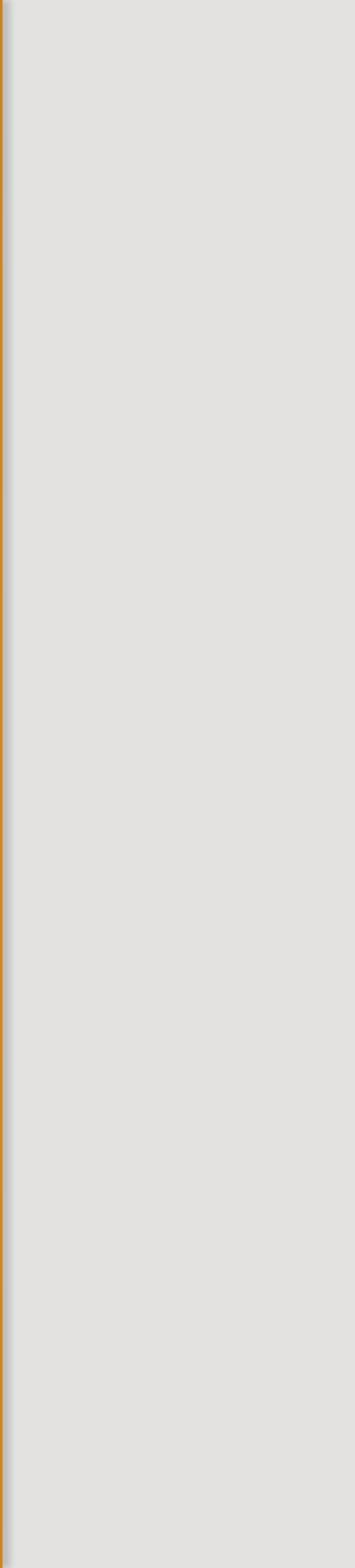


# PREMI CULTURAMA INNOVACIÓ SOCIAL EN JOVENTUT

7a edició









**Premi Culturama  
Innovació Social  
en Joventut**

7a edició



2022-2023

# Índex

**7**

Presentació

L'equip de Culturama

premi

---

**11**

E.COnnect: Conexiones de arte  
y ciencia para la educación  
medioambiental

Asociación Cultural Gestus

esment d'Honor Rafa Vallés

---

**25**

Compartides, el valor social de  
les arts

Associació ARTransforma

accèssits

---

**38**

Apuesta por La Saïdia

Dissens, Associació per a la  
investigació i la intervenció social

# 50

El Club del Artivismo  
Paz y Desarrollo

---

finalistes

# 64

conFusión 2021. Festival cultural  
y artístico de expresión libre. VIII  
edición.

Associació Possibilitats

# 66

Jóvenes para Jóvenes: Educando  
en Derechos Humanos y Objetivos  
de Desarrollo Sostenible

Helsinki Espanya – Dimensión  
Humana

# 68

Aprop. Trobades d'art i comboi per  
a una escola en transformació

ideadestroyingmuros

---

traducció

# 71

Castellà





# **Els paisatges de la innovació social**

L'equip de Culturama



Us presentem la publicació que recull el resultat de la setena edició del Premi Culturama d'Innovació Social en Joventut. Com a edicions anteriors, pensem que pot ser una eina útil per activar noves iniciatives transformadores comptant amb la participació i creativitat del jovent.

L'experiència acumulada des de la primera edició el 2010 ha reforçat la nostra convicció sobre la necessitat de donar suport a aquest tipus de projectes, on l'art i la cultura serveixen de catalitzadors per a estimular canvis imprescindibles en la societat.

Cal potenciar la creativitat per a abordar diferents problemàtiques que afecten no sols la població jove o un territori específic, sinó al conjunt de la humanitat. El canvi climàtic, l'equilibri emocional, la solidaritat i l'ajuda mútua o el respecte a les minories són algunes línies de treball fonamentals.

Sembla clar que enfortir una visió inclusiva i enriquidora de la diversitat, serà un factor determinant per al futur del planeta. Aquesta mirada s'ha de construir des de la suma de multitud de microrealitats, projectes i experiències, de manera que es genere un efecte multiplicador a escala global.

Els projectes guardonats en la present edició del premi són una bona mostra d'aquesta convicció. Les arts plàstiques i audiovisuals, la música, la poesia i el relat impregnen de reflexió, diàleg, ajuda, entusiasme i compromís a joves que intenten millorar les seues vides i les d'altres persones.

Ens resulta molt gratificant poder compartir i acompanyar en un tram del camí a qui protagonitza projectes tan il·lusionants. Els paisatges que descobrim en aquest recorregut no deixen de sorprendre'ns i entusiasmar-nos.

Agraïm també a totes les institucions i entitats que ens donen suport en aquest propòsit i esperem que la publicació pugui donar ales a noves idees amb què continuar avançant.

L'equip de Culturama.



PREMI CULTURAMA  
INNOVACIÓ SOCIAL EN JOVENTUT





## **E.COnnect: Conexiones de arte y ciencia para la educación medioambiental**

Àrea temàtica/àmbit de l'activitat: educació, joventut, art.

Entitat: Asociación Cultural Gestus.

Adreça: Carrer Pío XII, 92 1º3. C.P.: 28036

Municipi: Madrid.

Correu-e: asociacionculturalgestus@gmail.com

Xarxes socials: IG @asociacion.cultural.gestus

Col·lectius amb els quals treballa: jovent del municipi de Leganés, estudiantat universitari i de secundària, col·lectius amb diversitat funcional i públic general.

### **Breu resum del projecte:**

La crisi climàtica és un problema urgent i la joventut n'és la principal afectada. En vista de les dades tan aclaparadores de què disposem sobre aquest problema, l'art és un aliat per a crear empatia, per a fer-nos preguntes i imaginar mons nous. El projecte *E.COnnect: Conexiones de arte y ciencia para la educación medioambiental* té com a propòsit fomentar la consciència mediambiental i afavorir una forma de vida més sostenible. A través de tallers de creació amb joves treballam, de manera interdisciplinària, art i ciència per a cultivar el pensament crític, una mirada sensible i la creativitat.

# 1 PUNT DE PARTIDA. CONTEXT PRECEDENT I IMPULSOR DEL PROJECTE

L'Asociación Cultural Gestus treballa amb pràctiques artístiques en intersecció amb diversos contextos. Desplega el seu quefer especialment en vinculació amb el municipi de Leganés, situat al sud de Madrid, on col·labora amb altres agents territorials com la Universidad Carlos III de Madrid (Servei de Cultura - Aula de les Arts) i l'Ajuntament de Leganés (Centre Dejóvenes - Regidoria d'Educació, Infància, Joventut, Discapacitat i Immigració).

Els eixos en què es mou l'activitat d'aquests agents són l'art (l'associació), la joventut (l'ajuntament) i la ciència (la universitat). I tots tres actuen en els àmbits respectius amb vista a l'Agenda 2030 i els objectius de desenvolupament sostenible. Amb aquestes línies de treball era necessari bastir un projecte que permetera una acció en xarxa i en connexió entre les institucions del territori que generalment acostumen a tenir programes pròxims però molt aliens i poc col·laboratius. *E.CO*nnect: *Conexiones de arte y ciencia para la educación medioambiental* naix amb la vocació de ser un espai de trobada i de diàleg amb el jovent de Leganés i amb les institucions que volen interpel·lar-lo. Un projecte que parteix de la idea de dinamitar les fronteres i els compartiments estancs, no sols de les institucions, sinó també de les disciplines i dels sabers. El projecte vol incidir també en la capacitat d'acció que el jovent pot tenir al seu municipi, en el món acadèmic i en l'entorn.

## 2 INTRODUCCIÓ AL PROJECTE

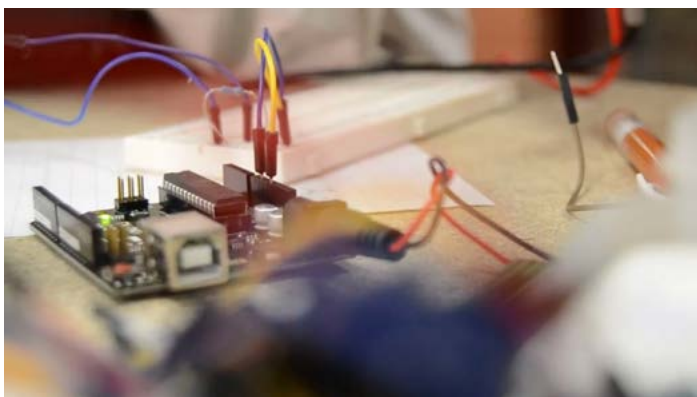
*E.CO*nnect promou el treball sobre els ODS amb joves a través de la connexió entre l'art i la ciència com dues maneres de conèixer i habitar el món.

La situació actual de crisi climàtica és de sobres coneguda. No obstant això, pareix que no arribem a establir una connexió emocional amb les punyents dades d'aquesta realitat. Hi ha una certa desconexió i falta d'empatia amb la transició ecològica. No aconseguim comprometre'ns de manera apassionada per a crear un canvi a pesar que la ciència és clara amb la informació. L'art com a eina per a l'educació mediambiental té el poder de crear afectes i treballar amb les emocions per a cercar una implicació i un compromís reals, una observació sensible de l'entorn i un vincle amb la natura.



Aquest projecte té com a propòsit emprar eines de creació artística per a treballar amb la joventut, hereva del planeta, enfortir la consciència mediambiental i afavorir una forma de vida més sostenible.

Tres maneres en què l'art pot ser una bona aportació per a un canvi de paradigma estan relacionades amb la formació de persones amb pensament crític, amb una mirada sensible i amb una alta creativitat per a buscar solucions i imaginar mons nous. A través de l'art, l'ésser humà es fa preguntes i s'aproxima a problemes complexos. La crisi climàtica posa en evidència que no hi ha solucions des d'una única disciplina. Els vectors són tants i tan variats que l'únic camí d'acostar-se a aquest problema és de manera interdisciplinària. A través de l'art bastim ponts que travessen diverses disciplines. L'art crea un marc de treball integrador en el qual en un mateix procés creatiu es congreguen diversos coneixements, el pensament crític i l'especulació d'un altre futur possible.



### **3 RECURSOS I EINES CULTURALS EMPRADES**

Els llenguatges emprats han sigut:

**Art sonor.** L'escolta contemplativa permet obrir-nos a l'ecologia acústica, invisible als ulls però amb gran repercussió en l'ecosistema. Conceptes com ara paisatge sonor i enregistrament de camp permeten treballar nocions d'acústica i àudio digital perquè el jovent pugui usar eines d'edició musical amb programari lliure en les seues creacions sonores.

**Teatre.** L'escriptura teatral serveix de proveta per a crear escenes especulatives de futurs possibles. L'escenari és un laboratori on podem assajar el món, amb èmfasi en les ficcions futuristes (distòpiques/utòpiques) per a pensar junts sobre el canvi climàtic. S'han estrenat dues obres en *La Noche Europea de los Investigadores*, amb estètica de videojoc i d'intel·ligència artificial, i una audioguia per a observar l'espai públic amb perspectiva de gènere.

**Arduino.** Gràcies a aquesta tecnologia de codi obert i de baix cost s'han creat diversos prototips amb circuits que transformen la qualitat de l'aire en il·luminació. En aquests tallers els i les joves aprenen electrònica i creen escultures i dissenys per a fomentar la interactivitat i conscienciar sobre la contaminació.

**Slow fashion, la moda lenta i sostenible.** Eines artístiques com el brodat, la pintura tèxtil i el reaprofitament (*upcycling*) per a fer reciclatge i economia circular amb les peces i conscienciar sobre l'impacte mediambiental i els drets laborals. A més de l'aprenentatge per a reparar peces, aquestes tècniques permeten al jovent usar la moda com a expressió de la seua identitat i d'un consum responsable.

**Cinema interactiu.** Creació de curts per a una pantalla interactiva —bifront— capaç de reconèixer la posició del cap i oferir diferent material audiovisual si l'espectador mira de front o no, de manera que hi ha imatges que resten només en la perifèria de la mirada. Les creacions usen aquesta poètica per a parlar de la petjada ecològica amagada en els marges del nostre consum.



## 4 PRÀCTIQUES INNOVADORES EXPERIMENTADES

La innovació que proposa *E.CO*nnect consisteix en un acostament interdisciplinari que hibrida art i tecnologia per a crear peces immersives i interactives que serveixen per a l'educació mediambiental. A més, proposa una estructura de col·laboracions institucionals en el territori per a treballar de manera conjunta en l'enderrocament de barreres entre les disciplines i, també, entre l'acadèmia i la societat.

Respecte a problemes complexos com el canvi climàtic, proposa l'entrenament en un nou paradigma que no es basa en l'epistemologia actual de disciplines, sinó en la hibridació i la possibilitat de treballar de manera interdisciplinària i transdisciplinària.

Les noves tecnologies ofereixen noves poètiques per a la creació artística, però també demanen noves formes d'entrenament perquè la joventut no es convertisca en consumidora passiva de tecnologia opaca (caixes negres), sinó en agent amb competències per a acostar-se a aquesta realitat contemporània amb pensament crític.

Els reptes del present i del futur demanen una joventut capaç d'apartar-se de les taxonomies clàssiques en què es divideix l'educació a fi de poder generar diàlegs interdisciplinaris i complexos. I l'art és l'argamassa que proposa el projecte per a avançar en aquest procés de manera innovadora. El prototipatge col·laboratiu de peces artístiques és una pràctica que permet qüestionar el món, indagar en el funcionament d'aquestes peces i compartir aquest aprenentatge a través de l'empatia i la sensibilitat del fet artístic.

La innovació del projecte consisteix a connectar dos mons —art i ciència— que per separat no tenen res d'innovadors, però que, malgrat tot, se'ns han presentat de forma compartimentada com maneres contràries d'acostar-se a la realitat. La innovació en aquesta ocasió és senzillament cosir una escissió artificial: unir dues formes de fer-se preguntes i crear coneixement.

## 5 METODOLOGIA EMPRADA

El mètode d'aprenentatge que s'aplica en el projecte es basa en la teoria del constructivisme, enfront de la instrucció directa a la qual el jovent està acostumat en espais d'educació formal, i permet un aprenentatge més horitzontal i col·lectiu. En concret, el projecte empra l'aprenentatge basat en projectes (ABP) per a fomentar la participació activa i pràctica del jovent en processos creatius. S'empren eines de l'aprenentatge faedor com el prototipatge col·laboratiu i el codi obert; i d'altres que provenen de l'art, com la creació col·lectiva i l'estètica relacional. A més, l'orientació dels tallers és d'aprenentatge-servei (ApS), atès que els resultats artístics possibiliten que els i les joves siguin portaveus dels ODS en les seues comunitats mitjançant aquestes creacions artístiques en què han participat.

En termes generals:

1. Es forma un grup de joves interessats a treballar al voltant d'una disciplina artística (música, teatre...) i els donen eines compositives de formació, capacitat i creixement personal.
2. De manera pràctica, dins del taller es crea una peça col·laborativa perquè les i els joves empren aquestes eines per a fer una creació final que tinga la possibilitat de conscienciar el públic a través de l'art.
3. Els resultats es presenten en teatres, museus i espais públics a fi de compartir-los amb la resta de la comunitat.

## 6 INTEGRACIÓ I APLICACIÓ DE LES BONES PRÀCTIQUES EN EL PROCÉS DE TREBALL

Com que *E.CONNECT* es regeix pels ODS i per l'Agenda 2030, s'ha buscat fer accions coherents amb la sostenibilitat que generen la petjada climàtica més petita possible i treballar també dins de l'economia circular no sols en els continguts, sinó en la forma i el material de les activitats. A més, des del punt de vista educatiu s'ha revisat el corpus d'obres i artistes a fi de garantir que els exemples i les pràctiques aportades en el taller siguin diversos quant a la procedència (amb èmfasi en artistes de Llatinoamèrica i algunes accions concretes sobre diversitat cultural i migració) i el sexe (creant a més contextos específics per a reflexionar sobre la perspectiva de gènere en l'espai públic). La configuració de l'equip també ha respost a aquests criteris.

## 7 VALORACIÓ GENERAL

Els resultats dels tallers de creació han sigut molt satisfactoris i han tingut bona acollida en institucions i públic:

La peça final del taller d'**art sonor** i contaminació acústica va ser una cartografia interactiva que es va exposar al Museo de Escultura de Leganés dins de les activitats del Dia Internacional dels Museus 2021.

### Teatre:

- L'espectacle *Zénit* es va estrenar en *La Noche Europea de los Investigadores* 2021. Van acudir-hi més de 300 escolars de cinc instituts d'ensenyament secundari. També es va programar dins del Dia Internacional del Teatre com a activitat per al PEAC, amb assistència de 250 joves.
- L'espectacle *Bienestar* es va estrenar en *La Noche Europea de los Investigadores* 2022 amb assistència de 206 joves procedents de tres instituts d'ensenyament secundari.
- L'espectacle *Género y mirada* va formar part de les activitats del 8M de l'Ajuntament de Leganés i hagué de programar-se'n una segona vegada perquè la primera es va omplir totalment.

El taller de **dispositius interactius** amb sensors de qualitat de l'aire ha sigut valorat amb una puntuació de 4,63/5 per les persones participants (mitjançant enquesta quantitativa). Mitjançant enquesta qualitativa, les persones participants han destacat com a punt fort del taller la metodologia, basada en la pràctica interdisciplinària i innovadora i en la qualitat i calidesa humana dels processos creatius.

Els tallers de **moda lenta** (*slow fashion*) han tingut una assistència de més de 75 participants i més de 100 persones han assistit a l'activitat d'intercanvi de roba.



