

#Smash
TheHate

SMASH!

Informe de Implementación Piloto

**LA XIXA TEATRE Y XAMFRÀ
ESPAÑA**

Descubre más: smashproject.eu

la xixa
CREATIVE SOCIAL INNOVATION



THE
JACITRO

XAMFRÀ
MUSICA/ESCENA/INCLUSIO SOCIAL

RESEARCH
& DESIGN

Panevėžio teatras
Menas



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Co-funded by
the European Union



Autoras: Ana María Stan, Nadia Oñatibia, Andrea Navarro, Marina Whitehouse Mutiñó.

Proyecto: SMASH – Teatro Periodístico para la Acción en Redes Sociales contra el Discurso de Odio en Línea

Código del Proyecto: 2024-1-ES02-KA220-YOU-000248802

Programa: Erasmus+ Asociaciones de Cooperación en el ámbito de la Juventud

Año de publicación: 2026

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados pertenecen al/los autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Nacional Española (INJUVE). Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser consideradas responsables de ellos.

Esta publicación está protegida por una licencia Creative Commons.



Cofinanciado por
la Unión Europea

ÍNDICE

<u>1.</u>	Introducción	4
<u>1.1</u>	Visión general del proyecto	5
<u>1.2</u>	Socios locales y contexto del piloto – La Xixa Teatre y Xamfrà (Barcelona)	6
	- Contexto local	7
<u>2.</u>	Marco metodológico y ruta de aprendizaje	8
<u>2.1</u>	El marco metodológico SMASH	9
<u>2.2</u>	Adaptación local y ruta de aprendizaje	9
	- Ruta de aprendizaje conjunta	10
<u>3.</u>	Del método a la práctica: la implementación piloto	11
<u>3.1</u>	Contexto y logística	12
<u>3.2</u>	El viaje de aprendizaje	12
	- Tabla del viaje de aprendizaje	13
<u>3.3</u>	Perspectivas opcionales	18
<u>4.</u>	Evaluaciones e impacto	19
<u>4.1</u>	Enfoque de evaluación	20
<u>4.2</u>	Impacto en las personas participantes	20
<u>4.3</u>	Impacto en las personas facilitadoras y trabajadoras juveniles	22
<u>4.4</u>	Impacto en la organización	23
<u>4.5</u>	Reflexiones generales	24
<u>5.</u>	Aprendizajes clave y recomendaciones	25
<u>5.1</u>	Aprendizajes metodológicos	26
<u>5.2</u>	Recomendaciones para futuras implementaciones	27
<u>5.3</u>	Consejos prácticos	28



1. INTRODUCCIÓN

1.1 VISIÓN GENERAL DEL PROYECTO

El proyecto SMASH – **Teatro Periodístico para la Acción en Redes Sociales contra el Discurso de Odio en Línea** – tiene como objetivo empoderar a personas jóvenes y trabajadoras juveniles para reconocer, analizar y contrarrestar el discurso de odio en línea mediante enfoques creativos, participativos y artísticos.

Combinando metodologías basadas en el teatro, competencias en medios digitales y reflexión ética, SMASH busca fomentar la conciencia crítica, la empatía y una participación responsable en entornos digitales. El proyecto promueve la inclusión social y la ciudadanía digital al abordar el discurso de odio en línea no solo como un fenómeno digital, sino también como una experiencia social y emocional que afecta a comunidades reales.

El proyecto involucra a un consorcio de seis organizaciones de España, Francia, Italia y Lituania, que aportan competencias complementarias —teatro del oprimido, derechos y ética digitales, trabajo juvenil, inclusión social y educación mediática crítica— para crear un método pedagógico compartido que conecte el teatro con la comunicación en línea.

Dentro del Paquete de Trabajo 2 (**SMASHING Hate Speech Online I & II**), cada socio probó y validó la metodología SMASH a nivel local a través de una serie de talleres y laboratorios creativos. Estos pilotos sirvieron para explorar cómo las prácticas artísticas y digitales pueden utilizarse para comprender los mecanismos del odio en línea, deconstruir estereotipos y generar contranarrativas para una participación positiva en línea.



1.2 SOCIOS LOCALES Y CONTEXTO DEL PILOTO – LA XIXA TEATRE Y XAMFRÀ (BARCELONA)

El piloto de SMASH en Barcelona fue implementado conjuntamente por La Xixa Teatre y Xamfrà, dos entidades con experiencia en artes comunitarias y trabajo con personas jóvenes. Esta colaboración permitió integrar enfoques complementarios y adaptar la metodología SMASH a las necesidades específicas del grupo participante en Barcelona.



La Xixa Teatre es una organización sin ánimo de lucro con sede en Barcelona dedicada a la transformación social, la inclusión y el empoderamiento comunitario mediante metodologías participativas y teatrales. Su enfoque pedagógico se basa en herramientas como el Teatro del Oprimido, el Teatro Foro, el Teatro Imagen y el Trabajo de Procesos, integrando cuerpo, emoción y reflexión crítica para promover el diálogo, la conciencia social y la participación activa.

La Xixa cuenta con una amplia trayectoria formando a personas jóvenes y profesionales socioeducativos en el uso del teatro aplicado para abordar temas como la discriminación, la convivencia, el bienestar emocional y la ciudadanía digital. Dentro del proyecto SMASH, la organización aportó su experiencia en dinámicas teatrales participativas, facilitación corporal y análisis crítico de emociones y relaciones de poder asociadas al discurso de odio en línea. También contribuyó al diseño pedagógico conjunto y al acompañamiento metodológico del consorcio.



Xamfrà es una iniciativa de la fundación L'Arc Música, que desde hace más de 50 años trabaja utilizando la música y las artes escénicas para contribuir a la educación integral de las personas. La evolución de L'Arc Música se ha hecho evidente con la gestión de diferentes iniciativas, programas y proyectos socioeducativos a través de la música y las artes escénicas como herramientas educativas de primer orden.

Entendemos Xamfrà como una metáfora de un espacio de encuentro entre personas que llegan al territorio provenientes de diferentes entornos, culturas, bagajes... Los lenguajes artísticos efímeros —la música, la danza, el teatro...— son las herramientas comunicativas compartidas que facilitan la creación de climas y condiciones de seguridad, donde de manera colectiva, las y los participantes son artífices de experiencias artísticas desde su propia práctica.

Xamfrà ha formado parte del proyecto SMASH ofreciendo y generando espacios de reflexión y de reencuentro, compartiendo lenguajes artísticos —especialmente el lenguaje escénico— y movilizand la participación de personas y colectivos en situación de riesgo de exclusión conjuntamente con personas que no lo padecían, con el fin de dialogar y generar debate sobre el odio en línea. Asimismo, no solo se han promovido estos espacios de diálogo, sino que también se han creado piezas artísticas que han permitido expresar cómo se sentían y han funcionado como herramientas de aprendizaje y de expresión.

