identidades y las relaciones ya de por sí complejas y genera un falso espacio paralelo y sustitutivo de la propia vida real.

Nuestros menores y jóvenes son el sector de población más vulnerable ante un exceso de digitalización, lo cual ya se ha identificado ante la comunidad médica como la principal amenaza que impacta negativamente en su salud.

A man in a dark jacket and jeans walks down a brightly lit hallway with wooden floors. The background is blurred, suggesting motion.

PUNTO DE PARTIDA

Ante esto, se ha detectado que:

1

Existe un crecimiento continuado del porcentaje de **trayectorias académicas incompletas y conflictivas**.

2

Los recursos administrativos sólo dan una **respuesta parcial** y hasta el momento insuficientes.

3

Es necesario un **mayor acercamiento** entre la comunidad educativa y las familias.



**MISIÓN:
RESPUESTA ALTERNATIVA**

FDSR—NUEVA BARRACA

La Organización Mundial de la Salud (OMS) pone el acento en la **educación y la salud afectiva**, relacional y mental como uno de los mayores factores de riesgo para la infancia y juventud para las próximas décadas. Pero al mismo tiempo, señala este territorio como la oportunidad en la que trabajar para lograr minimizar el impacto negativo sobre **nuestr@s jóvenes**.

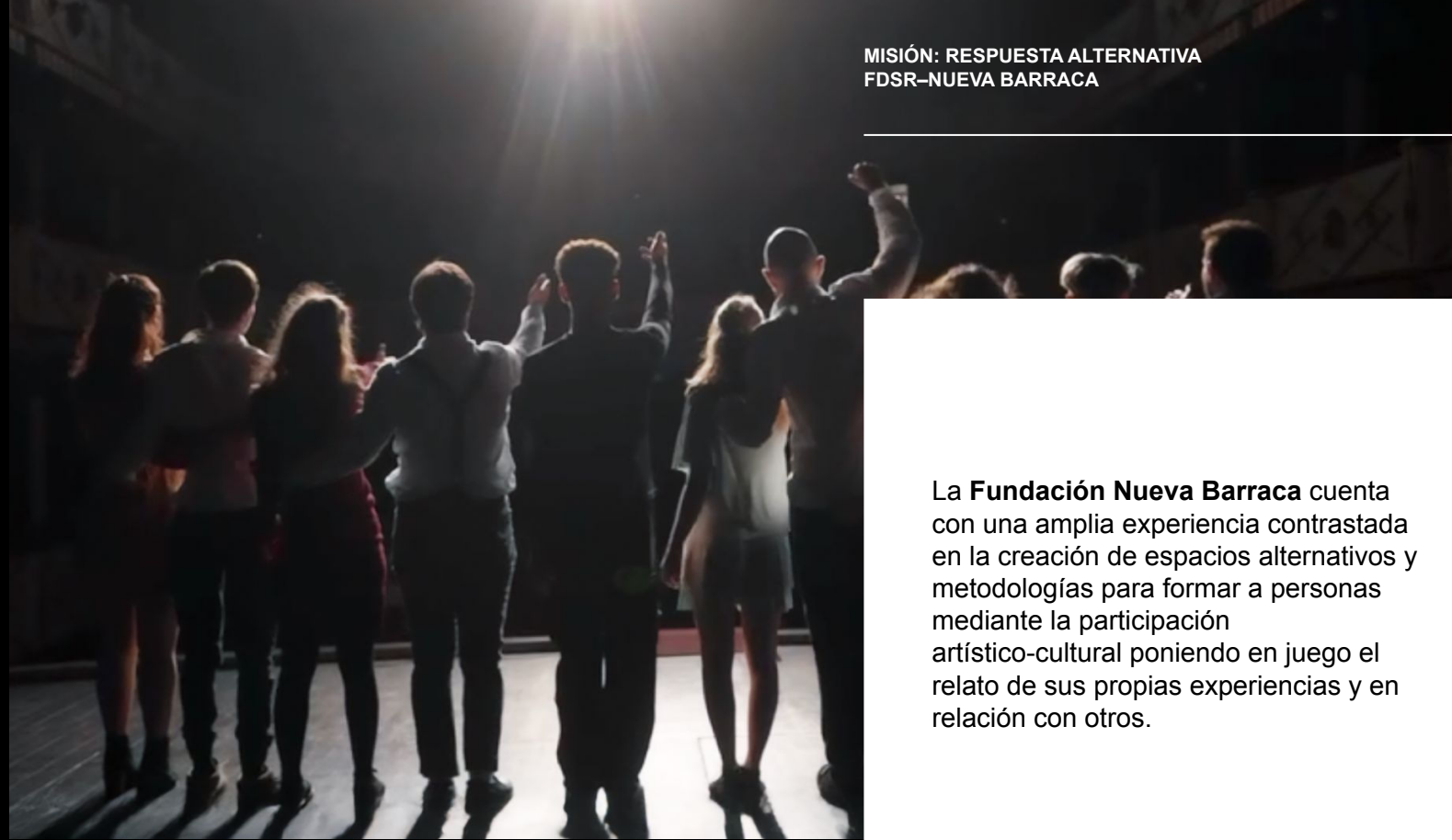