## 8 SITUACIÓ POSTERIOR AL DESENVOLUPAMENT DE L'ACTUACIÓ

Les dues primeres edicions del projecte es feren el 2021 i el 2022. Actualment el projecte està en fase de disseny de la tercera edició, en la qual continuem consolidant els contextos i les col·laboracions iniciades (com la *La Noche Europea de los Investigadores* i el PEAC: Programa d'Estudiants d'Altes Capacitats de la Comunitat de Madrid) i estem treballant en noves connexions amb altres programes. En concret amb el FLIPAS-Laboratori de Cultura Urbana del Goethe Institut i l'Alliance Française, per a continuar treballant en la internacionalització del projecte.

## 9 MÉS REFERÈNCIES SOBRE EL PROJECTE

Art sonor i contaminació acústica: <<https://youtu.be/1nxihl2eijg>>

Teatre:

- *Zénit*, una obra en forma de videojoc sobre el canvi climàtic com a final de joc: <<https://youtu.be/y2d9v4k2jpe>> (teaser: <<https://youtu.be/cl86dejbdy4>>)
- *Género y mirada*, una passejada audioguiada per a observar l'espai públic amb perspectiva de gènere: <<https://youtu.be/cygij8xew0w>>
- *Bienestar*, una obra distòpica sobre la salut i el planeta: <<https://youtu.be/VeiHBhKe2zs>>

Arduino: prototip electrònic sobre qualitat de l'aire. Fer visible l'invisible: <<https://youtu.be/e0zpqpsv4jw>>

Moda lenta: llista de reproducció amb els tallers de brodat, pintura tèxtil, reciclatge i l'intercanvi de roba <[t.ly/CYjt](https://t.ly/CYjt)>



## 10 FINANÇAMENT DE L'ACTUACIÓ

Aquest projecte té dos finançadors principals. D'una banda, l'Ajuntament de Leganés mitjançant la convocatòria pública de subvencions a entitats sense ànim de lucre i, en concret, les relatives a la Regidoria de Joventut - Centro Dejóvenes. I d'altra banda, la Universidad Carlos III de Madrid mitjançant la relació amb el seu projecte *CONJUNTOS: Plataforma de arte y ciencia* (que al seu torn és finançada per la Fundación Daniel y Nina Carasso).

Aquestes institucions proporcionen, d'una banda, ajuda econòmica per a poder desenvolupar projectes artístics amb el jovent i, d'altra banda, espais per a mostrar-los i altres recursos necessaris per a difondre'ls i incorporar-los a les seues xarxes de col·laboradors, com el Museo de Escultura de Leganés, i a xarxes internacionals com la *La Noche Europea de los Investigadores*.

## 1 1 POSSIBILITAT QUE L'EXPERIÈNCIA ES PUGA ADAPTAR O APLICAR A ALTRES ORGANITZACIONS I CONTEXTOS

La metodologia del projecte ofereix una gran reproductibilitat, de manera que es pot implementar i adaptar en altres territoris i per altres agents. En molts altres contextos hi ha institucions que treballen de manera no connectada amb els mateixos objectius, i aquest format d'accions pot ajudar els agents locals a aconseguir una activitat comuna i col·laborativa. Connectar els centres educatius i les administracions públiques és una aliança natural i necessària, i aquest projecte ofereix una manera de fer-ho a través de les pràctiques artístiques.

A més, molts continguts dels tallers que s'han fet en les dues primeres edicions d'*E.CONNECT* poden consultar-se en línia i estan disponibles en codi obert en plataformes com Github. Una part de l'objectiu de treballar amb joves amb eines de la cultura faedora o pràctica (*maker*) és precisament lluitar contra l'opacitat i crear coneixement compartit, obrir codis i posar-los a la disposició de tothom. Altres accions no tan tecnològiques, com les creacions escèniques, també poden reproduir-se amb materials oberts, com els textos dramàtics i els àudios generats, disponibles sota petició perquè puguin fer-ne ús docents i artistes als seus territoris. Generen, per tant, un recurs obert a la comunitat per a inspirar-se en les metodologies o reciclar els resultats del projecte.

## 1 2 MÉS INFORMACIÓ SOBRE L'ENTITAT

### ENTITAT ORGANITZADORA:

**Nom:** Asociación Cultural Gestus.

**Any de creació:** 2016.

**Persona de contacte:** Alfredo Miralles.

**Nombre de persones que formen el grup:** 5.

**Objectius principals de l'associació:** El principal objectiu de l'Asociación Gestus és l'ús de l'art per a la millora de l'educació i la cohesió social. Creem projectes en què, des de les pràctiques artístiques, interaccionem amb diversos contextos



educatius i socials per a alimentar aquests espais des de les eines que desplega l'art (la creativitat, el pensament crític, l'empatia...).

**Àmbit geogràfic de treball:** Madrid (especialment municipis del sud) i projectes internacionals (sobretot de Creative Europe).

**Adreça electrònica:** [asociacionculturalgestus@gmail.com](mailto:asociacionculturalgestus@gmail.com)

**Entitats col·laboradores:** Centro Dejóvenes de l'Ajuntament de Leganés, Universidad Carlos III de Madrid.





ESMENT D'HONOR  
"RAFA VALLÉS"





## Compartides, el valor social de les arts

Àrea temàtica/àmbit de l'activitat: art, educació no formal i àmbit social.

Entitat: Associació ARTransforma.

Adreça: Camí Font dels Pins, 36. C.P.: 08017

Municipi: Barcelona.

Correu-e: [info@artransforma.org](mailto:info@artransforma.org)

Web: [www.artransforma.org](http://www.artransforma.org)

Xarxes socials: IG / FB / TW / YT / LI @ARTransforma

Persona de contacte: Queralt Prats Bruguera.

Col·lectius amb els quals treballa: persones amb diversitat funcional i sense, a hospitals, àrees maternoinfantils, presons i altres espais.

Àmbit geogràfic: Catalunya.

### Breu resum del projecte:

*Compartides, el valor social de les arts* fusiona diferents companyies, professionals i no professionals de la música i de la dansa, amb diversitat funcional i sense. En un procés creatiu i humà intens, s'hi genera una producció que té com a desig ser compartida amb tots els públics per fer-los partícips de les lluites i les emocions que provoquen cadascun dels temes amb què es treballa. Es tracta d'un punt de partida per donar lloc a processos creatius oberts dels quals no es coneix el final a priori.

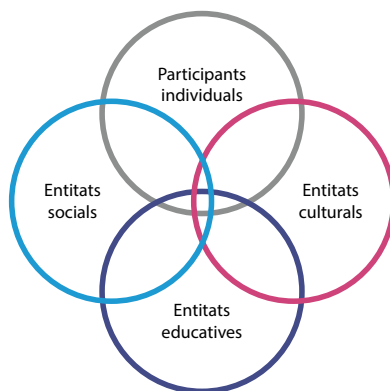
# 1 PUNT DE PARTIDA. CONTEXT PRECEDENT I IMPULSOR DEL PROJECTE

*Compartides, el valor social de les arts* s'inspira en l'obra del novel·lista rus Lev Tolstoi. Part de la idea que l'autor exposa al voltant del valor social de l'art, en com el fet que, a través de les arts, totes les persones compartim emocions.

## 2 INTRODUCCIÓ AL PROJECTE

*Compartides, el valor social de les arts* s'articula en les següents fases: preparació, procés creatiu, assajos, posada en escena i avaluació.

Després de la fase de preparació, el procés creatiu se centra a triar la temàtica sobre la qual es treballa durant la resta de fases del projecte. Partint de la idea de diversitat, la temàtica en qüestió va prenent forma a través de diferents mitjans (les paraules, la música, el moviment, la imatge, etc.).



El procés continua amb les aportacions dels grups participants (amb discapacitat i sense, amb caràcter intergeneracional, professionals i amateurs de la música, la dansa, el teatre i altres disciplines), fins que es concreta mitjançant partitures, coreografies, accions i textos, entre altres.

Una vegada establert, es duen a terme els assajos presencials, si és possible, o virtuals en cas que la situació ho requerisca.

Després de la fase d'assaig, s'ofereix una mostra oberta a tots els públics en alguna sala cultural com l'Auditori de Barcelona o el Mercat de les Flors.



### 3 RECURSOS I EINES CULTURALS EMPRADES

La proposta artística és liderada per professionals de la música i de la dansa que compten amb experiència treballant en processos de creació col·lectiva amb persones amb diversitat funcional i sense. La major part dels participants no es dediquen professionalment a les arts per falta d'oportunitats formatives i professionals, però quan participen en processos creatius col·lectius, s'hi dona lloc a una creació de gran qualitat artística i humana.

### 4 PRÀCTIQUES INNOVADORES EXPERIMENTADES

Ací, la creativitat està vinculada a la imaginació constructiva i al pensament divergent. Es concep com una manera de ser i de viure en la que la curiositat es converteix en detonant de la creativitat. S'hi provoquen les associacions d'idees i es dona lloc a solucions innovadores. Es reivindica com la creativitat pot proporcionar solucions i alternatives que fan possible una vida millor. Les propostes estan vives, s'adapten a les necessitats i interessos de cada moment

## 5 METODOLOGIA EMPRADA

La metodologia és innovadora pel fet de posar en el centre a la persona, amb els seus interessos, inquietuds i necessitats. No partim de formats pedagògics únics, ni de formes artístiques tancades, sinó que es trenquen barreres entre les persones i entre les arts. S'hi busca treballar transversalment i multisensorial. Així, la metodologia es basa en la participació, en l'accessibilitat universal i en el foment de la creativitat.

A través d'aquest projecte, mitjançant la participació, el treball en equip i la creativitat, fomentem les següents competències:

SABER SER, amb autonomia, defensant drets i valors amb respecte cap a un mateix i cap als altres.

SABER FER, sostenint la frustració personal, entenent l'error com un trampolí per a l'aprenentatge i treballant cooperativament.

SABER CONÈIXER, per a comprendre aquest món canviant i divers, sentir-se crítics i conscients.

SABER CONVIURE, amb actituds i valors que fomenten els drets humans, la igualtat de gènere, la diversitat, el respecte, el desenvolupament sostenible i la pau.



Amés a més, aquesta metodologia inclusiva, que respecta les individualitats, la diversitat cultural i funcional existent, utilitza l'error com a estratègia d'aprenentatge. Es converteix així en un espai de trobada entre joves i adults; músics i ballarins, amb discapacitat i sense; en un espai per al treball en xarxa entre entitats i persones, on les i els artistes participants treballen en un entorn segur, normalitzador i de qualitat.



## **6 INTEGRACIÓ I APLICACIÓ DE LES BONES PRÀCTIQUES EN EL PROCÉS DE TREBALL**

La metodologia d'ARTransforma i del projecte se centra en la participació, entenent que totes les decisions es prenen de manera col·lectiva, individual, escoltant a totes les persones que participen. Recollir aquestes aportacions és part del procés creatiu, ja que no totes les persones poden expressar-se amb la paraula o l'escriptura. Participar-hi implica opinar, preguntar i que t'escolten, implica prendre riscos i assumir les decisions que s'han pres. Són aprenentatges artístics i de vida que, vinculats a la inclusió, transformen totes les persones que formen part del projecte, professionals i no professionals.

## **7 VALORACIÓ GENERAL**

Aspectes innovadors del projecte a destacar:

- La dimensió del projecte, gràcies a l'alt nombre d'entitats vinculades i participants, duració i qualitat de procés i resultat.
- La tipologia i diversificació d'entitats culturals, educatives, educatives de règim especial i socials.
- La transversalitat artística i la creativitat. S'hi elimina la idea d'error, tot el que succeeix serveix de trampolí per a allò que passa després.
- L'excel·lència en el perfil professional, referents, pioners en l'àmbit social i amb molta experiència.
- L'alta implicació dels participants en les preses de decisions sobre el mateix projecte.
- La posada en escena accessible en un espai referent de la ciutat.

## 8 SITUACIÓ POSTERIOR AL DESENVOLUPAMENT DE L'ACTUACIÓ

Els participants són transformats en les seues vides i hi generen espais de creativitat i expressió que en molts casos no han tingut anteriorment. Es busquen itineraris (dins d'ARTransforma o fora) perquè puguen continuar participant i aprenent de les arts, alguns fins i tot passen a la semiprofessionalització dins de l'entitat. L'impacte del projecte es troba també en les famílies, els seus vincles amb els participants, la mirada, plena de possibilitats que mai han tingut abans. També mesurem l'impacte en els centres educatius, culturals i socials que participen, també en la mirada cap al seu treball i els seus "usuaris", incorporant en els seus centres espais nous i innovadors de participació artística o buscant vincles tàndem amb altres entitats per a continuar aprenent. També el públic (moltes vegades familiars, però unes altres públic general) canvia la seua mirada sobre les arts i la seua universalitat, sobre els cossos que dansen i les textures que ofereix la música, de manera inclusiva.



## 9 MÉS REFERÈNCIES SOBRE EL PROJECTE

<<https://www.aldia.cat/gent/noticia-mercat-les-flors-acull-aquest-diumenge-lobra-cappirar-dartransforma-20220509180323.html>>

<<https://www.elpuntavui.cat/cultura/article/19-cultura/2137096-el-cantant-de-txarango-se-suma-a-artransforma.html> >

<<https://catzona.com/2022/el-cantant-de-txarango-se-suma-a-artransforma>>  
Min 29:41.

<<https://www.ccma.cat/tv3/telenoticies/tn-cap-de-setmana/>>  
TEBvist - Tv.

<<https://www.youtube.com/watch?v=O30FSsAY0ms>>

# 10 FINANÇAMENT DE L'ACTUACIÓ

## RECURSOS HUMANS

- L'equip d'ARTransforma.
- Persones voluntàries.
- Estudiantat en pràctiques.
- Professionals: artistes, equip de comunicació, de gestió, coordinació i producció audiovisual.

## DESPESES:

- Recursos humans 21 000 €.
- Material 2100 €.
- Assegurances 150 €.
- Allotjament, dietes, viatges 250 €.

## TOTAL 23 500 € INGRESSOS

- Subvencions municipals 7000 €.
- Altres subvencions 5000 €.
- Donacions privades 7000 €.

## 11 POSSIBILITAT QUE L'EXPERIÈNCIA ES PUGA ADAPTAR O APLICAR A ALTRES ORGANITZACIONS I CONTEXTOS

El projecte s'adapta cada any a nous participants, només un 20 % aproximadament repeteix una segona vegada, per la qual cosa s'hi generen oportunitats per a altres persones i entitats. Es fa a Barcelona una o dues edicions cada any, i s'ha exportat a altres espais, com Sant Sadurní d'Anoia, fora de Barcelona. El projecte, inicialment, busca la inclusió amb persones amb discapacitat i sense, però actualment ja hi participen entitats socials d'altres col·lectius.

## 12 MÉS INFORMACIÓ SOBRE L'ENTITAT

**Nom:** ARTransforma.

**Any de creació:** 2009.

**Persona de contacte:** Queralt Prats Bruguera.

**Nombre de persones que formen el grup:** 3 en el projecte presentat "Compartides, el valor social de les arts".

**Objectius principals de l'associació:** Accés universal a les arts (participació, educació i professionalització).

**Àmbit geogràfic de treball:** Catalunya.

**Adreça electrònica:** [info@artransforma.org](mailto:info@artransforma.org)

**Entitats col·laboradores:** diverses, socials, educatives i culturals, aproximadament 20 cada any.





# ACCÈSSITS





MORE, BE MORE  
Carnal

EXPERI  
Ca

www.culturama.es

**CULTURAMA**  
Gestió Sociocultural



## Apuesta por La Saïdia

Àrea temàtica/àmbit de l'activitat: prevenció social de la ludopatia juvenil.

Entitat: Dissens, Associació per a la investigació i la intervenció social.

Adreça: Carrer Josep Melià, Pigmalió. C.P.: 46009.

Municipi: València.

Correu-e: [dissens.contacto@gmail.com](mailto:dissens.contacto@gmail.com)

Xarxes socials: TW @ApuestaSaïdia @dissensvlc

Col·lectius amb els quals treballa: jovent en risc d'exclusió social entre 16 i 21 anys, el qual es trobava realitzant un itinerari d'inserció socio-laboral.

### Breu resum del projecte:

*Apuesta por La Saïdia* és un projecte d'intervenció sociocultural que desplega una labor innovadora de prevenció i sensibilització comunitària sobre el problema social emergent de la ludopatia juvenil. A través d'espais associatius i locals es visibilitza el joc com un problema social, enfortit per les estratègies publicitàries de les cases d'apostes i els canvis en l'espai públic, amb innegables motivacions i conseqüències socials, econòmiques i familiars.

## 1 PUNT DE PARTIDA. CONTEXT PRECEDENT I IMPULSOR DEL PROJECTE

Es tracta d'un projecte de sensibilització articulat al voltant del teixit associatiu i local del districte de la Saïdia de València, on s'ha observat la gradual extensió de la participació de persones joves en jocs d'atzar. Entre els diversos factors que han provocat aquest augment de participació cal fer esment de la mercantilització de l'espai públic i la proliferació de les cases d'apostes, la socialització que creen i l'abast i la repercussió de les campanyes de publicitat focalitzades en el públic jove. Aquests factors han tingut un efecte fonamental en el canvi sociocultural a través del qual les apostes en jocs d'atzar han augmentat en totes les franges d'edat des del 2015 fins a final del 2021. Així mateix, els últims anys s'ha detectat un increment en les quantitats jugades i en el nombre de persones jugadores en línia, increment reforçat pel context de pandèmia i per la facilitat d'accés a través de qualsevol dispositiu mòbil.

Aquest projecte pilot s'ha vertebrat sobre la base del treball de set joves investigadors i professionals de l'àmbit de l'acció social, l'antropologia i el treball social. Aquest grup de treball compartia la preocupació sobre aquesta qüestió d'institucions com l'INJUVE i l'IVAJ, les anàlisis fetes per l'Observatori Espanyol de les Drogues i les Addiccions, pel Projecte d'Escola Europea sobre el Alcohol i Altres Drogues (*European School Project on Alcohol and Other Drugs*) i, també, unes certes propostes d'actuació com ara Alice Rap i Planet Youth.