CONTEXTO LOCAL

El piloto se desarrolló en Barcelona, en colaboración entre La Xixa y Xamfrà, con un grupo de jóvenes vinculados a Xamfrà. El entorno multicultural de la ciudad y la experiencia previa de ambas entidades en el trabajo comunitario con juventud permitieron adaptar la metodología SMASH a las realidades del grupo participante.

El grupo de teatro juvenil presentó unas características particularmente singulares que lo convirtieron en un colectivo con un alto potencial educativo y creativo. Se trató de un grupo con un fuerte nivel de participación, que mostró una marcada disposición hacia el juego, la exploración y la experimentación artística, al mismo tiempo que manifestó un notable interés por sostener conversaciones profundas y generar debates internos de forma espontánea. Esta combinación de dinamismo lúdico y capacidad reflexiva constituyó uno de sus rasgos distintivos.

El grupo se mostró muy receptivo a la acción y a las propuestas escénicas, adoptando una actitud flexible y adaptativa ante las dinámicas planteadas. Su implicación emocional y creativa fue elevada, y se implicó de forma genuina cuando las actividades lograron captar su interés.

Asimismo, existió un núcleo estable y comprometido que mantuvo una asistencia constante y aportó de manera significativa al desarrollo de cada sesión, actuando como motor del grupo y favoreciendo la cohesión.

A partir de esta realidad, la incorporación de actividades dinámicas, participativas y altamente motivadoras se consolidó como una estrategia eficaz para mantener la atención del grupo, reforzar el compromiso continuado y potenciar un clima de aprendizaje significativo. La combinación de metodologías activas, prácticas escénicas vivenciales y herramientas de educación emocional contribuyó no solo a sostener su interés, sino también a canalizar su energía creativa de manera constructiva.





2. MARCO METODOLÓGICO Y RUTA DE APRENDIZAJE

2.1 EL MARCO METODOLÓGICO SMASH

La metodología SMASH combina el análisis crítico de los medios con la expresión teatral creativa para abordar el discurso de odio en línea. Invita a las personas participantes a explorar cómo se construyen el odio y la empatía en los entornos digitales, a reflexionar sobre sus propios comportamientos en línea y a crear narrativas alternativas e inclusivas.

El método se estructura en torno a dos fases complementarias:

- **SMASHING Hate Speech Online I – Análisis Crítico de Medios:** observar, decodificar y debatir contenidos en línea para identificar los mecanismos de odio, los estereotipos y las relaciones de poder detrás de la comunicación digital.
- **SMASHING Hate Speech Online II – Creación de Contenido:** transformar estas reflexiones en contranarrativas creativas a través de memes, videos cortos u otros formatos digitales, utilizando el humor, la ironía y la imaginación artística para promover la empatía y la inclusión.

El proceso integra herramientas teatrales inspiradas en el **Teatro del Oprimido, Teatro Foro, Teatro Imagen, Trabajo de Procesos, Incidente Crítico y Teatro Periodístico**. Estas herramientas combinan la corporalidad, la conciencia emocional y la reflexión colectiva para explorar experiencias reales de interacción en línea y conectarlas con la ciudadanía digital, la ética mediática y la responsabilidad social.

2.2 ADAPTACIÓN LOCAL Y RUTA DE APRENDIZAJE

El piloto de SMASH en Barcelona fue co facilitado por La Xixa Teatre y Xamfrà, adaptando el marco metodológico compartido a las características del grupo participante. Aunque ambas organizaciones llevaron a cabo conjuntamente las dos fases del proceso, cada una incorporó matices propios desde sus prácticas artísticas y socioeducativas. Dado que ambas entidades trabajan principalmente con herramientas teatrales y que el grupo de jóvenes se vinculó mayoritariamente a través de Xamfrà, la ruta de aprendizaje se orientó de manera natural hacia la creatividad teatral dentro de la metodología SMASH.

El proceso comenzó con una combinación de motivación, curiosidad y cierta confusión inicial por parte del grupo respecto a cómo podían integrarse las herramientas teatrales con el análisis del discurso de odio en línea. Esta incertidumbre formó parte del propio aprendizaje y fue abordada progresivamente mediante propuestas que permitieron acercarse a la metodología desde la experiencia, el juego y la acción.

Desde el inicio, la adaptación local de SMASH se articuló a partir de un enfoque profundamente experiencial, en el que el cuerpo, la acción y la expresión artística funcionaron como ejes centrales del proceso pedagógico. Se priorizó la creación de un espacio de confianza y disponibilidad grupal a través de dinámicas de juego, sensibilización corporal y exploración escénica, entendidas no como actividades preparatorias, sino como parte constitutiva del aprendizaje. El trabajo corporal y expresivo se consolidó así como puerta de entrada al análisis crítico.

Durante la primera fase del proceso (análisis), el trabajo combinó de manera integrada prácticas teatrales y reflexión crítica sobre el uso de redes sociales y la presencia del discurso de odio en entornos digitales. El uso del humor, la improvisación y el juego permitió abordar temas sensibles sin generar bloqueos, facilitando que el grupo explorara emociones, roles y reacciones corporales asociadas a situaciones de hostilidad digital. La reflexión no se planteó como un ejercicio exclusivamente cognitivo, sino como una prolongación natural de la experiencia vivida, evitando una separación rígida entre teoría y práctica.

El trabajo corporal y sensorial desempeñó un papel clave en esta etapa. A través de dinámicas simbólicas y de la activación de los sentidos, el grupo pudo establecer conexiones entre emociones personales y comportamientos digitales, transitando de lo sensorial a lo conceptual sin fragmentar la experiencia. Esta aproximación favoreció una participación activa y una implicación emocional genuina, permitiendo que el análisis del odio en línea surgiera desde la vivencia individual y colectiva.

En la segunda fase (creación), el proceso se orientó progresivamente hacia la transformación de estas reflexiones en materiales expresivos y propuestas creativas. La creación colectiva se trabajó como una herramienta de autoría y empoderamiento, integrando escenas breves, exageración, humor y distintos lenguajes escénicos para experimentar formas de narrar, responder o resignificar situaciones vinculadas al odio en línea. La creación no se entendió como un resultado final aislado, sino como un espacio de elaboración colectiva en el que confluyeron emoción, pensamiento crítico y expresión artística.