La **Fundación Nueva Barraca** cuenta con programas diseñados a medida por profesionales del ámbito artístico y pedagógico para dar respuesta a necesidades académicas identificadas y dirigidos a la prevención de impactos negativos en la salud. Programas adaptados de carácter integral, presencial e implicando contacto humano con referentes significativos.



MISIÓN: RESPUESTA ALTERNATIVA
FDSR-NUEVA BARRACA

FNB



La **Fundación Nueva Barraca** cuenta con una amplia experiencia contrastada en la creación de espacios alternativos y metodologías para formar a personas mediante la participación artístico-cultural poniendo en juego el relato de sus propias experiencias y en relación con otros.

PROGRAMA 100% FINANCIADO

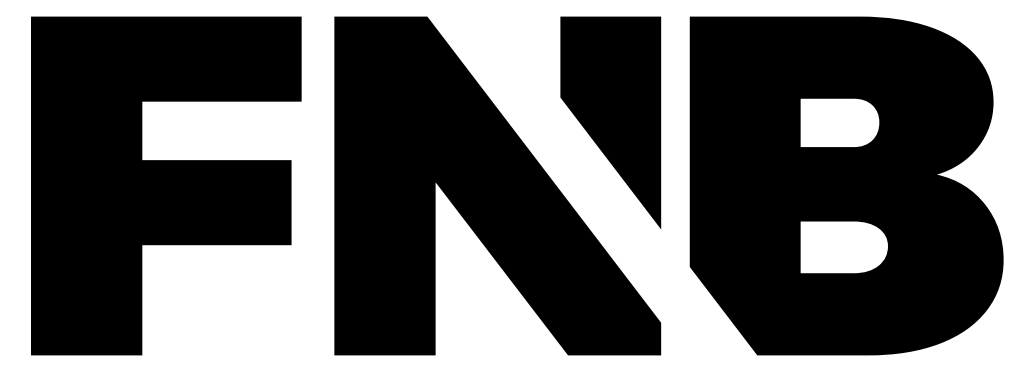
POR LA COMUNIDAD DE MADRID

La **Fundación Nueva Barraca** cuenta con un programa experiencial, humano y social diseñado para incidir en una mejor educación de los medios digitales a través de una experiencia artístico-digital inmersiva. Una gran oportunidad dirigida a **3.000 jóvenes estudiantes mayores de 14 años**.

Un programa 100% financiado por la Comunidad de Madrid para abordar de manera práctica y vivencial la educación acerca de estos medios creando un espacio que afecte de manera positiva en sus trayectorias de construcción personal. Es una doble oportunidad que puede reforzar el lazo entre instituciones públicas municipales y centros escolares. Este tipo de vínculos orientados hacia ellos no pasan desapercibidos y son un factor de cohesión y salud personal y relacional para nuestra adolescencia y juventud.