## 2 INTRODUCCIÓ AL PROJECTE

*Apuesta por La Saïdia* naix com un projecte d'intervenció que vol sensibilitzar sobre el problema social emergent que representa la ludopatia juvenil i prevenir-lo. Així doncs, l'objectiu central del projecte és la conscienciació de la població jove sobre els perjudicis i la transformació dels barris que ha comportat la proliferació de les cases d'apostes, i en concret al districte de la Saïdia (València). El projecte tracta la ludopatia no sols com una relació problemàtica amb el joc des del punt de vista sanitari, sinó també com un fenomen social. Les crisis econòmiques, la precarietat estructural i l'exclusió social consumeixen les expectatives de la joventut i creen així les condicions necessàries perquè l'evasió a través dels jocs d'atzar siga atractiva. Contra això s'ha dissenyat un model d'intervenció sociocultural innovador focalitzat en un grup-objectiu concret, joves vulnerables entre 16 i 21 anys, que posa especial èmfasi en les estratègies publicitàries desplegades per la indústria del joc.

Una altra de les metes és democratitzar i difondre coneixement útil en forma d'eina. En concret, divulgar el coneixement assolit en diversos camps d'estudi a través d'un programa participatiu d'activitats i amb la perspectiva de conèixer-reflexionar-actuar. El projecte queda estructurat en cinc tallers on es treballen conceptes generals relatius a l'addicció, a factors de protecció i risc i l'oferta sociocultural del districte. *Apuesta por La Saïdia* promou la participació cívica i també el contacte amb el teixit social i associatiu del barri.

Aquest és un espai comú afectat per processos de transformació socioeconòmics i urbanístics lligats a les cases d'apostes físiques i la mercantilització de l'espai públic. Amb aquest projecte conscienciem les persones joves i aconseguim promoure l'esperit crític i col·lectiu per a participar en el desenvolupament de la seua comunitat.

## 3 RECURSOS I EINES CULTURALS EMPRADES

En aquest projecte, els recursos culturals han sigut determinants per a problematitzar els jocs d'atzar i visibilitzar opcions alternatives d'oci en l'entorn més pròxim del jovent participant. És per això que s'han identificat eines que, connectades amb referències culturals de la seua generació, incrementen l'interès pels tallers:

- **Portafolis o dossier de recursos publicitaris d'empreses de jocs d'atzar.** Estudiar la manera com la publicitat del joc d'atzar promou aquesta mena d'oci és un dels objectius específics del projecte, ja que ens permet dotar el jovent d'instruments per a identificar i analitzar críticament els anuncis als quals està exposat en la vida diària i que el fan més vulnerable a l'addicció al joc. Amb aquesta finalitat s'han recopilat i treballat conjuntament anuncis i exemples d'altres pràctiques publicitàries per mitjà de les xarxes socials, un espai de risc per on les empreses tracten d'arribar a la joventut a través de referents com ara influenciadores i influenciadors.
- **Mapa d'espais d'oci saludable.** L'espai urbà i els recursos que es destinen a oferir activitats culturals saludables per a joves són determinants a l'hora de reduir el risc que tenen els jocs d'atzar de convertir-se en una addicció. Per això, un altre objectiu principal era, una vegada visualitzada la ludopatia i els condicionants socials, donar a conèixer l'oferta d'oci alternatiu al mateix barri per mitjà d'un mapa del teixit associatiu i de les activitats a l'abast del grup de joves.
- **Recursos audiovisuals per a sensibilitzar sobre el potencial addictiu dels jocs d'atzar.** Es van fer tallers on es va treballar amb el documental *Això no es pregunta: addicció al joc*, dirigit per Begoña Puig, i amb l'*Entrevista a un ludòpata rehabilitat*, publicada per Magent TV.

## 4 PRÀCTIQUES INNOVADORES EXPERIMENTADES

*Apuesta por La Saïdia* és un projecte innovador en diversos sentits. En primer lloc, la sensibilització sobre la problemàtica de la ludopatia juvenil és una qüestió que cal abordar des de l'associacionisme de la ciutat de València, on no hi ha plataformes ciutadanes nascudes amb l'objectiu de tractar els desafiaments ocasionats pel creixement del sector dels jocs d'atzar i proporcionar solucions col·lectives a aquest problema.

En les activitats s'han inclòs algunes pràctiques innovadores amb el grup-objectiu del projecte. La tercera activitat (*El nostre entorn urbà*) tenia per objecte que les persones participants foren conscients de la presència de les cases d'apostes en el districte i de la proximitat als centres educatius. Amb aquesta finalitat es va disposar d'un mapa de la Saïdia i dels voltants, a més de retoladors i altres materials de dibuix amb els quals es podia escriure i dibuixar sobre el mateix mapa.

El plantejament de l'activitat era interactiu per a les persones participants. Així, es va demanar al grup que indicara en el mapa les cases d'apostes que coneixien, operació que ajudaria també a visibilitzar la proliferació d'aquests espais i la presència en el districte. A continuació es va demanar al grup que marcara en el

mapa els centres educatius que coneixien. Amb aquests dos ítems sobre el mapa, vam procedir a veure quina era la distància real en metres, mitjançant l'ús de l'escala, entre les cases d'apostes i els centres educatius a la Saïdia i dibuixàrem les línies sobre les rutes que unien els dos espais. Com a resultat de l'activitat, el mateix grup va arribar a la conclusió que tots els centres educatius del districte tenien alguna casa d'apostes a menys de 850 metres, malgrat que la Llei 1/2020, de regulació del joc i de prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana, indica que aquesta és la distància mínima que ha d'haver-hi entre aquests locals de joc i els centres d'educació secundària i cicles formatius de formació professional.

## 5 METODOLOGIA EMPRADA

El projecte solidari apel·la a tots els subjectes involucrats i propugna el desenvolupament social a partir d'un sentit del deure cap als altres. En conseqüència, comporta una experiència personal que motiva el treball en equip, un comportament participatiu i productor de canvis socials positius. Per això, els principis pedagògics que van vertebrar cadascun dels cinc tallers foren: pensa, reflexiona i actua.

En un pla general, la metodologia de prevenció es va basar en un procés educatiu dialògic, procés en què es manté la relació grup/subjecte organitzador-grup/subjecte objectiu, però en què tots dos, com a agents, tenen un paper actiu en l'evolució de les activitats. Una acció formativa de prevenció centrada en la situació que transforma una anàlisi especialitzada en un llenguatge comú adaptat al context i interacciona amb les persones joves que formen el grup-objectiu. Gràcies a l'educació oberta de la dinàmica participativa, el grup-subjecte organitzador consolida una actitud pedagògica dirigida a la transferència d'informació científica. Aquest fet permet



establir un cert equilibri en el procés i interrelacionar la programació, la importància del contingut que es vol transferir i l'experiència del grup/subjecte objectiu. Al seu torn, aquests tres elements guia, programació-contingut-experiència, van enfortir la capacitat col·lectiva i individual de planificar, responsabilitzar i liderar.

## **6** INTEGRACIÓ I APLICACIÓ DE LES BONES PRÀCTIQUES EN EL PROCÉS DE TREBALL

*Apuesta por La Saïdia* pren com a propis els objectius generals del Cos Europeu de Solidaritat com ara la solidaritat, la inclusió i la cohesió social, la ciutadania europea activa, el compromís democràtic i el desenvolupament comunitari. Es parteix de la prevenció i de la formació a través d'activitats per a afavorir la cohesió social i la inclusió de la joventut en el teixit associatiu de la Saïdia, amb el propòsit que el grup-objectiu de joves emprengui un procés d'aprenentatge i d'autoreflexió que derive en un compromís social. Així es fomenta la participació social, es crea un sentiment de comunitat i es fomenten les relacions de proximitat. Com a conseqüència, la potencial vulnerabilitat de les persones joves per l'exposició al joc és contrarestada per una acció individual i col·lectiva pel desenvolupament comunitari, augmenta el benestar emocional i s'evita tant el perjudici a la salut, pròpia i de les persones més properes, com problemes relacionats amb els estudis i la feina.

En aquest projecte considerem que el coneixement i el contacte amb les diverses organitzacions establides en la comunitat de referència creen sentiment de solidaritat envers l'entorn i el proïsme. Així doncs, la comunitat local requereix iniciatives democràtiques i positives que, com la que proposa el projecte *Apuesta por La Saïdia*, asseguren alternatives d'oci saludable.

## **7** VALORACIÓ GENERAL

La valoració general és molt positiva perquè els objectius principals es van complir satisfactòriament.

Per a avaluar l'execució del projecte es van aplicar mètodes quantitius —questionaris per al grup-objectiu— i qualitius —formulari per a l'entitat col·laboradora (FISAT), dinàmica d'avaluació qualitativa amb el grup-objectiu i reunions d'avaluació internes del grup promotor.

El principal punt fort va ser la capacitat pedagògica de transmetre coneixement i de sensibilitzar la població jove de la Saïdia sobre els perills del joc, els danys personals i socials que causa la ludopatia i les estratègies publicitàries de la indústria. Com a indicador podem prendre les dades obtingudes en el nostre qüestionari d'avaluació: el 82% de les persones participants consideren que en les activitats realitzades han après molt o bastant sobre el trastorn de joc i els problemes que causa. A més, la majoria dels membres del grup-objectiu van manifestar que ara s'enfrontarien a una situació problemàtica amb el joc en el seu entorn millor que si no hagueren participat en el projecte.

Quant als punts de millora del projecte, hem identificat principalment l'adaptació dels materials i la complexitat dels continguts al públic al qual ens dirigim. D'acord amb l'avaluació de la FISAT, "les dinàmiques estan ben plantejades de manera reflexiva i cooperativa per a altres grups de persones potser més acostumades a aquestes activitats. En aquest cas, s'ha trobat a faltar crear un ambient un poc més distès".

## **8 SITUACIÓ POSTERIOR AL DESENVOLUPAMENT DE L'ACTUACIÓ**

Una de les consideracions clau des del començament del projecte va ser l'avaluació de la intervenció. Mitjançant el diagnòstic resultant i les metes aconseguides vam veure la necessitat de continuar treballant en la mateixa direcció. Com a projecte social, s'havia proposat originalment com un procés i amb una lògica circular. Parlem de procés perquè els objectius de sensibilització i conscienciació anaven vinculats a principis de sostenibilitat i reproductibilitat. I parlem de lògica circular perquè cada pas cap a la intervenció que requereix de la comunitat, també ha de reportar i aportar elements de dinamització i cohesió a aquesta comunitat.

En aquest sentit, el nostre propòsit ha sigut compartir i traslladar experiències d'intervenció i dinamització reeixides. L'objectiu actual és poder continuar desenvolupant aquest projecte en el districte de la Saïdia i obrir noves portes a altres districtes de la ciutat de València. D'aquesta manera caminem cap a un horitzó en què diversos districtes puguen disposar d'un programa d'activitats de sensibilització autònomament sostingut per cada teixit associatiu o secundat per institucions. Avui dia, i a causa del que s'ha aconseguit en aquesta primera edició del projecte, hem pogut emprendre una segona edició del projecte en el mateix districte. Confiam en l'interès d'institucions públiques, instituts, centres d'acció municipal i associacions.

## 9 MÉS REFERÈNCIES SOBRE EL PROJECTE

El projecte ha tingut presència en diversos mitjans de comunicació, tant autonòmics com estatals, a través de la premsa i la ràdio.

- Col·laboració en el pòdcast *Código de barras* de Radio Cadena Ser: “La crudeza de un no va más”, publicat el 26 de desembre del 2021.
- Article a Levante - El Mercantil Valenciano titulat “El peligro de gastarse la paga en las casas de apuestas”. Disponible en línia: <<https://www.levante-emv.com/comunitat-valenciana/2021/11/29/peligro-gastar-paga-casas-apuestas-59695030.html>>
- En les xarxes socials del projecte:
  - Twitter: @ApuestaSaidia
  - Aplicació del Cos Europeu de Solidaritat (*Mobility Tool Solidarity Project*): Apuesta por La Saïdia (*Bet on La Saïdia*).
- Comunicació al XXV Congrés de Sociologia de Castella-la Manxa “De la incertesa a la reconstrucció social: els jocs d’atzar i les estratègies discursives del sector del joc a Espanya. Estudi de cas: Codere”.





## 10 FINANÇAMENT DE L'ACTUACIÓ

El projecte l'ha cofinançat el Cos Europeu de Solidaritat de la Unió Europea amb una subvenció de 2.411€. Aquesta subvenció cobreix els costos vinculats a la gestió i l'execució del projecte (execució, avaluació, difusió i seguiment d'activitats). Així mateix, part d'aquests fons havien de destinar-se a pagar les sessions de treball de la nostra mentora, Yolanda Cano Cabrera, especialitzada en intervenció sociocomunitària.

El mecanisme de finançament va ser una contribució sobre la base dels costos unitaris basats en la duració del projecte.

Pel que fa als recursos humans, hem disposat de les hores de voluntariat realitzades pel grup de persones promotores del projecte: Daniel Torres García, Antonio Martínez Díaz, Salva Mateu Capella, Juan Márquez Martínez, Rubén Martínez Sánchez i Elena Mañas García; totes amb formació en l'àmbit de les ciències socials i el desenvolupament comunitari. Així mateix, durant les sessions amb el grup-objectiu, aquest equip va rebre suport dels educadors i educadores socials de l'entitat col·laboradora Fundació Iniciativa Solidària Ángel Tomás (FISAT).

En les activitats s'han emprat principalment recursos audiovisuals com, per exemple, vídeos de testimoniatges de persones que han tingut problemes amb el joc i anuncis de cases d'apostes. També s'han emprat diversos recursos en PowerPoint dissenyats d'acord amb la guia de contingut per a les sessions i s'ha dissenyat un mapa interactiu del districte de la Saïdia que inclou tant la situació dels locals d'apostes com els recursos socials i comunitaris del districte.

Cal fer esment que dues entitats van cedir espais per al projecte: el Centre Municipal de Joventut de la Trinitat per a les reunions de planificació i avaluació, i la Fundació Iniciativa Solidària Ángel Tomás per a la realització de les activitats amb participants.

## 11 POSSIBILITAT QUE L'EXPERIÈNCIA ES PUGA ADAPTAR O APLICAR A ALTRES ORGANITZACIONS I CONTEXTOS

El nostre propòsit ha sigut dissenyar un projecte pilot d'intervenció social fàcilment reproducible; una experiència generalitzable i sostenible. En l'actualitat tenim la intenció de reeditar el projecte en el districte de la Saïdia millorant-lo d'acord amb els resultats de l'avaluació d'aquesta experiència inicial.

Així, naix *La Saïdia en joc*, una nova edició del projecte, cofinançada pel Cos Europeu de Solidaritat, que busca consolidar i ampliar els beneficis generats en la primera intervenció. En aquesta nova edició hem ampliat i redissenyat activitats, hem revisat continguts i hem incorporat noves persones a l'equip.

Diverses entitats socials, com la FISAT o la CEPAIM, s'han mostrat obertes a col·laborar en aquesta nova edició aportant un grup de participants per als tallers.

## 12 MÉS INFORMACIÓ SOBRE L'ENTITAT

**Nom:** Dissens. Associació per a la investigació i intervenció social.

**Any de creació:** 2021.

**Persona de contacte:** Daniel Torres García.

**Nombre de persones que formen el grup:** 6.

**Objectius principals de l'associació:**

1. Crear i aplicar-hi mètodes d'investigació i intervenció social que permeten visibilitzar i donar resposta a conflictes socials tradicionals així com emergents.
2. Dur a terme estratègies comunicatives orientades a la sensibilització ciutadana sobre els problemes socials actuals, estimulant la reflexió, la consciència i l'actitud crítica.
3. Contribuir al desenvolupament de l'associacionisme valencià a través de metodologies innovadores que enfortisquen la participació ciutadana i veïnal.

4. Reforçar el pensament d'allò públic com a resultat de l'acció ciutadana i les xarxes de proximitat.
5. Promoure la democratització del coneixement per a fer accessible la informació i les eines d'anàlisi social a la ciutadania, parant especial atenció a col·lectius que pateixen processos d'exclusió social.
6. Fomentar la justícia social per acabar amb situacions de vulnerabilitat, desigualtat i exclusió.
7. Implementar-hi un model horitzontal d'investigació i intervenció basat en la col·laboració entre les diferents parts implicades, per la qual cosa els projectes es converteixen en processos de coaprenentatge.
8. Generar-hi impactes socials positius, de manera que els projectes es plantejaran i s'orientaran cap a la utilitat pública i, específicament, cap a la millora de les condicions de vida de les parts implicades.

**Àmbit geogràfic de treball:** València.

**Adreça electrònica de la persona de contacte:** [dissens.contacto@gmail.com](mailto:dissens.contacto@gmail.com)

**Entitats col·laboradores:** Fundación Iniciativa Solidaria Ángel Tomás - FISAT.





# El Club del Artivismo

Àrea temàtica/àmbit de l'activitat: igualtat de gènere, justícia climàtica i participació ciutadana.

Entitat: Paz y Desarrollo

Adreça: Carrer Túria 53, baix. C.P.: 46008.

Municipi: València.

Correu-e: [valencia@pazydesarrollo.org](mailto:valencia@pazydesarrollo.org)

Web: [www.pazydesarrollo.org](http://www.pazydesarrollo.org)

Xarxes socials: IG i Twitter @pazydesarrollo - Facebook Paz y Desarrollo

Col·lectius amb els quals treballa: infància, adolescència, organitzacions socials, persones migrants, dones i mitjans de comunicació.