A lo largo del piloto se exploraron de manera sistemática distintos recursos escénicos y ambientales. Se trabajó con paisajes sonoros, variaciones lumínicas y la modificación del espacio escénico para generar atmósferas diversas que alteraran la percepción espacial y emocional del grupo. Asimismo, el uso de máscaras, objetos y materiales con diferentes texturas permitió investigar cómo se transforma la comunicación cuando el rostro desaparece y el cuerpo asume la totalidad de la expresión, estimulando nuevas formas de relación, escucha sensorial y construcción simbólica.

Otro elemento relevante del proceso fue la incorporación de estrategias de participación activa y corresponsabilidad, como la figura de “infiltrados”: participantes del propio grupo que, de manera consensuada, dinamizaron actividades, introdujeron estímulos creativos o desarrollaron relatos específicos. Estas intervenciones reforzaron la autonomía del grupo y promovieron la autoría compartida dentro del proceso artístico.

En conjunto, el desarrollo del piloto evidenció una progresiva apertura expresiva, un aumento de la confianza corporal y una comprensión más profunda del vínculo entre emociones, dinámicas digitales y relaciones sociales. También se observó un fortalecimiento de la cohesión grupal y una mayor capacidad para traducir experiencias personales en propuestas creativas con intención crítica y transformadora. Estos avances fueron coherentes con las evaluaciones individuales, en las que las personas participantes destacaron la sensación de libertad para expresarse y una mayor conciencia del impacto emocional de su uso cotidiano de las redes sociales.

RUTA DE APRENDIZAJE CONJUNTA

El proceso de aprendizaje se desarrolló como un recorrido continuo y progresivo, en el que las distintas fases no se vivieron como etapas cerradas, sino como momentos interconectados dentro de un mismo marco pedagógico. La expresión corporal, la escucha, el análisis crítico y la creación artística se entrelazaron a lo largo del piloto, permitiendo que el grupo transitara entre ellas de manera fluida y coherente.

Este enfoque facilitó que las personas participantes construyeran su propio ritmo de aprendizaje, ganaran confianza en el grupo y encontraran formas personales y colectivas de implicarse en el proceso. La experiencia acumulada a lo largo del recorrido preparó el terreno para las actividades de implementación y creación que se describen en detalle en la Sección 3.



3. DEL MÉTODO A LA PRÁCTICA: LA IMPLEMENTACIÓN PILOTO

Siguiendo el marco compartido de SMASH, cada socio tradujo la estructura en dos fases — Análisis Crítico de Medios y Creación de Contenidos— en un proceso práctico a nivel local. Esta sección presenta cómo la metodología cobró vida dentro del piloto nacional: su contexto, participantes y viaje de aprendizaje.

3.1 CONTEXTO Y LOGÍSTICA

- **Ubicación:** Barcelona, España
- **Fechas y duración total:** Las sesiones del piloto se desarrollaron en las siguientes fechas: 15, 22 y 29 de septiembre; 6, 13, 20 y 27 de octubre; 10, 17 y 24 de noviembre; y 1 de diciembre. En conjunto, el proceso tuvo una duración total de 20 horas, organizadas en 10 sesiones.
- **Descripción del espacio:** El piloto se llevó a cabo en el CESIRE, un espacio cedido para el desarrollo de las actividades de Xamfrà. Se trata de un recinto cerrado y amplio, dotado de tarima y equipado con piano, focos, micrófonos, mesas y sillas. El espacio cuenta además con diversos materiales y objetos destinados a actividades escénicas y lúdicas, lo que permitió configurar un entorno versátil y adaptable para talleres, prácticas teatrales y experiencias creativas.
- **Número de sesiones:** 10 sesiones
- **Personas facilitadoras y equipo de apoyo:** Nadia Oñatibia, Ana Maria Stan, Andrea Navarro y Marina Whitehouse Mutiñó.
- **Perfil de las personas participantes:** Participaron un total de 17 jóvenes, con edades comprendidas entre los 16 y 21 años, conformando un grupo diverso en términos de género, procedencia y perfiles personales. La composición incluía tanto participantes con vínculos previos de amistad como personas que se incorporaban por primera vez, lo que permitió observar la interacción entre redes sociales preexistentes y nuevas relaciones interpersonales. Las diferencias individuales se manifestaron en los estilos de participación: algunos mostraron una inclinación natural hacia el liderazgo y la iniciativa, mientras que otros adoptaron posturas más reservadas o introspectivas, manifestando mayor timidez. Estas diferencias fueron gestionadas de manera respetuosa y cuidadosa, promoviendo un equilibrio entre la expresión individual y la escucha activa, favoreciendo así la cohesión grupal y la confianza mutua.

El ambiente general se caracterizó por una colaboración genuina y una disposición al aprendizaje colectivo. La diversidad de personalidades y experiencias resultó enriquecedora, generando dinámicas compatibles que potenciaron la creatividad, la reflexión y la empatía. La selección del grupo consideró tanto la motivación individual como la integración en la dinámica comunitaria, garantizando un entorno seguro, inclusivo y pedagógicamente estimulante.

3.2 EL VIAJE DE APRENDIZAJE

Esta subsección ilustra cómo la metodología SMASH tomó forma en la práctica durante los talleres, resumiendo el recorrido de aprendizaje experimentado por el grupo: cómo las personas participantes pasaron del análisis del discurso de odio en línea a la creación de contranarrativas basadas en la empatía y la inclusión.

Aunque el marco general fue compartido entre todos los socios, cada organización adaptó la duración, estructura y herramientas artísticas de las sesiones a su contexto local y a las necesidades de los participantes. El proceso normalmente alternó entre la reflexión y la acción, combinando exploración teatral, análisis mediático y creación digital.

TABLA DEL VIAJE DE APRENDIZAJE

SESIÓN 1 - Explorando el odio en línea + presentación

Enfoque principal	Conciencia y observación crítica. Cohesión grupal.
Actividades y herramientas artísticas	Presentación del tema a través de juegos teatrales grupales, promoviendo el lenguaje corporal mediante dinámicas colectivas. Se trabajó con la sensorialidad y, en algunas actividades, con el uso de objetos como soporte escénico, favoreciendo el reconocimiento mutuo entre las personas participantes y la construcción de un clima de confianza.
Aprendizajes y reflexiones	El grupo comprendió dinámicas de cooperación, confianza y toma de decisiones que emergen cuando una comunidad debe actuar de forma conjunta. A través del reto con los ojos vendados, se desarrollaron estrategias de apoyo mutuo y orientación colectiva, evidenciando la dependencia de las voces y gestos de las demás personas. Paralelamente, el grupo experimentó los riesgos asociados a la vulneración de la privacidad digital y a la difusión de noticias falsas, observando cómo la información puede circular sin control y generar impacto emocional. Desde esta vivencia, se reflexionó sobre los mecanismos de propagación de la desinformación y sobre la importancia de cuestionarla colectivamente para sostener la confianza y el equilibrio grupal.
Aspectos destacados/ Voces de las personas participantes	Fue especialmente significativa la actividad del hilo, que visibilizó la multiplicidad de decisiones posibles en cualquier situación. La dinámica permitió cuestionar por qué a menudo se opta por no moverse, no destacar o no generar cambios, siguiendo lo que hacen los demás por miedo a alterar el equilibrio del grupo. La red hizo visible esta pregunta: ¿por qué elijo esto y no aquello? ¿Qué me detiene?

