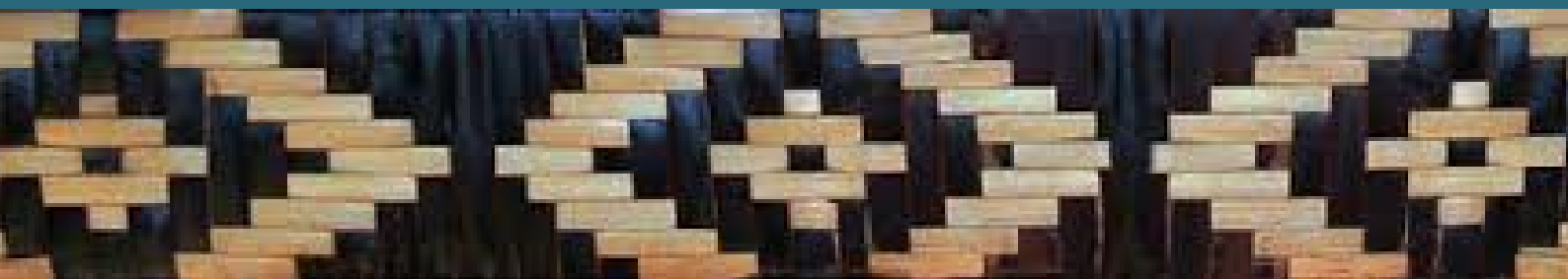




VIII Congreso Iberoamericano de Animación Sociocultural

**DESAFÍOS DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL PARA LA TRANSFORMACIÓN
SOCIAL Y AMBIENTAL SOSTENIBLE EN LOS ESCENARIOS GLOBALES.**



EJE 4



EJE 4:

Desarrollo de Proyectos Artísticos, Turísticos, Culturales, Tiempo libre, Juego y Recreación.

Palabras claves: Turismo Sostenible, Participación Ciudadana, Expresión Artística, Dimensión Lúdica, Patrimonio cultural, Recreación, Democracia Cultural.

Se esperan comunicaciones que se encuadren en el **Objetivo general del VIII Congreso: Promover el análisis e intercambio de experiencias de la Animación Sociocultural desde los principios del desarrollo sostenible, que promuevan la implementación de proyectos de desarrollo social y ambiental de alto impacto en los países con repertorios culturales diversos.**

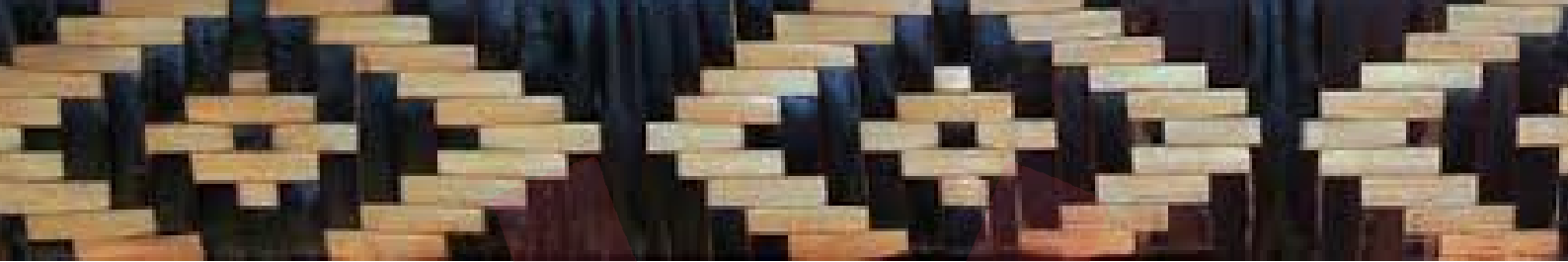
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/sustainable-development-goals/>

Por ello este eje temático se propone como una instancia para conocer las diversas experiencias de desarrollo de proyectos que hayan surgido desde la iniciativa ciudadana o comunitaria, de manera individual o colectiva, permitiendo analizar la gestión del proceso, tácticas aplicadas y resultados alcanzados. El propósito es contribuir a la creación de un espacio de intercambio que se centre en la participación ciudadana dentro de estos procesos, rescatando las mejores experiencias de trabajo colaborativo.

Pensamos que en los tiempos que nos tocan vivir ante la pandemia mundial, el espacio convivial también es posible en las plataformas virtuales a través de distintos dispositivos. Por ello, pensamos en las instancias presenciales y virtuales sincrónicas donde se haya generado un espacio de participación plural, de escucha atenta, respetuosa y colectiva.

Sistematización de experiencias:

- **La Animación Sociocultural y el patrimonio cultural. La ASC para la transformación de los espacios públicos y museos. Democratización de la cultura.**
- **La participación y sensibilización.**
- **Las artes y la cultura para la construcción de ciudadanías fundadas en principios éticos y estéticos.**



- **El juego y la recreación en sus dimensiones socio ambientales.**
- **Cultura local como factor turístico y de desarrollo, organizaciones comunitarias como agentes de turismo y de transformaciones socio-ambientales. Animación turística y desarrollo local.**
- **Herramientas adquiridas en las plataformas virtuales, efectos logrados, interlíneas de lo transmitido en vivo o en tiempo real, streaming.**
 - **Recursos utilizados para realización de producciones artísticas, fondos virtuales, elementos del espacio compuestos con características escénicas.**
 - **Proyectos desarrollados con edición de video y sonido, ensambles con finalidades estéticas, sensibles, publicitarias, preventivas, informativas, utilizados en pandemia. Nuevas formas de construir la corporalidad desde lo virtual.**
- **Otros**