### Breu resum del projecte:

*El Club del Artivismo* és un projecte d'artivisme dirigit a joves del Programa educatiu i familiar de la Fundació per Amor a l'Art (FPAA, València) i també a xiquetes i xiquets de la ludoteca En Marxa (Manises). La formació en grafit, teatre fòrum, audiovisuals i rap, com també les trobades amb iniciatives de base comunitària, possibiliten que la joventut comuniqui les seues inquietuds respecte a la justícia climàtica, la igualtat de gènere i la participació ciutadana a través d'un art socialment compromès.

# 1 PUNT DE PARTIDA. CONTEXT PRECEDENT I IMPULSOR DEL PROJECTE

Les tècniques d'educació per a la ciutadania global de la delegació valenciana de Paz y Desarrollo van detectar entre els anys 2020 i 2021 la necessitat d'oferir a la joventut noves possibilitats d'activació política pels problemes socials que la inquieten. L'educació, l'accés al mercat laboral, el canvi climàtic, la desigualtat, l'accés a l'habitatge i la seguretat són qüestions d'elevat interès entre la joventut valenciana. No obstant això, segons l'Informe de la Joventut de la Comunitat Valenciana 2020, el jove s'implica poc en política a causa de la mala imatge que té aquesta activitat entre les i els joves. En concret, les persones participants en el Programa educatiu i familiar de l'FPAA, abans de posar en marxa *El Club del Artivismo*, desconeixien els recursos i el teixit associatiu del barri de Marxalenes, necessitat de representació jove, migrant i amb inquietuds pel medi ambient i la igualtat de gènere. En aquest context vam veure l'oportunitat de fomentar la comunicació i la relació entre infants, joves i els diversos agents de barri de desenvolupament comunitari.

## 2 INTRODUCCIÓ AL PROJECTE

*El Club del Artivismo* té dues fases d'actuació: *Acció pel clima* (febrer del 2022 - juny del 2022) i *Sense deixar ningú arriere* (setembre del 2022 - juny del 2023).

En la primera etapa, 17 joves (10 xiques i 7 xics) i 22 infants de la ludoteca (17 xiquetes i 5 xiquets) van fer dos murals pel clima que mostraven el coneixement adquirit en les trobades amb quatre iniciatives reals de lluita contra el canvi climàtic (Greenpeace, Micoris, Infàncies i Dones del Món i Orriols Conviu).

La segona etapa del projecte treballa la crisi climàtica, l'economia circular, la igualtat de gènere i la participació ciutadana a través de tres itineraris artístics: teatre, rap i audiovisuals. A més s'han fet diversos tallers i trobades formatives amb associacions locals i procedents del Sud: Voluta. coop., Joves i Solidàries, Por ti, Mujer, Micoris, Orriols Conviu, Infàncies i Dones del Món, Casa Violeta de Manises, col·lectiu Extensión-Noroccidente de Pichincha, Júnior Manises, Projecte Empar, Associació de Voluntaris de Manises i Biogradables.

### 3 RECURSOS I EINES CULTURALS EMPRADES

*El Club del Artivismo* ha integrat les qualitats pròpies de l'art contemporani, la consciència crítica, l'enfocament social, el desbordament urbà i la tendència performativa.

Activitats:

- Dues sessions dedicades a la història i teoria de l'artivisme, l'art socialment compromès i l'art útil en els segles XX i XXI.
- Dues sessions per a la pràctica de l'artivisme amb la metodologia del Centre for Artistic Activism (C4AA) i del grup d'art del moviment Extinction Rebellion.
- Dues sessions amb Barbiturikills (especialista en art mural i pintura de gran format) en què es va treballar la història i teoria del grafit.
- Dues sessions amb Barbiturikills de tècnica per a la creació d'un grafit participatiu.
- Onze sessions de cartografia del barri i fotografia analògica a càrrec de l'associació cultural Fractals Educación Artística.
- Tres exposicions obertes al públic amb els resultats del projecte (Centre Cultural Sant Jeroni, Centre Jove de la Fundació per Amor a l'Art i Bombas Gens).
- Un pòdcast divulgatiu enregistrat als estudis de la Cadena SER València juntament amb un grup representatiu de la primera fase d'*Acció pel clima*.

Activitats pendents:

- Cinc sessions dedicades a la creació col·lectiva d'una peça de rap amb Nacidos de la Tierra.
- Tretze sessions de teatre fòrum amb Kankaneo Teatro i Laura Valero per a l'aprenentatge sobre la igualtat a través del teatre fòrum.
- Onze sessions de creació audiovisual a càrrec del col·lectiu de vídeo participatiu La Cosecha.
- Tres exposicions d'accés lliure amb els resultats del projecte (Centre Cultural Sant Jeroni i Bombas Gens).

## 4 PRÀCTIQUES INNOVADORES EXPERIMENTADES

L'any 2020 vam detectar una certa tensió entre l'auge de les veus juvenils en els processos de transformació social i un elevat grau de desafecció política en la joventut de la Comunitat Valenciana. La major part de joves consideraven que el vot és l'única manera com poden influir en l'acció del govern. No obstant això, hi hagué dues qüestions que van mobilitzar les dones joves, les persones entre 15 i 19 anys i les persones de nacionalitat estrangera residents al territori valencià: la igualtat entre sexes i la crisi climàtica. Des de Paz y Desarrollo vam veure la possibilitat de donar noves eines als i les menors del Programa educatiu i familiar de l'FPAA (deu xiques i set xics entre 14 i 18 anys) i la ludoteca En Marxa (disset xiquetes i cinc xiquetes entre 4 i 12 anys) per a diversificar la seua forma de participació sociopolítica. La innovació del projecte es basa en l'experiència educativa generada a partir de la intersecció entre almenys vuit artistes de diverses disciplines i catorze organitzacions socials amb diversos objectius, mètodes i experiències. Així, el jovent participant en el projecte ha aportat i rebut coneixement d'artistes i activistes en actiu.

## 5 METODOLOGIA EMPRADA

El projecte segueix una metodologia participativa en què el rol dels i les menors té un paper decisiu en l'èxit de cada fase d'actuació. En aquest sentit, el disseny metodològic parteix de la creació d'un espai participatiu que ha de complir els preceptes següents:

- Que siga un espai participatiu on s'apliquen els principis d'horitzontalitat, transparència i igualtat.
- Que incloga l'aprenentatge assolit en el procés formatiu.
- Que use l'art com a mètode d'expressió.

Així, la metodologia emprada té les característiques següents:

- És participativa. Durant tot el procés, les persones beneficiàries són responsables de la presa de decisions respecte de les accions proposades i sobre els itineraris artístics per explorar.



- És artivista. L'art es proposa com una eina d'activisme social.
- Promou el treball en grup. L'espai *El Club del Artivismo* és autogestionat, amb la consegüent distribució de tasques i responsabilitats.
- Impulsa el treball en xarxa. En cada fase es creen espais d'intercanvi d'experiències amb agents de canvi social locals nacionals i internacionals.

## 6 INTEGRACIÓ I APLICACIÓ DE LES BONES PRÀCTIQUES EN EL PROCÉS DE TREBALL

Tots els nostres projectes es duen a terme amb un enfocament de Drets Humans i de gènere, partint del principi de dignitat intrínseca i dels drets iguals i inalienables de totes les persones, amb un focus clar en l'eliminació de violència contra dones i xiquetes. El currículum del projecte promou la col·laboració i cooperació en la presa de decisions creatives, la responsabilitat i el compromís amb els principals reptes socials i mediambientals, el respecte per les diverses opinions en els debats, la igualtat d'oportunitats de participació per a les dones i persones migrants i el foment de relacions generatives amb les famílies i la comunitat. Això es duu a terme mitjançant intervencions individualitzades de seguiment familiar i mediació amb els agents externs on acudeixen les i els menors.



D'altra banda, en el projecte hem emprat dues classes d'eines:

- **Eines intangibles:** escolta activa empàtica de l'equip tècnic i docent de l'opinió de les i dels menors; adaptació de la comunicació per a afavorir la comprensió, la proximitat, l'honestedat sobre els mètodes i els objectius; cura de l'espai comú i agraïment per la presència i participació.
- **Eines de participació presencial:** arbre de problemes, cartografia participativa mitjançant passejades, pluja d'idees, invitació de persones amb experiència i compromís amb l'activisme i l'activisme no-violent i grups de discussió sobre els objectius del club a curt i mitjà termini.

## 7 VALORACIÓ GENERAL

El projecte ha creat i continua creant resultats tangibles i duradors en el temps. Els centres d'atenció a menors implicats en el projecte (ludoteca municipal En Marxa i el Programa educatiu i familiar de la Fundació per Amor a l'Art) han rebut amb satisfacció la segona fase del projecte, *El Club del Artivismo: sense que ningú es quede arrere*, perquè es necessiten processos més llargs a fi que joves i infants establisquen vincles duradors amb el teixit associatiu de les localitats respectives (Manises i Marxalenes).

D'altra banda, en relació amb la qualitat i satisfacció creada pels tallers, després del tancament de la primera fase, analitzarem 23 avaluacions finals del projecte. Els i les joves van considerar que els tallers eren divertits, creatius, innovadors, bonics, entretinguts, etc. i el 58,3% dels infants va considerar que els grafitis poden canviar la manera de veure el món de les persones.

Avui dia podem concloure que els objectius de la primera fase del projecte s'han complert satisfactòriament, ja que el 100% dels infants enquestats declaren la intenció de continuar cuidant el planeta a mesura que creixen i, a més, el 72,72% dels adolescents manifesten el desig d'actuar pel medi ambient amb accions com ara reciclatge, participació en campanyes d'arreglar fem i conscienciació d'altres persones. A més, cal destacar la dinamització del teixit cultural valencià mitjançant la contractació de diversos professionals del sector (almenys vuit artistes organitzats de manera autònoma o com a col·lectiu).

## 8 SITUACIÓ POSTERIOR AL DESENVOLUPAMENT DE L'ACTUACIÓ

El projecte continua en marxa en la segona fase. A hores d'ara tenim dos compromisos pel clima (un per cada centre d'atenció), un dossier amb el material pedagògic emprat en els tallers de la primera fase, dos murals reivindicatius, pancartes pel clima i dos pòdcasts divulgatius. A més, en la primera fase del projecte s'ha consolidat la col·laboració de Paz y Desarrollo amb les associacions Orriols Conviu, Micoris i Infàncies i Dones del Món, que continuen traslladant el seu quefer als i les menors i creant figures de referència en l'associacionisme local i nacional.

## 9 MÉS REFERÈNCIES SOBRE EL PROJECTE

El projecte s'ha difós en les xarxes socials de Paz y Desarrollo (Facebook, Twitter i Instagram), la Fundació per Amor a l'Art (Facebook i Instagram) i la ludoteca En Marxa (Facebook).

El resum de premsa d'*El Club del Artivismo* inclou les aparicions següents:

- Adolescents en risc d'exclusió creen un club d'artivisme per a cuidar el medi ambient a través de l'art (galeria fotogràfica en Europa Press): <<https://fotos.europapress.es/fotonoticia/f4349830>>
- Magazine A diari (entrevista a Elia Cervera, tècnica d'Educació per a la Ciutadania Global de Paz y Desarrollo, a Ràdio Manises 105.7): <[https://www.ivoox.com/cij-15-junio-2022-audios-mp3\\_rf\\_88522801\\_1.html](https://www.ivoox.com/cij-15-junio-2022-audios-mp3_rf_88522801_1.html)>



A més, el projecte s'ha difós per Radio XXII, l'emissora en línia de Paz y Desarrollo, on s'ha creat un espai per al projecte: <<https://radioxxii.com/elclubdelartivismo/>>. En aquesta ubicació s'ha compartit el pòdcast enregistrat als estudis de la Cadena SER València.

## 10 FINANÇAMENT DE L'ACTUACIÓ

**2021-2022, Acció pel clima (10.000 €).** Fase finançada per la Diputació de València (8.000 €) i amb una aportació del 20% de Paz y Desarrollo (2.000 €):

- Coordinació: 2.933,70 €.
- Serveis tècnics i professionals: 4.383,55 €.
- Desplaçaments: 66,30 €.
- Material (identificador, tallers, avaluació i difusió): 1.976,45 €.
- Costos indirectes: 640 €.

Cessió d'espai i participació de recursos humans propis: Fundació per Amor a l'Art i ludoteca municipal En Marxa.



**2022-2023 Sense deixar ningú arreu (50.600 €).** Fase finançada per la GVA (50.000 €) i amb una aportació de l'1,19% de Paz y Desarrollo (600 €):

- Informe de línia de base: 1.100 €.
- Avaluació externa: 1.100 €.
- Coordinació: 11.286 €.
- Material i subministraments: 10.662,15 €.
- Serveis tècnics i professionals: 20.383,25 €.
- Voluntariat: 933,80 €.
- Viatges, allotjaments i dietes: 334,80 €.
- Despeses bancàries: 200 €.
- Costos indirectes: 4.600 €.

Cessió d'espai i participació dels recursos humans propis: Fundació per Amor a l'Art i ludoteca municipal En Marxa.

## 1 1 POSSIBILITAT QUE L'EXPERIÈNCIA ES PUGA ADAPTAR O APLICAR A ALTRES ORGANITZACIONS I CONTEXTOS

*El Club del Artivismo* és un programa tipus desenvolupat íntegrament per Paz y Desarrollo per a les seues actuacions en matèria d'educació per a la ciutadania global, sensibilització i acció social. Això garanteix que es puga reproduir i adequar a diversos contextos, públics i interessos. Aquesta adaptabilitat s'ha demostrat a través d'experiències com *El Club del Artivismo: reescrivim Marxalenes* i *El Club del Artivismo: roja és la meua regla*. En la primera, el públic destinatari és l'alumnat de secundària del Comenius Centre Educatiu (València) i busca fer un diagnòstic participatiu del barri de Marxalenes des de la perspectiva juvenil. Per la seua banda, la segona iniciativa s'adreça a associacions de dones i joves dels municipis de la Mancomunitat de l'Horta Sud, amb l'objectiu de dignificar el cicle menstrual a través de l'artesanía local. D'aquesta manera es mostra que *El Club del Artivismo* és una experiència pedagógicoartística transformadora que permet tractar diferents qüestions des de diversos públics i realitats.

# 12 MÉS INFORMACIÓ SOBRE L'ENTITAT

**Nom:** Paz y Desarrollo.

**Any de creació:** 1991.

**Persona de contacte:** Elena Belenguer García.

**Nombre de persones que formen el grup:** 20.

**Objectius principals de l'associació:** Igualtat de drets i condicions entre homes i dones, tant al nord com al sud, justícia climàtica i justícia social.

**Àmbit geogràfic de treball:** Espanya (Andalusia, Comunitat de Madrid, Comunitat Valenciana i Extremadura), Amèrica del Sud (l'Equador i Bolívia), Amèrica Central (El Salvador i Guatemala), Àsia (les Filipines) i Àfrica (el Senegal i Cap Verd).

**Adreça electrònica:** valencia@pazydesarrollo.org

**Entitats col·laboradores:** Paz y Desarrollo col·laborem amb múltiples entitats, organitzacions i col·lectius socials, tant locals com internacionals, dins dels nostres àmbits d'intervenció, alhora que formem part de diferents xarxes i coordinadores de cooperació internacional i educació transformadora.







# PROJECTES FINALISTES





# conFusión 2021. Festival cultural y artístico de expresión libre. VIII edición.

Àrea temàtica/àmbit de l'activitat: art.

Entitat: Associació Possibilitats.

Adreça: Carrer de Nuestra Señora de la Asunción 4 bajo izquierda. C.P.: 46020

Municipi: València.

Correu-e: [possibility.association@gmail.com](mailto:possibility.association@gmail.com)

Web: [www.beniconfusionfest.es](http://www.beniconfusionfest.es)

Persona de contacte: Alena Aleskseeva.

Col·lectius amb els quals treballa: migrants, jovent, infància i gent gran, col·lectius amb diversitat funcional, col·lectiu LGBTQ+, associacions locals i del barri de Benimaclet.

Àmbit geogràfic: València.

## Breu resum del projecte:

*conFusión 2021. Festival cultural y artístico de expresión libre* és una plataforma cultural oberta a la ciutadania, basada en el trobament i diàleg. Naix d'una font de creativitat artística i d'activisme al barri de Benimaclet amb la intenció de posar en valor la identitat del barri. Ofereix un espai d'experimentació artística i d'aprenentatge impulsant la innovació en la producció cultural. La seua programació fomenta la cultura participativa i mostra espais escènics alternatius per a activar-los socialment i, així, promou l'oci conscient i sensibilitza el jovent sobre el dret al descans del veïnat.

# Seleccionat



# Jóvenes para Jóvenes: Educando en Derechos Humanos y Objetivos de Desarrollo Sostenible

Àrea temàtica/àmbit de l'activitat: educació no-formal/social.

Entitat: Helsinki España – Dimensión Humana

Adreça: Carrer Santa Cruz de Marcenado, 11 1B. C.P.: 28015.

Municipi: Madrid.

Correu-e: [helsinkiespana@helsinkiespana.org](mailto:helsinkiespana@helsinkiespana.org)

Web: [www.helsinkiespana.org](http://www.helsinkiespana.org)

Xarxes socials: TW/ FB / LI / IG @helsinkiespana

Persona de contacte: María Jaén Barandiarán.

Col·lectius amb els quals treballa: xiquetes i xiquets d'entre 5 i 18 anys i joves universitàries i universitaris de 18 a 35 anys.

Àmbit geogràfic: Espanya, Portugal, Itàlia, Mèxic i els Estats Units.

## Breu resum del projecte:

Projecte d'educació en drets humans i en Objectius de Desenvolupament Sostenible a través de la formació, la sensibilització, el voluntariat juvenil i la producció de materials educatius. Té com a objectiu contribuir localment al desenvolupament d'una ciutadania global, coneixedora de l'Agenda 2030, democràtica, sostenible, pacífica, inclusiva, respectuosa amb els DDHH i defensora de la igualtat de gènere i de la salut mental.