PLAN EJECUCIÓN EDICIÓN 1



DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

La Comunidad de Madrid financia y la Fundación Nueva Barraca impulsa un programa de intervención educativa y artística dirigido a 3.000 jóvenes de más de 14 años, con el objetivo de fomentar un uso saludable, consciente y responsable de las redes sociales y la tecnología digital. El proyecto se articula en torno a cuatro bloques formativos y una sesión de apertura y cierre, combinando formación teórica, teatro, dinámicas participativas, experiencias inmersivas y creación artística.

Este programa está financiado por la Comunidad de Madrid y se desarrolla en espacios de alto valor simbólico y cultural como las Naves del Matadero (Nave Ternerías) y el Corral Cervantes, con la participación y el apoyo especial de la Fundación Siglo de Oro.

Cada bloque formativo responde a una necesidad educativa concreta, planteada en forma de preguntas clave para la adolescencia:

¿Qué identidad digital estoy construyendo?

Exploramos qué es la identidad digital y cómo se relaciona con la privacidad, el ciberacoso y la exposición en redes.

¿Cómo me afectan las redes sociales en mi salud mental?

Analizamos el impacto de las redes en la autoestima, la ansiedad, la adicción digital y las oportunidades de apoyo emocional.

¿Qué responsabilidad tengo cuando comparto contenido?

Nos centramos en la ética digital, la legalidad del contenido compartido y el respeto online.

¿Qué herramientas existen para un uso saludable de la tecnología?

Se presentan recursos prácticos para la gestión del tiempo, el filtrado de contenido y el aprendizaje digital.

¿Cómo puedo construir una relación más sana con la tecnología y conmigo mismo?

El cierre de la jornada recupera aprendizajes clave y fomenta la autorreflexión desde lo creativo.

LA JORNADA FORMATIVO-EXPERIENCIAL

Cada jornada tiene una duración de un día completo y está dirigida a 100 alumnos que comparten la introducción y el cierre y posteriormente se dividen en grupos de 25 que experimentan los 4 módulos moviéndose por las salas cedidas en Matadero.

La introducción, el cierre y cada uno de los módulos incluyen:

- Juegos y dinámicas para fomentar la participación.
- Escenas del Cv académico: del Siglo de Oro español y del teatro del siglo XX (Lorca)
- Experiencias de Realidad Virtual (en dos de los módulos),
- Materiales audiovisuales.
- Tik-toks en vivo.

Cada módulo y el conjunto de ellos buscan hacer experiencia y reflexión sobre:

- Uso real de las redes.
- Casos propios o conocidos por los participantes y formadores,
- Reflexión sobre la realidad de las redes en nuestras vidas.
- El afrontamiento de los dilemas personales y sociales.
- Situaciones de riesgo o protección.
- Factores de riesgo y protección fuera del entorno redes.

METODOLOGÍA

El TEATRO como medio privilegiado de educación humana y construcción de personalidades saludables:

- Con la presencia de contenidos del currículum académico (Siglo de Oro-Lorca) aparentemente alejados de sus realidades
- Asociados de manera continua a la experiencia propia
- Integrando nuevos formatos y la participación de Youtubers (conocido)
- Integrando experiencias de Realidad Virtual
- Para reducir, mediante esta integración, la brecha entre el espacios y los modos de hacer de la educación formal y sus formas de acceso a la realidad en la vida cotidiana.
- En un entorno de educación formal y no formal sobre redes sociales aprovechando la facilitación de profesionales de la educación, la psicología y la artes.
- Con jóvenes facilitadores cercanos a ellos por edad, capaces de generar una sintonía y un tipo de ejemplaridad adicional por esa misma razón.
- En un entorno grupal que permite dar la vuelta al fenómeno de presión habitual y tornarlo en factor de protección, asimilación y aprendizaje.

A. ESPACIO 1: NAVE TERNERAS (MATADERO)

INTRODUCCIÓN (100 participantes)

B. ESPACIOS 2-4: SALAS POR DETERMINAR EN EL COM- PLEJO MATADERO

MÓDULOS 1-4 (En simultáneo y los grupos pasan de una a otra sala).