SESIÓN 2 - Análisis y experimentación

Enfoque principal	Expresión y transformación
Actividades y herramientas artísticas	Se realizaron ejercicios de Teatro Foro y Teatro Imagen orientados a transformar estereotipos en narrativas inclusivas. Las actividades combinaron dinámicas corporales, juegos simbólicos y retos grupales con momentos de reflexión, análisis, toma de decisiones y debate. El enfoque fue mayoritariamente experiencial, alternando acción física con espacios de diálogo y pensamiento crítico, y fomentando la participación activa y la exploración de distintos roles y situaciones.
Aprendizajes y reflexiones	El grupo conectó la conciencia corporal con los comportamientos en línea, reconociendo cómo las emociones y las acciones físicas reflejan e influyen en la forma de interactuar en entornos digitales. Se reflexionó sobre la identidad y la expresión emocional en el ámbito digital, explorando cómo se manifiestan las emociones y cómo estas afectan la comunicación con otras personas. A través de la expresión corporal, las personas participantes tomaron conciencia de sus propias sensaciones, tensiones y reacciones ante diversas interacciones digitales, así como de las respuestas emocionales del resto del grupo.
Aspectos destacados/ Voces de las personas participantes	El grupo debatió sobre la ética digital y desarrolló pensamiento crítico respecto a las acciones en línea, analizando decisiones, responsabilidades y posibles consecuencias de su comportamiento en el entorno digital.

SESIÓN 3 - Experimentación y investigación

Enfoque principal	Expresión, transformación y comunicación colectiva
Actividades y herramientas artísticas	Las actividades combinaron dinámicas corporales, juegos de rol, teatro y análisis de casos, integrando acción, interpretación y reflexión grupal. Se alternaron momentos experienciales —como moverse con los ojos cerrados, representar personajes digitales o crear escenas teatrales— con espacios de debate colectivo. El grupo asumió distintos roles, tomó decisiones de forma conjunta y experimentó la narrativa y la exposición desde dentro.
Aprendizajes y reflexiones	Durante esta sesión emergieron emociones intensas que dieron lugar a una reflexión profunda sobre las dinámicas de poder presentes en los entornos digitales. La representación de roles como hacker, influencer o bully facilitó la comprensión de las jerarquías, los mecanismos de influencia y los posicionamientos que operan en las redes sociales. La carga emocional del trabajo hizo necesario cerrar la sesión con actividades más ligeras para recuperar un clima de calma y cuidado grupal.
Aspectos destacados/ Voces de las personas participantes	Se destacaron los distintos posicionamientos adoptados por cada persona durante las improvisaciones y cómo estos roles otorgaban diferentes grados de poder: poder para sostener, tensar, guiar, seguir o incluso romper la conexión con el grupo.

SESIÓN 4 - Experimentación, investigación y análisis

Enfoque principal	Expresión, transformación y comunicación colectiva
Actividades y herramientas artísticas	Se realizaron propuestas de energización, juego corporal e improvisación. Las primeras prácticas potenciaron la percepción fina del otro, desarrollando la escucha, la atención y la capacidad de reacción en grupo. Actividades como el espejo permitieron entrenar la complicidad y la lectura sutil del movimiento del compañero. Asimismo, el ejercicio del Scrolling trabajó la rapidez de reacción, la imitación de códigos digitales y la complicidad escénica, utilizando referencias reconocibles como retos virales, tutoriales o directos en línea.
Aprendizajes y reflexiones	El grupo profundizó en la observación de cómo se construyen dinámicas colectivas a partir de la imitación, la repetición y la influencia mutua. Se exploró la relación entre atención, visibilidad y reconocimiento, así como la manera en que los códigos digitales se reproducen y amplifican en el cuerpo y en la escena.
Aspectos destacados/ Voces de las personas participantes	El ejercicio del Scrolling tuvo un impacto mayor del esperado, generando una alta motivación en el grupo. Los personajes fuera de escena —los “opinadores”— influyeron activamente en la improvisación de formas muy diversas. Destacó la naturalidad y rapidez con la que reaccionaban, comentaban y modulaban la escena, demostrando una gran espontaneidad y participación colectiva.

SESIÓN 5 - Investigación y exploración

Enfoque principal	Expresión, transformación y comunicación colectiva
Actividades y herramientas artísticas	Se trabajó a partir del Teatro de objetos, la performance y el teatro físico, con un fuerte énfasis en el trabajo corporal y la manipulación de materiales. El juego de creación de escenografía permitió que cada participante aportara su mirada y sensibilidad al espacio, explorando diferentes disposiciones, relaciones y significados.
Aprendizajes y reflexiones	La actividad evidenció cómo los objetos pueden activar narrativas implícitas y emociones diversas, así como la capacidad del grupo para explorar tanto el lado luminoso como el más oscuro de las redes sociales. Surgieron conexiones sutiles entre los elementos y las personas, invitando a una reflexión personal y colectiva desde lo no verbal.
Aspectos destacados/ Voces de las personas participantes	Se destacó especialmente el predominio del lenguaje corporal sobre la palabra, lo que permitió a las personas participantes explorar nuevas formas de expresión y comunicación. El trabajo con objetos y luz potenció la creatividad y facilitó un abordaje sensible de las emociones, favoreciendo una experiencia expresiva rica y no verbal.

SESIÓN 6 - Análisis y investigación

Enfoque principal	Análisis y experimentación desde los roles de poder
Actividades y herramientas artísticas	Se realizaron juegos teatrales e improvisaciones centradas en gestos de exclusión y empatía, explorando distintas situaciones de interacción social y digital. Las dinámicas permitieron experimentar de forma lúdica cómo se construyen y reproducen relaciones de poder.
Aprendizajes y reflexiones	Las personas participantes identificaron mecanismos de odio, estereotipos y emociones vinculadas a la interacción digital, reconociendo cómo el humor puede funcionar como una herramienta ambigua que, en algunos casos, disfraza la discriminación.
Aspectos destacados/ Voces de las personas participantes	Las personas participantes identificaron mecanismos de odio, estereotipos y emociones vinculadas a la interacción digital, reconociendo cómo el humor puede funcionar como un recurso ambiguo que, en determinados contextos, disfraza prácticas discriminatorias o normaliza dinámicas de exclusión.