Després de la crisi sanitària originada per la covid-19, es va crear el material de sensibilització per a les aules amb el qual treballar en línia. Està disponible per a centres escolars i personal docent.



# A prop. Trobades d'Art i Comboi per una Escola en Transformació

Àrea temàtica/àmbit de l'activitat: art/educació no-formal.

Entitat: ideadestroyingmuros.

Adreça: Carrer de Mossén Planelles 16 - 3. C.P.: 46011.

Municipi: València.

Correu-e: ideadestroyingmuros@gmail.com

Web: [www.ideadestroyingmuros.info](http://www.ideadestroyingmuros.info)

Xarxes socials: IG @gva\_ivam @ideadestroyingmuros

Persona de contacte: Mery Favaretto.

Col·lectius amb els quals treballa: persones migrants, centres educatius que, per la seua situació de vulnerabilitat social, requereixen intervencions i ajudes més específiques.

Àmbit geogràfic: València.

## Breu resum del projecte:

A partir de la urgència contemporània de repensar l'equilibri entre naturalesa, producció cultural i sostenibilitat, el projecte proposa una experiència d'investigació de les llavors que viuen en els nostres entorns quotidians, començant per una observació directa fins a arribar a una observació més metafòrica que ens concerneix de manera íntima a través d'un enfocament artístic. La llavor és ací material i és metàfora amb la qual generar reflexió, conversa i correspondència postal entre museu, alumnat i centres educatius.

Projecte realitzat amb el suport de l'Institut Valencià d'Art Modern (IVAM), Direcció General d'Inclusió Educativa i Fundació La Caixa, amb la participació del CEIP Fernando de los Ríos, CEIP Santa Teresa de Villena, CEIP Carles Selma, IES Figueras Pacheco, CEIP Sant Agustí i CEIP Nuestra Señora del Carmen.





Traducció



## Presentación

### LOS PAISAJES DE LA INNOVACIÓN SOCIAL.

Os presentamos la publicación que recoge el resultado de la séptima edición del Premi Culturama d'Innovació Social en Joventut. Como en ediciones anteriores, pensamos que puede ser una herramienta útil para activar nuevas iniciativas transformadoras contando con la participación y la creatividad de la juventud.

La experiencia acumulada desde la primera edición en 2010 ha reforzado nuestra convicción sobre la necesidad de apoyar este tipo de proyectos, en los que el arte y la cultura sirven de catalizadores para estimular cambios imprescindibles en la sociedad.

Necesitamos potenciar la creatividad para abordar diferentes problemáticas que afectan, no solo a la población joven, o a un territorio específico, sino al conjunto de la humanidad. El cambio climático, el equilibrio emocional, la solidaridad y la ayuda mutua, o el respeto a las minorías son algunas líneas de trabajo fundamentales.

Parece claro que fortalecer una visión inclusiva y enriquecedora de la diversidad será un factor determinante para el futuro del planeta. Esta mirada se ha de construir desde la suma de multitud de micro realidades, proyectos y experiencias, de manera que se genere un efecto multiplicador a escala global.

Los proyectos galardonados en la presente edición del premio son buena muestra de esta convicción. Las artes plásticas y audiovisuales, la música, la poesía y el relato impregnan de reflexión, diálogo, ayuda, entusiasmo y compromiso a jóvenes que intentan mejorar sus vidas y las de otras personas.

Nos resulta muy gratificante poder compartir y acompañar en un tramo del camino

a quienes protagonizan proyectos tan ilusionantes. Los paisajes que descubrimos en este recorrido no dejan de sorprendernos y entusiasmarlos.

Agradecemos también a todas las instituciones y entidades que nos apoyan en este propósito, y esperamos que la publicación pueda dar alas a nuevas ideas con las que seguir avanzando.

El equipo de Culturama.

PREMIO CULTURAMA INNOVACIÓN SOCIAL EN JUVENTUD

## E.COConnect: Conexiones de arte y ciencia para la educación medioambiental

**Área temática / ámbito de la actividad:** educación, juventud, arte.

**Entidad:** Asociación Cultural Gestus.

**Dirección:** Calle Pío XII 92 1º3 CP: 28036.

**Municipio:** Madrid.

**Correo e:** asociacionculturalgestus@gmail.com

**Redes sociales:** IG @asociacion.cultural.gestus

**Colectivos con los que trabaja:** jóvenes del municipio de Leganés, estudiantes universitarios y de secundaria, colectivos con diversidad funcional y público general.

### Breve resumen del proyecto.

La crisis climática es un problema urgente y la juventud es la principal afectada. El arte es un aliado para generar empatía ante los abrumadores datos, para hacernos preguntas e imaginar nuevos mundos. *E.COConnect: Conexiones de arte y ciencia para la educación medioambiental* tiene

como propósito desarrollar la conciencia medioambiental y propiciar una forma de vida más sostenible. A través de talleres de creación con jóvenes, trabajamos de forma interdisciplinar arte y ciencia para desarrollar el pensamiento crítico, una mirada sensible y la creatividad.

### **1.- PUNTO DE PARTIDA. CONTEXTO PRECEDENTE E IMPULSOR DEL PROYECTO.**

La Asociación Cultural Gestus trabaja desde las prácticas artísticas en intersección con diferentes contextos. Desarrolla su trabajo especialmente en vinculación con el municipio de Leganés, al sur de Madrid, donde colabora con otros agentes territoriales como la Universidad Carlos III de Madrid (Servicio de cultura - Aula de las Artes) o el Ayuntamiento de Leganés (Centro Dejóvenes - Concejalía de Educación, Infancia, Juventud, Discapacidad e Inmigración).

Los ejes que atraviesan el trabajo de estos agentes son el arte (la asociación), la juventud (el ayuntamiento) y la ciencia (la universidad). Y todas ellas están trabajando en sus diferentes ámbitos sobre la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Desde estas líneas de trabajo era necesario generar un proyecto que permitiese un trabajo de red y en conexión entre las instituciones del territorio, que generalmente acostumbran a tener programas cercanos pero muy ajenos y poco colaborativos. *E.COnnect: conexiones arte y ciencia para la educación medioambiental* nace con la vocación de ser un espacio de encuentro y de diálogo con los jóvenes de Leganés y las instituciones que pretenden interpelarlos. Un proyecto que parte de la idea de dinamitar las fronteras y los compartimentos estancos, no sólo de las instituciones, sino también de sus disciplinas y saberes. Y de la agencia que los jóvenes pueden tener en su municipio, en la academia y en su entorno.

### **2.- INTRODUCCIÓN AL PROYECTO.**

*E.COnnect* promueve el trabajo sobre los ODS con jóvenes a través de la conexión entre el arte y la ciencia como dos formas de conocer y habitar el mundo.

La situación actual de crisis climática no requiere de demasiada descripción. Sin embargo, parecemos no establecer una conexión emocional con los abrumadores datos. Se produce un desapego y una falta de empatía con la transición ecológica. No conseguimos comprometernos de forma apasionada con crear un cambio a pesar de que la ciencia es clara con la información. El arte como herramienta para la educación medioambiental tiene el poder de generar afectos y trabajar con las emociones para buscar una implicación y un compromiso reales, una observación sensible del entorno y un vínculo con la naturaleza.

Este proyecto tiene como propósito emplear herramientas de creación artística para trabajar con las y los jóvenes, herederos del planeta, la conciencia medioambiental y propiciar una forma de vida más sostenible.

Tres de las maneras en las que el arte puede ser una buena aportación para un cambio de paradigma están relacionadas con la formación de personas con pensamiento crítico, con una mirada sensible y con una alta creatividad para buscar soluciones e imaginar nuevos mundos. A través del arte, el ser humano se hace preguntas y se aproxima a problemas complejos. La crisis climática pone en evidencia que no es posible encontrar una solución desde una única disciplina. Los vectores son tantos y tan variados que la única manera de acercarse a este problema es de una forma interdisciplinar. A través del arte generamos puentes que atraviesan diferentes disciplinas. El arte genera un marco de trabajo integrador, en el que en un mismo proceso creativo se congregan distintos conocimientos, el pensamiento

crítico y la especulación de otro futuro posible.

### 3.- RECURSOS Y HERRAMIENTAS CULTURALES UTILIZADAS.

Los lenguajes empleados han sido:

**Arte sonoro.** La escucha contemplativa permite abrirnos a la ecología acústica, invisible a los ojos pero con gran impacto en el ecosistema. Conceptos como el paisaje sonoro y grabación de campo permiten trabajar nociones de acústica y audio digital para que los jóvenes puedan utilizar las herramientas de edición musical con software libre para sus creaciones sonoras.

**Teatro.** La escritura teatral sirve como probeta para crear escenas especulativas de futuros posibles. El escenario es un laboratorio desde el que ensayar el mundo, con énfasis en las ficciones futuristas (distópicas/utópicas) para pensar juntos sobre el cambio climático. Se han estrenado dos obras en *La Noche Europea de los Investigadores* con estética de videojuego y de inteligencia artificial, y una audioguía para mirar el espacio público con perspectiva de género.

**Arduino.** Gracias a esta tecnología de código abierto y de bajo coste se han creado varios prototipos con circuitos que transforman la calidad del aire en iluminación. En estos talleres los jóvenes aprenden electrónica y crean esculturas y diseños para emplear la interactividad y concienciar sobre la contaminación.

**Slow Fashion,** una moda sostenible. Herramientas artísticas como el bordado, la pintura textil o el *upcycling* para hacer reciclaje y economía circular con las prendas y concienciar sobre su impacto medioambiental y de derechos laborales. Además del aprendizaje para reparar prendas, estas técnicas permiten a los

jóvenes usar la moda como expresión de su identidad y de un consumo responsable.

**Cine interactivo.** Creación de cortos para una pantalla interactiva *-Bifronte-* capaz de reconocer la posición de la cabeza y ofrecer distinto material audiovisual si el espectador está mirando o no de frente, de manera que hay imágenes que permanecen sólo en la periferia de la mirada. Las creaciones usan esa poética para hablar de la huella ecológica escondida en los márgenes de nuestro consumo.

### 4.- PRÁCTICAS INNOVADORAS EXPERIMENTADAS.

La innovación que propone *E.CONNECT* consiste en un acercamiento interdisciplinar que hibrida el arte y la tecnología para generar piezas inmersivas e interactivas que sirvan para la educación medioambiental. Además, propone una estructura de colaboraciones institucionales en el territorio para trabajar de manera conjunta para derribar las barreras entre las disciplinas, y entre la academia y la sociedad.

Ante problemas complejos como el cambio climático, propone el entrenamiento en un nuevo paradigma no basado en la epistemología actual de disciplinas, sino en la hibridación y la posibilidad de trabajar de manera inter y transdisciplinar.

Las nuevas tecnologías ofrecen nuevas poéticas para la creación artística, pero también demandan nuevas formas de entrenamiento para que los jóvenes no se conviertan en consumidores pasivos de tecnología opaca (*black boxes*), sino en agentes con competencias para acercarse a esta realidad contemporánea con pensamiento crítico.

Los retos del presente y del futuro demandan una juventud capaz de salir de las taxonomías clásicas en las que se divide

la educación, para poder generar diálogos interdisciplinarios y complejos. Y el arte es la argamasa que propone este proyecto para realizar este proceso de forma innovadora. El prototipado colaborativo de piezas artísticas es una práctica que permite cuestionar el mundo, indagar en su funcionamiento y compartir estos aprendizajes desde la empatía y sensibilidad del hecho artístico.

La innovación del proyecto consiste en conectar dos mundos que por separado nada tienen de innovadores, el arte y la ciencia, que, sin embargo, se nos han presentado de forma compartimentada como formas contrarias de acercarse a la realidad. La innovación en esta ocasión es sencillamente coser una escisión artificial; unir dos formas de hacerse preguntas y generar conocimiento.

## 5.- METODOLOGÍA UTILIZADA.

El proyecto trabaja con una metodología de aprendizaje basada en la teoría del constructivismo, frente a la instrucción directa a la que los jóvenes están acostumbrados en espacios de educación formal, permitiendo aprendizajes más horizontales y colectivos. En concreto, el proyecto emplea el aprendizaje basado en proyectos (ABP) para fomentar la participación activa y práctica de los jóvenes en procesos creativos. Se emplean herramientas del aprendizaje maker como el prototipado colaborativo y el código abierto; y otras provenientes del arte como la creación colectiva y la estética relacional. Además, la orientación de los talleres es de Aprendizaje-Servicio (ApS), dado que los resultados artísticos posibilitan que los jóvenes sean los portavoces de los ODS en sus comunidades mediante estas creaciones artísticas en las que han participado.

En términos generales:

1. Se forma un grupo de jóvenes interesados en trabajar en torno a una disciplina artística

(música, teatro...) y se les da herramientas compositivas para su formación, empoderamiento y crecimiento personal.

2. De manera práctica, dentro del taller se genera una pieza colaborativa para que las y los jóvenes empleen esas herramientas para hacer una creación final que tenga la posibilidad de concienciar al público a través del arte.

3. Se presentan los resultados en teatros, museos y espacios públicos para compartir con el resto de la comunidad.

## 6.- INTEGRACIÓN Y APLICACIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS EN EL PROCESO DE TRABAJO.

*E.COnnect* se rige por los ODS - Agenda 2030, por lo que se ha buscado generar acciones coherentes con la sostenibilidad generando la menor huella climática posible y trabajar también desde la economía circular no sólo en los contenidos, sino en la forma y materiales de las actividades. Además, a nivel educativo se ha revisado el corpus de obras y artistas para garantizar que los ejemplos y prácticas aportadas durante el taller fueran diversos en cuanto a su procedencia (con énfasis en artistas de Latinoamérica y algunas acciones concretas sobre diversidad cultural y migración) y género (creando además contextos específicos para pensar sobre la perspectiva de género en el espacio público). La configuración del equipo también ha respondido a estos criterios.

## 7.- VALORACIÓN GENERAL.

Los resultados de los talleres de creación han sido muy satisfactorios y han conseguido buena acogida por instituciones y público:

■ La pieza final del taller de **arte sonoro** y contaminación acústica fue una cartografía interactiva que se expuso en el Museo

de Escultura de Leganés dentro de las actividades del Día Internacional de los Museos 2021.

#### ■ Teatro:

- El espectáculo *Zénit* fue estrenado en *La Noche Europea de los Investigadores* 2021. Acudieron más de 300 escolares de 5 IES. También fue programado dentro del Día Internacional del Teatro como actividad para el PEAC con asistencia de 250 jóvenes.

- El espectáculo *Bienestar* fue estrenado en *La Noche Europea de los Investigadores* 2022 con asistencia de 206 jóvenes procedentes de 3 IES.

- El espectáculo *Género y mirada* formó parte de las actividades del 8M del Ayuntamiento de Leganés, llenando el aforo y teniendo que programar un segundo pase.

■ El taller de **dispositivos interactivos** con sensores de calidad del aire ha sido valorado con 4,63/5 por los participantes (mediante encuesta cuantitativa). Mediante encuesta cualitativa los participantes han destacado como punto fuerte la metodología, basada en la práctica interdisciplinar e innovadora y en la calidad y calidez humana de los procesos creativos.

■ Los talleres de **slow fashion** han tenido una asistencia de más de 75 participantes y el evento de intercambio de ropa contó con más de 100 asistentes.

## 8.- SITUACIÓN POSTERIOR AL DESARROLLO DE LA ACTUACIÓN.

Las dos primeras ediciones del proyecto se desarrollaron en 2021 y 2022 respectivamente. Actualmente el proyecto está en fase de diseño de la tercera edición, en la cual seguimos consolidando los contextos y colaboraciones iniciadas (como la *Noche Europea de los Investigadores* o el PEAC - Programa de Estudiantes de Altas

Capacidades de la Comunidad de Madrid) y estamos trabajando en nuevas conexiones con otros programas. En concreto con FLIPAS - Laboratorio de Cultura Urbana del Goethe Institute y la Alliance Française, para seguir trabajando en la internacionalización del proyecto.

## 9.- MÁS REFERENCIAS SOBRE EL PROYECTO.

**Arte sonoro** y contaminación acústica:

<<https://youtu.be/1NxIhI2Eijg>>

**Teatro:**

- *Zénit*, una obra en forma de videojuego sobre el cambio climático como game over: <<https://youtu.be/y2D9v4K2jpE>> (teaser: <<https://youtu.be/cL86dEJbdY4>>)

- *Género y mirada*, un paseo audioguiado para mirar el espacio público con perspectiva de género: <<https://youtu.be/CYGIJ8xew0w>>

- *Bienestar*, una obra distópica sobre la salud y el planeta: <<https://youtu.be/VeiHBhKe2zs>>

**Arduino:** prototipo electrónica sobre calidad del aire Hacer visible lo invisible: <<https://youtu.be/e0ZpqpSV4Jw>>

**Slow Fashion:** *playlist* con los talleres de bordado, pintura textil, *upcycling* y el intercambio de ropa <[t.ly/CYjt](https://t.ly/CYjt)>

## 10.- FINANCIACIÓN DE LA ACTUACIÓN.

Este proyecto cuenta con dos principales financiadores. Por un lado, el Ayuntamiento de Leganés mediante su convocatoria pública de subvenciones a entidades sin ánimo de lucro y, en concreto, las relativas a la Concejalía de Juventud - Centro Dejóvenes. Y por otro lado, la Universidad Carlos III de Madrid mediante la relación con su proyecto *CONJUNTOS: Plataforma de arte y ciencia*

(que a su vez está financiada por la Fundación Daniel y Nina Carasso).

Estas instituciones son las que prestan el apoyo económico para poder desarrollar los proyectos artísticos con los jóvenes y los espacios y otros recursos necesarios para su difusión y muestra, incorporando también a sus redes de colaboradores como el Museo de Escultura de Leganés y redes internacionales como la Noche Europea de los Investigadores.