(25 participantes por sala)

C. ESPACIO 3: CORRAL CERVANTES

CIERRE (100 participantes)

2 JORNADAS CADA GRUPO para un TOTAL DE 7,5 HORAS

A. JORNADA 1

- INTRODUCCIÓN
- MÓDULO 1 y 2

B. JORNADA 2

- MÓDULO 3 y 4
- CIERRE

ESQUEMA DETALLADO DE LA JORNADA

HORARIO COMPLETO DE LA JORNADA (con pausas incluidas en cada bloque)

HORARIO COMPLETO DE LA JORNADA 1 (con pausas incluidas en cada bloque)

- **Introducción:**
09:30 – 10:30 (55 minutos de actividades + 5 de pausa)
- **MÓDULO 1 – Identidad digital y privacidad:**
10:40 – 12:10 (90 minutos de actividades + 20 minutos de picoteo)
- **MÓDULO 2 – Salud mental y redes sociales:**
12:30 – 14:00 (90 minutos de actividades)

HORARIO COMPLETO DE LA JORNADA 2 (con pausas incluidas en cada bloque)

- **MÓDULO 3 – Responsabilidad y ética en redes:**
09:30 – 11:00 (90 minutos de actividades + 20 minutos de picoteo)
- **MÓDULO 4– Herramientas prácticas y recursos:**
11:20 – 13:00 (90 minutos de actividades + 15 minutos de pausa y picoteo)
- **Cierre y reflexión:**
13:15 – 13:45 (30 minutos de actividades)

(Los módulos tienen lugar en paralelo siempre en la misma sala y los grupos pasan de una sala a otra).

JORNADA 1

Introducción (60 minutos)

Bloque dirigido por: Darlene Sánchez

- Video presentación por el artista audiovisual Christian Flores (3,5 minutos)
- Jo mai mai - juego dinámico (12 minutos)
- Parte didáctica: redes sociales, usos y diferencias (15 minutos)
- Mini actividad extra: ejercicio de percepción o grupo (13 minutos)
- Impro danza (7 minutos)
- Impro rap (7 minutos)
- Video cierre por el artista audiovisual Christian Flores (2,5 minutos)

Pausa de 10 minutos

MÓDULO 1 – Identidad digital y privacidad (90 minutos)

Bloque dirigido por: Alberto Herreros

- Video presentación por el artista audiovisual Christian Flores (3,5 minutos)
- Microteatro Siglo de Oro (12 minutos)
- Microteatro convencional (12 minutos)
- Dinámica grupal (16 minutos)
- Píldora teórica (15 minutos)
- Impro rap (14 minutos)
- Impro danza (14 minutos)
- Video cierre por el artista audiovisual Christian Flores (3,5 minutos)

Pausa de 20 minutos (desayuno)

MÓDULO 2 – Salud mental y redes sociales (90 minutos)

Bloque dirigido por: Rocío Pérez

- Video presentación por el artista audiovisual Christian Flores (3,5 minutos)
- Microteatro Siglo de Oro (10 minutos)
- Microteatro convencional (10 minutos)
- Impro teatral (10 minutos)
- Experiencia VR – meditación (17 minutos)
- Dinámica grupal (13 minutos)
- Píldora teórica (10 minutos)
- Impro rap (7 minutos)
- Impro danza (7 minutos)
- Video cierre por el artista audiovisual Christian Flores (2,5 minutos)

JORNADA 2

MÓDULO 3 – Responsabilidad y ética en redes (90 minutos)

Bloque dirigido por: Patricia Gimeno

- Video presentación por el artista audiovisual Christian Flores (3,5 minutos)
- Microteatro Siglo de Oro (10 minutos)
- Microteatro convencional (10 minutos)
- Impro teatral (15 minutos)
- Dinámica grupal (15 minutos)
- Píldora teórica (15 minutos)
- Impro rap (10 minutos)
- Impro danza (9 minutos)
- Video cierre por el artista audiovisual Christian Flores (2,5 minutos)

Pausa de 20 minutos (desayuno)

MÓDULO 4 – Herramientas prácticas y recursos (90 minutos)

Bloque dirigido por: María Sánchez Cortés

- Video presentación por el artista audiovisual Christian Flores (2,5 minutos)
- Microteatro Siglo de Oro (10 minutos)
- Microteatro convencional (10 minutos)
- Impro teatral (10 minutos)
- Dinámica grupal (15 minutos)
- Experiencia VR – nuevas soluciones / De la ternura en el arte (27 minutos)
- Píldora teórica (13 minutos)
- Video cierre por el artista audiovisual Christian Flores (2,5 minutos)

Pausa de 15 minutos.

Cierre y reflexión (30 minutos)

Bloque dirigido por: Alberto Herreros

- Video presentación por el artista audiovisual Christian Flores (2,5 minutos)
- Impro rap (7 minutos)
- Conclusiones y dinámica final (11 minutos)
- Impro danza (7 minutos)
- Video cierre por el artista audiovisual Christian Flores (2,5 minutos)

CÓMO PARTICIPAR

FECHAS, HORARIOS Y LUGAR DE REALIZACIÓN: Las fechas serán a convenir con los centros educativos desde el 1 de octubre al 31 de marzo- 2026. La actividad se desarrollará por las mañanas en horario lectivo, en dos jornadas de trabajo consecutivas (9:30 a 14.00h).

PARTICIPANTES: Actividad dirigida a jóvenes de 14 a 18 años que cursen 3º y 4º de la ESO, Bachillerato y Formación profesional.

INCRIPCIÓN: Cumplimentar y enviar solicitud a través de nuestro formulario de reservas pinchando [AQUÍ](#)

La actividad es gratuita. El transporte será por cuenta de los centros escolares.

INFORMACIÓN Y CONTACTO:



grupos@menchosa.org

Tlf.: 911737355

WhatsApp: 607894634

FUNDACIÓN
**NUEVA
BARRACA**



menchosa

CALENDARIO

OCTUBRE-2025:

16,17,21,22,23,24,28,29,30 Y 31 - (10 día)

NOVIEMBRE-2025

4,5,6,7,11,12,13,14 - (8 días)

DICIEMBRE-2025

2,3,11,12,16,17,18,19 - (8 días)

ENERO-2026

13,14,15,16,20,21,22,23 - (8 días)

FEBRERO-2026

3,4,5,6,10 Y 11 - (6 días)

MARZO-2026

3,4,17,18,19,20,24,25 - (8 días)

PERFILES DEL EQUIPO PARTICIPANTE

Rocío Pérez – Grado en Filosofía. Actriz, performer y creadora escénica. Formada en el Estudio Corazza para el Actor y en danza contemporánea, ha trabajado en montajes dirigidos por Juan Carlos Corazza, Catalina Lladó y Aitana Cordero, y ha colaborado con compañías internacionales como SIT Company (NYC). Su práctica se basa en una combinación de teatro físico, filosofía, investigación somática y creación colectiva. Ha sido docente y facilitadora en procesos formativos de movimiento, cuerpo y escena. En este proyecto, dirige el bloque sobre salud mental y redes sociales, desde una mirada que cruza cuerpo, emoción y pensamiento crítico.

Patricia Gimeno – Licenciada en Psicología y Máster en Educación. Coreógrafa y bailarina con trayectoria internacional. Comunicadora, docente y especialista en pensamiento crítico, análisis de medios y ciudadanía digital. Ha trabajado en proyectos de formación y alfabetización mediática en centros educativos, universidades y entornos comunitarios. Su enfoque combina pedagogía crítica, perspectiva de género y análisis cultural. En este proyecto dirige el bloque de responsabilidad y ética en redes, aportando herramientas reflexivas para una práctica digital más consciente y transformadora.

María Sánchez Cortés – Formadora oficial Digitalización para proyectos de la Comunidad de Madrid. Formadora, actriz y gestora cultural. Con formación en interpretación en el Nouveau Colombier (Madrid) y la escuela LASSAAD (Bruselas), ha trabajado durante años como formadora en programas europeos, teatro y cine, y ha impartido cursos sobre animación infantil, hospitalaria y exclusión digital. Ha sido también coordinadora de cinefóruns, festivales y colectivos audiovisuales como Fuera de Campo. Con amplia experiencia en contextos educativos diversos y en animación sociocultural, aporta una mirada práctica, pedagógica y sensible a la relación entre jóvenes y tecnología. En este proyecto dirige el bloque de herramientas prácticas y recursos.

EQUIPO REALIDAD VIRTUAL

Estudio Belirium – Empresa especializada en desarrollo 3D y entornos inmersivos con tecnología Unity. Se encarga de la aplicación técnica del software necesario para las experiencias VR del programa, integrando recursos digitales en los flujos escénicos y educativos.

Jona Hamann – Compositor y diseñador de espacios sonoros. Especializado en paisajes sonoros inmersivos y diseño acústico para experiencias interactivas y escénicas. En este proyecto colabora en la creación del universo sonoro de las actividades VR y performativas.

Julieta Toribio – Artista visual y directora creativa. Especializada en diseño escénico y visual, trabaja en proyectos con enfoque social y tecnológico. En este proyecto, es la responsable del diseño integral del espacio para las experiencias inmersivas, coordinando su dimensión estética y sensorial.

Christian Flores – Artista audiovisual y Youtuber. Creador de los videos de presentación y cierre. Con una trayectoria consolidada en el ámbito del arte digital y el humor crítico, ha colaborado con instituciones culturales, televisiones y plataformas digitales de referencia. En este proyecto también participa como curador y guionista de las experiencias inmersivas.

DISEÑO Y COORDINACIÓN GENERAL

Alberto Herreros – Doctor en Psicología Cognitiva y experto en IA. Dramaturgo y director de escena. Ha aplicado las artes escénicas a la educación en montajes reconocidos con 4 Declaraciones de Excepcional Interés Público del Ministerio de Cultura por proyectos sobre El Greco, Cervantes, Santa Teresa, Elcano) estrenando en teatros como Fernán Gómez y Corral Cervantes y con giras en 9 países. Psicólogo cognitivo y experto en neuroeducación. Co-fundador de iniciativas pedagógicas interdisciplinares, aporta el enfoque técnico en las dinámicas psicoeducativas y el diseño de materiales sobre percepción y uso de redes sociales.

Pau Balaguer – Gestor cultural y productor con experiencia en intervención social y arte comunitario. Es responsable de la coordinación general y la producción del proyecto, asegurando su implementación, estructura operativa y el cumplimiento de los objetivos pedagógicos y logísticos.

Darlene Sánchez – Educadora social, dinamizadora socio-cultural y actriz. Especializada en infancia y juventud, con experiencia en procesos participativos y facilitación de grupos.

DESARROLLO HILO CONDUCTOR AUDIOVISUALES

Christian Flores – Artista audiovisual y Youtuber. Creador de los videos de presentación y cierre. Con una trayectoria consolidada en el ámbito del arte digital y el humor crítico, ha colaborado con instituciones culturales, televisiones y plataformas digitales de referencia. En este proyecto también participa como curador y guionista de las experiencias inmersivas.

ESCENAS, RAP, TIK-TOKs en VIVO

Actores Fundación Siglo de Oro – Especialistas en teatro clásico y pedagógico, responsables de las escenas teatrales del Siglo de Oro adaptadas al entorno digital actual. Colaboran habitualmente con el Corral Cervantes y festivales teatrales internacionales.

Improvisadores escénicos Fundación Nueva Barraca – Artistas con experiencia en improvisación teatral, rap e improvisación física/danza. Su intervención aporta dinamismo y cercanía, activando emociones y reflexiones inmediatas en el público joven.

Equipo VR – Coordinado por profesionales del ámbito tecnológico y artístico. Responsables del diseño de experiencias inmersivas centradas en la meditación guiada y en la exploración de nuevas soluciones digitales vinculadas al bienestar y la creatividad.

DISEÑO ASPECTOS PSICO-EDUCATIVOS Y DINÁMICAS DE EXPRESIÓN GRUPAL

Psicólogos y educadores sociales – Especialistas en adolescencia, salud mental y pedagogía relacional. Dinamizan las píldoras teóricas y las dinámicas grupales, adaptándolas a las necesidades del grupo. *Pau*
Equipo de coordinación y dinamización pedagógica – Profesionales de la Fundación Nueva Barraca con amplia experiencia en intervención artística y educativa. Coordinan cada jornada, documentan los procesos y garantizan la cohesión metodológica.



CONCLUSIÓN

Este programa es para la Comunidad Educativa una oportunidad de refuerzo educativo no formal, riguroso, experiencial y lúdico a la vez, para que los jóvenes asimilen de manera eficaz todo el campo de conocimientos y precauciones de cara a los efectos de la presión de las nuevas tecnologías y de las RRSS para que sean capaces de tomar las mejores decisiones ante situaciones de gravedad, pero, sobre todo, y en el día a día, la gestión de los tiempos y en cada click.

Un programa educativo complementario que ayuda a la construcción de la personalidad de manera sólida, fortalece la capacidad de decisión y apunta a la creación de trayectorias personales saludables.

ANEXOS

MÁS ALLÁ DE LOS LIKES: DESCUBRE EL PODER DE LA TECNOLOGÍA

Objetivo del proyecto: Reforzar a los jóvenes para que utilicen las redes sociales de manera consciente, segura y responsable, maximizando sus beneficios y minimizando los riesgos.

Contenido del programa:

1. Introducción (1 hora)

- **Presentación del curso y objetivos:** Qué aprenderán los participantes.
- **¿Qué son las redes sociales?:** Definición y ejemplos (Instagram, TikTok, Facebook, etc.).
- **Uso actual de las redes sociales:** Estadísticas y tendencias entre los jóvenes.
- **Diferencias entre uso personal y profesional:** Cómo impacta en diferentes aspectos de la vida.

2. Identidad digital y privacidad (1.5 horas)

- **Identidad digital:** Qué es y cómo influye en tu reputación online y offline.
- **Protección de datos personales:** Configuración de privacidad en redes sociales.
- **Ciberacoso y cómo enfrentarlo:** Definición, formas de identificarlo y recursos para pedir ayuda.
- **Consecuencias de compartir información personal:** Casos reales y sus lecciones.



3. Salud mental y redes sociales (1.5 horas)

- Impacto en la autoestima: Comparaciones sociales y su efecto psicológico.
- Gestión de la ansiedad y la presión social: Cómo detectar signos de estrés.
- Uso excesivo de redes y adicción: Herramientas para limitar el tiempo online.
- Redes sociales como espacio positivo: Uso para apoyo emocional y conexiones significativas.

4. Responsabilidad y ética en el uso de redes (1.5 hora)

- Responsabilidad al compartir contenido: Impacto de la información falsa o dañina.
- Respeto en las interacciones: Cómo ser un ciudadano digital responsable.
- Consecuencias legales: Difamación, plagio y derechos de autor en las redes.

5. Herramientas prácticas y recursos (1.5 hora)

- Apps para gestionar el tiempo en redes: Configuración de límites de uso.
- Herramientas para controlar el contenido: Filtros, controles parentales y bloqueos.
- Plataformas para aprender habilidades digitales: Cursos y recursos gratuitos.

6. Conclusión y reflexión (30 minutos)

- Resumen de los puntos clave.
- Espacio para preguntas y respuestas.
- Actividades para aplicar lo aprendido: Crear un plan personal de uso saludable de redes sociales.

UN PROYECTO DE **FUNDACIÓN
NUEVA
BARRACA** y



CON LA COLABORACIÓN DE



distrito
arganzuela
MADRID

Gracias