SESIÓN 7 - Análisis, investigación y creación

Enfoque principal	Reflexión orientada a la creación colectiva.
Actividades y herramientas artísticas	Se trabajó en la co-creación de memes a partir del análisis de ejemplos reales y comentarios en línea. Las actividades incluyeron debates grupales sobre humor, ofensa, límites y responsabilidades en el entorno digital.
Aprendizajes y reflexiones	El grupo transitó de la conciencia crítica hacia el empoderamiento creativo, experimentando con la ironía y el humor positivo como herramientas para construir contranarrativas frente al discurso de odio.
Aspectos destacados/ Voces de las personas participantes	Se evidenció una diferencia generacional en la forma de interpretar y utilizar los memes. Mientras para los jóvenes funcionaban como un lenguaje cotidiano y legítimo de expresión, las facilitadoras los abordaban desde una lectura más analítica. Esta diferencia desplazó momentáneamente el lugar de autoridad interpretativa hacia las personas jóvenes, enriqueciendo el diálogo y ampliando la comprensión colectiva del entorno digital.

SESIÓN 8 - Del análisis a la creación

Enfoque principal	Creación digital
Actividades y herramientas artísticas	Se realizaron actividades energizantes y una performance site-specific, integrando trabajo con objetos y lenguajes sensoriales. Se utilizaron sonidos, voces, susurros, juego de luces y linternas para crear una experiencia inmersiva.
Aprendizajes y reflexiones	La actividad generó una experiencia intensa y diferenciada para cada participante. Algunas personas recibían instrucciones comunes que promovían el movimiento colectivo, mientras que otras seguían indicaciones distintas que las conducían a acciones más individuales o inesperadas. Esta dinámica evidenció cómo la tecnología media las decisiones y cómo las influencias visibles e invisibles moldean la acción colectiva.
Aspectos destacados/ Voces de las personas participantes	La presencia de infiltrados y de objetos clave (como la llave, la maleta, las máscaras y las luces) añadió misterio y dirección oculta al proceso, incentivando la exploración y la reacción orgánica del grupo. "A veces la voz del audio me decía algo pero decidía seguir a la masa y no hacerle caso" "Estuvimos todos sumergidos en una auténtica locura"

SESIÓN 9 - Creación y reflexión

Enfoque principal	Síntesis y comunicación colectiva
Actividades y herramientas artísticas	Se compartieron de forma colectiva las creaciones desarrolladas durante el proceso y se abrió un espacio de devolución grupal. La actividad permitió poner en común las piezas finales y generar un diálogo sobre responsabilidad digital, autoexpresión y posicionamiento personal en entornos en línea.
Aprendizajes y reflexiones	Las personas participantes reconocieron su rol como ciudadanas digitales activas y expresaron una mayor confianza para comunicar sus valores en línea.
Aspectos destacados/ Voces de las personas participantes	La sesión mostró una gran diversidad de energías, con algunas personas asumiendo roles de liderazgo para sostener la dinámica grupal. Destacó la capacidad colectiva de integrar múltiples lenguajes artísticos en una misma pieza, combinando objetos, espacios y personajes explorados en sesiones anteriores.

SESIÓN 10 - Cierre creativo y registro audiovisual del proceso

Enfoque principal	Síntesis del proceso creativo y documentación artística
Actividades y herramientas artísticas	La sesión se centró en el ensayo, ajuste y grabación del recorrido performativo desarrollado a lo largo del piloto. Se trabajaron transiciones, ritmos y detalles escénicos, incorporando nuevos elementos y personajes surgidos durante el proceso. El recorrido completo fue filmado en una sola toma, priorizando la continuidad del gesto colectivo y la atmósfera construida. La grabación fue realizada por una estudiante de comunicación con cámara profesional.
Aprendizajes y reflexiones	El grupo consolidó lo trabajado durante las sesiones anteriores, tomando conciencia del proceso recorrido y de la coherencia interna de la propuesta final. La experiencia permitió reflexionar sobre la importancia del tiempo, la atención y la escucha colectiva necesarias para sostener una acción común, así como sobre el valor de registrar y dar visibilidad a los procesos creativos como parte del aprendizaje.
Aspectos destacados/ Voces de las personas participantes	La sesión estuvo marcada por un clima de entusiasmo y complicidad, acompañado de risas y momentos de ajuste colectivo. Algunas personas que no habían participado en todas las sesiones expresaron inicialmente cierta confusión, que se fue transformando en implicación a medida que el recorrido avanzaba. El hecho de filmar todo el proceso reforzó la sensación de cierre y de logro compartido.

3.3 PERSPECTIVAS OPCIONALES

Durante el piloto SMASH, resultó especialmente significativo observar cómo la mayoría de las personas participantes canalizaban su expresión a través de lenguajes artísticos diversos. Esta inclinación se reflejó en creaciones que integraban múltiples herramientas expresivas. A lo largo de varias sesiones se incorporaron recursos como percusión corporal, canto colectivo, interpretación instrumental y otras formas de expresión que enriquecieron las propuestas escénicas y pusieron en valor la diversidad de talentos y estilos presentes en el grupo.

Un momento particularmente revelador fue la performance site-specific, en la que la incertidumbre estuvo presente desde el inicio del proceso. La dinámica proponía "caer al vacío" y confiar plenamente en la comunidad y en el desarrollo de la escena, implicando numerosas decisiones tomadas en tiempo real. Desde la observación facilitadora, la ejecución destacó por su coherencia interna y por el alto nivel de escucha, coordinación y sincronización grupal alcanzado durante la acción performativa.

Asimismo, en algunas improvisaciones en las que parte del grupo actuaba mientras otras personas intervenían como "personajes opinadores", se generó un impacto notable en el desarrollo escénico. La facilidad con la que el público se involucraba y modificaba el curso de la improvisación potenció la espontaneidad y la creatividad colectiva, transformando de manera significativa la narrativa de cada escena.

Estos momentos ilustran no solo la potencia artística de la metodología SMASH, sino también su capacidad para generar confianza, participación activa y experiencias profundamente significativas. A través de estos dispositivos escénicos, se hizo visible cómo cada decisión individual influye en el resultado colectivo y cómo la combinación de distintos lenguajes teatrales amplifica tanto la dimensión pedagógica como la emocional del proceso.





4. EVALUACIONES E IMPACTO

4.1 ENFOQUE DE EVALUACIÓN

La evaluación de los pilotos SMASH combinó tres herramientas complementarias: cuestionarios individuales de retroalimentación para personas participantes y trabajadoras juveniles, y un grupo focal colectivo. Ambos grupos completaron breves formularios de evaluación al final de los talleres usando una escala de calificación de 1 a 5, seguidos de una discusión grupal para explorar reflexiones y emociones en mayor profundidad.