### **11.- POSIBILIDAD DE QUE LA EXPERIENCIA SE PUEDA ADAPTAR O APLICAR A OTRAS ORGANIZACIONES Y CONTEXTOS.**

La metodología del proyecto cuenta con una gran replicabilidad, de manera que pueda ser implementada en otros territorios y adaptada por otros agentes. En muchos otros contextos se encuentran instituciones que trabajan de manera no conectada con los mismos objetivos, y este formato de acciones puede ayudar a agentes locales a lograr una actividad común y colaborativa. Conectar los centros educativos y las administraciones públicas es una alianza natural y necesaria, y este proyecto ofrece una posible manera de hacerlo a través de las prácticas artísticas.

Además, muchos de los contenidos de los talleres desarrollados durante estas dos primeras ediciones de *E.CONNECT* pueden consultarse online y están disponibles en código abierto en plataformas como Github. Parte del objetivo de trabajar con jóvenes con herramientas de la cultura *maker* es precisamente luchar contra la opacidad y generar conocimiento compartido, abriendo y poniendo a disposición el código. Otras de las acciones menos tecnológicas, como las creaciones escénicas, pueden también replicarse con materiales abiertos como los textos dramáticos o los audios generados; que están disponibles bajo petición para poder ser trabajados por profesores o artistas

en sus propios territorios. Generan por tanto un recurso abierto a la comunidad para inspirarse en las metodologías o reciclar los propios resultados del proyecto.

### **12.- MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA ENTIDAD.**

**Nombre:** Asociación Cultural Gestus.

**Año de creación:** 2016.

**Persona de contacto:** Alfredo Miralles.

**Número de personas que forman el grupo:** 5

**Objetivos principales de la asociación:** El principal objetivo de la Asociación Gestus es el empleo del arte para la mejora de la educación y de la cohesión social. Creamos proyectos en los que, desde las prácticas artísticas, interaccionamos con diversos contextos educativos y sociales para alimentar estos espacios desde las herramientas que despliega el arte (la creatividad, el pensamiento crítico, la empatía...).

**Ámbito geográfico de trabajo:** Madrid (especialmente los municipios del sur) y proyectos internacionales (sobre todo de Creative Europe).

**Entidades colaboradoras:** Centro Dejóvenes del Ayuntamiento de Leganés, Universidad Carlos III de Madrid.

Mención de Honor Rafa Vallés

## **Compartides, el valor social de les arts**

**Área temática / ámbito de la actividad:** arte, educación no formal y ámbito social.

**Entidad:** Associació ARTransforma.

**Dirección:** Camí Font dels Pins, 36.

**CP:** 08017. **Municipio:** Barcelona.

**Correo e:** info@artransforma.org

**Web:** www.artransforma.org

**Redes sociales:** IG / FB / TW/ YT / LI  
@ARTransforma.

**Persona de contacto:** Queralt Prats  
Bruguera.

**Colectivos con los que trabaja:** personas con y sin diversidad funcional, en hospitales, áreas materno infantiles, prisiones y otros espacios.

**Ámbito geográfico:** Cataluña.

### **Breve resumen del proyecto**

*Compartides, el valor social de les arts* fusiona diferentes compañías, profesionales y no-profesionales, de la música y la danza, con y sin diversidad funcional. En un proceso creativo y humano intenso, se genera una producción que tiene como deseo ser compartida con todos los públicos para hacerles partícipe de las luchas y las emociones que provocan cada uno de los temas con los que se trabaja. Se trata de un punto de partida para dar lugar a procesos creativos abiertos cuyo final se desconoce a priori.

### **1.- PUNTO DE PARTIDA. CONTEXTO PRECEDENTE E IMPULSOR DEL PROYECTO.**

*Compartides, el valor social de les arts* se inspira en la obra del novelista ruso Lev Tolstói. Parte de la idea que el autor expone en torno al valor social del arte, en cómo el hecho de que a través de las artes, todas las personas compartimos emociones.

### **2.- INTRODUCCIÓN AL PROYECTO.**

*Compartides, el valor social de les arts* se articula en las siguientes fases: preparación, proceso creativo, ensayos, puesta en escena y evaluación.

Tras la fase de preparación, el proceso creativo se centra en elegir la temática sobre la cual se trabaja durante el resto de las fases del proyecto. Partiendo de la idea de diversidad, la temática en cuestión va tomando forma a través de diferentes medios (las palabras, la música, el movimiento, la imagen, etc.).

El proceso continúa con las aportaciones de los grupos participantes (con y sin discapacidad, con carácter intergeneracional, profesionales y amateur de la música, la danza, el teatro y otras disciplinas), hasta que se concreta mediante partituras, coreografías, acciones y textos, entre otros.

Una vez establecido, se llevan a cabo los ensayos presenciales, si es posible, o virtuales en caso de que la situación lo requiera.

Tras la fase de ensayo se ofrece una muestra abierta a todos los públicos en alguna sala cultural como el Auditori de Barcelona o el Mercat de les Flors.

### **3.- RECURSOS Y HERRAMIENTAS CULTURALES UTILIZADAS.**

La propuesta artística es liderada por profesionales de la música y de la danza que cuentan con experiencia trabajando en procesos de creación colectiva con personas con y sin diversidad funcional. La mayor parte de los participantes no se dedican profesionalmente a las artes por falta de oportunidades formativas y profesionales, pero participando en procesos creativos colectivos, se da lugar a una creación de gran calidad artística y humana.

### **4.- PRÁCTICAS INNOVADORAS EXPERIMENTADAS.**

Aquí la creatividad está vinculada a la imaginación constructiva y al pensamiento divergente. Se concibe como una manera de ser y de vivir en la que la curiosidad se



convierte en detonante de la creatividad. Se provocan las asociaciones de ideas y se da lugar a soluciones innovadoras. Se pone en valor cómo la creatividad puede proporcionar soluciones y alternativas que hagan posible una vida mejor. Las propuestas están vivas, se adaptan a las necesidades e intereses de cada momento.

## 5.- METODOLOGÍA UTILIZADA.

La metodología es innovadora por el hecho de poner en el centro a la persona, con sus intereses, inquietudes y necesidades. No partimos de formatos pedagógicos únicos, ni de formas artísticas cerradas, sino que se rompen barreras entre las personas y entre las artes. Se busca trabajar transversal y multi sensorialmente. Así, la metodología se basa en la participación, en la accesibilidad universal y en el fomento de la creatividad.

A través de este proyecto, mediante la participación, el trabajo en equipo y la creatividad, fomentamos las siguientes competencias:

**SABER SER**, con autonomía, defendiendo derechos y valores con respeto hacia uno mismo y hacia los otros.

**SABER HACER**, sosteniendo la frustración personal, entendiendo el error como un trampolín para el aprendizaje y trabajando cooperativamente.

**SABER CONOCER**, para comprender este mundo cambiante y diverso, sentirse críticos y conscientes.

**SABER CONVIVIR**, con actitudes y valores que fomentan los derechos humanos, la igualdad de género, la diversidad, el respeto, el desarrollo sostenible y la paz.

Además, esta metodología inclusiva, que respeta las individualidades, la diversidad cultural y funcional existente, utiliza el error como estrategia de aprendizaje. Se convierte así en un espacio de encuentro entre jóvenes

y adultos; músicos y bailarines, con y sin discapacidad; en un espacio para el trabajo en red entre entidades y personas, donde las y los artistas participantes trabajan en un entorno seguro, normalizador y de calidad.

## 6.- INTEGRACIÓN Y APLICACIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS EN EL PROCESO DE TRABAJO.

La metodología de ARTransforma y del proyecto se centra en la participación, entendiendo que todas las decisiones son tomadas de forma colectiva, individual, escuchando a todas las personas que participan. Recoger estas aportaciones es parte del proceso creativo ya que no todas las personas pueden expresarse con la palabra o la escritura. Participar implica opinar, preguntar y ser escuchada, implica tomar riesgos y asumir las decisiones tomadas. Son aprendizajes artísticos y de vida que, vinculados a la inclusión, transforman a todas las personas que forman parte del proyecto, profesionales y no profesionales.

## 7.- VALORACIÓN GENERAL.

Aspectos innovadores del proyecto a destacar:

- La dimensión del proyecto, gracias al alto número de entidades vinculadas y participantes, duración y calidad de proceso y resultado.
- La tipología y diversificación de entidades culturales, educativas, educativas de régimen especial y sociales.
- La transversalidad artística y la creatividad. Se elimina la idea de error, todo lo que pasa sirve de trampolín para lo que sucede después.
- La excelencia en el perfil profesional, referentes, pioneros en el ámbito social y con mucha experiencia.

■ La alta participación de los y las participantes en las tomas de decisiones sobre el mismo proyecto.

■ La puesta en escena accesible en un espacio referente de la ciudad.

## 8.- SITUACIÓN POSTERIOR AL DESARROLLO DE LA ACTUACIÓN.

Los participantes son transformados en sus vidas, generando espacios de creatividad y expresión que en muchos casos no han tenido anteriormente. Se buscan itinerarios (dentro o fuera de ARTransforma) para que puedan continuar participando y aprendiendo de las artes, algunos incluso pasan a la semi-profesionalización dentro de la entidad. El impacto del proyecto se encuentra también en las familias, sus vínculos con las y los participantes, la mirada, llena de posibilidades que nunca han tenido antes. También medimos el impacto en los centros educativos, culturales y sociales que participan, también en la mirada hacia su trabajo y sus "usuarios", incorporando en sus centros espacios nuevos e innovadores de participación artística o buscando vínculos tándem con otras entidades para continuar aprendiendo. También el público (muchas veces familiares, pero otras público general) cambia su mirada sobre las artes y su universalidad, sobre los cuerpos que danzan y las texturas que ofrece la música, de manera inclusiva.

## 9.- MÁS REFERENCIAS SOBRE EL PROYECTO.

<<https://www.aldia.cat/gent/noticia-mercates-flors-acull-aquest-diumenge-lobra-capgirar-dartransforma-20220509180323.html>>

<<https://www.elpuntavui.cat/cultura/article/19-cultura/2137096-el-cantant-de-txarango-se-suma-a-artransforma.html>>

<<https://catzona.com/2022/el-cantant-de-txarango-se-suma-a-artransforma>>  
Min 29:41

<<https://www.ccma.cat/tv3/telenoticies/tn-cap-de-setmana/>>  
TEBvist - Tv

<<https://www.youtube.com/watch?v=Q30FSsAY0ms>>

## 10.- FINANCIACIÓN DE LA ACTUACIÓN.

### RECURSOS HUMANOS:

- El equipo de ARTransforma.
- Personas voluntarias.
- Estudiantes en prácticas.
- Profesionales: artistas, equipo de comunicación, de gestión, coordinación y producción audiovisual.

### GASTOS:

- Recursos humanos 21.000€.
- Material 2.100€.
- Seguros 150€.
- Alojamiento, dietas, viajes 250€.

### TOTAL 23.500€ INGRESOS

- Subvenciones municipales 7.000€.
- Otras subvenciones 5.000€.
- Donaciones privadas 7.000€.

## 11.- POSIBILIDAD DE QUE LA EXPERIENCIA SE PUEDA ADAPTAR O APLICAR A OTRAS ORGANIZACIONES Y CONTEXTOS.

El proyecto se adapta cada año a nuevos participantes, solamente aproximadamente el 20% repiten una segunda vez, generando así oportunidades a otras personas y entidades. Se hace en Barcelona una o dos ediciones cada año, y se ha exportado a otros espacios como Sant Sadurn d'Anoia, fuera de Barcelona. El proyecto, inicialmente busca la

inclusión con personas con y sin discapacidad pero actualmente ya participan entidades sociales de otros colectivos.

## 12.- MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA ENTIDAD.

**Entidad organizadora:** ARTransforma.

**Nombre:** ARTransforma.

**Año de creación:** 2009.

**Persona de contacto:** Queralt Prats Bruguera.

**Número de personas que forman el grupo:** 3 en el proyecto "Compartides, el valor social de les arts" presentado.

**Objetivos principales de la asociación:** Acceso universal a las artes (participación, educación y profesionalización).

**Ámbito geográfico de trabajo:** Cataluña.

**Entidades colaboradoras:** varias, sociales, educativas y culturales, aproximadamente 20 cada año.

Accésit

# Apuesta por La Saïdia

**Área temática / ámbito de la actividad:** Prevención social de la ludopatía juvenil.

**Entidad:** Dissens. Asociación para la investigación y la intervención social.

**Dirección:** Calle José Melià Pigmalió.

**CP:** 46009. **Municipio:** València.

**Redes sociales:** TW @ApuestaSaïdia @dissensvlc

**Colectivos con los que trabaja:** Jóvenes en riesgo de exclusión social de entre 16 y 21 años, los cuales se encontraban realizando un itinerario de inserción sociolaboral.

## Breve resumen del proyecto

*Apuesta por La Saïdia* es un proyecto de intervención sociocultural que desarrolla una labor innovadora de prevención y sensibilización comunitaria sobre el problema social emergente de la ludopatía juvenil. A través de espacios asociativos y locales, se visibiliza el juego como un problema social con innegables motivaciones y consecuencias sociales, económicas y familiares, atravesadas por las estrategias publicitarias de las casas de apuestas y los cambios en el espacio público.

## 1.- PUNTO DE PARTIDA. CONTEXTO PRECEDENTE E IMPULSOR DEL PROYECTO.

Proyecto de sensibilización articulado en torno al tejido asociativo y local del distrito de La Saïdia de Valencia, en el cual se ha observado la paulatina extensión de la participación de las personas jóvenes en los juegos de azar. Este auge de participación ha sido provocado por diferentes factores, entre ellos la mercantilización del espacio público y la proliferación de las casas de apuestas, la socialización que generan y el alcance e impacto de las campañas de publicidad focalizadas en el público joven. Estos factores han tenido un efecto fundamental en el cambio sociocultural a través del cual las apuestas en juegos de azar han aumentado en todas las franjas de edad desde 2015 hasta al menos finales de 2021. Al mismo tiempo, en los últimos años se ha detectado un incremento en las cantidades jugadas y en el número de personas jugadoras en línea. Este ha sido reforzado por el contexto de pandemia y por la facilidad de acceso mediante cualquier dispositivo móvil.

Este proyecto piloto se ha vertebrado en base al trabajo de siete jóvenes investigadores y profesionales del ámbito de la acción social, la antropología y el trabajo social. Un grupo de trabajo que compartía la preocupación respecto a esta cuestión de instituciones como el INJUVE o el IVAJ, los análisis rea-

lizados por el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones o la European School Project on Alcohol and Other Drugs, así como ciertas propuestas de actuación como ALICE RAP o PLANET YOUTH.

## 2.- INTRODUCCIÓN AL PROYECTO.

*Apuesta por La Saïdia* surge como un proyecto de intervención que pretende sensibilizar y prevenir sobre el problema social emergente que representa la ludopatía juvenil. Así pues, el objetivo central del proyecto es la concienciación de la población joven sobre los perjuicios y la transformación de los barrios que ha traído consigo la proliferación de las casas de apuestas, y en concreto en el distrito de La Saïdia (València). El proyecto trata la ludopatía no sólo como una relación problemática con el juego a nivel sanitario, sino también como un fenómeno social. Las crisis económicas, la precariedad estructural y la exclusión social consumen las expectativas de los más jóvenes, creando así las condiciones necesarias para que la evasión a través de los juegos de azar sea atractiva. Contra esto se ha diseñado con un modelo de intervención sociocultural innovador focalizado en un grupo-objetivo concreto: jóvenes vulnerables entre 16 y 21 años, que hace un especial énfasis en las estrategias publicitarias empleadas por la industria del juego.

Otra de nuestras metas es democratizar y difundir conocimiento útil en forma de herramienta. Concretamente, divulgar el conocimiento aportado desde diversos campos de estudio, todo ello a través de un programa participativo de actividades y desde la perspectiva conocer-reflexionar-actuar. El proyecto queda estructurado en un total de cinco talleres en los que se trabajan conceptos generales relativos a la adicción, factores de protección y riesgo y la oferta sociocultural del distrito. Se promueve la participación cívica así como el contacto con el tejido social y asociativo de La Saïdia.

Este es un espacio común afectado por procesos de transformación socioeconómicos y urbanísticos ligados a las casas de apuestas físicas y la mercantilización del espacio público. Con este proyecto concienciamos a las personas jóvenes y conseguimos promover el espíritu crítico y colectivo para participar en el desarrollo de su comunidad.

## 3.- RECURSOS Y HERRAMIENTAS CULTURALES UTILIZADAS.

Durante del proyecto, los recursos culturales han sido determinantes para problematizar los juegos de azar y visibilizar opciones alternativas de ocio en el entorno más cercano de los y las jóvenes participantes. Para ello, se han identificado herramientas que incrementan su interés por los talleres al conectar con referencias culturales de su generación:

■ **Portfolio de recursos publicitarios de empresas de juegos de azar.** Trabajar la forma en la que la publicidad del juego de azar promueve este tipo de ocio es uno de los objetivos específicos del proyecto, ya que nos permite dotar a la juventud de herramientas para identificar y analizar críticamente los anuncios a los que están expuestos en su día a día y que incrementan su vulnerabilidad respecto a la adicción al juego. A tal efecto, se han recopilado y trabajado conjuntamente anuncios y ejemplos de otras prácticas publicitarias por medio de las redes sociales, un espacio de riesgo a través del cual las empresas tratan de llegar a las personas jóvenes a través de sus referentes como son los y las *influencers*.

■ **Mapeo de espacios de ocio saludable.** El espacio urbano y los recursos que se destinan a ofrecer ofertas culturales saludables para jóvenes son determinantes a la hora de minimizar los riesgos de los juegos de azar de convertirse en una adicción. Por eso, otro objetivo principal era el de, una vez visualizada la ludopatía y sus condicionantes

sociales, dar a conocer la oferta de ocio alternativo en el propio barrio por medio de un mapeo del tejido asociativo y de las actividades al alcance del grupo de jóvenes.

■ **Recursos audiovisuales para sensibilizar sobre el potencial adictivo de los juegos de azar.** Se realizaron talleres en los que se trabajó con el documental *Eso no se pregunta: adicción al juego*, dirigido por Begoña Puig, y con la *Entrevista a un ludópata rehabilitado*, publicada por Magent TV.

#### **4.- PRÁCTICAS INNOVADORAS EXPERIMENTADAS.**

*Apuesta por La Saïdia* implementa la innovación en diferentes sentidos. En primer lugar, la sensibilización sobre la problemática de la ludopatía juvenil es un terreno por abordar desde el asociacionismo de la ciudad de Valencia, donde no hay plataformas ciudadanas nacidas con el objetivo de tratar los desafíos ocasionados por el crecimiento del sector de los juegos de azar y proporcionar soluciones colectivas.

Durante las actividades se han llevado a cabo algunas prácticas innovadoras con el grupo-objetivo del proyecto. La tercera actividad, *Nuestro entorno urbano*, tenía por objeto mostrar y hacer conscientes a las personas participantes de la presencia de las casas de apuestas en el distrito y de su corta distancia respecto a los centros educativos. Para ello, se contó con un mapa de La Saïdia y sus alrededores, así como rotuladores y otros materiales de dibujo con los que poder escribir y dibujar sobre el propio mapa.

El planteamiento de la actividad era interactivo para las personas participantes. Para ello se pidió al grupo que señalara en el mapa las casas de apuestas que conocían, lo que ayudaría también a visibilizar la proliferación de estos espacios y su presencia en el distrito. Una vez señalados en el mapa, se solicitó al

grupo que indicara los centros educativos que conocían. Con estos dos ítems en el mapa, procedimos a ver cuál era la distancia real en metros, mediante el uso de la escala del mapa, entre las casas de apuestas y los centros educativos en La Saïdia, dibujando las líneas sobre las rutas que unían ambos espacios. Como resultado de la actividad, el propio grupo alcanzó la conclusión de que todos los centros educativos del distrito estaban a una distancia menor a 850 metros, pese a que la Ley 1/2020, de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunitat Valenciana, señala que esa es la distancia mínima a la que deben situarse estos locales de juego respecto a centros de Educación Secundaria y ciclos formativos de Formación Profesional.

#### **5.- METODOLOGÍA UTILIZADA.**

El proyecto solidario apela a todos los sujetos involucrados y propugna un desarrollo social a partir de un sentido del deber hacia los otros. En consecuencia, conlleva una experiencia personal que motiva el trabajo en equipo, un comportamiento participativo y productor de cambios sociales positivo. Para ello, los principios pedagógicos que vertebraron cada uno de los cinco talleres fueron: piensa, reflexiona y actúa.

En un plano general, la metodología de prevención se basó en un proceso educativo dialógico. Un proceso en el que se mantiene la relación grupo/sujeto organizador-grupo/sujeto objetivo, pero en el que ambos como actores tienen un papel activo en la evolución de las actividades. Una acción formativa de prevención focalizada en la situación que transforma un análisis especializado en un lenguaje común adaptado al contexto e interacciona con las personas jóvenes que forman el grupo-objetivo. Gracias a la educación abierta de la dinámica participativa, el grupo-sujeto organizador consolida una

actitud pedagógica dirigida a la transferencia de información científica. Este hecho permite establecer un equilibrio e interrelacionar la programación, la importancia del contenido a transferir y la experiencia del grupo/sujeto objetivo. A su vez, estos tres elementos guía, programación-contenido-experiencia, fortalecieron la capacidad colectiva e individual de planificar, responsabilizar y liderar.

## **6.- INTEGRACIÓN Y APLICACIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS EN EL PROCESO DE TRABAJO.**

*Apuesta por La Saïdia* toma como propios los objetivos generales del Cuerpo Europeo de Solidaridad tales como la solidaridad, la inclusión y la cohesión social; la ciudadanía europea activa, el compromiso democrático y el desarrollo comunitario. Se parte de la prevención y de la formación a través de actividades para favorecer la cohesión social y la inclusión de la juventud en el tejido asociativo de La Saïdia, con el propósito de que el grupo-objetivo de jóvenes inicie un proceso de aprendizaje y de autoreflexión que derive en un compromiso social. Así, se fomenta la participación social creando un sentido común y fomentando las relaciones de proximidad. Como consecuencia, la potencial vulnerabilidad de las personas jóvenes ante la exposición al juego es contrarrestada por una apuesta individual y colectiva por el desarrollo comunitario, produciéndose un mayor bienestar emocional y evitando un perjuicio para la salud, propia y de las personas más cercanas, o problemas relacionados con el estudio y el trabajo.

Desde este proyecto, entendemos que el conocimiento y el contacto con las diversas organizaciones establecidas en la comunidad de referencia generan sentido de solidaridad hacia el entorno y el prójimo. Así pues, la comunidad local requiere iniciativas

democráticas y positivas que aseguren alternativas de ocio saludable, como la que propone el proyecto *Apuesta por La Saïdia*.

## **7.- VALORACIÓN GENERAL.**

La valoración general es muy positiva, ya que se cumplieron los objetivos principales de forma satisfactoria.

Para evaluar el desempeño del proyecto se aplicaron métodos tanto cuantitativos -cuestionarios para el grupo-objetivo- como cualitativos -formulario para la entidad colaboradora (FISAT), dinámica de evaluación cualitativa con el grupo-objetivo, reuniones de evaluación internas del grupo promotor-.

El principal punto fuerte fue la capacidad pedagógica de transmitir conocimiento y de sensibilizar a la población joven de La Saïdia sobre los peligros del juego, los daños personales y sociales que causa la ludopatía y las estrategias publicitarias de la industria. Como indicador podemos tomar los datos recogidos de nuestro cuestionario de evaluación: el 82% de los participantes consideran que en las actividades realizadas han aprendido mucho o bastante sobre el trastorno de juego y los problemas que causa. Además, la mayoría de los miembros del grupo-objetivo manifestaron que ahora enfrentarían una situación problemática con el juego en su entorno mejor que si no hubieran participado.

En cuanto a los puntos de mejora del proyecto, hemos identificado principalmente la adaptación de los materiales y la complejidad de los contenidos al público al que nos dirigimos. De acuerdo a la evaluación de FISAT, "las dinámicas están bien planteadas de manera reflexiva y cooperativa para otros grupos de personas quizá más acostumbrados a ellas. En este caso, se echó en falta generar un ambiente un poco más distendido."

## 8.- SITUACIÓN POSTERIOR AL DESARROLLO DE LA ACTUACIÓN.

Una de las consideraciones clave desde el comienzo de nuestro proyecto fue la evaluación de la intervención realizada. Mediante el diagnóstico resultante y las metas conseguidas vimos la necesidad de continuar trabajando en él. Como proyecto social, se había planteado originalmente como un proceso y con una lógica circular. Hablamos de proceso porque los objetivos de sensibilización y concienciación a conseguir iban vinculados a unos principios de sostenibilidad y replicabilidad. Y de lógica circular porque cada paso hacia la intervención que requiere de la comunidad, también tiene que reportar y aportar elementos de dinamización y cohesión a dicha comunidad.

En este sentido, nuestro propósito ha sido el de compartir y trasladar experiencias de intervención y dinamización exitosas. Nuestro objetivo actual es poder seguir desarrollando dicho proyecto en el distrito de La Saïdia abriendo nuevas puertas a otros distritos de la ciudad de Valencia. De esta manera caminamos hacia un horizonte en el que múltiples distritos puedan contar con un programa de actividades de sensibilización autónomamente sostenido por cada tejido asociativo o apoyado por instituciones. A día de hoy, y debido a todo lo conseguido en esta primera edición del proyecto, hemos logrado comenzar con una segunda edición en el mismo distrito. Contamos con el interés de instituciones públicas, institutos, centros de acción municipal y de asociaciones.

## 9.- MÁS REFERENCIAS SOBRE EL PROYECTO.

El proyecto ha tenido presencia en diferentes medios de comunicación, tanto a nivel autonómico como estatal, a través de la prensa y la radio.

- Colaboración en el podcast “Código de barras” de Radio Cadena Ser: “La crudeza de un no va más” publicado el 26 de diciembre de 2021.

- Artículo en El Levante: el mercantil valenciano titulado “El peligro de gastarse la paga en las casas de apuestas”. Disponible en línea: <<https://www.levante-emv.com/comunitat-valenciana/2021/11/29/peligro-gastar-paga-casas-apuestas-59695030.html>>

- En las redes sociales del proyecto:

- Twitter: @ApuestaSaïdia

- App del Cuerpo Europeo de Solidaridad (Mobility Tool Solidarity Project): *Bet on La Saïdia*.

- Comunicación en el XXV Congreso de Sociología de Castilla-La Mancha “De la incertidumbre a la reconstrucción social: Los juegos de azar y las estrategias discursivas del sector del juego en España. Estudio de caso: Codere.”

## 10.- FINANCIACIÓN DE LA ACTUACIÓN.

El proyecto ha sido cofinanciado por el Cuerpo Europeo de Solidaridad de la Unión Europea, con una subvención de 2.411€. Esta subvención cubre los costes vinculados con la gestión y la ejecución del proyecto (ejecución, evaluación, difusión y seguimiento de actividades). Asimismo, parte de dichos fondos debían destinarse a costear las sesiones de trabajo de nuestra mentora, Yolanda Cano Cabrera, especializada en intervención sociocomunitaria.

El mecanismo de financiación fue una contribución sobre la base de los costes unitarios basados en la duración del proyecto.

En cuanto a los recursos humanos, contamos con las horas de voluntariado realizadas por el grupo de promotores del proyecto: Daniel

Torres García, Antonio Martínez Díaz, Salva Mateu Capella, Juan Márquez Martínez, Rubén Martínez Sánchez y Elena Mañas García. Todos ellos con formación en el ámbito de las ciencias sociales y el desarrollo comunitario. Adicionalmente, durante las sesiones con el grupo-objetivo, este equipo estuvo apoyado por los educadores sociales de la entidad colaboradora Fundación Iniciativa Solidaria Ángel Tomás - FISAT.

Durante las actividades se han utilizado principalmente materiales audiovisuales como, por ejemplo, videos de testimonios de personas que han tenido problemas con el juego y anuncios de casas de apuestas. Adicionalmente se emplearon materiales Power-Point diseñados de acuerdo a la guía de contenidos para las sesiones y se diseñó un mapa interactivo del distrito de La Saïdia, el cual recoge tanto la disposición de los establecimientos de apuestas como de los recursos sociales y comunitarios del distrito.

Se cedieron espacios por parte de dos entidades, el Centro Municipal de Juventud de Trinitat para las reuniones de planificación y evaluación, y la Fundación Iniciativa Solidaria Ángel Tomás para la realización de las actividades con los y las participantes.

### **11.- POSIBILIDAD DE QUE LA EXPERIENCIA SE PUEDA ADAPTAR O APLICAR A OTRAS ORGANIZACIONES Y CONTEXTOS.**

Nuestro propósito ha sido diseñar un proyecto piloto de intervención social fácilmente replicable. Una experiencia generalizable y sostenible. En la actualidad, nuestra intención es reeditar el proyecto en el distrito de La Saïdia mejorándolo de acuerdo a los resultados de la evaluación de esta experiencia inicial.

Así, nace *La Saïdia en Juego*, una nueva edición del proyecto, cofinanciada por el Cuerpo Europeo de Solidaridad, que busca consolidar y ampliar los beneficios generados

por la primera intervención. Para ello hemos ampliado y rediseñado las actividades, revisado los contenidos e incorporado a nuevas personas integrantes en el equipo.

Entidades sociales, como FISAT o Cepaim, se han mostrado abiertas a colaborar con esta nueva edición aportando un grupo de participantes para los talleres.

### **12.- MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA ENTIDAD.**

**Entidad organizadora:** Dissens.

**Nombre:** Dissens. Asociación para la investigación e intervención social.

**Año de creación:** 2021.

**Persona de contacto:** Daniel Torres García.

**Número de personas que forman el grupo:** 6.

**Objetivos principales de la asociación:**

1. Crear y aplicar métodos de investigación e intervención social que permitan visibilizar y dar respuesta a conflictos sociales tradicionales, así como emergentes.
2. Llevar a cabo estrategias comunicativas orientadas a la sensibilización ciudadana sobre los problemas sociales actuales, estimulando la reflexión, la conciencia y la actitud crítica.
3. Contribuir al desarrollo del asociacionismo valenciano a través de metodologías innovadoras que fortalezcan la participación ciudadana y vecinal.
4. Reforzar el pensamiento de lo público como resultado de la acción ciudadana y las redes de proximidad.
5. Promover la democratización del conocimiento para hacer accesible la información y las herramientas de análisis social a la ciudadanía, prestando especial atención a colectivos que sufren procesos de exclusión social.



6. Fomentar la justicia social para acabar con situaciones de vulnerabilidad, desigualdad y exclusión.
7. Implementar un modelo horizontal de investigación e intervención basado en la colaboración entre las diferentes partes implicadas, convirtiendo los proyectos en procesos de coaprendizaje.
8. Generar impactos sociales positivos, de modo que los proyectos serán planteados y orientados hacia la utilidad pública y específicamente, hacia la mejora de las condiciones de vida de las partes implicadas.

**Ámbito geográfico de trabajo:** València.

**Entidades colaboradoras:** Fundación Iniciativa Solidaria Ángel Tomás - FISAT.

Accésit

## El Club del Artivismo

**Área temática / ámbito de la actividad:** igualdad de género, justicia climática y participación ciudadana.

**Entidad:** Paz y Desarrollo.

**Dirección:** Calle Túria, 53 bajo. **CP:** 46008.

**Municipio:** Valencia.

**Correo e:** valencia@pazydesarrollo.org

**Web:** www.pazydesarrollo.org

**Redes sociales:** @pazydesarrollo (IG y Twitter) Paz y Desarrollo (Facebook)

**Colectivos con los que trabaja:** infancia, adolescencia, organizaciones sociales, personas migrantes, mujeres y medios de comunicación.

### Breve resumen del proyecto

*El Club del Artivismo* es un proyecto de artivismo dirigido a los y las jóvenes del Programa Educativo y Familiar de la Fundació Per Amor a l'Art (FPAA, València) y las niñas y niños de la ludoteca En Marcha (Manises). La formación en grafiti, teatro-foro, audiovisuales y en rap, así como los encuentros con iniciativas de base comunitaria, posibilitan que la juventud comunique sus inquietudes con respecto a la justicia climática, la igualdad de género y la participación ciudadana desde el arte socialmente comprometido.

### 1.- PUNTO DE PARTIDA. CONTEXTO PRECEDENTE E IMPULSOR DEL PROYECTO.

Las técnicas de Educación para la Ciudadanía Global de la delegación valenciana de Paz y Desarrollo, detectaron entre 2020 y 2021 la necesidad de ofrecer a la juventud nuevas posibilidades de activación política por las problemáticas sociales que les inquietan. La educación, el acceso al mercado laboral, el cambio climático, las desigualdades, el acceso a la vivienda y la seguridad son temas de elevado interés entre la juventud valenciana; no obstante, su actividad política es escasa, dada la mala imagen con la que esta cuenta entre las y los jóvenes, según el Informe de la Juventud de la Comunidad Valenciana 2020. En concreto, las personas participantes en el Programa Educativo y Familiar de la FPAA, antes de iniciar *El Club del Artivismo*, desconocían los recursos y el tejido asociativo del barrio de Marxalenes, necesitado de representación joven, migrante y con inquietudes por el medioambiente y la igualdad de género. En este contexto vimos la oportunidad de fomentar la comunicación y la relación entre la infancia, la juventud y los diferentes agentes barriales de desarrollo comunitario.

## 2.- INTRODUCCIÓN AL PROYECTO.

*El Club del Artivismo* cuenta con dos fases de actuación: *Acción por el clima* (febrero 2022 - junio de 2022) y *Sin dejar a nadie atrás* (septiembre 2022 - junio 2023).

En la primera etapa, 17 jóvenes (7 chicos y 10 chicas) y 22 niñas y niños de la ludoteca (17 chicas y 5 chicos) realizaron 2 murales por el clima que recogían el conocimiento adquirido en los encuentros con cuatro iniciativas reales de lucha contra el cambio climático (Greenpeace, Asociación Micoris, Infàncies i Dones del Món y Orriols Convive).

La segunda etapa del proyecto trabaja la crisis climática, la economía circular, la igualdad de género y la participación ciudadana a través de tres itinerarios artísticos: teatro, rap y audiovisuales. Además se llevaron a cabo diversos talleres y encuentros formativos con asociaciones locales y procedentes del Sur: Voluta.coop, Joves i Solidàries, Por Tí Mujer, Asociación Micoris, Orriols Convive, Infàncies i Dones del Món, Casa Violeta de Manises, colectivo Extensión-Noroccidente de Pichincha, Juniors Manises, Proyecto Empar, Asociación de Voluntarios de Manises y Bioagradables.

## 3.- RECURSOS Y HERRAMIENTAS CULTURALES UTILIZADAS.

*El Club del Artivismo* ha integrado las cualidades propias del arte contemporáneo, su conciencia crítica, enfoque social, desbordamiento urbano y tendencia performática.

Hasta el momento se han realizado:

- 2 sesiones dedicadas a la historia y teoría del artivismo, el arte socialmente comprometido y el arte útil en el siglo XX y XXI.

- 2 sesiones para la práctica del artivismo con la metodología del Centre for Artistic Activism (C4AA) y del grupo de arte del movimiento Extinction Rebellion.