Los cuestionarios aportaron tendencias cuantitativas e ideas personales sobre la organización de los talleres, el proceso de facilitación y los resultados de aprendizaje percibidos. El cuestionario para las personas trabajadoras juveniles se centró más específicamente en los aspectos metodológicos y de facilitación del enfoque SMASH, así como en su aplicabilidad en sus contextos profesionales.

Los grupos focales, guiados por las preguntas comunes del WP2, capturaron aspectos cualitativos como libertad de expresión, responsabilidad en línea, colaboración y confianza digital. Esta sección resume los principales resultados observados en tres niveles: personas participantes, facilitadoras/trabajadoras juveniles y organizaciones.

4.2 IMPACTO EN LAS PERSONAS PARTICIPANTES

La evaluación del piloto SMASH en Barcelona muestra un impacto significativo en las personas participantes, tanto a nivel de conciencia crítica como de seguridad, implicación emocional y capacidad de posicionamiento frente al discurso de odio en línea. A partir de los cuestionarios individuales y de las reflexiones compartidas durante el proceso, se observa una evolución progresiva en la manera en que el grupo comprende, identifica y responde a las dinámicas digitales conflictivas.

En primer lugar, los resultados evidencian una mayor conciencia sobre los mecanismos del odio en línea y las emociones que los sostienen. La mayoría de las personas participantes señaló que la formación mejoró su comprensión de cómo operan el discurso de odio, la desinformación y las prácticas dañinas en redes sociales. En las respuestas abiertas aparecen referencias recurrentes a la identificación de comentarios ofensivos que previamente podían pasar desapercibidos, así como a la detección de conductas inapropiadas que, en un primer momento, parecían inofensivas. Esta toma de conciencia se vincula tanto al análisis de contenidos digitales como al trabajo corporal y emocional desarrollado durante las sesiones.

Asimismo, se registra un incremento en la confianza para identificar y reaccionar ante contenidos dañinos en línea. Una parte importante del grupo manifestó sentirse más segura para reconocer el discurso de odio y para posicionarse frente a él, ya sea a través de la denuncia, la reflexión crítica o la creación de contra narrativas. Varias personas destacaron haber adquirido herramientas prácticas para protegerse emocionalmente, gestionar comentarios de odio o recopilar pruebas ante situaciones de acoso digital, lo que refuerza la dimensión aplicada del proceso formativo.

En relación con el clima grupal, los cuestionarios muestran una alta valoración del sentimiento de inclusión, comodidad y colaboración durante los talleres. En la mayoría de los ítems vinculados a sentirse cómodo/a e incluido/a, a la interacción entre participantes y a la capacidad del equipo facilitador para fomentar el debate, las puntuaciones se sitúan mayoritariamente en valores altos (4 y 5). Esto indica que el enfoque participativo y artístico de la metodología SMASH contribuyó a generar un espacio seguro, de confianza y de escucha, condición clave para abordar temáticas sensibles como el odio en línea.

Otro impacto relevante se observa en la mejora del sentido de empatía, responsabilidad y comportamiento colectivo en entornos digitales. A través de las actividades teatrales, el grupo pudo conectar experiencias personales, emociones y dinámicas digitales, reconociendo cómo las acciones individuales en redes sociales tienen consecuencias reales sobre otras personas. En varias respuestas abiertas se menciona explícitamente la importancia de no tolerar el odio en línea y de asumir una postura más consciente y responsable en el uso cotidiano de las redes.

Finalmente, las personas participantes reconocen el valor del teatro, el humor y la creatividad digital como herramientas de inclusión y expresión. El uso de lenguajes artísticos facilitó la exploración de temas complejos desde un lugar accesible, no moralizante y emocionalmente implicado. Para muchas personas, el proceso permitió ampliar su mirada sobre las redes sociales y desarrollar nuevas formas de expresión crítica, combinando reflexión, juego y creación colectiva.

Algunas voces de las personas participantes ilustran estos aprendizajes y transformaciones:

"La detección de prácticas tóxicas en línea que pueden parecer inofensivas en un primer instante."

"Cómo protegerme de los comentarios de odio en las redes sociales y cómo funciona el odio dentro de las redes."

En conjunto, los resultados de la evaluación indican que el piloto SMASH no solo fortaleció conocimientos y habilidades prácticas, sino que también promovió cambios en la percepción, la sensibilidad y la actitud del grupo frente al discurso de odio en línea, consolidando el enfoque artístico y participativo como una vía eficaz para la educación digital crítica



4.3 IMPACTO EN LAS PERSONAS FACILITADORAS Y TRABAJADORAS JUVENILES

La evaluación realizada por las facilitadoras y trabajadoras juveniles que acompañaron el piloto SMASH en Barcelona pone de relieve un impacto positivo tanto en el proceso de aprendizaje de las personas participantes como en el propio equipo facilitador. A partir del cuestionario específico para formadoras, se observa una valoración general favorable del enfoque metodológico, de la pertinencia de los contenidos y del potencial pedagógico del proyecto, junto con una reflexión crítica sobre los aspectos estructurales que podrían mejorarse en futuras implementaciones.

En términos de impacto educativo, las facilitadoras coinciden en que las actividades resultaron significativas y motivadoras para el grupo. Se observaron mejoras concretas en la capacidad de las personas participantes para identificar y analizar comportamientos de odio en línea, así como una mayor conciencia sobre los mecanismos que los sostienen. Asimismo, se valoró positivamente que los contenidos educativos fueran accesibles, comprensibles y adecuados para el perfil del grupo, facilitando la participación activa y el intercambio de ideas durante las sesiones.

Desde la perspectiva metodológica, las respuestas destacan que las personas participantes adquirieron más herramientas y mayor conciencia sobre las metodologías utilizadas, así como la capacidad de aplicar algunos de estos enfoques en la práctica. También se señala que el grupo fue capaz de utilizar las herramientas digitales propuestas y de producir contenidos creativos, lo que refuerza la dimensión aplicada y experimental de la metodología SMASH .

Al mismo tiempo, el cuestionario recoge una reflexión crítica por parte del equipo facilitador en relación con la estructura y la planificación del proceso. Algunas respuestas apuntan a la necesidad de un marco más organizado, con objetivos más claros por sesión y una división más definida entre las dos fases del piloto. En este sentido, se señala que, aunque el taller fue valorado como exitoso en términos generales, en algunos momentos las sesiones se percibieron como poco estructuradas o demasiado abiertas en relación con la línea temporal y los objetivos del proyecto.

Otro aspecto identificado como desafío fue la limitación de tiempo para desarrollar en profundidad las metodologías propuestas. Las facilitadoras expresan que contar con más sesiones o con mayor continuidad temporal permitiría consolidar mejor los aprendizajes y profundizar en los procesos creativos y reflexivos iniciados durante el piloto.

Finalmente, se destaca la irregularidad en la asistencia de algunas personas participantes como un factor que influyó en la dinámica del grupo. A partir de esta experiencia, se subraya la importancia de diseñar sesiones que, aun manteniendo una coherencia pedagógica, permitan la reincorporación fluida de quienes no han podido asistir regularmente. En este sentido, se sugiere la utilidad de contar con herramientas de seguimiento o síntesis del proceso (por ejemplo, breves resúmenes de cada sesión) que faciliten la comprensión global del recorrido formativo.

En conjunto, la evaluación de las facilitadoras y trabajadoras juveniles muestra que el piloto SMASH fue percibido como una experiencia pedagógicamente relevante y transformadora, al tiempo que ofrece aprendizajes valiosos para ajustar la estructura, la duración y los mecanismos de acompañamiento en futuras implementaciones.

4.4 IMPACTO EN LA ORGANIZACIÓN

En el caso de Xamfrà, la participación en el piloto SMASH supuso una experiencia especialmente enriquecedora para la organización, favoreciendo el desarrollo de capacidades tanto a nivel individual como colectivo. El proceso planteó diversos retos pedagógicos que se convirtieron en oportunidades de aprendizaje y consolidación metodológica, permitiendo revisar prácticas habituales y fortalecer competencias teatrales, digitales y sociales. El trabajo sostenido con el grupo contribuyó a reforzar la cohesión, la escucha activa, la empatía y la creación colectiva, elementos centrales de la propuesta pedagógica desarrollada a través del lenguaje escénico.

La práctica teatral, entendida como un espacio de exposición individual y grupal, facilitó que las personas participantes pudieran poner palabras y cuerpo a sus emociones y vivencias, al tiempo que desarrollaban sensibilidad hacia la escucha del otro. Este enfoque integral fortaleció la confianza, la interacción grupal y las habilidades comunicativas y colaborativas, aspectos clave para el diseño de futuros proyectos educativos y comunitarios. Asimismo, la experiencia del piloto SMASH permitió ampliar las redes de colaboración de la organización y explorar nuevas vías de intervención pedagógica, consolidando un marco metodológico que servirá como base para el desarrollo de iniciativas futuras vinculadas a la educación, la creatividad y la inclusión social.

Desde la perspectiva de La Xixa Teatre, el piloto SMASH representó una oportunidad significativa para profundizar y actualizar su marco metodológico en diálogo con los desafíos actuales de la comunicación digital. La integración del análisis del discurso de odio en línea dentro de procesos teatrales permitió ampliar el uso de herramientas escénicas hacia nuevos territorios pedagógicos, reforzando la conexión entre cuerpo, emoción, poder y ciudadanía digital.

El trabajo conjunto con Xamfrà y con el grupo de jóvenes facilitó un espacio de aprendizaje mutuo, en el que se pusieron en juego metodologías participativas ya consolidadas por la organización —como el teatro imagen, la improvisación y el trabajo con roles— en relación con contenidos digitales contemporáneos. Esta experiencia contribuyó a afinar estrategias de facilitación, especialmente en lo relativo al acompañamiento emocional, la gestión de la intensidad grupal y el equilibrio entre análisis crítico y creación artística.

A nivel organizacional, el piloto fortaleció la capacidad de La Xixa para diseñar e implementar procesos educativos híbridos que combinan lenguajes teatrales, reflexión ética y prácticas digitales. Los aprendizajes derivados de esta experiencia resultan transferibles a otros proyectos de la entidad, consolidando el uso del teatro como herramienta para abordar conflictos sociales complejos y reforzando su aplicación en contextos educativos, comunitarios y de trabajo con juventud.



4.5 REFLEXIONES GENERALES

El piloto SMASH permitió identificar con claridad tanto las fortalezas como los desafíos de la metodología en un contexto real de implementación. A lo largo del proceso, se evidenció su capacidad para favorecer la creatividad y la expresión artística, al mismo tiempo que generó espacios de relación significativos entre las personas participantes. Durante las reflexiones compartidas al cierre de las sesiones, muchas personas expresaron emociones, experiencias e inquietudes personales, dando lugar a dinámicas de escucha, apoyo y acompañamiento mutuo.

Uno de los aspectos más destacados fue la creación de vínculos basados en la empatía y la confianza, que fortalecieron tanto la cohesión grupal como las relaciones personales. Estas dinámicas pusieron de manifiesto que la metodología SMASH no solo contribuye al desarrollo de competencias sociales y emocionales, sino que también facilita la construcción de entornos seguros, donde es posible abordar temáticas complejas como el discurso de odio en línea desde una perspectiva colectiva y cuidada.

Al mismo tiempo, el piloto evidenció la importancia de una facilitación atenta a la intensidad emocional del proceso y a la necesidad de adaptar ritmos, tiempos y estructuras según las características del grupo. Estos desafíos se constituyen, a su vez, como aprendizajes clave para futuras implementaciones.

En conjunto, la experiencia confirmó el potencial de la metodología SMASH como una herramienta pedagógica relevante y transferible a otros contextos educativos y comunitarios, especialmente aquellos que buscan combinar lenguajes artísticos, reflexión crítica y participación activa para abordar problemáticas sociales contemporáneas.

Más allá de estos resultados, el proceso piloto también generó perspectivas valiosas para futuras replications y mejoras de la metodología SMASH. La siguiente sección resume estos aprendizajes clave y recomendaciones.





5. APRENDIZAJES CLAVE Y RECOMENDACIONES

5.1 APRENDIZAJES METODOLÓGICOS

La implementación del piloto SMASH ofreció un espacio de experimentación pedagógica especialmente valioso, al permitir observar cómo la metodología se despliega en un grupo real y cómo interactúan sus distintos componentes en la práctica. La facilitación conjunta del proceso permitió identificar aprendizajes relevantes vinculados al diseño metodológico, a la dinámica grupal y al papel de las herramientas teatrales y digitales en el análisis del discurso de odio en línea. Asimismo, el trabajo en un equipo amplio de facilitadoras puso de manifiesto tanto la riqueza como los desafíos de integrar estilos, enfoques y sensibilidades diversas, requiriendo una coordinación basada en la comunicación constante, la escucha mutua y la adaptación continua para sostener un proceso coherente.

Uno de los aprendizajes más significativos fue constatar que el trabajo corporal inicial resulta determinante para abrir la disponibilidad del grupo. Las dinámicas de juego, movimiento e imagen no solo facilitaron la creación de un clima de confianza, sino que permitieron que las personas jóvenes accedieran a temáticas complejas —como el odio, la vulnerabilidad o la exposición en redes sociales— desde un lugar menos defensivo y más conectado con su experiencia personal. La transición entre cuerpo, emoción y análisis digital se mostró especialmente eficaz cuando se mantenía fluida y sin rupturas marcadas. Se evidenció también que la incorporación progresiva de nuevas personas al grupo requiere planificación y estrategias de integración específicas, con el fin de garantizar que todas puedan sentirse incluidas y encontrar su lugar dentro del proceso.

El grupo respondió de manera muy positiva a la combinación de análisis mediático y dinámicas teatrales, especialmente cuando la reflexión no se planteó como un ejercicio teórico aislado, sino como una prolongación natural de lo vivido en escena. Esta integración facilitó que la lectura crítica de contenidos digitales emergiera desde la percepción corporal y emocional, y no únicamente desde lo cognitivo. Se observó que esta forma de trabajo favoreció una mayor profundidad en las reflexiones y una participación más espontánea. Además, la aparición de efectos no previstos inicialmente —como la creación de redes de apoyo y la expresión de experiencias personales entre las personas participantes— permitió reflexionar sobre la potencialidad transformadora del método más allá de los objetivos formulados al inicio.

En relación con los desafíos, la práctica mostró que mantener la atención sostenida en grupos heterogéneos y con asistencia irregular requiere un alto grado de adaptabilidad, especialmente al abordar temáticas que movilizan emociones intensas o experiencias personales vinculadas al uso de redes sociales. Otro reto identificado fue el equilibrio de los ritmos del grupo: en algunas sesiones la expresividad corporal generó altos niveles de energía, mientras que en otras la reflexión demandó un tempo más lento. Ajustar la facilitación a estas variaciones se reveló como un aprendizaje central y reforzó la importancia de la flexibilidad metodológica. La experiencia subrayó también la necesidad de atender a la diversidad de perfiles y ritmos de aprendizaje, alternando dinámicas físicas, emocionales y digitales según la disposición del grupo.

Por último, se identificó que, si bien la creación digital constituye un componente esencial de la metodología SMASH, las herramientas técnicas deben introducirse de manera progresiva, respetando la curva de confianza del grupo. Cuando esta integración se sostuvo desde el juego, el humor o la escena, la transición hacia la creación digital resultó mucho más orgánica. En este sentido, se confirmó que la observación constante y la capacidad de adaptación en tiempo real son claves para ajustar actividades, recursos y herramientas según las respuestas inesperadas del grupo, optimizando tanto la participación como la profundidad de los aprendizajes.

En conjunto, el piloto confirmó que la metodología SMASH despliega un fuerte potencial transformador cuando se sostiene desde la corporalidad, la escucha activa y un acompañamiento cercano de las emociones que emergen durante el análisis del discurso de odio en línea.

5.2 RECOMENDACIONES PARA FUTURAS IMPLEMENTACIONES

A partir de la experiencia piloto, el equipo facilitador formula una serie de recomendaciones orientadas a fortalecer futuras implementaciones de la metodología SMASH y a facilitar su replicabilidad en otros contextos educativos y comunitarios:

- **Secuenciar el proceso desde lo corporal hacia lo digital**, asegurando un tiempo suficiente para consolidar la confianza grupal antes de avanzar hacia el análisis crítico y la creación. La preparación emocional resulta fundamental para que las personas jóvenes puedan abordar el discurso de odio con apertura y en un marco de seguridad.
- **Mantener un equilibrio claro entre reflexión y juego**. Las dinámicas teatrales más livianas permiten abordar temas sensibles sin generar saturación emocional; alternarlas con momentos analíticos ayuda a sostener la atención y favorece una comprensión más profunda y matizada del fenómeno.
- **Garantizar tiempos amplios para la creación**, especialmente cuando se espera que las producciones digitales surjan de un trabajo corporal o dramático previo. Comprimir esta fase puede limitar la profundidad del proceso y la apropiación de los aprendizajes.
- **Prever estrategias específicas para gestionar la asistencia irregular**, como breves resúmenes al inicio de cada sesión, activadores sencillos que faciliten la reincorporación al grupo o dinámicas que no dependan estrictamente de haber participado en encuentros anteriores.
- **Cuidar la accesibilidad emocional**, evitando presuponer que todas las personas jóvenes se sienten cómodas trabajando a partir de experiencias personales vinculadas al uso de redes sociales. La facilitación debe ofrecer distintos niveles de implicación, permitiendo observar, participar desde lo corporal o verbalizar según la disposición de cada persona.
- **Considerar la trayectoria y el grado de familiaridad de las personas participantes**. No todas comienzan con el mismo nivel de experiencia o confianza en el grupo; quienes se incorporan por primera vez requieren un proceso de adaptación que facilite su inclusión y participación activa. Es recomendable prever estrategias iniciales que permitan conocer la dinámica, explorar los materiales y familiarizarse con el grupo antes de abordar la temática central del proyecto.

5.3 CONSEJOS PRÁCTICOS

A partir de la experiencia compartida durante el piloto SMASH, el equipo facilitador identifica una serie de consejos prácticos que pueden resultar útiles para otros equipos que implementen la metodología en contextos diversos:

- Iniciar siempre con un “puente corporal”, incluso en sesiones de carácter más analítico. Breves ejercicios de respiración, ritmo, movimiento o creación de imágenes ayudan a activar la presencia del grupo y facilitan el tránsito hacia contenidos digitales y reflexivos.
- Utilizar el humor como regulador emocional, especialmente al trabajar con ejemplos sensibles o duros de discurso de odio en línea. Las dinámicas basadas en la exageración de roles, la parodia o el juego escénico permiten abordar estos contenidos sin generar bloqueo emocional y favorecen una mirada crítica más abierta.
- Alternar tareas individuales, en parejas y grupales, permitiendo que cada persona encuentre su forma de implicarse según su nivel de comodidad. Esta variación facilita la inclusión y ofrece herramientas para ajustar la intensidad, la duración y la complejidad de las dinámicas, respetando los ritmos individuales y colectivos del grupo.
- Mantener las herramientas de creación digital simples, visuales y colaborativas. Reducir la complejidad técnica ayuda a que la creatividad y el proceso colectivo se sitúen en el centro, evitando que la tecnología se convierta en una barrera o fuente de frustración.
- Cerrar cada sesión con una breve reflexión corporal o emocional, lo que permite integrar los aprendizajes, nombrar sensaciones emergentes y cerrar temas sensibles sin dejar al grupo “abierto”. Este cierre contribuye a reforzar la sensación de cuidado y continuidad del proceso.





smashproject.eu



Cofinanciado por
la Unión Europea