- 2 sesiones con Barbiturikills (especialista en arte mural y pintura de gran formato) en las que se trabajó la historia y teoría del grafiti.

- 2 sesiones con Barbiturikills de técnica para la creación de un grafiti participativo.

- 11 sesiones de mapeo del barrio y fotografía analógica dinamizadas por Fractals Educació Artística.

- 3 exposiciones abiertas al público con los resultados del proyecto (Centro Cultural San Jerónimo, Centro Joven de la Fundació Per Amor a l'Art y Bombas Gens).

- 1 podcast divulgativo, grabado en los estudios de Cadena SER València junto a un grupo representativo de la primera fase *Acción por el clima*.

Quedan pendientes de realizar:

- 5 sesiones dedicadas a la elaboración colectiva de una pieza de rap con Nacidos de la Tierra.

- 13 sesiones de teatro-foro con Kankaneo Teatro y Laura Valero para el aprendizaje sobre la igualdad a través del teatro-foro.

- 11 sesiones de creación audiovisual dinamizadas por el colectivo de vídeo participativo *La Cosecha*.

- 3 exposiciones abiertas al público con los resultados del proyecto (Centro Cultural San Jerónimo y Bombas Gens).

## 4.- PRÁCTICAS INNOVADORAS EXPERIMENTADAS.

En 2020 detectamos una tensión entre el auge de las voces juveniles en los procesos de transformación social y un elevado grado de desafección política en la juventud de la Comunidad Valenciana. En su mayoría, consideraban que el voto es la única forma en que pueden influir en lo que hace el gobierno.

No obstante, dos temas habían movido a las mujeres jóvenes, las personas entre 15 y 19 años y las personas de nacionalidad extranjera residentes en el territorio valenciano: la igualdad de género y la crisis climática. Desde Paz y Desarrollo vimos la posibilidad de dar nuevas herramientas a los y las menores del Programa Educativo y Familiar de la FPAA (10 mujeres y 7 hombres entre 14 y 18 años) y la ludoteca En Marcha (17 chicas y 5 chicos entre 4 y 12 años) para diversificar sus formas de participación sociopolítica. La innovación del proyecto reside en la experiencia educativa generada a partir de la intersección entre al menos ocho artistas de diferentes disciplinas y catorce organizaciones sociales con diversos objetivos, metodologías y experiencias. Así, la juventud participante en el proyecto ha aportado y recibido conocimiento de activistas y activistas en activo.

### 5.- METODOLOGÍA UTILIZADA.

El proyecto cuenta con una metodología participativa, en la que el rol de los y las menores tiene un papel decisivo en el éxito de cada fase de actuación. En este sentido, el diseño metodológico parte de la creación de un espacio participativo que cumpla con los siguientes preceptos:

- Que sea un espacio participativo puesto en marcha desde los principios de la horizontalidad, la transparencia y la igualdad.
- Que recoja los aprendizajes obtenidos en el proceso formativo.
- Que utilice el arte como método de expresión.

De esta forma, la metodología empleada se caracteriza por ser:

- Participativa. Durante todo el proceso, las personas beneficiarias son responsables de la toma de decisiones respecto a las acciones

planteadas y a los itinerarios artísticos a explorar.

- Artivista. El arte se plantea como herramienta de activismo social.
- Promotora del trabajo en grupo. El espacio *El club del Artivismo* es auto-gestionado, con la consiguiente distribución de tareas y responsabilidades.
- Impulsora del trabajo en red. En cada fase se generan espacios de intercambio de experiencias con agentes de cambio social locales nacionales e internacionales.

### 6.- INTEGRACIÓN Y APLICACIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS EN EL PROCESO DE TRABAJO.

Todos nuestros proyectos se llevan a cabo bajo un enfoque de Derechos Humanos y un enfoque de género, partiendo del principio de dignidad intrínseca y de los derechos iguales e inalienables de todas las personas, con un foco claro en la eliminación de las violencias contra las mujeres y niñas. El currículo del proyecto promueve la colaboración y cooperación en la toma de decisiones creativas, la responsabilidad y compromiso con los principales retos sociales y medioambientales, el respeto por las diferentes opiniones en los debates, la igualdad de oportunidades de participación para las mujeres y personas migrantes, y el fomento de relaciones generativas con las familias y la comunidad. Esto se lleva a cabo mediante intervenciones individualizadas de seguimiento familiar y mediación con los agentes externos donde acuden las y los menores.

Por otra parte, hemos empleado:

- **Herramientas intangibles:** escucha activa empática por parte del equipo técnico y docente hacia las opiniones de las y los menores; adaptación de la comunicación para favorecer la comprensión, cercanía,

honestidad sobre los métodos y objetivos; cuidado del espacio común y agradecimiento hacia su presencia y participación.

■ **Herramientas de participación presencial:** árbol de problemas, cartografía participativa mediante paseos, lluvia de ideas, invitación a personas con experiencia y compromiso con el activismo y activismo no-violento, y grupos de discusión sobre los objetivos del club a corto y medio plazo.

## 7.- VALORACIÓN GENERAL.

El proyecto ha generado y continuado produciendo resultados tangibles y duraderos en el tiempo. Los centros de atención a menores involucrados en el proyecto (ludoteca municipal En Marcha; y el Programa Educativo y Familiar de la Fundació Per Amor a l'Art) han recibido con satisfacción la segunda fase del proyecto, *El Club del Artivismo: sin dejar a nadie atrás*, pues se necesitan de procesos más largos para que la infancia y juventud establezcan lazos duraderos con el tejido asociativo de sus respectivas localidades (Manises y Marxalenes).

Por otra parte, en relación con la calidad y satisfacción generada por los talleres, tras el cierre de la primera fase, analizamos un total de 23 evaluaciones finales del proyecto. Los talleres fueron descritos por las y los jóvenes como "divertidos", "creativos", "innovadores", "bonitos" o "entretenidos", entre otros, y un 58,3% de los niños y niñas consideran que los grafitis pueden cambiar la manera de ver el mundo de las personas.

A día de hoy podemos concluir que los objetivos de la primera fase del proyecto se han cumplido satisfactoriamente, ya que el 100% de los y las niñas encuestadas declaran la intención de continuar cuidando el planeta a medida que crecen, y un 72,72% de los y las adolescentes manifiestan un

deseo de activarse por el medio ambiente con acciones como el reciclaje, entrar en campañas de recoger basura o concienciar a otras personas. Además, cabe destacar la dinamización del tejido cultural valenciano mediante la contratación de diferentes profesionales del sector (al menos 8 artistas organizados de forma autónoma o como colectivo).

## 8.- SITUACIÓN POSTERIOR AL DESARROLLO DE LA ACTUACIÓN.

El proyecto sigue en marcha en su segunda fase. A día de hoy contamos con 2 compromisos por el clima (uno por cada centro de atención), 1 dossier con el material pedagógico utilizado para los talleres de la primera fase, 2 murales reivindicativos, pancartas por el clima y 2 podcasts divulgativos. Además, en la primera fase del proyecto se ha consolidado la colaboración de Paz y Desarrollo con las asociaciones Orriols Convive, Asociación Micoris e Infàncies i Dones del Món, que continúan trasladando su labor a los y las menores, creando para ellos y ellas figuras de referencia en el asociacionismo local y nacional.

## 9.- MÁS REFERENCIAS SOBRE EL PROYECTO.

El proyecto se ha difundido en las redes sociales de Paz y Desarrollo (Facebook, Twitter e Instagram), la Fundació Per Amor a l'Art (Facebook e Instagram) y la ludoteca En Marcha (Facebook).

El resumen de prensa de *El Club del Artivismo* incluye las siguientes apariciones:

■ Adolescentes en riesgo de exclusión crean un 'Club del Artivismo' para cuidar el medioambiente a través del arte (galería fotográfica en Europa Press): <<https://fotos.europapress.es/fotonoticia/f4349830>>

■ Magazine A Diari (entrevista a Elia Cervera, técnica de Educación para la Ciudadanía Global de Paz y Desarrollo, en Ràdio Manises 105.7): <[https://www.ivoox.com/cij-15-junio-2022-audios-mp3\\_rf\\_88522801\\_1.html](https://www.ivoox.com/cij-15-junio-2022-audios-mp3_rf_88522801_1.html)>

Además, el proyecto ha contado con la difusión de Radio XXII, la emisora online de Paz y Desarrollo, donde se ha creado un espacio para el proyecto: <<https://radioxxii.com/elclubdelartivismo/>>. En dicha ubicación se ha compartido el podcast grabado en los estudios de Cadena SER Valencia.

## 10.- FINANCIACIÓN DE LA ACTUACIÓN.

**2021-2022** "Acción por el clima" (10.000€). Financiado por la Diputación de Valencia (8.000€) y aportación de Paz y Desarrollo en un 20% (2.000€):

- Coordinación: 2.933,70€.
- Servicios técnicos y profesionales: 4.383,55€.
- Desplazamientos: 66,30€.
- Materiales (identificativos, talleres, evaluación y difusión): 1.976,45€.
- Costes indirectos: 640€.

Cesión de espacio y participación de los RRHH propios: Fundació Per Amor a l'Art y ludoteca municipal En Marcha.

**2022-2023** "Sin dejar a nadie atrás" (50.600€). Financiado por la GVA (50.000€) y aportación de Paz y Desarrollo en un 1,19% (600€):

- Informe de línea de base: 1.100€.
- Evaluación externa: 1.100€.
- Coordinación: 11.286€.
- Materiales y suministros: 10.662,15€.
- Servicios técnicos y profesionales: 20.383,25€.
- Voluntariado: 933,80€.
- Viajes, alojamientos y dietas: 334,80€.
- Gastos bancario: 200€.
- Costes indirectos: 4.600€.

Cesión de espacio y participación de los RRHH propios: Fundació Per Amor a l'Art y ludoteca municipal En Marcha.

## 11.- POSIBILIDAD DE QUE LA EXPERIENCIA SE PUEDA ADAPTAR O APLICAR A OTRAS ORGANIZACIONES Y CONTEXTOS.

*El Club del Artivismo* constituye un programa tipo desarrollado íntegramente por Paz y Desarrollo para sus actuaciones en materia de Educación para la Ciudadanía Global, Sensibilización y Acción Social. Ello garantiza su replicabilidad y adecuación a diferentes contextos, públicos e intereses. Dicha adaptabilidad se ha demostrado a través del desarrollo de experiencias como *El club del Artivismo: reescribimos Marxalenes* o *El club del Artivismo: rojas son mis reglas*. En la primera, el público destinatario es el alumnado de Secundaria del Comenius Centre Educatiu (València) y busca realizar un diagnóstico participativo del barrio de Marxalenes desde la perspectiva juvenil. Por su parte, la segunda iniciativa se dirige a asociaciones de mujeres y jóvenes de los municipios de la Mancomunitat de l'Horta Sud, con el objetivo de dignificar el ciclo menstrual a través de las artesanías locales. De esta forma, se muestra cómo *El Club del Artivismo* es una experiencia educo-artística transformadora que permite abordar diferentes temáticas desde diversos públicos y realidades.

## 12.- MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA ENTIDAD.

**Entidad organizadora:** Paz y Desarrollo.

**Nombre:** Paz y Desarrollo.

**Año de creación:** 1991.

**Persona de contacto:** Elena Belenguer García.

**Número de personas que forman el grupo:** 20.

**Objetivos principales de la asociación:**

Igualdad de derechos y condiciones entre hombres y mujeres tanto en el Norte como en el Sur, justicia climática y justicia social.

**Ámbito geográfico de trabajo:** España (Andalucía, Comunidad de Madrid, Comunitat Valenciana y Extremadura), América del Sur (Ecuador y Bolivia), Centroamérica (El Salvador y Guatemala), Asia (Filipinas) y África (Senegal y Cabo Verde).

**Entidades colaboradoras:** Paz y Desarrollo colaboramos con múltiples entidades, organizaciones y colectivos sociales, tanto locales como internacionales, dentro de nuestros ámbitos de intervención, al tiempo que pertenecemos a diferentes redes y coordinadoras de cooperación internacional y educación transformadora.

Finalista

## ConFusión 2021. Festival cultural y artístico de expresión libre. VIII edición.

**Área temática/ámbito de la actividad:** arte.

**Entidad:** Asociación Possibilitats.

**Dirección:** Carrer de Nuestra Señora de la Asunción 4 bajo izquierda. **CP:** 46020.

**Municipio:** Valencia.

**Correo e:** possibility.association@gmail.com

**Web:** www.beniconfusionfest.es

**Persona de contacto:** Alena Aleskseeva.

**Colectivos con los que trabaja:** migrantes, juventud, infancia y gente mayor, colectivos con diversidad funcional, colectivo LGBTQ+, asociaciones locales y del barrio de Benimaclet.

**Ámbito geográfico:** Valencia.

**Breve resumen del proyecto**

*ConFusión 2021. Festival cultural y artístico de expresión libre* es una plataforma cultural abierta a la ciudadanía, basada en el encuentro y el diálogo. Nace de una fuerte actividad artística y de activismo en el barrio de Benimaclet con la intención de poner en valor la identidad del barrio. Ofrece un espacio de experimentación artística y de aprendizaje impulsando la innovación en la producción cultural. Su programación fomenta la cultura participativa y muestra espacios escénicos alternativos para activarlos socialmente promoviendo el ocio consciente y sensibilizando a la juventud sobre el derecho al descanso del vecindario.

Finalista

## Jóvenes para jóvenes: Educando en Derechos Humanos y Objetivos de Desarrollo Sostenible.

**Área temática/ámbito de la actividad:** educación no formal/social.

**Entidad:** Helsinki España-Dimensión Humana.

**Dirección:** Calle Santa Cruz de Marcenado, 11 1B. **CP:** 28015. **Municipio:** Madrid.

**Correo e:** helsinkiespana@helsinkiespana.org

**Web:** www.helsinkiespana.org

**Redes sociales:** TW/ FB / LI / IG @helsinkiespana

**Persona de contacto:** María Jaén Barandiarán.

**Colectivos con los que trabaja:** niñas y niños de entre 5 y 18 años y jóvenes universitarias y universitarios de 18 y 35 años.

**Ámbito geográfico:** España, Portugal, Italia, México y Estados Unidos.

### Breve resumen del proyecto

Proyecto de educación en Derechos Humanos y en Objetivos de Desarrollo Sostenible a través de la formación, la sensibilización, el voluntariado juvenil y la producción de materiales educativos. Tiene como objetivo contribuir localmente al desarrollo de una ciudadanía global, conocedora de la Agenda 2030, democrática, sostenible, pacífica, inclusiva, respetuosa con los DDHH y defensora de la igualdad de género y de la salud mental.

Tras la crisis sanitaria originada por el Covid-19, se creó material de sensibilización para las aulas con el cual trabajar en línea. Está disponible para centros escolares y personal docente.

Finalista

## A PROP. Trobades d'art comboi per una escola en transformació

**Área temática/ámbito de la actividad:** arte/educación no formal.

**Entidad:** Ideadestroyingmuros.

**Dirección:** Calle Cura Planelles 16 - 3.

**CP:** 46011. **Municipio:** Valencia.

**Correo e:** ideadestroyingmuros@gmail.com

**Web:** www.ideadestroyingmuros.info

**Redes sociales:** IG @gva\_ivam @ideadestroyingmuros

**Persona de contacto:** Mery Favaretto.

**Colectivos con los que trabaja:** personas migrantes, centros educativos que, por su situación de vulnerabilidad social, precisan intervenciones y ayudas más específicas.

**Ámbito geográfico:** Valencia.

### Breve resumen del proyecto

A partir de la urgencia contemporánea de repensar el equilibrio entre naturaleza, producción cultural y sostenibilidad, el proyecto propone una experiencia de investigación de las semillas que viven en nuestros entornos cotidianos, empezando por una observación directa hasta llegar a una observación más metafórica que nos concierne de manera íntima a través de un enfoque artístico. La semilla es aquí material y metáfora con la cual generar reflexión, conversación y correspondencia postal entre museo, alumnado y centros educativos.

Proyecto realizado con el apoyo del Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM), Dirección General de Inclusión Educativa y Fundación La Caixa, con la participación del CEIP Fernando de los Ríos, CEIP Santa Teresa de Villena, CEIP Carles Selma, IES Figueras Pacheco, CEIP San Agustín y CEIP Nuestra Señora de Carmen.





**Edita:**

Diputació de València i Culturama

**Coordina:**

Culturama / Verónica Francés Molina

**Textos:**

Projectes premiats i finalistes

**Fotografies:**

De l'acte de presentació, Verónica Francés Molina  
De les activitats realitzades, les associacions

**Traducció i assessorament lingüístic:**

Marta Montoliu Gómez i Vicerectorat d'Art, Ciència,  
Tecnologia i Societat

**Disseny i maquetació:**

Culturama / Amparo Soto

**Impressió:**

Diputació de València

**Dipòsit Legal:**

V-3889-2023



dels textos: els autors i les autores.  
de les imatges: els autors i les autores.

**Organitza:**



**Patrocina:**



GENERALITAT  
VALENCIANA



Carnet  
Jove



Diputació  
de València



AJUNTAMENT  
DE VALÈNCIA

JOVENTUT



UNIVERSITAT  
Miguel Hernández



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



**Amb el suport de:**



Consell  
Valencià de  
la Joventut



Culturama  
C/ Alcalde Cano Coloma, 15 entl.  
46022 València  
[www.culturama.es](http://www.culturama.es)

 [culturama\\_sl](https://twitter.com/culturama_sl)

 [CulturamaSL](https://www.facebook.com/CulturamaSL)

 [culturama\\_sl](https://www.instagram.com/culturama_sl)

 [/company/culturama-sl](https://www.linkedin.com/company/culturama-sl)

Organitza:



Patrocina:



Amb el suport de:

