

PREMI CULTURAMA INNOVACIÓ SOCIAL EN JOVENTUT

6a edició





Premi Culturama Innovació Social en Joventut

6a edició

2020-2021



Índex

9

Presentació

L'equip de Culturama

13

La cultura com a motor de
transformació social

María Teresa Pérez

premi

19

Anigmàti-k (Viu la lectura)

Assemblea de Joves d'Atzeneta del

Maestrat

accèsits

35

Basket Beat Vic

Basket Beat: moviment, art,
educació i acció social

49

Orografies

Associació cultural Fractals
Educación Artística

61

Tardes de garaje

Asociación Garaje

seleccionats

77

Sóc perquè som

Sura Associació E20

79

Spoiler Alert: No som unes

YouTubers qualsevols

La Lola Boreal

81

Making Art Happen. Pensamiento

Visual Crítico Experimento Limón

Experimento Limón AC

traducció

83

Castellà

La innovació social, un factor essencial en temps de crisi

L'equip de Culturama

La convocatòria de la sisena edició del Premi Culturama Innovació Social en Joventut s'ha emmarcat dins de la celebració dels vint-i-cinc anys de recorregut de Culturama. El premi condensa una part important dels nostres senyals d'identitat, ja que reflecteix els elements principals que donen sentit al nostre treball quotidià: educació, art, participació, creativitat, responsabilitat social i innovació.

La iniciativa s'ha consolidat com un fòrum de confluència de projectes i institucions emmarcats en l'àmbit juvenil que ha atorgat protagonisme a la cultura contemporània com a eina per al canvi social i la igualtat de drets.

La sisena edició s'ha desenvolupat en plena emergència sanitària derivada de la pandèmia de la COVID-19. Deixant de banda les complicacions i incerteses organitzatives, aquesta circumstància ens ha fet plantejar-nos una sèrie de reflexions que ens agradaria compartir.

En primer lloc, ha sorgit el repte d'aconseguir articular estratègies d'acció efectives en el treball amb joves en aquest nou context. Sens dubte, els espais virtuals han ajudat a generar recursos útils, que segurament es continuaran implementant. Però no hem d'oblidar que aquest tipus d'eines també poden constituir un factor de risc d'exclusió per a determinats col·lectius que, o bé no tenen les possibilitats materials d'accés, o bé no han adquirit un nivell competencial suficient per a beneficiar-se d'aquests recursos.

En segon lloc, el prolongat aïllament interpersonal imposat com a mesura preventiva de les infeccions ha tingut, sens dubte, un impacte especial entre joves i adolescents. Encara que les conseqüències no han sigut encara estudiades amb detall, sí que hem pogut constatar una desafecció generalitzada de la societat davant aquesta situació.

En lloc de focalitzar els esforços a entendre i pal·liar els efectes adversos de la pandèmia sobre aquests sectors de la població, s'ha posat més èmfasi a culpabilitzar els i les joves. Aquesta imatge de joves irresponsables i insolidaris l'han impulsada, en gran manera, mitjans de comunicació que, en lloc d'informar, tan sols cerquen generar alerta per atraure audiències. Paral·lelament a les imprudències (protagonitzades per persones de totes les edats), s'han tirat avant nombroses iniciatives amb un grau important de compromís social que no han merescut la mateixa atenció mediàtica.

Aquest complex panorama social que deixa la pandèmia ens obliga a incrementar els esforços per a obrir nous espais de trobada i comunicació que donen a conèixer exemples de bones pràctiques en el camp de la innovació social. No hi ha dubte que hem de trencar amb els estereotips culpabilitzadors i, per contra, aprendre de la il·lusió i les energies amb què la joventut s'implica per millorar la societat.

En Culturama pensem que els espais artístics són territoris per a continuar explorant, i des dels quals es puguem compartir experiències fonamentals per a afrontar la realitat canviant d'un futur incert. Per això, la nostra obstinació a mantenir la convocatòria del premi. També volem agrair molt sincerament el compromís de les entitats i institucions que ens acompanyen en aquest propòsit tot prestant-hi suport.

En aquesta edició, els projectes premiats ofereixen mirades creatives sobre la capacitat vertebradora de les i els joves al medi rural a través de la literatura i el foment de la lectura; els nous rols interculturals generats des de l'esport inclusiu; la memòria col·lectiva com a activadora de la participació social als barris; i l'impuls dinamitzador de la música urbana per a la convivència ciutadana.

L'equip de Culturama.

La cultura com a motor de transformació social

María Teresa Pérez

Els Premis Culturama Innovació Social en Joventut constitueixen un exemple inspirador de compromís social, ja que posen en valor projectes que, des de la cultura contemporània, treballen per canviar la realitat en un sentit transformador i d'inclusió social.

Amb aquests premis es reivindica un sentit de la cultura no sols com una necessitat humana, sinó també com un dret fonamental reconegut en l'article 27 de la Declaració universal dels drets humans i en l'article 44 de la Constitució espanyola, i que forma part del quart objectiu de desenvolupament sostenible de l'Agenda 2030 aprovada per tots els Estats membres de les Nacions Unides.

Transformar des de la cultura conjuga la creació individual i col·lectiva de significats, de valors –morals i estètics–, de concepcions del món, de maneres de sentir i d'actuar. Per això, la cultura no es pot entendre només individualment, sense la dimensió col·lectiva i intergeneracional. Perquè és la cultura allò que ens fa ser humans, oberts i diferents, tot i que sempre relacionals i solidaris.

No obstant això, el dret a la cultura no serveix de res si roman només en el pla teòric i abstracte. Cal concretar-lo en iniciatives que impliquen acció, organització, moviment; que siguin crítiques i reflectisquen el sentiment de l'època en què es desenvolupen. I aquests premis en són bona prova, d'això, perquè expressen la nova cultura juvenil que creix a Espanya i arreu del món, liderada pels fills i les filles de la crisi del 2008: milions de xicones i xicons de barri que van ser condemnats a formes de pobresa contemporànies, en entorns de precarietat, d'incertesa permanent, de falta d'horitzons i oportunitats.

No obstant això, també són els fills i les filles del multiculturalisme, del feminisme, de l'ecologisme. Del respecte a la diversitat, del consum responsable i del valor de les cures. També els fills de la immigració, a la qual se sumen els efectes de l'esquinçament en la vida de qualsevol jove que es veu forçat a migrar. Són una generació solidària perquè ha viscut situacions molt difícils: ha hagut d'aprendre a organitzar-se, a treballar cooperativament, a produir continguts audiovisuals i a muntar les seues xarxes socials per donar difusió als seus projectes. Eren invisibles, però a poc a poc aconsegueixen fer-se visibles, amb talent i esforç. I venen plens de força.

Els i elles són qui ens inspira a construir col·lectivament una nova cultura, una nova pedagogia, un nou concepte d'oci més enllà del mer entreteniment o consum de masses, una nova manera d'intervenir en la realitat des de la subalternitat i les

perifèries, des de la idea d'una cultura *comuna* (en què comuna significa aspirar a la participació democràtica plena i igualitària, tot respectant la diversitat).

La innovació juvenil és una palanca per al canvi. Per això convé reivindicar el caràcter polític i conflictiu de la cultura juvenil, la contracultura. La tensió entre política i cultura és una lluita inexhaurible pels significats de *ser jove, dona, home; de democràcia, públic, privat*, etc. A Espanya podem pensar en la renovació educativa, cultural i social que cercava el regeneracionisme de l'inici del segle xx, o en la que promovia Federico García Lorca amb la seua companyia de teatre universitari La Barraca als anys 1930, o en el moviment veïnal i estudiantil durant la Transició, o bé, més recentment, en el 15M i el moviment feminista del 8M.



En tots els casos parlem de joves que van desafiar les normes establides, que van qüestionar la moral del seu temps tot bastint nous horitzons mitjançant l'acció quotidiana en el terreny sociocultural. Per això també cal reivindicar que ser jove no pot separar-se de la llibertat de crear, imaginar, experimentar i qüestionar; i en això resideix la legitimitat de la transgressió i la subversió dels joves espanyols. Perquè en les darreres dècades, la joventut ha sigut maltractada al nostre país, potser per por a aquest potencial transformador que representa i que porta a la pràctica diàriament. Tot aquest cabal de talent i de compromís juvenil ha sigut infravalorat i desaprofitat.

Aquesta joventut crítica però activa és la que està cridada a pegar la volta a un model social exloent que s'ha demostrat fracassat. Una joventut que pensa,

actua i combat quotidianament els sistemes de dominació i els principis de control social a fi de ser, de viure, d'existir sense pressions en un món de llibertats, de simbiosi social, d'empatia i força col·lectiva. Una joventut que representa l'altaveu i l'esperança de les classes populars i que suposa el motor per a construir noves formes d'unitat des de baix. Perquè no es pot separar la cultura de la realitat de la qual emergeix, o contra la qual emergeix.

Estem orgulloses i orgullosos d'aquesta joventut empoderada com a subjecte propi que es rebel·la i s'organitza per recuperar el futur que se li nega. Una joventut que connecta la utopia amb les realitats concretes que cal superar i que afavoreix la participació crítica. Necessitem tota l'energia d'aquesta joventut transformadora, que critique el que hi ha i que també plantege propostes, que experimente les possibilitats de canvi a través de la participació conscient i col·lectiva. I fer-ho a través d'iniciatives i projectes transversals, de tota la població i per a tota la població, sense exclusions, sense desigualtat, sense domini, que traduïsquen els consensos socials en avanços democràtics.

Per tot això, aquesta mena d'esdeveniments, per l'esperit que representen, són tan importants i tenen tant de valor, ja que reconeixen i premien, i d'aquesta manera incentiven, les iniciatives socioculturals cap a la joventut i des de la joventut. I per això també és fonamental que les institucions públiques donem tot el suport als diferents actors que fan possible que existisca i que cresca aquest teixit social juvenil, i que els cuidem. Mentre la institució aculla i no amansisca, mentre la institució es deixe desestabilitzar per aquests projectes i aquestes pràctiques disruptives que venen de la joventut, crec que pot haver-hi sempre una confluència fructífera per a totes dues parts.

En aquest sentit, des de les institucions públiques necessitem també la seua orientació i la seua opinió. La joventut ha d'apropriar-se dels espais i les institucions públiques, sentir-los com a seus, i fer-los seus. Hem de ser llançadora, ajudar a professionalitzar-se i a tenir unes condicions de treball dignes per a l'acció artística; sumem més i millor. Són l'orgull de la nostra pàtria, i per això aquest govern està al seu costat per donar-los suport en tot el que necessiten.

Compteu amb nosaltres, però espenteu-nos també.

María Teresa Pérez, directora general de l'Institut de la Joventut d'Espanya.

Discurs d'obertura de la jornada de presentació dels projectes finalistes i lliurament de premis, que va tenir lloc a l'Espai Jove VLC de València el 25 de setembre del 2020.

PREMI CULTURAMA
INNOVACIÓ SOCIAL EN JOVENTUT





Anigmàti-k (Viu la lectura)

Àrea temàtica/àmbit de l'activitat: animació lectora.

Entitat: Assemblea de Joves d'Atzeneta del Maestrat.

Adreça: Av. de Castelló, 41.

C.P.: 12132.

Municipi: Atzeneta del Maestrat (Alt Maestrat).

Lloc web: <http://casal.atzeneta.org>.

Xarxes socials: [casalatzeneta](#) / [@casalatzeneta](#).

Col·lectius amb els quals treballa: joves de 12 a 18 anys i personal tècnic dels municipis de Vilafranca, Morella, Castellfort, Forcall, Atzeneta del Maestrat, Ares, Benassal, Albocàsser i Vilar de Canes.

Breu resum del projecte

Projecte d'animació lectora juvenil creat de manera participativa a partir de la demanda juvenil. S'orienta el jovent d'entre 12 i 18 anys, que és el protagonista de tot el procés. Amb l'excusa d'un llibre, es desenvolupen diferents accions i activitats relacionades amb la finalitat de generar espais d'animació a la lectura i oci educatiu que creen sinergies entre personal tècnic i joves de diferents municipis i que ofereixen nous mecanismes de participació ciutadana i aprenentatges comuns. Una de les premisses més importants és que la lectura és voluntària, amb l'objectiu de fomentar-ne el gust i evitar la imposició i l'obligatorietat.

1 PUNT DE PARTIDA. CONTEXT PRECEDENT I IMPULSOR DEL PROJECTE

Anigmàti-k (Viu la lectura) naix de la necessitat de generar accions al voltant de l'animació lectora com un element essencial dins de les possibilitats d'aprenentatge i participació que ens ofereix l'oci educatiu.

Les persones tècniques de joventut dels diferents territoris van detectar, a instàncies de diverses entitats i associacions dels municipis com l'Assemblea de Joves d'Atzeneta del Maestrat (que participa de la gestió col·laborativa de la biblioteca del seu poble), la necessitat d'integrar la joventut als espais de lectura presents als pobles des d'una perspectiva juvenil i a partir d'un procés de dinamització que engrescara aquest sector social. Així doncs, les tècniques van impulsar la creació d'un grup de treball supramunicipal format per diferents persones implicades en el territori, com són la mateixa Assemblea de Joves d'Atzeneta del Maestrat, la Biblioteca Municipal d'Atzeneta del Maestrat, la Biblioteca Municipal Matilde Escuder de Vilafranca, l'Espai Jove de Vilafranca, el Casal Jove de Forcall, el Casal Jove de Morella i l'Associació les 4 Denes d'Ares.



2 INTRODUCCIÓ AL PROJECTE

El context geogràfic i social són les comarques del nord interior del País Valencià, on hi ha una població reduïda i una distància geogràfica entre municipis, amb unes circumstàncies de comunicació millorables i una manca de recursos d'interès juvenil. Malgrat aquests obstacles, el nivell de participació i implicació de les persones joves durant el projecte és molt alt.

Aquest projecte busca enfortir les relacions entre municipis de diferents comarques i oferir una possibilitat d'oci alternativa mitjançant activitats que giren al voltant d'una obra narrativa o teatral amb una temàtica escollida pel jovent participant, qui decideix com serà el procés i allò que acabarà desenvolupant-se.

L'equip tècnic coordinador es reuneix mensualment per gestionar les idees, inquietuds i propostes i posar en comú el treball entre municipis. D'aquesta manera, es fomenta la creació de xarxes per al treball amb el jovent, la qual cosa ajuda al disseny i la realització de programes que realment interessin al públic juvenil. Per tant, no parlem d'una activitat merament lúdica, sinó d'una necessitat fonamental de generar moviments juvenils. L'activitat és una necessitat perquè aquests pobles tinga les mateixes oportunitats i recursos que altres territoris.



En definitiva, parlem d'un projecte innovador i engrescador que inclou l'animació lectora com a eix principal i que implica directament la joventut en la gestió i el desenvolupament amb l'elecció de la temàtica, el llibre i les activitats a dur a terme; per tant, el personal tècnic només ha de fer l'acompanyament per generar els processos creatius que permeten generar aquestes accions.



3 RECURSOS I EINES CULTURALS EMPRADES

La base del projecte és un element cultural de primer ordre: el llibre. El títol seleccionat correspon a una obra literària contemporània, de temàtica actual i engrescadora. En aquest sentit, les dinàmiques al voltant de la lectura propicien l'ús d'elements culturals que criden l'atenció del jovent: l'enregistrament i l'edició d'audiovisuals, les performances i accions de teatre de carrer, la relació amb les xarxes socials o la consolidació de les biblioteques com a espais de socialització, entre d'altres.

L'elecció de la temàtica, el llibre i les accions a desenvolupar en cada edició és tasca de la joventut. Així es generen espais de debat perquè de manera coral i col·laborativa es prenguen les decisions que desemboquen en la consecució de les iniciatives que més s'adeqüen a les expectatives i inquietuds, responent també a unes necessitats comunitàries i socials. El projecte aconsegueix generar sinergies

entre joves de diferents municipis i consolidar xarxes de treball i participació intercomarcals. D'aquesta manera se supleix la manca d'espais de desenvolupament personal i grupal juvenil en aquestes zones i es formen grups locals de joves actius i participatius. Es tenen en compte els recursos municipals, com ara les agències de lectura dels pobles, les agents externes al projecte o les diferents associacions (Aplec dels Ports o de Penyagolosa, Associació 4 denes d'Ares, Assemblea de Joves d'Atzeneta, La Xalera...) per tal de generar de manera conjunta per a la millora i transformació social.



4 PRÀCTIQUES INNOVADORES EXPERIMENTADES

En la primera edició es dissenya una campanya de presentació del projecte estimulant i atractiva, consistent a resoldre l'enigma "Per què a Montse Tàpia li van atorgar un premi si va deixar morir moltes persones?".

Accions:

- Col·locació de cartells i lliurament de pistes en els centres educatius.
- Convocatòria de la joventut a la biblioteca o espai juvenil per informar-la del projecte i presentar l'enigma.
- Interacció amb altres municipis per al lliurament de pistes.

Una vegada resolt l'enigma, es presenta el llibre *Escape Book Junior*, d'Ivan Tàpia, que configura la base del procés del projecte. S'estableix un període per a la lectura i es porten a terme diferents línies de treball com un joc de taula cooperatiu (Unlock!) basat en un escape room o el disseny de l'*escape room* a la biblioteca de Vilafranca. En acabar, se'n fa una avaluació de manera assembleària, en la qual es recullen les valoracions de les persones participants.

Per a la segona edició, l'èxit engrescador, l'adaptació de les dinàmiques a la realitat juvenil i la responsabilitat de la joventut en la creació del projecte permeten fer-ne una bona promoció i s'hi afegeixen nous municipis. L'existència d'un grup implicat de joves de la primera edició facilita el disseny del projecte i, simultàniament, la integració de les persones que s'hi incorporen, a les quals s'explica la primera edició del projecte. Es crea una cohesió de grup mitjançant el joc cooperatiu (Unlock!).

La temàtica és la novel·la negra i el gènere literari és el teatre, amb el llibre *Les cartes d'Hèrcules Poirot*, de Jaume Fuster. La línia de treball és comuna per a tots els municipis i consisteix a crear una pel·lícula. En el projecte, els capítols del llibre es reparteixen entre els pobles intervinents, es fan dinàmiques d'anàlisi de personatges, vestuari, guió, enregistrament, edició, etc., i es resolen altres necessitats que van sorgint. Una altra acció és la creació d'un *escape room* exterior al municipi d'Atzeneta per a la trobada final i la gala d'entrega d'Òscars a les millors actuacions.

5 METODOLOGIA EMPRADA

- **Participativa i engrescadora.** Durant tot el procés les persones destinatàries del projecte són les encarregades de gestionar i organitzar les activitats i dinàmiques que s'hi van plantejant, a més de ser responsables de les decisions de disseny del projecte.

- **Animació lectora.** Un dels elements principals del projecte és que la dinàmica gira al voltant d'un llibre i, per tant, totes les activitats que es generen per part de la joventut es dedicaran a la comprensió i el treball de la temàtica que es planteja.
- **Treball en grup i cooperació.** Empatia, coordinació, comprensió, escolta activa...
- **Treball en xarxa** entre les persones destinatàries i entre les persones que coordinen el projecte. Es tracta d'implicar joves de diferents municipis d'un territori; per tant, tot el procés conté accions i reflexions grupals per generar sinergies i un treball comú.

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

La repercussió i el gran impacte social que ha tingut en les nostres comarques el projecte Anigmàti-k ha sigut en gran mesura gràcies als referents que hi han intervingut, ja que l'han enriquit i l'han fet créixer. D'una banda, gràcies a les metodologies participatives emprades en la realització del procés s'ha pogut construir una iniciativa basada en els interessos i les necessitats directes de la joventut, de manera que s'ha generat una bona pràctica per si mateixa. D'una altra banda, s'ha tingut en compte el Casal Popular d'Atzeneta del Maestrat i la seua Assemblea de Joves, promotors de la iniciativa i d'uns altres projectes participatius. El recorregut d'aquesta entitat i el treball de voluntariat i de millora de la comunitat, així com el seu model assembleari de participació, fan que siga un referent.

A més a més, l'experiència i les bones pràctiques que ofereix la Biblioteca Matilde Escuder de Vilafranca fan que els coneixements i les metodologies relacionades amb l'animació lectora i la dinamització al voltant d'aquest àmbit enriqueixquen el projecte.

Per últim, la capacitat d'aprofitar els models organitzatius establerts per Xarxa Jove als centres educatius de secundària de les nostres comarques, amb els anomenats "corresponsals", ha permès establir un contacte més directe amb el jovent i ha assegurat la recepció de la informació i de les campanyes de presentació i promoció de la iniciativa.

7 VALORACIÓ GENERAL

El projecte està en constant modificació, ja que les necessitats de la joventut i la realitat són canviants. A més, en tractar-se d'un projecte obert, s'hi van adherint noves persones a l'organització que l'enriqueixen edició rere edició.

Un dels punts forts és la importància que té l'avaluació, que es porta a terme des de diferents perspectives i temporitzacions:

- Qüestionaris d'avaluació amb indicadors relacionats amb els objectius de l'activitat, que es completen mitjançant un debat reflexiu, orientat a les persones participants durant el procés d'execució i en finalitzar l'activitat. Tal com han manifestat, el grau de satisfacció de les persones participants és molt elevat.
- Reunions d'equip per organitzar, planificar i observar el procés educatiu de l'activitat.
- Avaluació final amb una memòria d'activitat en la qual s'inclouen les sessions portades a terme, aspectes de millora, opinions de les persones participants, accions que es generen a partir d'aquestes sessions, impacte en el municipi i en el jovent, xarxes generades...

A nivell quantitatiu, a la primera edició van participar un total de vint joves i a la segona, un total de seixanta joves.

8 SITUACIÓ POSTERIOR AL DESENVOLUPAMENT DE L'ACTUACIÓ

D'una banda, Anigmàti-k cobreix la necessitat d'oferir una programació d'oci educatiu alternativa i estable en el temps. Aquesta activitat permet donar a conèixer l'animació lectora com un element educatiu transformador, alhora que cobreix la necessitat de tindre personal dedicat a dinamitzar aquesta activitat i generar processos participatius i educatius al voltant de l'animació lectora i l'oci educatiu. També ofereix la possibilitat de generar xarxes de treball amb joves d'altres

territoris amb un element comú, que és la lectura. A partir d'aquest punt es poden generar noves accions relacionades amb els pobles, la cultura, les tradicions, les noves tecnologies, el medi ambient, la igualtat, etc. Aquesta activitat permet apropar la lectura a persones d'unes comarques on molt sovint ni tan sols tenen aquest servei ni cap recurs literari a l'abast i que, per tant, així poden accedir a un element cultural bàsic. Per tant, a més de cobrir la necessitat de tindre activitats d'oci educatiu als municipis, s'han bastit uns espais de desenvolupament personal i grupal de la gent jove a partir dels quals s'han format grups municipals de jovent actiu i participatiu que han començat a implicar-se en la vida social i cultural dels seus respectius pobles.

9 FINANÇAMENT DE L'ACTUACIÓ

RECURSOS HUMANS

Hi participen diferents agents del territori: d'una banda, de manera voluntària, la joventut dels municipis i els membres del Casal Popular d'Atzeneta i de la seua Assemblea de Joves; d'una altra, les tècniques de les biblioteques de Vilafranca i Atzeneta, les dinamitzadores dels espais juvenils de Forcall, Morella i Vilafranca, i les tècniques de joventut de la Mancomunitat de l'Alt Maestrat i la Mancomunitat Comarcal dels Ports.

L'equip coordinador està format per sis persones, quatre de les quals són voluntàries i dues treballen en el projecte (agents de joventut del territori). A aquest equip s'afegeixen 12 persones més que ajuden en la realització o la difusió de les sessions.

RECURSOS MATERIALS

- Els llibres utilitzats en cada edició (*Escape Book Junior* i *Les cartes d'Hèrcules Poirot*).
- Material específic per a les sessions de dinamització i preparació de la trobada (fulls, cartolines, llapisseres, bolígrafs...).
- Jocs de taula.
- Material de les trobades.

- Els llibres de lectura estan subvencionats pels ajuntaments, les associacions culturals i el Centre de Desenvolupament Rural Alt Maestrat dels municipis implicats; el transport i les dietes per a les trobades van a càrrec de la joventut; el material necessari per a les trobades, el subvencionen l'ajuntament o les associacions del municipi amfitrió.

PRESSUPOST

Prenent com a referència les despeses produïdes en la segona edició, podríem parlar del següent pressupost desglossat (que pot variar segons el nombre de persones i pobles participants).

CONCEPTE	VALOR
Adquisició de llibres de lectura i jocs	380 €
Transport	650 €
Menjar (i neteja)	400 €
Material divers emprat a la trobada	200 €
	TOTAL: 1.630 €

10 POSSIBILITAT D'ADAPTAR O APLICAR L'EXPERIÈNCIA A ALTRES ORGANITZACIONS I CONTEXTS

Anigmàti-k és un projecte que es basa en i s'enriqueix de diferents metodologies i experiències que donen la possibilitat d'adaptar-lo i aplicar-lo a uns altres contextos, col·lectius o realitats. L'animació lectora, la gestió de grups o la presa de decisions són metodologies aplicables a qualsevol projecte educatiu, a més de les activitats i les dinàmiques que s'han desenvolupat sempre tenint en compte les necessitats que es presenten en la realitat i el context en què es desenvoluparà l'acció.

11 MÉS INFORMACIÓ SOBRE L'ENTITAT

ENTITAT ORGANITZADORA:

Nom: Associació Assemblea de Joves d'Atzeneta del Maestrat.

Any de creació: 2009.

Persona de contacte: Jaume Gil i Saura.

Nombre de persones que formen el grup: 45.

Objectius principals de l'associació: la defensa dels drets de la joventut, la seua promoció sociocultural i participació activa en la vida del poble, el desplegament d'activitats de temps lliure i oci juvenil, la defensa de la cultura, la llengua i les tradicions del nostre poble i la consolidació d'un projecte obert i aglutinador de qualsevol inquietud mostrada per la joventut atzenetina i de la seua comarca en el marc del respecte i la solidaritat cap a la societat en el seu conjunt.

Àmbit geogràfic de treball: local (Atzeneta del Maestrat), mancomunal (Penyagolosa - Pobles del nord), comarcal (Maestrat) i de País.

Adreça electrònica de la persona de contacte: casalateneta@gmail.com.

ENTITATS COL·LABORADORES:

Nom: Mancomunitat Alt Maestrat.

Persona de contacte: Èlia Calvo i Riera.

Nombre de persones que formen el grup: 30.

Àmbit geogràfic de treball: comarca de l'Alt Maestrat.

Adreça electrònica de la persona de contacte: joventut@mancomunitataltmaestrat.es.

Nom: Mancomunitat Comarcal Els Ports.

Persona de contacte: Zaira Fabregat i Tena.

Nombre de persones que formen el grup: 25.

Àmbit geogràfic de treball: comarca dels Ports.

Adreça electrònica de la persona de contacte: xarxajovemancelsports@gmail.com.

Nom: Biblioteca Pública Municipal Matilde Escuder de Vilafranca.

Persona de contacte: Ana Querol i Vicente.

Nombre de persones que formen el grup: 20.

Àmbit geogràfic de treball: Vilafranca.

Adreça electrònica de la persona de contacte: biblioteca@ajuntamentdevilafranca.es.



PROJECTES SELECCIONATS



Basket Beat Vic

Àrea temàtica/àmbit de l'activitat: art comunitari, acció socioeducativa, educació social, desenvolupament cultural comunitari.

Entitat: Basket Beat: moviment, art, educació i acció social.

Adreça: Carrer Sant Adrià , 20 .

C.P.: 08035.

Municipi: Barcelona.

Lloc web: basketbeat.org.

Xarxes socials: Twitter: [@basket_beat](https://twitter.com/basket_beat) / [@AragayJM](https://twitter.com/AragayJM) / [@basketbeat.org](https://twitter.com/basketbeat.org).

Col·lectius amb els quals treballa: joves, professionals de l'àmbit educatiu, social i artístic, persones amb menys oportunitats.

Breu resum del projecte

Fruit de la demanda de l'Ajuntament de Vic es proposa un projecte basat en la trobada, la mobilitat a l'espai públic i el compromís dels joves amb la seva ciutat. A través de tallers socioeducatius de Basket Beat a l'espai públic, equipaments i entitats juvenils de la ciutat hem treballat amb més de 300 joves per acabar conformant un grup de 30 participants que es troben regularment a una plaça. El projecte ha culminat amb dues actuacions i molt més que això.

1 PUNT DE PARTIDA. CONTEXT PRECEDENT I IMPULSOR DEL PROJECTE

Què són avui la comunitat, la política i les arts?
Com ens relacionem amb les nostres veïnes?
Quin futur, ciutats i governances estem construint?

El sistema actual, alhora que, en termes generals, ha reduït lleugerament la pobresa mundial, ha posat l'educació al servei de les desigualtats i els rics, ha incrementat la desocupació i l'ocupació precària dels joves i ha fomentat la mobilitat i l'emigració, així com un augment notori de multitud de formes de violència.

A la ciutat de Vic trobem una societat multicultural. Ens serveixen les paraules de Rafa Madariaga¹ per il·lustrar la situació social actual: "El riu fa de frontera, a la part nord hi ha la ciutat de postal i edificis nobles i, a la part sud, la ciutat amb un 25% de població immigrada", que va venir per les oportunitats laborals del sector agroalimentari i a mà d'obra poc qualificada. "La segregació residencial és clarament present [...] i, si es transforma en segregació social, de manera que grups diferents es mouen en realitats socials diferents (feina, escola, temps lliure, formació), caminarem cap a una societat amb compartiments estancs i separats en la qual la igualtat d'oportunitats estarà amenaçada."

Finalment, en un moment en què la crisi s'ha establert com a norma, la Covid-19 afegeix nous arguments per a accentuar el distanciament, la digitalització, la por i el control. A diferència del discurs predominant, que repeteix que el coronavirus afecta tots els cossos de la mateixa manera, hi estem exposades de diferents maneres depenent de la nostra situació socioeconòmica.

En aquest context, entenem l'acció cultural i les pràctiques artístiques com una estratègia-fenomen cabdal, ja que a través d'elles podem generar espais corporals, col·lectius, emocionals i crítics únics que poden esdevenir una part important de nosaltres mateixes, així com de la nostra identitat com a ciutat. D'una altra banda, l'experiència artística té el potencial de contraposar-se als valors i a les estructures imperants en l'actualitat.

1 Investigador de la Universitat de Vic que acaba de publicar l'estudi *Cohesió social a Osona: desigualtat i segregació* [https://www.researchgate.net/publication/345721160_Cohesió_social_a_Osona_desigualtat_i_segreciació].

2 INTRODUCCIÓ AL PROJECTE

Basket Beat som una entitat, un projecte i una metodologia amb la qual acompanyem en el seu creixement personal a persones, especialment aquelles amb menys oportunitats, a través de la creació i l'aprenentatge musical en grup i amb pilotes de bàsquet. El nostre objectiu és promoure espais de trobada i el pensament crític, així com interpel·lar les institucions i estructures amb les quals treballem. Per a materialitzar la nostra missió, fem regularment activitats artístiques i socioeducatives, recerca i formació, així com espectacles amb la nostra orquestra.²

El projecte comunitari Basket Beat Vic neix durant el curs 2018-2019 fruit d'un encàrrec de l'Ajuntament de Vic i ha continuat al llarg del curs 2019-2020. La voluntat del projecte és acompanyar els joves de la ciutat, promoure'n el sentit de pertinença, fomentar-ne la mobilitat i, especialment, repensar l'ús de l'espai públic.

D'aquesta manera, les praxis que presentem neixen de la preocupació i capacitat de les activitats que es troben a la intersecció entre cultura, educació, acció social/comunitària i política en els barris de la ciutat de Vic. I és que molt més enllà del que entenem per participació cultural, tenim uns barris rics on l'educació i la cultura succeeixen en multitud de formes i direccions. Seguint aquesta realitat, és important apropar-nos i reconèixer els moviments culturals existents, reformular el paper de les nostres institucions i generar espais oberts que puguin permetre altres possibilitats al territori, així com a la ciutadania, posant especial atenció a l'espai públic i a la mobilitat dins de la ciutat.

2 El treball de Basket Beat passa per cuidar tots els processos i la nostra manera de posicionar-nos com a professionals entorn de les idees de "vulnerabilitat" o "gènere-sexe-sexualitat" (per a citar-ne dues); per basar la nostra trajectòria en la pràctica i entrellaçar-la amb la recerca, la teorització i l'acció política; per, entre moltes coses més, generar xarxes i economia social. Cada setmana acompanyem més de 600 persones en més de 30 sessions (18 d'elles, regulars) a escoles, instituts, centres penitenciaris o en places i carrers. Des del 2010 com a projecte i des del 2015 com a associació, hem anat desenvolupant el nostre projecte i metodologia i hem participat a nombrosos congressos i jornades internacionals. Al 2017 escrivim el nostre primer llibre: *Les arts comunitàries des de l'educació social. L'experiència Basket Beat*.

3 RECURSOS I EINES CULTURALS ENGEGADES

A Basket Beat entenem la cultura com un fenomen col·lectiu i dinàmic que fem servir de manera intensiva en la mesura que dissenyem les activitats i pensem en tot el que les envolta perquè es generin canvis. En aquest sentit, les dues eines culturals principals i transversals emprades són:

La pràctica artística: una construcció, des de l'acció i la participació, de continguts i coneixements culturals no establerts (ANTI-DESTÍ, que s'oposa a un futur ja previst); unes praxis que ens permeten tant ser l'altre (i per tant apropar-nos o allunyar-nos d'allò que ens encadena al nostre propi personatge) com experimentar altres possibilitats de fer o imaginar les coses, en un espai que és la vida, però que sempre podem jugar a identificar com a laboratori.



L'espai públic: un lloc polític desocupat en què participar implica inevitablement incomoditat i conflicte, així com enfortir el sentiment d'identitat o promoure el reconeixement i els vincles afectius de les persones que el vivim. Què passa quan

ens deslliurem de les motivacions econòmiques i utilitàries per desplaçar-nos o actuar a la nostra ciutat?

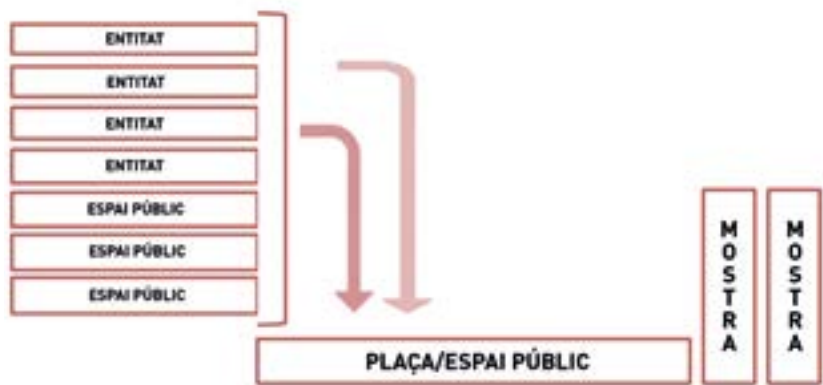
Evidentment, en aquests termes hauríem d'afegir la idea crítica de diversitat (molt més enllà dels països de procedència), així com la realització de concerts en què els participants tenen l'ocasió de convertir-se en agents per a la transformació en espais que no són habituals per a ells (així esdevenen personatges actius que narren una història a la comunitat i la poden emocionar o canviar).

4 PRÀCTIQUES INNOVADORES EXPERIMENTADES

En diguem arts comunitàries, mediació cultural o pràctiques artístiques d'imaginació i acció política, som moltes les que veiem aquest fenomen social com la major de les revolucions culturals de la nostra època. Parlem d'activitats de caràcter grupal i comunitari que, si bé persegueixen èxits estètics, impliquen una voluntat de millora social a través de l'art (donant continuïtat i complementant tant l'art compromès i les polítiques culturals de proximitat com les pràctiques de l'educació popular, l'animació sociocultural i el desenvolupament comunitari). Així doncs, en primer terme, la innovació del projecte s'emmarca en la idea de desenvolupament cultural comunitari, entès com la conjunció d'iniciatives dutes a terme a partir de la col·laboració entre artistes, entitats, administracions i veïnes.

En aquest marc metodològic, la principal estratègia innovadora ha consistit en la realització expressa de tallers curts i puntuals a més de vint llocs de la ciutat (entitats, grups, espai públic...) per tal de, a mesura que les persones joves se senten vinculades a l'activitat, iniciar un procés regular a una plaça de la ciutat.

En un primer estadi, el projecte aconsegueix generar noves possibilitats i formes de relació amb una vintena de grups i espais. En un segon, es troben joves molt diversos a l'espai públic (precisament perquè venen de llocs molt diferents, on abans hem fet tallers). Finalment, les accions a l'espai públic permeten la visibilitat, la descoberta i la trobada amb centenars de persones de la ciutat; i és que ens fariem creus dels pocs itineraris o interaccions socials que realitzem com a ciutadanes.



Esquema: Font pròpia.

5 METODOLOGIA EMPRADA

La metodologia de Basket Beat consisteix a organitzar un conjunt d'idees, recursos, preguntes i exercicis al voltant de la pilota, el pols i el grup que, orientades per les teories sistèmiques i les pedagogies crítiques/feministes, així com l'antipedagogia, emmarquem en el procés d'acompanyament socioeducatiu.

Els pilars de la metodologia són la pilota, el pols i el grup. Cada un d'aquests ens facilita una sèrie de virtuts educatives i, principalment, ens permeten situar les persones en tres estats diferents que signifiquen oportunitats per a poder dur a terme la nostra missió. Aquests són, respectivament: a) la reducció de diferències entre els membres del grup (que ens permet la pilota), b) el descobriment de l'objectiu comú i una realitat "objectivable" (que ens facilita la música) i c) la trobada amb l'altre (a què, en aquest cas, ens obliga el grup). Expliquem amb profunditat la nostra experiència i metodologia al llibre *Les arts comunitàries des de l'educació social. L'experiència Basket Beat* (Neret Edicions, 2017).



Esquema: extret del llibre *Les arts comunitàries des de l'educació social. L'experiència Basket Beat*. Neret Edicions, 2017.

En la trobada amb l'altre definim tres etapes genèriques per les quals transiten els grups:



Esquema: extret del llibre *Les arts comunitàries des de l'educació social. L'experiència Basket Beat*. Neret Edicions, 2017.

En resum, plantegem el treball en grup per construir i millorar la nostra manera d'estar amb els altres. És el què i el com de la proposta. Seguint el *training group*, els membres del grup aprenen d'una manera molt més efectiva quan es veuen confrontats, d'una manera objectiva i a partir de les coses que succeeixen, amb els seus propis comportaments i l'efecte que aquests tenen sobre els altres.

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

Exposem els principals valors que ens identifiquen i que estan relacionats amb el projecte que presentem, així com amb el nostre compromís social i la voluntat d'activisme i transformació:

- **Cooperació:** establim relacions horitzontals i col·laboratives en la mateixa organització i en tots els espais que generem o en què participem. Ens posicionem en una actitud d'escolta que promogui el no judici, les diferents narratives, la "negociació" entre realitats parcials i el no abús de poder.
- **Transparència:** exposem les nostres dificultats i potencialitats creant espais de col·lectius de confiança i no control per tal d'establir relacions compromeses.
- **Comunitat:** d'una banda acompanyem, promovem i reconeixem espais que ens allunyin de la deshumanització (admirant i reconeixent la identitat de cadascuna de les persones: la seva història, el seu nom, el seu lloc) i, de l'altra, aquests espais han d'explodir en forma d'irrupcions i conflictes cap a una participació crítica.
- **Feminisme:** transversal i en continua revisió per anar més enllà de les pràctiques políticament correctes i viure en primera persona la qüestió històrica i radical del gènere, sexe i sexualitat en els nostres projectes.
- **Direccionalitat:** responem a una concepció de cultura col·lectiva, dinàmica, incòmoda i democràtica i ens situem en unes pràctiques educatives de transferència. Ara bé, tot això, que d'alguna manera és inamovible, ho confrontem incondicionalment amb els esdeveniments i fragments singulars que, evidentment, superen qualsevol visió totalitzadora.

7 VALORACIÓ GENERAL

A continuació podem veure un recull de les principals dades quantitatives en clau de valoració del projecte, en què destaca la participació de més de 350 joves.

RESUM PROJECTE BASKET BEAT VIC 2018-2019					
Joves participants	Nacionalitats	Sessions	Entitats	Participants a l'espai públic	Mostres artístiques
380	10	50	12	40	2

Taula: Font pròpia

De fet, aquest projecte ha estat una de les experiències més significatives que hem tingut com a entitat per la qualitat de la participació, les relacions i les trobades entre les persones. En aquest sentit, una de les educadores de carrer ens explica: "Basket Beat ha sigut una experiència molt bona pels joves que n'han format part i ha provocat que siguin més proactius a nivell de ciutat. Estic segura que ara els hi resulta més fàcil participar en altres propostes." De la mateixa manera, els joves ens expliquen que "el projecte m'ha ajudat a conèixer altres persones i a creure més en mi" o que "Basket Beat és un espai on coneixem molta gent, fem coses bones, aprofitem el temps... on he après moltes coses".³

Des d'una altra perspectiva, pensem que a l'espai públic no vàrem ser capaces de vincular grups i persones provinents d'entorns "catalans i més normalitzats", ja que la majoria de les persones que hi van acabar participant provenien d'entorns "similars". Tot i així, fer una actuació a l'espai públic i canviar de plaça (per fer les sessions regulars) va ser una gran oportunitat per visibilitzar el procés i generar una trobada significativa entre persones molt diverses de la ciutat. Finalment, remarquem la coordinació amb nombrosos agents de la ciutat.

3 Aquests testimonis han estat extrets d'unes entrevistes fetes a participants en el projecte.

8 SITUACIÓ POSTERIOR AL DESENVOLUPAMENT DE L'ACTUACIÓ

Després de la primera edició, l'Ajuntament de Vic ha seguit donant suport al projecte per tal d'aprofundir en espais de trobada i posar èmfasi en la participació de joves de perfils diversos, així com crear un grup motor amb aquelles persones més vinculades.

De fet, un dels grans èxits d'aquest projecte ha sigut el treball d'aquest grup més enllà de la lògica preestablerta. I és que 12 joves han participat de diferents esdeveniments com, per exemple, un viatge a Barcelona per fer un taller compartit amb altres dos grups (cal tenir en compte el que pot voler dir aquesta experiència per algú de 24 anys que és la primera vegada que viatja a Barcelona després de portar un any i mig a Vic). Altres accions han estat la participació en un videoclip d'un cantant famós rodat a Barcelona o l'acompanyament i el colideratge de tallers de Basket Beat amb altres grups de joves d'espais tan diversos com la universitat, un club de bàsquet o un centre obert.



El projecte ha tingut continuïtat al llarg del 2020, tot i que degut a la Covid-19 s'ha aturat i reprès fins a tres vegades. En aquesta línia, al juliol es van reprendre les sessions presencials amb el grup motor, a més de fer dues actuacions participatives al carrer. Tot i que no ha estat possible trobar-nos a l'espai públic durant aquesta segona edició, hem treballat amb 10 grups diferents, amb què hem realitzat un

vídeo col·lectiu (en procés d'edició).

Arribats aquí ens preguntem... com generem accions que siguin capaces de funcionar i continuar sense l'acompanyament de professionals i projectes concrets?

S'ha generat un impacte en les persones perquè aquestes tinguin una altra concepció de la seva ciutat, de la seva participació i de l'ús de l'espai públic?

9 FINANÇAMENT DE L'ACTUACIÓ

Basket Beat Vic ha estat impulsat i finançat majoritàriament per la regidoria de Cultura de l'Ajuntament de Vic. Altres fonts de finançament han estat una petita aportació de la mateixa entitat Basket Beat, així com la subvenció per a activitats de desenvolupament de públics per a la cultura de l'ICEC.

Hi han col·laborat i cedit espais diferents equipaments (Centres Cívics) i entitats de la ciutat. Quant a recursos humans, hi han participat sis educadores de l'equip de Basket Beat, dues persones de coordinació educativa, i des de l'ajuntament han donat suport dues dinamitzadores de carrer i una tècnica de ciutadania.

A continuació detallem el pressupost del cost total del projecte pel curs 2018-2019:

RESUM PROJECTE BASKET BEAT VIC 2018-2019			
Concepte	Quantitat	Preu unitari	Cost
1a fase: tallers de Basket Beat amb grups paral·lels	65 h	70 €/h	4.550 €
2a fase: tallers de Basket Beat a l'espai públic	16 h	120 €/h	1.920 €
3a fase: mostra artística			600 €
Coordinació	40 h	20 €/h	800 €
Desplaçament	30 dies	26 €/dia	780 €
TOTAL			8.650 €

10 POSSIBILITAT QUE L'EXPERIÈNCIA ES PUGA ADAPTAR O APLICAR A ALTRES ORGANITZACIONS I CONTEXTS

Basket Beat ha desenvolupat ja diversos projectes comunitaris a ciutats com Lleida, Sant Quintí de Mediona o Manresa. En major o menor mesura, tots aquests projectes es caracteritzen per l'heterogeneïtat dels grups formats, així com per la gran coordinació aconseguida entre veïnes, entitats privades i administració, generant espais d'intersecció entre l'educació formal, no formal i informal. En aquest sentit, Cristina Cano, tècnica de la regidoria de Joventut de Manresa, expressava que "aquest ha estat un dels primers projectes a la ciutat en què s'ha aconseguit consolidar un grup divers de persones joves per compartir una activitat a la ciutat de Manresa".

El setembre de 2020 vam començar de nou un projecte de ciutat a Manresa que ens portarà a treballar amb més de mil joves durant dos anys. Així doncs, sabem que la idea de treballar a través de les arts amb grups ben diversos per vincular joves que, posteriorment, es trobin a l'espai públic és una bona estratègia per generar noves dinàmiques i possibilitats visibles a la ciutat.

Evidentment tot això s'ha de cosir amb processos regulars i llargs (més que centrarse en productes o activitats puntuals), treball amb les famílies i les professionals (no només amb les suposades participants "en situació de risc"), la trobada entre persones com a qüestió prioritària, la concepció de l'autonomia i la participació no sols com a objectius sinó també com a processos i, entre molts d'altres, la unió del "centre" amb la "perifèria", amb els marges.





CULTURAMA

Gestió Sociocultural



Orografies

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

Entitat: associació cultural Fractals Educación Artística.

Adreça: Carrer de la Beata Inés, nº 10 (baix).

C.P.: 46018.

Municipi: València.

Lloc web: www.fractalseducart.org.

Xarxes socials: [@fractals.educart](https://www.instagram.com/fractals.educart) / [FractalsEducart](https://www.youtube.com/channel/UCFractalsEducart), [vimeo.com](https://www.vimeo.com/fractalseducacion)
/[fractalseducacion](https://www.youtube.com/channel/UCFractalsEducart).

Col·lectius amb els quals treballa: joves, dones, persones migrants, sol·licitants d'asil, refugiades, racialitzades. Col·lectiu LGTBIQ+, infància.

Breu resum del projecte

Orografies és un projecte que genera un espai de convivència intercultural a la zona sud de València mitjançant trobades entre veïnat migrant, no inclòs en la xarxa comunitària dels seus barris, i veïnat normatiu. L'objectiu és establir vincles comunitaris davant la manca d'espais on desenvolupar una convivència intercultural i proporcionar ferramentes que garantisquen l'accés a la participació social de manera inclusiva.

1 PUNT DE PARTIDA. CONTEXT PRECEDENT I IMPULSOR DEL PROJECTE

Històricament, els barris del sud de València s'han enfrontat a un abandó institucional que ha derivat en un desencant social de veïns i associacions. Aquest caldo de cultiu ha culminat en l'absència d'un sentiment identitari de la població jove d'aquests barris, els quals es caracteritzen per tindre un perfil molt heterogeni, amb un percentatge elevat de població migrant.

Les desigualtats entre el nord i el sud de la ciutat són multifactorials: polítiques, econòmiques, de recursos, socials i psicològiques. Per a fomentar la convivència inclusiva es necessari engegar estratègies educatives i de sensibilització que contribuïsqen a aconseguir que tots els col·lectius compartisquen el territori i se'n senten part.

La falta de recursos per a desenvolupar aquesta part del procés fa que el sistema d'inclusió siga l'única garantia per a assolir-la. Per això resulta fonamental desenvolupar un treball en xarxa amb totes les entitats participants per poder dur a terme un treball complementari amb estratègies de millora de la convivència que afavorisquen l'emancipació i la inclusió activa de la joventut en el barri.

2 INTRODUCCIÓ AL PROJECTE

Orografies és un projecte que genera un espai de convivència intercultural a la zona sud de València, en el qual persones voluntàries de diferents cultures i/o vivències es van prestar a explicar les seues històries personals, compartint les seues identitats i originant una experiència que contribuïra a desfer estereotips i fomentar l'empatia entre persones diferents. L'objectiu era donar l'oportunitat de crear trobades entre veïnat considerat perifèric, com el migrant, que per la nostra conformació social i urbana no està inclòs en la xarxa comunitària dels seus barris, i veïnat que no arrossega estigmes socials i sí que forma part d'aquesta xarxa comunitària. Els diàlegs consistien a reconèixer l'altra persona i reconèixer-se en l'altra persona. Així es va generar la possibilitat d'establir uns vincles comunitaris i socials que, si no es provocaren, potser mai arribarien a produir-se a causa de la manca d'espais on desenvolupar-los.

Orografies tenia i té un abast de barri, però també de ciutat, atés que desenvolupa línies estratègiques per a proporcionar ferramentes que garantisquen l'accés a la participació social com un dret de les persones en la ciutat que habiten; i internacional, ja que s'ha establert una xarxa de suport i de treball entre països del sud d'Europa (Grècia, Itàlia i Espanya) que afronten reptes similars en qüestió de participació, teixit associatiu, migració i joventut, per a desenvolupar metodologies de bones pràctiques.



3 RECURSOS I FERRAMENTES CULTURALS EMPRADES

Des de Fractals Educació Artística s'ha comptat amb tres treballadores de l'àmbit de l'educació artística amb formació i experiència en l'àmbit social: Andrea Pont, Alba López i Yolanda Catalán.

Dins de les entitats incloses s'ha comptat amb l'ONGD Sovint Cultura i

Desenvolupament. Del seu equip, tres persones han col·laborat en la formulació, l'acció i la visibilització del projecte: Pep Beltrán, Diego Beltrán i Carlos Lirola.

El projecte s'ha desenvolupat a Sankofa-Espai Intercultural de Patraix, i s'ha disposat d'espais de suport com ara el CMJ Patraix, la UPV i locals de reunió transnacionals a les ciutats de Giannitsa (Grècia) i Lecce (Itàlia).

4 PRÀCTIQUES INNOVADORES EXPERIMENTADES

Fractals Educación Artística se centra a activar canvis innovadors que resulten en una major justícia social. Per això les estratègies dissenyades es fonamenten en les darreres teories de l'aprenentatge i metodologies de sensibilització i informació, utilitzant l'art com a vehicle i ferramenta de visibilització.

Es vol disminuir la tolerància envers els delictes d'odi i les seues diverses manifestacions, tant en l'espai públic com en el privat.

L'impacte social d'aquesta problemàtica s'aborda en tres nivells:

- Des del punt de vista educatiu, assegurant promoure el desenvolupament sostenible mitjançant l'educació pel desenvolupament i els estils de vida sostenibles, els drets humans, la igualtat de gènere, la cultura de pau i no violència, la ciutadania mundial i la valoració de la diversitat cultural i la contribució de la cultura al desenvolupament sostenible, tal com ho contempla l'Objectiu 4 dels ODS.
- Mitjançant aliances institucionals (públiques o privades) a nivell local que, amb un treball coordinat i sostenible, poden transformar les violències estructurals en favor de la construcció de ciutats de convivència pacífica, tal com ho contempla l'objectiu 16 dels ODS. En aquest cas abordem la interseccionalitat dels conceptes d'ètnia, cultura, procedència geogràfica, classe social i gènere.
- En relació amb ciutats i comunitats sostenibles, mitjançant la pràctica de les polítiques i els plans integrats a València per a promoure la inclusió, afavorint una urbanització inclusiva per a les persones migrants, com es recull en l'Objectiu 11 dels ODS.

5 METODOLOGIA APLICADA

Per a construir de manera col·lectiva s'ha emprat la metodologia d'investigació-acció participativa, que té la finalitat d'apropar el coneixement a les persones perquè disposen de ferramentes d'empoderament i desenvolupament del compromís social.

Amb aquesta es pretén establir una relació igualitària entre les persones implicades i es facilita el coneixement directe dels processos duts a terme. Es combinen el coneixement i l'acció, la implicació amb el context i el grup. Per a això es parteix de la realització d'un estudi previ per tal de conèixer les seues realitats i els seus habitants per a, posteriorment, conivure amb el grup com a iguals.

S'hi aplica també la investigació basada en les arts, que permet incloure un altre tipus de llenguatge no hegemònic en les investigacions. D'aquesta manera, les arts es transformen en un llenguatge i donen lloc a noves formes de representació des de les micropolítiques. Aquesta metodologia treballa des de les històries del seu context i el caràcter transformador resulta ser més poderós i permet fer nous discursos i noves preguntes.



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

Orografies ha sigut un projecte de sensibilització creat per les associacions culturals Sovint i Fractals Educació Artística, i que ha comptat amb la col·laboració de La nostra ciutat, el teu refugi (Accem, CEAR i Creu Roja), Ousmane Diaby, Factoria d'Arts de Patraix, American Space Valencia, Universitat Politècnica de València, Cepaim, CAR Mislata, Servicio Jesuïta a Migrantes, Save the Children, Conselleria de Joventut de València, Centre Municipal de Joventut de Patraix, Institut Valencià de la Joventut i Consell Valencià de la Joventut, a més de les entitats internacionals sòcies Educational Innovation i Drosa Texni, de Grècia, i Fondazione Emmanuel d'Itàlia. S'hi aplica el model d'innovació de triple hèlix, en el qual es treballa conjuntament amb universitat, administració pública, entitats privades i societat civil per a desenvolupar un projecte amb impacte sostenible en el territori.

■ Objectiu general:

Millorar el nivell d'aptituds i competències clau de la població local, especialment d'aquells joves amb antecedents migratoris, i promoure la participació en la ciutat, la ciutadania activa, el diàleg intercultural, la inclusió social i la solidaritat.

■ Objectiu específic:

OE1. Afavorir la inclusió de joves migrants, sol·licitants d'asil i refugiats a través d'una metodologia per a l'intercanvi d'experiències basada en l'art, i el diàleg intercultural.

OE2. Promoure el treball d'alta qualitat en l'àmbit de la joventut.

OE3. Promoure l'enfortiment/empoderament.

7 VALORACIÓ GENERAL

INDICADORS PER OBJECTIUS:

- **OG:** Hi han participat 196 persones a nivell local i internacional i ha millorat el nivell d'aptituds i competències clau promovent la participació en la vida democràtica a Europa, la ciutadania activa, el diàleg intercultural, la inclusió social i la solidaritat.
- **OE1:** S'ha afavorit la inclusió de 77 joves migrants i refugiats a través d'una metodologia per a l'intercanvi d'experiències basada en l'art i el diàleg intercultural.
- **OE2:** 15 entitats han promogut el treball a l'àmbit de la interculturalitat i la joventut. S'ha establert una xarxa de col·laboració sostenible en el temps amb 12 d'aquestes entitats, i s'ha iniciat la col·laboració activa de Fractals en 2 plataformes de diverses associacions i col·lectius. Una és Xarxa de Dones del barri de Sant Marcel·lí, i una plataforma de col·laboració estratègica a nivell europeu i mediterrani entre països amb realitats diverses: la República Txeca, Grècia, Itàlia, Palestina i Jordània.
- **OE3:** S'han creat 2 nous projectes autogestionats per participants joves migrants que han promogut l'enfortiment/empoderament. El primer és Library of Lives, programa de ràdio creat per Ousmane Diaby en col·laboració amb Fractals Educació Artística i l'ONGD Sovint. El segon és la creació de l'associació Aquarius Supervivientes, fundada per persones migrants rescatades pel vaixell Aquarius el 2018, i que compta amb el suport de l'associació Fractals i l'ONGD Sovint.

8 SITUACIÓ POSTERIOR AL DESENVOLUPAMENT DE L'ACTUACIÓ

Creació i desenvolupament de dos nous projectes paral·lels i independents:

- **Library of Lives**, programa de ràdio creat per Ousmane Diaby en col·laboració amb Fractals Educació Artística i l'ONGD Sovint, en el qual es parla de migracions des de les veus migrants mateixes. Així, s'hi dona veu a persones que normalment no són escoltades i apropa noves realitats per a aprendre d'altres cultures i comprendre que és més allò que ens uneix que allò que ens separa.
- **Associació Aquarius Supervivientes**, fundada per persones migrants rescatades pel vaixell Aquarius el 2018 i que compta amb el suport de l'associació Fractals i l'ONGD Sovint Cultura i Desenvolupament.

9 FINANÇAMENT DE L'ACTUACIÓ

ACTIVITATS FINANÇADES:

- **ACTIVITAT 1.** Tallers d'autoconeixement i resistència social a través d'estratègies artístiques amb migrants, refugiats i sol·licitants d'asil. Es van dur a terme activitats de collage, storytelling i performance.
- **ACTIVITAT 2.** Creació d'un espai de trobada entre població local i població veïnal perifèrica jove per al foment del diàleg i la millora de la convivència intercultural. S'hi van emprar ferramentes artístiques per a arreplegar l'experiència i fer un treball expositiu dirigit a fomentar la sensibilització local en qüestions de convivència.
- **ACTIVITAT 3.** Trobades internacionals Books with Life, en col·laboració amb l'ONGD Sovint (Espanya), Fondazione Emmanuel (Itàlia) i Drosa Texni i Educational Innovation (Grècia) amb les seues respectives poblacions locals. Es van compartir bones pràctiques en el treball amb població migrant, es va fomentar la convivència en territoris locals i es va elaborar

de manera conjunta una guia metodològica per a afavorir la pau i la humanitat a Europa. L'activitat va incloure un debat que es va celebrar al barri de Patraix juntament amb diversos representants institucionals com ara el director de l'Institut Valencià de la Joventut, part de l'equip tècnic del Consell Valencià de la Joventut i mediadors interculturals del programa MIH Salut de València, per tal de reflexionar al voltant de les necessitats i oportunitats de la població jove migrant.

- **ACTIVITAT 4.** Creació d'un fanzine sobre la interculturalitat, una producció artística participativa en la qual, a través d'un procés inclusiu, es va convidar a participar persones joves racialitzades, migrants i/o en situació de refugi, juntament amb uns altres perfils de població local de València, per a generar espais de convivència saludable i d'aprenentatge a partir de les arts. A través de la fotografia, el collage i el dibuix es va reflexionar sobre conceptes i paraules les lectures dels quals varien en funció de la percepció i les vivències que té cada persona.

FINANÇAMENT

2018. Finançador: Comissió Espanyola d'Ajuda al Refugiat. Import rebut: 450 €

2018. Finançador: Associació Cultural Factoria d'Arts de Patraix. Import rebut: 100 €

2019-2020. Finançador: Institut de la Joventut, programa Erasmus+. Import rebut: 47.950 €

2019. Finançador: American Space Valencia. Import rebut: 1.050 €

2019. Finançador: Conselleria de Joventut de l'Ajuntament de València. Import rebut: 2.300 €

10 POSSIBILITAT QUE L'EXPERIÈNCIA ES PUGA ADAPTAR O APLICAR A ALTRES ORGANITZACIONS I CONTEXTS

La participació total actual és de 273 persones.

A més s'ha comptat amb una col·laboració i participació activa de 15 entitats diferents dels àmbits social, cultural, educatiu, juvenil i polític, de manera que s'ha establert una xarxa sostenible amb 12 de les entitats esmentades i la implicació en

2 plataformes d'associacions: Xarxa de Dones de Sant Marcel·lí i de col·laboració estratègica europea i de la zona mediterrània.

El projecte segueix la fórmula del mapeig i la integració en els barris, adaptable a les circumstàncies socials i culturals de diferents entorns poblacionals.

11 MÉS INFORMACIÓ SOBRE L'ENTITAT/ORGANITZACIÓ

ENTITAT ORGANITZADORA:

Nom: Associació Cultural Fractals Educación Artística.

Persona de contacte: Andrea Pont García.

Nombre de persones que formen el grup: 17 persones associades, 3 persones en l'equip tècnic i 3 persones en la junta directiva.

Objectius principals de l'associació: Dur a terme projectes i intervencions en l'àmbit de la joventut, la igualtat, la cultura, la participació, el desenvolupament, la inclusió social i l'educació artística per a afavorir la transformació social, d'acord amb les necessitats educatives i socials d'un territori mitjançant el treball en xarxa i la col·laboració comunitària.

Àmbit geogràfic de treball: Comunitat Valenciana i Unió Europea.

Adreça electrònica de la persona de contacte: info@fractalseducart.org.

ENTITATS COL-LABORADORES:

Nom: ONGD Sovint Cultura i Desenvolupament.

Persona de contacte: Pep Beltrán Ramírez.

Nombre de persones que formen el grup: 10 persones associades, 4 persones en la junta directiva i 793 usuàries.

Objectius principals de l'associació: Generar processos de sensibilització i d'educació pel desenvolupament per a afavorir la convivència intercultural, garantint la defensa dels drets humans, el treball en xarxa, i promovent la idea que la diversitat de cultura i d'ètnia contribueixen a enriquir i no a reduir les potencialitats de les persones. La promoció educativa i la millora sanitària de xiquets i joves procedents de països desfavorits.

Àmbit geogràfic de treball: Comunitat Valenciana i àmbit estatal e internacional.

Adreça electrònica de la persona de contacte: pep@sovint.org.

MA

www.multimedia.com



Tardes de garaje

Àrea temàtica/àmbit de l'activitat: Rap com a ferramenta educativa, adolescència i joventut en dificultat social.

Entitat: Asociación Garaje.

Adreça 1: C/ Cabestreros 8, 1^a, exterior derecha.

C.P.: 28012.

Municipi: Madrid.

Lloc web: www.asociaciongaraje.es.

Xarxes socials: @asocgaraje.

Col·lectius amb els quals treballa: Persones en risc social. Menors, adolescents i joves.

Breu resum del projecte

Tardes de Garaje és un projecte educativomusical que connecta adolescents i joves amb professionals de la pedagogia i de la música rap, i que fomenta que les sinergies que hi sorgeixen generen innovació educativa, art popular i sensibilització social.

A través del rap, tracta qüestions relatives a la cultura popular, la ciutadania, les violències masclistes, etc., alhora que dedica un espai a la creació grupal de producció musical, que s'enregistra a l'estudi d'Asociación Garaje (Madrid) i es difon a través dels canals de comunicació de l'entitat.

1 PUNT DE PARTIDA. CONTEXT PRECEDENT I IMPULSOR DEL PROJECTE

Tardes de Garaje s'engloba dins dels projectes d'intervenció social a través del rap, en els quals Asociación Garaje té un ampli bagatge. Un d'aquests projectes, Buscando Fortuna, es va dur a terme a Leganés entre 2015 i 2018. S'hi atenia adolescents i joves del barri de La Fortuna a través de diverses subaccions. Una d'aquestes, el taller de rap Buscando Fortuna 917, dirigit a menors d'11 a 14 anys, va tindre una gran repercussió: se'n van fer centenars de milers de visualitzacions a YouTube, va aparèixer a nombrosos mitjans de comunicació i va actuar en el Palau de la Música de Barcelona, en el Festival Artículo 31 a Matadero Madrid i en la Universitat Autònoma de Madrid, entre d'altres. A partir d'aquesta exposició pública, es va rebre una gran demanda de participació en projectes de rap educatiu per part de dispositius d'atenció a adolescents en risc social.

En acabar Buscando Fortuna el 2018, diversos components del projecte van expressar la seua necessitat de continuar participant-hi, per la qual cosa l'Asociación Garaje es va plantejar establir un nou espai educativomusical per a adolescents que arriegara nous participants derivats des de dispositius socials, com també participants d'uns altres projectes anteriors.

Així, Tardes de Garaje es conforma finalment com un projecte dirigit a adolescents i joves amb interès en la música rap, amb una factura de qualitat, afí als codis comunicatius de la societat actual, amb un potent missatge preventiu davant les problemàtiques juvenils actuals, i que es difon de manera directa en les xarxes socials, els principals usuaris de les quals són adolescents i joves.

2 INTRODUCCIÓ AL PROJECTE

Des de gener de 2018, Tardes de Garaje brinda de manera gratuïta a adolescents i joves de diversos orígens ètnics i culturals, un espai formatiu-musical urbà d'expressió i creació cultural que els permet generar, comunicar i divulgar missatges valuosos, aprendre a aprofitar el seu background com a ferramenta de valor social

i professional i imprimir qualitat en els seus processos creatius. Es constitueix com un espai perquè les i els joves milloren les seues capacitats d'expressió, aprenentatge i socialització, convivint en un lloc on reben suport i acompanyament per a millorar la seua realitat.

Les i els participants són adolescents i joves de 14 a 21 anys, derivats per centres de serveis socials i altres dispositius d'atenció social, que presenten dèficits en matèria d'accés a la cultura com a conseqüència de les dificultats personals i socials a què s'enfronten (baix nivell socioeconòmic, origen migrant, salut mental en risc, conflictivitat familiar, etc.). A través de la música rap es tracten qüestions relatives a la realitat dels participants, alhora que es dedica un espai a la creació grupal de producció musical i artística, que s'enregistra a l'estudi de l'Asociación Garaje, a Madrid. Aquesta producció es difon a través dels canals de comunicació de l'associació (xarxes socials, web, mailing, etc.), amb la finalitat d'assolir tanta difusió com siga possible, i així reforçar l'autoestima dels participants, a més de representar-se en directe a diversos escenaris de valor social per a la joventut.

Hi han passat ja més de 50 joves que han tingut l'oportunitat d'actuar a festivals, festes populars i diversos esdeveniments del tercer sector, com també de compondre i enregistrar diversos videoclips.

La iniciativa ha sigut seleccionada com a exemple de bona pràctica per l'Institut Universitari d'Estudis sobre Migracions de la Universitat de Comillas, pel III Seminari d'Investigació en Joventut del Consell de la Joventut d'Extremadura i per SIMO Educación, i s'ha difós a través de diversos mitjans de comunicació.



3 RECURSOS I FERRAMENTES CULTURALS EMPRADES

La cultura popular és una de les poques parcel·les que hui les i els joves senten pròpia, que tracta d'elles i ells i els parla, que en construeix la identitat. Entre els diversos gèneres de la música popular, el rap és un dels més emergents dels últims anys. S'ha convertit en un llenguatge universal per a una gran part de la joventut global contemporània, que hi ha arribat i hi arriba actualment a través dels seus discos, cançons, modes i videoclips musicals.

El rap va ser concebut com un estil de resistència i contracultura en busca de la igualtat social i la llibertat de paraula, una manera de donar veu i mostrar la realitat de comunitats silenciades. És aquesta dimensió de transformació personal i social del rap, capaç de reflectir les preocupacions, els problemes, les aspiracions i els desitjos de la gent, la que posa en valor Tardes de Garaje.

Els projectes artistes com aquest treballen amb música popular, capaciten les i els joves per expressar les seues preocupacions i la seua visió del món amb profunditat i repercussió. En línia amb les tesis de l'artivisme, Tardes de Garaje se serveix de la llibertat, la creativitat i la catarsi pròpies del rap per a generar sentiment de grup, visibilitzar les necessitats i els problemes quotidians dels adolescents i reivindicar canvis. El rap és per a aquest grup de xiques i xics un vehicle còmode i accessible amb el qual poder reflectir la seua identitat, fer visibles les seues demandes i preocupacions, reforçar i ampliar el seu vocabulari, sentir-se entesos i arribar a més joves.

Per a aconseguir-ho, s'hi compta amb un equip multidisciplinari de professionals amb un ampli bagatge i formació en educació no formal amb col·lectius vulnerables. Es treballa en xarxa amb diversos centres de serveis socials, l'administració pública local i regional i entitats i plataformes ciutadanes i del tercer sector, que garanteixen l'amplificació dels seus objectius, i rep suport puntual de persones voluntàries que hi aporten coneixements de tipus cultural i educatiu.



4 PRÀCTIQUES INNOVADORES EXPERIMENTADES

El projecte compleix les condicions d'innovació social següents:

- **Impacte i transformació social:** es resol un problema social d'actualitat amb una metodologia creativa (desenvolupament d'oci educatiu per a adolescents a través de formació musical en rap i videoclips de qualitat professional aptes per a visualització i difusió en xarxes socials).
- **Col·laboració intersectorial:** es donen espais on treballa el sector privat (Asociación Garaje), públic (serveis socials) i altres col·lectius (associacions veïnals, centres culturals, plataformes del tercer sector, etc.).
- **Sostenibilitat econòmica i viabilitat a llarg termini:** ampli bagatge i recursos que garanteixen l'autosuficiència del projecte i la seua orientació envers resultats en l'estratègia financera i, a més, el projecte presenta avantatges de finançament, ja que ofereix concerts que són remunerats per part dels contractants.
- **Escalabilitat i replicabilitat:** l'escalabilitat i replicabilitat del projecte són altes, ja que es pot tant ampliar com multiplicar amb joves de problemàtiques similars que comparteixen el llenguatge universal del hip-hop.

D'una altra banda, la creixent aparició de les xarxes socials en la vida de les i els més joves obliga al disseny de ferramentes que permeten previndre, detectar i atendre situacions relatives a la construcció positiva de l'autoimatge, l'eradicació de la violència com a forma de relació social o l'oci saludable, entre altres qüestions emergents.

5 METODOLOGIA APLICADA

El projecte s'inscriu dins dels programes d'Associació Garaje que relacionen l'educació no formal, la intervenció social i la motivació per l'aprenentatge emprant el rap com a ferramenta educativa. Per a això, comptem amb un equip multidisciplinari de professionals de l'àmbit educatiu, artístic i social, que ens permet implementar pedagogies pròpies de l'artivisme social.

En aquesta línia, Tardes de Garaje és un espai d'aprenentatge teoricopràctic que pondera la reflexió grupal crítica sobre la pròpia realitat de les i els participants, com també la creació conjunta de música rap. Les sessions del projecte consten d'una primera part de detecció d'idees prèvies, amb el fi que les i els participants gaudisquen d'un procés educatiu significatiu. De manera específica, s'hi apropen teòricament aquells continguts més rellevants dins de l'àmbit proposat d'estudi, sempre adaptats a la seua etapa evolutiva. S'exemplifica allò exposat i es reserva un espai per a l'exercici pràctic grupal i/o individual de caràcter musical, guiant aquest procés creatiu de manera professional. A més, es fan sessions grupals en espais d'interès (excursions, exposicions, ponències, etc.), que reforcen el sentiment de pertinença a l'equip. Els temes musicals es graven i es produeixen amb qualitat professional en l'estudi musical d'Associació Garaje. Aquells qui assoleixen un nivell alt de qualitat s'acompanyen amb videoclips protagonitzats per les i els joves.

Els principis de procediment que s'hi apliquen de manera transversal són:

- Dinamitzar el treball en equip.
- Introduir la reflexió metaeducativa.



- Implementar la perspectiva de gènere.
- Potenciar processos mentals crítics i divergents.
- Generar coneixement professional útil i transformador que contribuísca al canvi social.

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

- Utilitat social d'allò aprés: participació ciutadana. Les i els participants poden extrapolar els aprenentatges experimentats a l'àmbit de la participació ciutadana, prenent consciència de la seua responsabilitat comunitària i identificant les seues pròpies habilitats i actituds pel desenvolupament d'aquests processos.
- Solidaritat: treball cooperatiu. Tardes de Garaje constitueix una acció educativomusical netament cooperativa, en què el treball en equip es fa condició imprescindible tant pel desenvolupament de les sessions com per a la construcció conjunta de creacions artístiques i espectacles dirigits a la joventut.
- Difusió del missatge: la motivació de Tardes de Garaje també consisteix en la possibilitat de generar un material que, per la seua natura audiovisual i musical, tinga un gran potencial atractiu de cara a la difusió i repercussió del projecte entre la mateixa població adolescent i jove.
- Perspectiva de gènere: en totes les seues accions, obres i procediments s'integra la perspectiva de gènere amb l'objectiu de salvar la bretxa social que pateixen les dones vulnerables en matèria de creació artística, oci saludable i participació ciutadana.
- Cultura i oci accessibles: a través del foment de la cultura popular (rap), es treballa en fer accessible la cultura a joves vulnerables que tradicionalment romanen fora dels circuits d'art majoritaris.

7 VALORACIÓ GENERAL

En termes qualitatius, és un projecte reeixit pel reconeixement que es fa de la creació artística jove, l'aprenentatge, el procés i l'impacte que genera més enllà de l'aula.

En allò referit a l'avaluació quantitativa, a data de desembre de 2020, el projecte ha aconseguit:

- Atendre 52 adolescents i joves participants, derivats tant desde part de serveis socials com des d'altres dispositius socials, que han accedit a un oci saludable i a atenció individualitzada en funció dels objectius prefixats en cada cas.
- Produir, publicar i difondre els videoclips i les campanyes de sensibilització social:

Una y otra vez (<https://www.youtube.com/watch?v=D2v0l5QpWxw>).

Consume consciente (<http://www.asociaciongaraje.es/consumeconsciente/>).

En su piel (<http://www.asociaciongaraje.es/ensupiel/>).

Es tu turno (<https://www.youtube.com/watch?v=CszbY6npzfA>).

Sara (<http://www.asociaciongaraje.es/sara/>).

Voltios (<https://www.youtube.com/watch?v=XL321lfKCUM>).

Alas (<https://www.youtube.com/watch?v=7MeIQAzG6ms>).

En cuarentena (<https://www.youtube.com/watch?v=0BBkK80cT18>).

- Acumular més de 30.000 visites en els vídeos carregats a YouTube.
- Difondre's a través de diversos mitjans de comunicació, entre ells La Sexta, *El País*, La Ser i Onda Madrid.
- Representar una proposta per a directe a diversos escenaris, portant el seu missatge de sensibilització social a un públic total de més de 8.000 persones (se'n poden consultar totes les actuacions a <http://www.asociaciongaraje.es/tardesdegaraje/>).

8 SITUACIÓ POSTERIOR AL DESENVOLUPAMENT DE L'ACTUACIÓ

A dia de hui, continua endavant en el canviant escenari post-COVID19. Els reptes als quals aquesta nova realitat ens enfronta, de caràcter multifactorial, ens obliguen a aprofundir en una perspectiva professional multidisciplinària i a seguir incidint en la coordinació sistematitzada dels diversos agents implicats (famílies, centres educatius, centres de salut, dispositius d'oci juvenil, tercer sector, mitjans de comunicació digitals, recursos d'atenció especialitzada en la infància, etc.).

Pel que fa a la creació rap de les i els joves, les xarxes socials han suposat una oportunitat tant per a accedir a tot tipus de creadors i creadores com per a difondre el propi treball amb accés immediat i universal. Per exemple, els temes musicals en forma de videoclips difosos en plataformes com YouTube han tingut una repercussió important que els ha permés visibilitzar el seu missatge. Aquesta activitat en el món digital ha influït en l'interés que els mitjans tradicionals han mostrat per difondre el projecte i en la motivació de les i els participants. Per això es té molt present que incidir en la qualitat de la imatge que es projecta ha sigut sempre una prioritat.



9 FINANÇAMENT DE L'ACTUACIÓ

Tardes de Garaje va ser finançat durant el 2020 per Obra Social La Caixa.

D'una altra banda, les entitats que de manera puntual han col·laborat econòmicament per a fer possibles tant les creacions audiovisuals com els espectacles en directe són:

- Asociación de Vecinos de Sanchinarro.
- Conselleria de Joventut de l'Ajuntament de Moralarzal.
- Conselleria de Joventut de l'Ajuntament de Velilla de San Antonio.
- Cruz Roja Juventud.
- Delegació de Consum i Participació Ciutadana de la Diputació de Còrdova.
- Departament de Joventut de l'Ajuntament de Madrid.
- EAPN (Xarxa Europea de Lluita contra la Pobresa i l'Exclusió Social a l'Estat Espanyol).
- Escola Pública d'Animació de la Comunitat de Madrid.
- Festival Intercultural Tapapiés.
- Fundación la Casa y el Mundo.
- Fundación Montemadrid.
- Junta Municipal del districte Retiro de l'Ajuntament de Madrid.
- Plataforma Vecinal de Fiestas de Lavapiés.
- Red de ONGD de Madrid.

Pel que fa a l'administració pública, han cedit espais els serveis socials del districte Retiro (Madrid) i s'han firmat convenis permanents de pràctiques de l'alumnat amb:

- Universitat d'Alcalá de Henares.
- Universitat Complutense de Madrid.
- Universitat Autònoma de Madrid.
- Universitat Oberta de Catalunya.

10 POSSIBILITAT QUE L'EXPERIÈNCIA ES PUGA ADAPTAR O APLICAR A ALTRES ORGANITZACIONS I CONTEXTS

Tardes de Garaje es presenta com una oportunitat per a la seua escalabilitat, ja que hi ha:

- **Demanda:** tant dispositius socials com entitats del tercer sector demanden participació i deriven joves al projecte. Així mateix, diverses entitats demanden que les i els participants actuen en esdeveniments i celebracions d'interès social.
- **Metodologia empaquetada:** la metodologia que s'hi aplica està estandarditzada i contrastada a través d'anys d'experiència en la intervenció educativa amb música rap.
- **Evidència sòlida:** l'impacte del projecte es cristal·litza en els milers de reproduccions en xarxes socials que assoleixen els videoclip, que són el producte final dels processos.
- **Evolució:** valor potent per a les i els participants (expressat per ells mateixos) i millora constant al llarg del temps, avaluada de manera sistematitzada.

Aspectes essencials pel funcionament:

- Equip multidisciplinari format per professionals de l'educació no formal i per professionals de la música urbana.
- Coordinació amb dispositius d'atenció social del context proper.
- Recursos materials i humans necessaris per a la gravació i reproducció musical i audiovisual.

- Formació per a professionals: formació específica per a professionals en l'ús del rap com a ferramenta educativa.
- Projecció del projecte en xarxes socials amb alta presència d'adolescents i joves.

Aspectes adaptables a la realitat local:

- Gènere musical (rap, trap, cumbia, reggaeton, afrotrap, dancehall, etc.).
- Edats i característiques socioeconòmiques de les i els participants.
- Accés a la matrícula de les i els participants (gratuït, cofinançat, becat, etc.).

11 MÉS INFORMACIÓ SOBRE L'ENTITAT/ORGANITZACIÓ

ENTITAT ORGANITZADORA:

Nom: Asociación Garaje.

Persona de contacte: Javier Taboada Peiró.

Nombre de persones que formen el grup: 15.

Objectius principals de l'associació:

- Fomentar la inserció social activa dels sectors més necessitats de la població.
- Promoure activitats culturals que empenen la música, el ball i l'art en general com a mitjà d'expressió i d'integració de menors, joves i adults en la societat.
- Editar suports bibliogràfics i documentals i desenvolupar estudis i investigacions en diversos camps de la pedagogia, l'art i l'educació social.
- Proposar fórmules per a augmentar la participació activa de la societat civil i iniciatives de formació per a l'ocupació.

Àmbit geogràfic de treball: Nacional.

Adreça electrònica de la persona de contacte: gestion@asociaciongaraje.es.



PROJECTES FINALISTES

Seleccionat

Sóc perquè som

Àrea temàtica/àmbit de l'activitat: social, arts visuals, educació no formal.

Entitat: Sura Associació E20.

Adreça: C/ Miguel Hernández, 7-3.

C.P.: 46910.

Municipi: Benetússer.

Lloc web: www.associaciosura.org.

Xarxes socials: @suraassociacioe20 / @sura_e20 / @Sura_associacio.

Persona de contacte: Alba Sobrevela Ceballos.

Col·lectius amb els quals treballa: preferentment amb el col·lectiu de menors i joves en desigualtat social i les seues famílies.

Àmbit geogràfic de treball: L'Horta Sud (Benetússer, Massanassa i Paiporta).

Resum del projecte

Projecte d'aprenentatge a través del qual es reflexiona sobre totes aquelles accions, hàbits i comportaments que ens acosten al benestar, tant individual com col·lectiu. Amb l'objectiu d'arribar a conclusions conjuntes sobre la importància de relacionar-nos amb el món des dels valors humans que ens permeten caminar cap a societats més justes, igualitàries, equitatives, sostenibles, respectuoses amb les persones i l'entorn; el projecte està dissenyat per realitzar amb els participants un procés d'aprenentatge significatiu.

Seleccionat

Spoiler Alert: No som unes YouTubers qualssevol

Àrea temàtica/àmbit de l'activitat: arts escèniques i audiovisuals.

Entitat: Aurora Diago / La Lola Boreal.

Adreça: Plaça Músic Antonio Eximeno, 5, 7.

C.P.: 46011.

Municipi: València.

Lloc web: www.lalolaboreal.com.

Xarxes socials: FB / IG @Lalolaboreal.

Persona de contacte: Aurora Diago.

Col·lectius amb els quals treballa: joves, afavorint persones en risc d'exclusió social. En altres projectes amb joves, xiquets, ancians, persones amb diversitat, etc.

Àmbit geogràfic de treball: València amb incursions en altres llocs del panorama nacional principalment.

Resum del projecte

Peça de dansa-teatre multidisciplinari amb l'adolescència i les seues revolucions com a eix vertebrador. Es crea treballa en dos canals complementaris:

D'una banda, un canal de comunicació i difusió digital principalment desenvolupat en FB i YT amb reflexions, accions escèniques en espais públics, experiments socials, crítiques o ressenyes d'obres artístiques; elaborat pels mateixos intèrprets de l'obra.

D'altra banda, una obra escènica que aprofundisca en les temàtiques plantejades que redefinisca, combine, transforme i reflexione sobre els materials creats per a xarxes socials. El fil argumental de la creació s'ancora en la dicotomia entre el que creiem que serà i el que és finalment.

Seleccionat

Making Art Happen. Pensamiento Visual Crítico Experimento Limón

Àrea temàtica/àmbit de l'activitat: innovació pedagògica.

Entitat: Experimento Limón AC.

Adreça: C/ Valle de Pinares Llanos, 34 Blq 8 5B.

C.P.: 28035.

Municipi: Madrid.

Lloc web: www.exprimentalimon.org // www.makingarthappen.es.

Xarxes socials: @LimonMakingArtHappen / @MakingArtHappen /
limonmakingarthappen.

Persona de contacte: Vanesa Cejudo.

Col·lectius amb els quals treballa: adolescents, xiquets/es i persones majors.

Àmbit geogràfic de treball: territori espanyol i Londres.

Resum del projecte

El projecte Making Art Happen investiga, i posa en pràctica, nous processos d'aprenentatge dins de les aules per a pensar les assignatures no artístiques a través de l'art visual.

L'objectiu fonamental és poder introduir estratègies de pensament visual crític, atès que moltes de les nostres fonts d'informació han deixat de ser textuals per a ser audiovisuals. Per aquesta raó es convida a artistes contemporanis professionals perquè, al costat del docent i al mediador, construïsquen experiències d'aprenentatge de l'assignatura a través del procés creatiu.



Traducció

Presentación

La innovación social, factor esencial en tiempos de crisis.

La convocatoria de la sexta edición del Premi Culturama Innovació Social en Joventut se ha enmarcado dentro de la celebración de los veinticinco años de recorrido de Culturama. El premio condensa una parte importante de nuestras señas de identidad, ya que refleja los elementos principales que dan sentido a nuestro trabajo cotidiano: educación, arte, participación, creatividad, responsabilidad social e innovación.

La iniciativa se ha consolidado como foro de confluencia de proyectos e instituciones enmarcados en el ámbito juvenil, otorgando protagonismo a la cultura contemporánea como herramienta para el cambio social y la igualdad de derechos.

La sexta edición se ha desarrollado en plena ebullición de la emergencia sanitaria derivada de la pandemia de la COVID-19. Dejando de lado las complicaciones e incertidumbres organizativas, esta circunstancia nos ha hecho plantearnos una serie de reflexiones que nos gustaría compartir.

En primer lugar, ha surgido el reto de conseguir articular estrategias de acción efectivas en el trabajo con jóvenes bajo este nuevo contexto. Sin duda alguna, los espacios virtuales han ayudado a generar recursos de utilidad que seguramente seguirán siendo implementados. Pero no hemos de olvidar que este tipo de herramientas también pueden constituir un factor de riesgo de exclusión para determinados colectivos que, o bien no tienen las posibilidades materiales de acceso, o bien no han adquirido un nivel potencial suficiente como para beneficiarse positivamente de estos recursos.

En segundo lugar, el prolongado aislamiento interpersonal impuesto como medida preventiva de las infecciones ha tenido, sin

duda, un impacto especial entre jóvenes y adolescentes. Aunque las consecuencias están todavía por estudiar con detalle, lo que sí hemos podido constatar es una desafección generalizada de la sociedad ante esta situación.

En lugar de focalizar esfuerzos por entender y paliar los efectos adversos de la pandemia sobre estos sectores de la población, se ha puesto mayor acento en culpabilizar a las y los jóvenes. Esta imagen de jóvenes irresponsables e insolidarios ha sido alentada, en gran medida, por medios de comunicación que más allá de informar, tan solo buscan generar alerta para atraer audiencias. Paralelamente a las imprudencias (protagonizadas por personas de todas las edades) se han estado realizando numerosas iniciativas con un importante grado de compromiso social que no han merecido la misma atención mediática.

Este complejo panorama social que deja la pandemia tras de sí nos obliga a incrementar los esfuerzos para abrir nuevos espacios de encuentro y comunicación que den a conocer ejemplos de buenas prácticas en el campo de la innovación social. Sin duda necesitamos romper con los estereotipos culpabilizadores y, por el contrario, aprender de la ilusión y energías con las que la juventud se implica para mejorar la sociedad.

Desde Culturama pensamos que los espacios artísticos son territorios para seguir explorando, y desde los que compartir experiencias fundamentales para enfrentar la realidad cambiante del futuro incierto. Por ello, nuestro empeño en mantener la convocatoria del premio. Queremos igualmente agradecer muy sinceramente el compromiso de las entidades e instituciones que nos acompañan en este propósito prestando su apoyo.

En esta edición los proyectos premiados ofrecen miradas creativas sobre: la capacidad vertebradora de las y los jóvenes en el medio rural a través de la literatura y el fomento de la lectura; los nuevos roles interculturales generados desde el deporte inclusivo; la

memoria colectiva como activadora de la participación social en los barrios; y el impulso dinamizador de la música urbana para la convivencia ciudadana.

El equipo de Culturama.

La cultura como motor de transformación social.¹

Los Premios Culturama Innovación Social en Juventud constituyen un inspirador ejemplo de compromiso social al poner en valor proyectos que, desde la cultura contemporánea, trabajan para cambiar la realidad en un sentido transformador y de inclusión social.

Con ellos se reivindica un sentido de la cultura que, además de ser una necesidad humana, es un derecho fundamental reconocido en el artículo 27 de la Declaración Universal de Derechos Humanos, en el artículo 44 de la Constitución Española, y que forma parte del cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 aprobada por todos los Estados miembros de las Naciones Unidas.

Transformar desde la cultura conjuga la creación individual y colectiva de significados, de valores –morales y estéticos–, de concepciones del mundo, de modos de sentir y de actuar. Por ello no puede ser comprendida sólo individualmente sin la dimensión colectiva e intergeneracional. Porque es la cultura la que nos hace ser humanos, abiertos, distintos, aunque siempre relacionales y solidarios.

Sin embargo, no sirve el derecho a la cultura si se queda solo en lo teórico, en lo abstracto. Hay que concretarlo en iniciativas que impliquen acción, organización, movimiento, que sean críticas y reflejen el sentir de la época en que se desarrollan. Y estos premios

son prueba de ello, porque expresan la nueva cultura juvenil que crece en España y en todo el mundo, liderada por los hijos e hijas de la crisis del 2008. Millones de chavales de barrio que fueron condenados a formas de pobreza contemporáneas, en entornos de precariedad, de incertidumbre permanente, de falta de horizontes y oportunidades.

Sin embargo, también son los hijos y las hijas del multiculturalismo, del feminismo, del ecologismo. Del respeto a la diversidad, del consumo responsable y del valor de los cuidados. También los hijos de la inmigración, a quienes se suman los efectos del desgarro en la vida de cualquier joven que se ve forzado a migrar. Son una generación solidaria porque ha vivido situaciones muy difíciles: han tenido que aprender a organizarse, a trabajar cooperativamente, a producir contenidos audiovisuales y a montar sus redes sociales para dar difusión a sus proyectos. Eran invisibles, pero están consiguiendo hacerse visibles con talento y esfuerzo. Y vienen pisando fuerte.

Ellos y ellas son los que nos inspiran a construir colectivamente una nueva cultura, una nueva pedagogía, un nuevo concepto de ocio más allá del mero entretenimiento o consumo de masas, una nueva forma de intervenir en la realidad desde la subalternidad y las periferias, desde la idea de una cultura común (donde “común” significa aspirar a la participación democrática plena e igualitaria, respetando la diversidad).

La innovación juvenil es palanca del cambio. Por ello conviene reivindicar el carácter político y conflictivo de la cultura juvenil, la contracultura. La tensión entre política y cultura es una inagotable lucha por los significados de ser joven, mujer, hombre, sobre la democracia, lo público, lo privado, etc. En España podemos pensar en la renovación educativa, cultural y social que buscaba el regeneracionismo de principios del siglo XX, o el que promovía Federico García Lorca con su compañía de teatro universitario La Barraca en los años treinta, el movimiento vecinal y estudiantil durante la Transición, o más recientemente el 15M y el

¹ Discurso de apertura de la jornada de presentación de los proyectos finalistas y entrega de premios realizada en el Espai Jove VLC de Valencia, el día 25 de septiembre de 2020.

movimiento feminista del 8M.

En todos los casos hablamos de jóvenes que desafiaron las normas establecidas, que cuestionaron la moral de su tiempo construyendo nuevos horizontes mediante la acción cotidiana en el terreno sociocultural. Por eso también hay que reivindicar que ser joven no puede separarse de la libertad de crear, imaginar, experimentar y cuestionar, y en ello reside la legitimidad de la transgresión y la subversión de los jóvenes españoles. Porque en las últimas décadas, la juventud ha sido maltratada en nuestro país, quizás por el temor de ese potencial transformador que representa y que lleva a la práctica diariamente. Todo ese caudal de talento y de compromiso juvenil ha sido infravalorado y desaprovechado.

Esa juventud crítica pero activa es la que está llamada a darle la vuelta a un modelo social excluyente que se ha demostrado fracasado. Una juventud que piensa, actúa y combate cotidianamente los sistemas de dominación y los principios de control social con el fin de "ser", de "vivir", de existir sin presiones en un mundo de libertades, de simbiosis social, de empatía y fuerza colectiva. Una juventud que representa el altavoz y la esperanza de las clases populares y que supone el motor para construir nuevas formas de unidad desde abajo. Porque no se puede separar la cultura de la realidad de la que emerge o contra la que emerge.

Estamos orgullosos y orgullosas de esa juventud empoderada como sujeto propio que se rebela y se organiza para recuperar el futuro que se les niega. Una juventud que conecta la utopía con las realidades concretas que necesitan superarse y que favorece la participación crítica. Necesitamos toda la energía de esa juventud transformadora, que critique lo existente, y que también plantee propuestas, que experimente las posibilidades de cambio a través de la participación consciente y colectiva. Y hacerlo a través de iniciativas y proyectos transversales, de y para toda la población, sin exclusiones, sin desigualdad, sin dominio, que traduzcan los consensos sociales en

avances democráticos.

Por todo eso este tipo de eventos, por el espíritu que representan, son tan importantes y tienen tanto valor al reconocer y premiar, y de esta manera incentivar, las iniciativas socioculturales hacia la juventud y desde la juventud. Y por eso también es fundamental que las instituciones públicas demos todo el apoyo y cuidemos a los diferentes actores que hacen posible que exista y que crezca ese tejido social juvenil. Mientras la institución acoga y no amanse, mientras la institución se deje desestabilizar por esos proyectos y esas prácticas disruptivas que vienen de la juventud, creo que puede haber siempre una confluencia fructífera para ambas partes.

En ese sentido, desde las instituciones públicas necesitamos también su orientación y su opinión. La juventud tiene que apropiarse de los espacios e instituciones públicas, sentirlas y hacerlas suyas. Debemos ser lanzadera, ayudar a profesionalizarse y a tener unas condiciones de trabajo dignas para la acción artística, sumamos más y mejor. Son el orgullo de nuestra patria y por eso este gobierno está a su lado para apoyar en todo lo que necesiten.

Contad con nosotros pero empujadnos también.

María Teresa Pérez, Directora General del Instituto de la Juventud de España.

PREMIO

Anigmàti-k (Viu la lectura)

Área temática / ámbito de la actividad: animación lectora.

Entidad: Assemblée de Joves d'Atzeneta del Maestrat.

Dirección: Av. de Castelló, 41.

CP: 12132.

Municipio: Atzeneta del Maestrat (Alto Maestrazgo).

Web: <http://casal.atzeneta.org>.

Redes sociales: [casalatzeneta / @casalatzeneta](https://www.facebook.com/casalatzeneta/).

Colectivos con los que trabaja: jóvenes de 12 a 18 años y persona técnico de los municipios de Vilafranca, Morella, Castellfort, Forcall, Atzeneta del Maestrat, Ares, Benassal, Albocàsser y Vilar de Canes.

Breve resumen del proyecto: proyecto de animación lectora creado de manera participativa a partir de la demanda juvenil. Se orienta la juventud de entre 12 y 18 años, que es la protagonista de todo el proceso. Con la excusa de un libro, se desarrollan diferentes acciones y actividades que tienen como objeto generar espacios de animación a la lectura y de ocio educativo que crean sinergias entre personal técnico y jóvenes de diferentes municipios y que ofrecen nuevos mecanismos de participación ciudadana y aprendizajes comunes. Una de las premisas más importantes es que la lectura es voluntaria, con el objetivo de fomentar el gusto y evitar la imposición y la obligatoriedad.

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

Anigmàti-k (Viu la lectura) nace de la necesidad de generar acciones alrededor de la animación lectora como un elemento esencial dentro de las posibilidades de aprendizaje y participación que nos ofrece el ocio educativo.

Los y las técnicas de juventud de los diferentes territorios detectaron, a instancia de varias entidades y asociaciones de los municipios, como Asamblea de Jóvenes de Atzeneta del Maestrat, la necesidad de integrar la juventud en los espacios de lectura presentes en los pueblos desde una perspectiva juvenil. Así pues, desde la institución se impulsó la creación de un grupo de trabajo supramunicipal formado por diferentes personas implicadas en el

territorio, como son la misma Asamblea de Jóvenes de Atzeneta del Maestrat, la Biblioteca Municipal de Atzeneta del Maestrat, la Biblioteca Municipal Matilde Escuder de Vilafranca, el Espacio Joven de Vilafranca, el Casal Joven de Forcall, el Casal Jove de Morella y la Asociación les 4 Denes de Ares.

2.- INTRODUCCIÓN AL PROYECTO

El contexto geográfico y social son las comarcas del norte interior del País Valenciano, donde hay una población reducida y una distancia geográfica entre municipios, con unas circunstancias de comunicación mejorables y una carencia de recursos de interés juvenil. A pesar de estos obstáculos, el nivel de participación e implicación de las personas jóvenes durante el proyecto es muy alto.

Esta iniciativa busca fortalecer las relaciones entre municipios de diferentes comarcas y ofrecer una posibilidad de ocio alternativo mediante actividades que giran alrededor de una obra narrativa o teatral con una temática escogida por la juventud, pues son ellos quienes deciden cómo será el proceso y aquello que acabará desarrollándose.

El equipo técnico coordinador se reúne mensualmente para gestionar las ideas, las inquietudes y las propuestas y poner en común el trabajo entre municipios. De este modo, se fomenta la creación de redes de trabajo con la juventud, lo cual ayuda al diseño y la realización de programas que realmente interesan al público juvenil. Así, no hablamos de una actividad meramente lúdica, sino de una necesidad fundamental de generar movimientos juveniles con las que ofrecer en estos pueblos las mismas oportunidades y recursos que otros territorios.

En definitiva, hablamos de un proyecto innovador y alentador que incluye la animación lectora como eje principal y que implica directamente la juventud en la gestión y en el desarrollo con la elección de la temática, el libro y las actividades a llevar a cabo; que cuenta con el apoyo del personal

técnico que asume el rol de acompañamiento para facilitar los procesos creativos que permiten generar las acciones.

3.- RECURSOS Y HERRAMIENTAS CULTURALES UTILIZADAS

La base del proyecto es un elemento cultural de primer orden: el libro. El título seleccionado corresponde a una obra literaria contemporánea, de temática actual y alentadora. En este sentido, las dinámicas sobre de la lectura propician el uso de elementos culturales que llaman la atención de la juventud: la grabación y la edición de audiovisuales, performances y acciones de teatro de calle, la relación con las redes sociales o la consolidación de las bibliotecas como espacios de socialización, entre otros.

La elección de la temática, el libro y las acciones a desarrollar en cada edición es tarea de la juventud. Así se generan espacios de debate para que, de manera coral y colaborativa, se tomen las decisiones que desemboquen en la consecución de las iniciativas que más se adecúan a las expectativas e inquietudes y respondan a necesidades comunitarias y sociales. El proyecto consigue generar sinergias entre jóvenes de diferentes municipios y consolidar redes de trabajo y de participación intercomarcales. De este modo se suple la carencia de espacios de desarrollo personal y grupal juvenil en estas zonas y se forman grupos locales de jóvenes activos y participativos. Se tienen en cuenta los recursos municipales, como por son las agencias de lectura de los pueblos, las agentes externas al proyecto o las diferentes asociaciones (Aplec dels Ports o de Penyagolosa, Asociación 4 denes de Ares, Asamblea de Jóvenes de Atzeneta, La Xalera...) para generar de manera conjunta la mejora y transformación social.

4.- PRÁCTICAS INNOVADORAS EXPERIMENTADAS

En la primera edición se diseñó una campaña

de presentación del proyecto estimulante y atractiva, consistente a resolver el enigma "Por qué a Montse Tàpia le otorgaron un premio si dejó morir muchas personas?"

Acciones:

- Colocación de carteles y entrega de pistas en los centros educativos.
- Convocatoria de la juventud a la biblioteca o espacio juvenil para informarla del proyecto y presentar el enigma.
- Interacción con otros municipios para la entrega de pistas.

Una vez resuelto el enigma, se presenta el libro *Escape Book Junior*, de Ivan Tàpia, que configura la base del proceso del proyecto. Se establece un periodo para la lectura y se llevan a cabo diferentes líneas de trabajo como un juego de mesa cooperativo (Unlock!) basado en un *escape room* o el diseño del *escape room* en la biblioteca de Vilafranca. Al acabar, se hace una evaluación de manera asamblearia, en la cual se recogen las valoraciones de las personas participantes.

Para la segunda edición, el éxito alentador, la adaptación de las dinámicas a la realidad juvenil y la responsabilidad de la juventud en la creación del proyecto, permitió hacer una buena promoción y se añadieron nuevos municipios. La existencia de un grupo implicado de jóvenes de la primera edición facilitó el diseño del proyecto y la integración de las personas que se incorporaron. Se creó una cohesión de grupo mediante el juego cooperativo (Unlock!).

La temática es la novela negra y el género literario es el teatro, con el libro *Las cartas de Hércules Poirot*, de Jaume Fuster. La línea de trabajo es común para todos los municipios y consiste en crear una película. En el proyecto, los capítulos del libro se reparten entre los pueblos, se hacen dinámicas de análisis de los personajes, el vestuario, el guión, grabación, edición, etc., y se resuelven otras necesidades que van surgiendo. Otra acción es la creación de un *escape room* exterior en el municipio de Atzeneta para el encuentro final y la

gala de entrega de los Óscar a las mejores actuaciones.

5.- METODOLOGÍA UTILIZADA

- Participativa y alentadora. Durante todo el proceso, las personas destinatarias son las encargadas de gestionar y organizar las actividades que se van planteando y asumen la responsabilidad de las decisiones del diseño del proyecto.
- Animación lectora. Uno de los elementos principales del proyecto es que la dinámica gira alrededor de un libro y, por lo tanto, todas las actividades que se generan se dedican a la comprensión y reflexión de la temática planteada.
- Trabajo en grupo y cooperación. Empatía, coordinación, comprensión, escucha activa...
- Trabajo en red entre las personas destinatarias y entre las personas que coordinan el proyecto. Se trata de implicar jóvenes de diferentes municipios de un territorio; por lo tanto, todo el proceso contiene acciones y reflexiones grupales para generar sinergias y un trabajo común.

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

La repercusión y el gran impacto social que ha tenido en nuestras comarcas el proyecto ha sido en gran medida gracias a los referentes que han intervenido, puesto que lo han enriquecido y lo han hecho crecer. Por un lado, gracias a las metodologías participativas empleadas en la realización del proceso, se ha podido construir una iniciativa basada en los intereses y las necesidades directas de la juventud, de forma que se ha generado una buena práctica por sí misma.

Por otro lado, se ha tenido en cuenta el Casal Popular de Atzeneta del Maestrat y su Asamblea de Jóvenes, promotores de la iniciativa y de otros proyectos participativos. El recorrido de esta entidad y el trabajo de voluntariado y de mejora de la comunidad,

así como su modelo asambleario de participación, hacen que sea un referente.

Además, la experiencia y las buenas prácticas que ofrece la Biblioteca Matilde Escuder de Vilafranca hacen que los conocimientos y las metodologías relacionadas con la animación lectora y la dinamización alrededor de este ámbito enriquezcan el proyecto.

Por último, la capacidad para aprovechar los modelos organizativos establecidos por Red Joven en los centros educativos de secundaria de nuestras comarcas, con los llamados "corresponsales", ha permitido establecer un contacto más directo con la juventud y ha asegurado la recepción de la información y de las campañas de presentación y promoción de la iniciativa.

7.- VALORACIÓN GENERAL

El proyecto está en constante modificación, puesto que las necesidades de la juventud y la realidad son cambiantes. Además, al tratarse de un proyecto abierto, se van adhiriendo nuevas personas que lo enriquecen edición tras edición.

Uno de los puntos fuertes es la importancia que tiene la evaluación, la cual se lleva a cabo desde diferentes perspectivas y tiempos:

- Cuestionarios de evaluación con indicadores relacionados con los objetivos de la actividad, que se completan mediante un debate reflexivo durante el proceso de ejecución y al finalizar la actividad. Tal como han manifestado, el grado de satisfacción de las personas participantes es muy elevado.
- Reuniones de equipo para organizar, planificar y observar el proceso educativo de la actividad.
- Evaluación final con una memoria en la cual se incluyen las sesiones llevadas a cabo, aspectos de mejora, opiniones de las personas participantes, acciones que se generan a partir de estas sesiones, impacto en el municipio y en la juventud, redes generadas...

A nivel cuantitativo, en la primera edición

participaron un total de veinte jóvenes y en la segunda, un total de sesenta jóvenes.

8.- SITUACIÓN POSTERIOR AL DESARROLLO DE LA ACTUACIÓN.

Por un lado, Anigmàti-k cubre la necesidad de ofrecer una programación de ocio educativo alternativa y estable en el tiempo. Esta iniciativa permite dar a conocer la animación lectora como un elemento educativo transformador, cubre la necesidad de tener personal dedicado a dinamizar esta actividad y generar procesos participativos y educativos alrededor de la animación lectora y el ocio educativo. También ofrece la posibilidad de generar redes de trabajo con jóvenes de otros territorios con un elemento común, que es la lectura. A partir de este punto se pueden generar nuevas acciones relacionadas con los pueblos, la cultura, las tradiciones, las nuevas tecnologías, el medio ambiente, la igualdad, etc. Esta actividad permite acercar la lectura a personas de unas comarcas donde muy a menudo ni siquiera tienen este servicio ni ningún recurso literario al alcance y que, por lo tanto, así pueden acceder a un elemento cultural básico. Así, además de cubrir la necesidad de tener actividades de ocio educativo en los municipios, se han construido unos espacios de desarrollo personal y grupal de la gente joven a partir de los cuales se han formado grupos municipales de juventud activa y participativo que han empezado a implicarse en la vida social y cultural de sus respectivos pueblos.

9.- FINANCIACIÓN DE LA ACTUACIÓN RECURSOS HUMANOS

Participan diferentes agentes del territorio: por un lado, y de manera voluntaria, la juventud de los municipios y los miembros del Casal Popular de Atzeneta y de su Asamblea de Jóvenes. Por otro, el personal técnico técnicas de las bibliotecas de Vilafranca y de Atzeneta, los equipos de dinamización de los espacios juveniles de Forcall, Morella y

Vilafranca, y las y los profesiones de juventud de la Mancomunidad del Alt Maestrat y la Mancomunidad Comarcal de Els Ports.

El equipo coordinador está formado por seis personas, cuatro de las cuales son voluntarias y dos son agentes de juventud del territorio. A este equipo se añaden doce personas más que ayudan en la realización o la difusión de las sesiones.

RECURSOS MATERIALES

- Los libros utilizados en cada edición (*Escape Book Junior* y *Les cartes d'Hèrcules Poirot*).
- Material específico para las sesiones de dinamización y preparación del encuentro (hojas, cartulinas, lápices, bolígrafos...).
- Juegos de mesa.
- Material para los encuentros (material de papelería, comida y espacio para pernoctar, entre otros).

Los libros de lectura están subvencionados por los ayuntamientos, las asociaciones culturales y el Centro de Desarrollo Rural Alt Maestrat de los municipios implicados; el transporte y las dietas para los encuentros van a cargo de la juventud; el material necesario para los encuentros, lo subvencionan el ayuntamiento o las asociaciones del municipio anfitrión.

PRESUPUESTO

Tomando como referencia los gastos producidos en la segunda edición, podríamos hablar del siguiente presupuesto desglosado (que puede variar según el número de personas y municipios participantes).

Concepto	Importe
Adquisición de libros de lectura y juegos	380 €
Transporte	650 €
Comida y limpieza	400 €
Material diverso empleado al encuentro	200 €
TOTAL:	1.630€

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

Anigmàti-k es un proyecto que se basa en y se enriquece de diferentes metodologías y experiencias que tiene posibilidad de ser adaptado y aplicado a otros contextos, colectivos o realidades. La animación lectora, la gestión de grupos o la toma de decisiones son metodologías aplicables a cualquier proyecto educativo. Además, las actividades y las dinámicas se han desarrollado teniendo en cuenta las necesidades que se presentan en la realidad y el contexto en que se desarrollará la acción.

11.- MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA ENTIDAD

ENTIDAD ORGANIZADORA:

Nombre: Associació Assembla de Joves d'Atzeneta del Maestrat.

Año de creación: 2009.

Persona de contacto: Jaume Gil Saura.

Número de personas que forman el grupo: 45.

Objetivos principales de la asociación: la defensa de los derechos de la juventud, su promoción sociocultural y participación activa en la vida del pueblo, actividades de tiempo libre y ocio juvenil, la defensa de la cultura, la lengua y las tradiciones locales y la consolidación de un proyecto abierto y aglutinador de cualquier inquietud mostrada por la juventud atzenetina y de su comarca en el marco del respeto y la solidaridad hacia la sociedad en su conjunto.

Ámbito geográfico de trabajo: local (Atzeneta del Maestrat), mancomunal (Penyagolosa - Pobles del nord), comarcal (Maestrat) y de País.

Correo electrónico de la persona de contacto: casalatzeneta@gmail.com.

ENTIDADES COLABORADORAS:

Nombre: Mancomunitat Alt Maestrat.

Persona de contacto: Èlia Calvo Riera.

Número de personas que forman el grupo: 30.

Ámbito geográfico de trabajo: comarca de l'Alt Maestrat.

Correo electrónico de la persona de contacto: joventut@mancomunitataltmaestrat.es.

Nombre: Mancomunitat Comarcal Els Ports.

Persona de contacto: Zaira Fabregat Tena.

Número de personas que forman el grupo: 25.

Ámbito geográfico de trabajo: comarca dels Ports.

Correo electrónico de la persona de contacto: xarxajovemancelsports@gmail.com.

Nombre: Biblioteca Pública Municipal Matilde Escuder de Vilafranca.

Persona de contacto: Ana Querol i Vicente.

Número de personas que forman el grupo: 20.

Ámbito geográfico de trabajo: Vilafranca.

Correo electrónico de la persona de contacto: biblioteca@ajuntamentdevilafranca.es.

1ª Accésit

Basket Beat Vic

Área temática / ámbito de la actividad: arte comunitario, acción socioeducativa, educación social, desarrollo cultural comunitario.

Entidad: Basket Beat: movimiento, arte, educación y acción social.

Dirección: Calle San Adrià, 20.

CP: 08035.

Municipio: Barcelona.

Web: basketbeat.org.

Redes sociales: @basket_beato / @AragayJM / @basketbeat.org.

Colectivos con los que trabaja: jóvenes, profesionales del ámbito educativo, social y artístico, personas con menos oportunidades.

Breve resumen del proyecto: fruto de la demanda del Ayuntamiento de Vic se propone un proyecto basado en el encuentro, la movilidad al espacio público y el compromiso de los jóvenes con su ciudad. A través de talleres socioeducativos de Basket Beat al espacio público, equipaciones y entidades juveniles de la ciudad hemos trabajado con más de 300 jóvenes para acabar conformando un grupo de 30 participantes que se encuentran regularmente en una plaza. El proyecto ha culminado con dos actuaciones y mucho más que esto.

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

¿Qué es hoy la comunidad, la política y las artes?

¿Cómo nos relacionamos con nuestras vecinas?

¿Qué futuro, ciudades y gobernanzas estamos construyendo?

El sistema actual, pese a que, en términos generales, ha reducido ligeramente la pobreza mundial, ha puesto la educación al servicio de las desigualdades y las personas ricas, ha incrementado la desocupación y la ocupación precaria de los jóvenes; y ha fomentado la movilidad y la emigración, así como ha aumentado notoriamente la multitud de formas de violencia.

En la ciudad de Vic encontramos una sociedad multicultural. Nos sirven las palabras de Rafa Madariaga¹ para ilustrar la situación social actual: "El río hace de frontera, a la parte norte hay la ciudad de postal y edificios nobles y, a la parte sur, la

¹ Investigador de la Universidad de Vic que acaba de publicar el estudio *Cohesión social en Osona: desigualdad y segregación* [https://www.researchgate.net/publication/345721160_Cohesio_social_a_Osona_desigualtat_i_segregacio]

ciudad con un 25% de población inmigrada", que vino por las oportunidades laborales del sector agroalimentario y a mano de obra poco cualificada. "La segregación residencial es claramente presente [...] y, si se transforma en segregación social, de forma que grupos diferentes se mueven en realidades sociales diferentes (trabajo, escuela, tiempo libre, formación), caminaremos hacia una sociedad con compartimentos estancos y separados en la que la igualdad de oportunidades estará amenazada."

En un momento en que la crisis se ha establecido como norma, la Covid-19 añade nuevos argumentos para acentuar el distanciamiento, la digitalización, el miedo y el control. A diferencia del discurso predominante, que repite que el coronavirus afecta todos los cuerpos del mismo modo, estamos expuestas de diferentes maneras dependientes de nuestra situación socioeconómica.

En este contexto, entendemos la acción cultural y las prácticas artísticas como una estrategia-fenómeno capital, puesto que a través de ellas podemos generar espacios corporales, colectivos, emocionales y críticos únicos que pueden acontecer una parte importante de nosotras mismas, así como de nuestra identidad como ciudad. Por otro lado, la experiencia artística tiene el potencial de contraponerse a los valores y a las estructuras imperantes en la actualidad.

2.- INTRODUCCIÓN AL PROYECTO

Basket Beat somos una entidad, un proyecto y una metodología con la cual acompañamos a personas en su crecimiento personal, especialmente aquellas con menos oportunidades, a través de la creación y el aprendizaje musical en grupo y con pelotas de baloncesto. Nuestro objetivo es promover espacios de encuentro y el pensamiento crítico, así como interpelar a las instituciones y a las estructuras con las cuales trabajamos. Para materializar nuestra misión, hacemos regularmente actividades artísticas y socioeducativas, de investigación

y de formación, así como espectáculos con nuestra orquesta.²

El proyecto comunitario "Basket Beat Vic" nace durante el curso 2018-2019 fruto de un encargo del Ayuntamiento de Vic y ha continuado a lo largo del curso 2019-2020. La voluntad del proyecto es acompañar a los jóvenes de la ciudad, promover el sentido de pertenencia, fomentar la movilidad y, sobre todo, repensar el uso del espacio público.

2 El trabajo de Basket Beat pasa por cuidar todos los procesos y nuestra manera de posicionarnos como profesionales en torno a las ideas de "vulnerabilidad" o "género-sexo-sexualidad" (por citar dos); por basar nuestra trayectoria en la práctica y entrelazarla con la investigación, la teorización y la acción política; por, entre muchas cosas más, generar redes y economía social. Cada semana acompañamos más de 600 personas en más de 30 sesiones (18 de ellas, regulares) a escuelas, institutos, centros penitenciarios o en plazas y calles. Desde el 2010 como proyecto y desde el 2015 como asociación, hemos ido desarrollando nuestro proyecto y metodología y hemos participado en numerosos congresos y jornadas internacionales. En 2017 escribimos nuestro primer libro: *Las artes comunitarias desde la educación social. La experiencia Basket Beat*.

En este marco metodológico, la principal estrategia innovadora ha consistido en la realización exprés de talleres cortos y puntuales en más de veinte lugares de la ciudad (entidades, grupos, espacio público...) para que, a medida que las personas jóvenes se sientan vinculadas a la actividad, se inicie un proceso regular en una plaza de la ciudad.

En un primer estado, el proyecto consigue generar nuevas posibilidades y formas de relación con unos veinte grupos y espacios. En un segundo, se encuentran jóvenes muy diversos en el espacio público (precisamente porque vienen de lugares muy diferentes, donde antes hemos hecho talleres). Finalmente, las acciones en el espacio público permiten la visibilidad, el descubrimiento y el encuentro con centenares de personas de la ciudad; y es que nos haríamos cruces de los pocos itinerarios o interacciones sociales que realizamos como ciudadanas.

De este modo, la praxis que presentamos nace de la preocupación y la capacidad de las actividades que se encuentran en la intersección entre cultura, educación, acción social/comunitaria y política en los barrios de la ciudad de Vic. Y es que mucho más allá de lo que entendemos por participación cultural, tenemos unos barrios ricos donde la educación y la cultura suceden en multitud de formas y direcciones. Siguiendo esta realidad, es importante acercarnos y reconocer los movimientos culturales existentes, reformular el papel de nuestras instituciones y generar espacios abiertos que puedan permitir otras posibilidades en el territorio y a la ciudadanía, poniendo especial atención en el espacio público y en la movilidad dentro de la ciudad.

3.- RECURSOS Y HERRAMIENTAS CULTURALES UTILIZADAS

En Basket Beat entendemos la cultura como un fenómeno colectivo y dinámico que usamos de manera

intensiva en la medida que diseñamos las actividades y pensamos en todo el que las rodea para que se generen cambios. En este sentido, las dos herramientas culturales principales y transversales empleadas son:

La práctica artística: una construcción, desde la acción y la participación, de contenidos y conocimientos culturales no establecidos (ANTI-DESTINO, que se opone a un futuro ya previsto); unas praxis que nos permite tanto ser el otro (y por tanto acercarnos o alejarnos de aquello que nos encadena a nuestro propio personaje) como experimentar otras posibilidades de hacer o imaginar las cosas, en un espacio que es la vida, pero que siempre podemos jugar a identificar como laboratorio.

El espacio público: un lugar político desocupado donde participar implica inevitablemente incomodidad y conflicto, así como fortalecer el sentimiento de identidad o promover el reconocimiento y los vínculos afectivos de las personas que lo vivimos. ¿Qué pasa cuando nos libramos de las

motivaciones económicas y utilitarias para desplazarnos o actuar en nuestra ciudad?

Evidentemente, en estos términos tendríamos que añadir la idea crítica de diversidad (mucho más allá de los países de procedencia), así como la realización de conciertos en que los participantes tienen la ocasión de convertirse en agentes para la transformación en espacios que no son habituales para ellos [así acontecen personajes activos que narran una historia en la comunidad y la pueden emocionar o cambiar].

4.- PRÁCTICAS INNOVADORAS EXPERIMENTADAS

Cuando decimos artes comunitarias, mediación cultural o prácticas artísticas de imaginación y acción política, somos muchas las personas que vemos este fenómeno social como la mayor de las revoluciones culturales de nuestra época. Hablamos de actividades de carácter grupal y comunitario que, si bien persiguen éxitos estéticos, implican una voluntad de mejora social a través del arte (dando continuidad y complementando tanto el arte comprometido y las políticas culturales de proximidad como las prácticas de la educación popular, la animación sociocultural y el desarrollo comunitario). Así pues, en primer término, la innovación del proyecto se enmarca en la idea de desarrollo cultural comunitario, entendido como la conjunción de iniciativas llevadas a cabo a partir de la colaboración entre artistas, entidades, administraciones y vecinas.

En este marco metodológico, la principal estrategia innovadora ha consistido en la realización exprés de talleres cortos y puntuales, además de veinte lugares de la ciudad [entidades, grupos, espacio público...] para que, a medida que las personas jóvenes se sienten vinculadas a la actividad, iniciar un proceso regular en una plaza de la ciudad.

En un primer estadio, el proyecto consigue generar nuevas posibilidades y formas de relación con unos veinte grupos y espacios. En un segundo, se encuentran jóvenes muy

diversos en el espacio público (precisamente porque vienen de lugares muy diferentes, donde antes hemos hecho talleres). Finalmente, las acciones en el espacio público permiten la visibilidad, el descubrimiento y el encuentro con centenares de personas de la ciudad; y es que nos haríamos cruces de los pocos itinerarios o interacciones sociales que realizamos como ciudadanas.



Esquema: Fuente propia

5.- METODOLOGÍA UTILIZADA

La metodología de Basket Beat consiste en organizar un conjunto de ideas, recursos, preguntas y ejercicios alrededor de la pelota, el pulso y el grupo que, orientadas por las teorías sistémicas y las pedagogías críticas/feministas, así como la antipedagogía, enmarcamos en el proceso de acompañamiento socioeducativo.

Los pilares de la metodología son la pelota, el pulso y el grupo. Cada uno de estos nos facilita una serie de virtudes educativas y, principalmente, nos permiten situar las personas en tres estados diferentes que significan oportunidades para poder llevar a cabo nuestra misión. Estos son, respectivamente: a) la reducción de diferencias entre los miembros del grupo (que nos permite la pelota), b) el descubrimiento del objetivo común y una realidad "objectivable" (que nos facilita la música) y c) el encuentro con el otro (al que, en este caso, nos obliga el grupo). Explicamos con profundidad nuestra experiencia y metodología en el libro *Les arts comunitàries des de l'educació social. L'experiència Basket Beat* (Neret Ediciones, 2017).



Esquema: extraído del libro *Les arts comunitàries des de l'educació social. L'experiència Basket Beat*. Neret Edicions, 2017.

En el encuentro con el otro definimos tres etapas genéricas por las cuales transitan los grupos:



Esquema: extraído del libro *Les arts comunitàries des de l'educació social. L'experiència Basket Beat*. Neret Edicions, 2017.

En resumen, planteamos el trabajo en grupo para construir y mejorar nuestra manera de estar con los otros. Es el qué y el cómo de la propuesta. Siguiendo el training group, los miembros del grupo aprenden de una manera mucho más efectiva cuando se ven confrontados, de una manera objetiva y a partir de las cosas que suceden, con sus propios comportamientos y el efecto que estos tienen sobre los otros.

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

Exponemos los principales valores que nos

identifican y que están relacionados con el proyecto que presentamos, así como con nuestro compromiso social y la voluntad de activismo y transformación:

- **Cooperación:** establecemos relaciones horizontales y colaborativas en la misma organización y en todos los espacios que generamos o en que participamos. Nos posicionamos en una actitud de escucha que promueva el no juicio, las diferentes narrativas, la “negociación” entre realidades parciales y el no abuso de poder.

- **Transparencia:** exponemos nuestras dificultades y potencialidades creando espacios de colectivos de confianza y no control para establecer relaciones comprometidas.

- **Comunidad:** por un lado acompañamos, promovemos y reconocemos espacios que nos alejen de la deshumanización (admirando y reconociendo la identidad de cada una de las personas: su historia, su nombre, su lugar) y, de la otra, estos espacios tienen que explotar en forma de irrupciones y conflictos hacia una participación crítica.

- **Feminismo:** transversal y en continua revisión para ir más allá de las prácticas políticamente correctas y vivir en primera persona la cuestión histórica y radical del género, sexo y sexualidad en nuestros proyectos.

- **Direccionalidad:** respondemos a una concepción de cultura colectiva, dinámica, incómoda y democrática y nos situamos en unas prácticas educativas de transferencia. Ahora bien, todo esto, que de alguna manera es inamovible, lo confrontamos incondicionalmente con los acontecimientos y fragmentos singulares que, evidentemente, superan cualquier visión totalizadora.

7.- VALORACIÓN GENERAL

A continuación podemos ver una recopilación de los principales datos cuantitativos en clave de valoración del proyecto, en el que destaca la participación de más de 350 jóvenes.

Resumen proyecto Basket Beat Vic 2018-2019:

Jóvenes participantes.	380
Nacionalidades.	10
Sesiones.	50
Entidades.	12
Participantes en el espacio público.	40
Exposiciones artísticas.	2

Tabla: Fuente propia

De hecho, este proyecto ha sido una de las experiencias más significativas que hemos tenido como entidad fruto de la calidad de la participación, las relaciones y los encuentros entre las personas. En este sentido, una de las educadoras de calle nos explica: “Basket Beat ha sido una experiencia muy buena para los jóvenes que han formado parte y ha provocado que sean más proactivos a nivel de ciudad. Estoy segura que ahora les resulta más fácil participar en otras propuestas.” Del mismo modo, los jóvenes nos explican como “el proyecto me ha ayudado a conocer otras personas y a creer más en mí” o que “Basket Beat es un espacio en el que conocemos mucha gente, hacemos cosas buenas, aprovechamos el tiempo... donde he aprendido muchas cosas”.³

Desde otra perspectiva, pensamos que en el espacio público no fuimos capaces de vincular grupos y personas provenientes de entornos “catalanes y más normalizados”, puesto que la mayoría de las personas que acabaron participando provenían de entornos “similares”. Aun así, hacer una actuación en el espacio público y cambiar de plaza (para hacer las sesiones regulares) fue una gran oportunidad para visibilizar el proceso y generar un encuentro significativo entre personas muy diversas de la ciudad. Finalmente, remarcamos la coordinación con numerosos agentes de la ciudad.

8.- SITUACIÓN POSTERIOR AL DESARROLLO DE LA ACTUACIÓN

Tras la primera edición, el Ayuntamiento de Vic ha seguido apoyando al proyecto para profundizar en espacios de encuentro y poner énfasis en la participación de jóvenes de perfiles diversos, así como crear un grupo motor con aquellas personas más vinculadas.

De hecho, uno de los grandes éxitos de este proyecto ha sido el trabajo de este grupo más allá de la lógica preestablecida. Y es que 12 jóvenes han participado de diferentes acontecimientos como, por ejemplo, un viaje en Barcelona para hacer un taller compartido con otros dos grupos (hay que tener en cuenta el que puede querer decir esta experiencia por alguien de 24 años que es la primera vez que viaja a Barcelona después de llevar un año y medio a Vic). Otras acciones ha sido la participación en un videoclip de un cantante famoso rodado en Barcelona o el acompañamiento y lo colideraje de talleres de Basket Beat con otros grupos de jóvenes de espacios tan diversos como la universidad, un club de baloncesto o un centro abierto.

El proyecto ha tenido continuidad a lo largo del 2020, a pesar de que debido a la Covid-19 se ha parado y retomado hasta tres veces. En esta línea, en julio se retomaron las sesiones presenciales con el grupo motor, además de hacer dos actuaciones participativas en la calle. A pesar de que no ha sido posible encontrarnos en el espacio público durante esta segunda edición, hemos trabajado con 10 grupos diferentes, con los que hemos realizado un video colectivo (en proceso de edición).

Llegados aquí nos preguntamos... ¿cómo podemos generar acciones que sean capaces de funcionar y continuar sin el acompañamiento de profesionales y proyectos concretos?

¿Se ha generado un impacto en las personas logrando que estas tengan otra concepción de su ciudad, de su participación y del uso del espacio público?

³ Estos testimonios han sido extraídos de entrevistas hechas a participantes en el proyecto.

9.- FINANCIACIÓN DE LA ACTUACIÓN

Basket Beat Vic ha sido impulsado y financiado en su mayoría por la concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Vic. Otras fuentes de financiación han sido una pequeña aportación de la misma entidad Basket Beat, así como la subvención para actividades de desarrollo de públicos para la cultura de la ICEC.

Han colaborado y cedido espacios diferentes equipaciones (Centros Cívicos) y entidades de la ciudad. En cuanto a recursos humanos, han participado seis educadoras del equipo de Basket Beat, dos personas de coordinación educativa, y desde el ayuntamiento han apoyado dos dinamizadoras de calle y una técnica de ciudadanía.

A continuación detallamos el presupuesto del coste total del proyecto por el curso 2018-2019:

Concepto	Cantidad	Precio por unidad	Coste
1ª fase: talleres de Basket Beat con los grupos paralelos.	65 h	70 €/h	4.550 €
2ª fase: talleres de Basket Beat en el espacio público.	16 h	120 €/h	1.920 €
3ª fase: exposición artística.			600 €
Coordinación	40 h	20 €/h	800 €
Desplazamientos.	30 días	26 €/día	780 €
TOTAL			8.650 €

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

Basket Beat ha desarrollado ya varios proyectos comunitarios en ciudades como Lleida, Sant Quintí de Mediona o Manresa. En mayor o menor medida, todos estos se caracterizan por la heterogeneidad de los grupos formados, así como por la gran coordinación conseguida entre vecinas, entidades privadas y administración, generando espacios de intersección entre

la educación formal, no formal e informal. En este sentido, Cristina Cano, técnica de la concejalía de Juventud de Manresa, expresaba que "este ha sido uno de los primeros proyectos en la ciudad en que se ha conseguido consolidar un grupo diverso de personas jóvenes para compartir una actividad en la ciudad de Manresa".

En septiembre de 2020 empezamos de nuevo un proyecto de ciudad en Manresa que nos llevará a trabajar con más de mil jóvenes durante dos años. Así pues, sabemos que la idea de trabajar a través de las artes con grupos bien varios para vincular jóvenes que, posteriormente, se encuentren en el espacio público es una buena estrategia para generar nuevas dinámicas y posibilidades visibles en la ciudad.

Evidentemente todo esto se tiene que coser con procesos regulares y largos (más que centrarse en productos o actividades puntuales), trabajo con las familias y las profesionales (no solo con las supuestas participantes "en situación de riesgo"), el encuentro entre personas como cuestión prioritaria, la concepción de la autonomía y la participación no solo como objetivos sino también como procesos y, entre muchos otros, la unión del "centro" con la "periferia", con los márgenes.

2º Accésit

Orografías

Área temática / ámbito de la actividad: artes visuales, educación no formal y social.

Entidad: Asociación Cultural Fractals. Educación Artística.

Dirección: Calle Beata Inés, n10 (bajo).

CP: 46018.

Municipio: Valencia.

Web: www.fractalseducart.org.

Redes sociales: @fractals.educart / FractalsEducart, vimeo.com/

fractalseducacion.

Colectivos con los que trabaja: jóvenes, mujeres, personas migrantes, solicitantes de asilo, refugiadas, racializadas. Colectivo LGTBIQ+, infancia.

Breve resumen del proyecto: Orográficas es un proyecto que genera un espacio de convivencia intercultural en la zona sur de Valencia mediante encuentros entre vecindario migrante, no incluido en la red comunitaria de sus barrios, y vecindario normativo. El objetivo es establecer vínculos comunitarios ante la falta de espacios donde desarrollar una convivencia intercultural y dotar de herramientas que garanticen el acceso a la participación social de manera inclusiva.

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

Históricamente, los barrios del sur de Valencia se han enfrentado a un abandono institucional que ha derivado en un desencanto social de vecinos y asociaciones. Este caldo de cultivo ha culminado en la ausencia de un sentimiento identitario de la población joven de estos barrios, los cuales se caracterizan por tener un perfil muy diverso, con un porcentaje de población migrante elevada.

Las desigualdades entre el norte y el sur de la ciudad son multifactoriales: políticas, económicas, de recursos, sociales y psicológicas. Para el fomento de la convivencia inclusiva es necesaria la puesta en marcha de estrategias educativas y de sensibilización que contribuyan a que todos los colectivos compartan el territorio y se sientan parte del mismo.

La falta de recursos para desarrollar esta parte del proceso convierte el sistema de inclusión en la única garantía. Es por ello que resulta fundamental desarrollar un trabajo en red con todas las entidades participantes para permitir llevar a cabo un trabajo complementario con estrategias de mejora de la convivencia que favorezcan

la emancipación y la inclusión activa de la juventud en el barrio.

2.- INTRODUCCIÓN AL PROYECTO

Orográficas es un proyecto que genera un espacio de convivencia intercultural en la zona sur de Valencia, en el que personas voluntarias de diferentes culturas y/o vivencias, se prestaron a contar sus historias personales, compartiendo sus identidades y originando una experiencia que contribuyera a deshacer estereotipos y fomentar la empatía entre personas diferentes. El objetivo era dar la oportunidad de crear encuentros entre vecindario considerado periférico, como el migrante, que por nuestra conformación social y urbana no está incluido en la red comunitaria de sus barrios; y vecindario que no arrastra estigmas sociales y sí forman parte de esa red comunitaria. Los diálogos consistían en reconocer a la otra persona y reconocerse en la otra persona. Así, se generó la posibilidad de establecer unos vínculos comunitarios y sociales que, si no fueran provocados, igual nunca se producirían por la falta de espacios donde desarrollarlos.

Orográficas tenía y tiene un alcance barrial, pero también tiene un alcance de ciudad, puesto que desarrolla líneas estratégicas para dotar de herramientas que garanticen el acceso a la participación social como un derecho de las personas en la ciudad que habitan; e internacional, puesto que se ha establecido una red de apoyo y de trabajo entre países del sur de Europa (Grecia-Italia-España) que afrontan retos similares en cuestión de participación, tejido asociativo, migración y juventud, para desarrollar metodologías de buenas prácticas.

3.- RECURSOS Y HERRAMIENTAS CULTURALES UTILIZADAS

Desde Fractals Educación Artística se ha contado con 3 trabajadoras del ámbito de la educación artística con formación y experiencia en el ámbito social: Andrea Pont,

Alba López y Yolanda Catalán.

Dentro de las entidades incluidas se ha contado con ONGD Sovint Cultura y Desarrollo. De su equipo, 3 personas han colaborado en la formulación, acción y visibilización del proyecto: Pep Beltrán, Diego Beltrán y Carlos Lirola.

El proyecto se ha desarrollado en Sankofa-Espai Intercultural, en Patraix y se ha contado con la disposición de espacios de apoyo como el CMJ Patraix, la UPV y espacios de reunión transnacionales en las ciudades de Giannitsa (Grecia) y Lecce (Italia).

4.- PRÁCTICAS INNOVADORAS EXPERIMENTADAS

Fractals Educación Artística se enfoca en activar cambios innovadores que redundan en una mayor justicia social. Por ello, las estrategias diseñadas se fundamentan en las últimas teorías de aprendizaje y de metodologías de sensibilización e información, utilizando el arte como vehículo y herramienta de visibilización. Se desea disminuir la tolerancia de los delitos de odio y sus diversas manifestaciones, tanto en el espacio público como privado.

El impacto social de esta problemática se aborda en tres niveles:

a) Desde el punto de vista educativo asegurando promover el desarrollo sostenible mediante la educación para el desarrollo y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible, tal y como lo contempla el Objetivo 4 de los ODS.

b) Mediante alianzas institucionales (públicas o privadas) a nivel local que, con un trabajo coordinado y sostenible pueden transformar las violencias estructurales para la construcción de ciudades de convivencia pacífica, tal y como lo contempla el Objetivo 16 de los ODS. En este caso abordamos la interseccionalidad de los

conceptos de etnia, cultura, procedencia geográfica, clase social y género.

c) En relación a ciudades y comunidades sostenibles, mediante la práctica las políticas y planes integrados en Valencia para promover la inclusión, favoreciendo una urbanización inclusiva para las personas migrantes como viene recogido en el Objetivo 11 de los ODS.

5.- METODOLOGÍA UTILIZADA

Para construir de manera colectiva se ha empleado la metodología de Investigación-Acción Participativa, cuyo fin es acercar el conocimiento a las personas para que estas tengan herramientas de empoderamiento y desarrollo del compromiso social.

Con esta se pretende una relación igualitaria entre las personas implicadas y se facilita el conocimiento directo de los procesos realizados. Se combina el conocimiento y la acción, la implicación con el contexto y el grupo. Para ello, se parte de la realización de un estudio previo para ser conocedores de sus realidades y de sus habitantes para, posteriormente, convivir con el grupo como iguales.

Se aplica asimismo la Investigación Basada en las Artes, la cual permite incluir otro tipo de lenguaje no hegemónico en las investigaciones. De esta manera, las artes se transforman en un lenguaje y dan lugar a nuevas formas de representación desde las micropolíticas. Esta metodología trabaja desde las historias de su contexto y el carácter transformador resulta ser más poderoso y permite nuevos discursos y nuevas preguntas.

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

Orografías ha sido un proyecto de sensibilización creado por la asociaciones culturales Sovint y Fractals-Educación Artística, que ha contado con la colaboración

de La nostra ciutat el teu refugi (Accem, CEAR y Cruz Roja), Ousmane Diaby, la Factoria d'Arts de Patraix, American Space de Valencia, Universitat Politècnica de València, Cepaim, CAR Mislata, Servicio Jesuita a Migrantes, Save The Children, Concejalía de Juventud de València, Centro Municipal de Juventud de Patraix, Institut Valencià de Joventut, el Consell Valencià de la Joventut y las entidades internacionales socias Educational Innovation y Drosa Texni de Grecia y Fondazione Emmanuel de Italia; aplicándose el modelo de innovación de triple hélice, trabajando conjuntamente con universidad, administración pública, entidades privadas y sociedad civil para desarrollar un proyecto con impacto sostenible en el territorio.

Objetivo General:

- Mejorar el nivel de aptitudes y competencias clave de la población local, especialmente aquellos jóvenes con antecedentes migratorios, y promover la participación en la ciudad, la ciudadanía activa, el diálogo intercultural, la inclusión social y la solidaridad.

Objetivo Específico:

OE1. Favorecer la inclusión de jóvenes migrantes, solicitantes de asilo y refugiados a través de una metodología para el intercambio de experiencias, basada en el arte, y el diálogo intercultural.

OE2. Promover el trabajo de alta calidad en el ámbito de la juventud.

OE3. Promover el fortalecimiento/empoderamiento.

7.- VALORACIÓN GENERAL

INDICADORES POR OBJETIVOS:

OG: Han participado 196 personas a nivel local e internacional, han mejorado el nivel de aptitudes y competencias clave, promoviendo la participación en la vida democrática en Europa, la ciudadanía activa, el diálogo intercultural, la inclusión social y la solidaridad.

OE1: 77 jóvenes migrantes y refugiados ha favorecido su inclusión a través de una metodología para el intercambio de experiencias, basada en el arte, y el diálogo intercultural.

OE2: 15 entidades han promovido el trabajo en el ámbito de la interculturalidad y la juventud.

Red de colaboración sostenible en el tiempo con 12 de dichas entidades, y se inicia la colaboración activa de Fractals en 2 plataformas de diferentes asociaciones y colectivos: Una es Xarxa de Dones en el barrio de Sant Marcel·lí, y una plataforma de colaboración estratégica a nivel europeo y mediterráneo entre países con realidades diversas: República Checa, Grecia, Italia, Palestina y Jordania.

OE3: Se han creado 2 nuevos proyectos autogestionados por participantes jóvenes migrantes, habiendo promovido el fortalecimiento/empoderamiento. El primero de ellos es Library of lives, programa de radio creado por Ousmane Diaby en colaboración con Fractals Educación Artística y ONGD Sovint. El segundo de ellos es la creación de la Asociación Aquarius Supervivientes fundada por personas migrantes rescatadas por el Barco Aquarius en 2018 y respaldada por la Asociación Fractals y la ONGD Sovint.

8.- SITUACIÓN POSTERIOR AL DESARROLLO DE LA ACTUACIÓN

Creación y desarrollo de dos nuevos proyectos paralelos e independientes:

- Library of lives, programa de radio creado por Ousmane Diaby en colaboración con Fractals Educación Artística y ONGD Sovint. Programa donde se habla de migraciones desde las propias voces migrantes, da voz a personas que normalmente no son escuchadas y acerca nuevas realidades para aprender de otras culturas y comprender que es más lo que nos une que lo que nos separa.

- Asociación Aquarius Supervivientes fundada por personas migrantes rescatadas por el Barco Aquarius en 2018 y respaldada

por la Asociación Fractals Educación Artística y la ONGD Sovint Cultura y Desarrollo.

9.- FINANCIACIÓN DE LA ACTUACIÓN

ACTIVIDADES FINANCIADAS:

- ACTIVIDAD 1. Talleres de autoconocimiento y resistencia social a través de estrategias artísticas con migrantes, refugiados y solicitantes de asilo. Se llevaron a cabo actividades de collage, storytelling y performance.
- ACTIVIDAD 2. Creación de un espacio de encuentro, entre población local y población vecinal periférica joven, para el diálogo y la mejora de la convivencia intercultural. Se usaron herramientas artísticas para recoger la experiencia y realizar un trabajo expositivo dirigido a fomentar la sensibilización local en cuestiones de convivencia.
- ACTIVIDAD 3. Encuentros internacionales Books with Life, en colaboración con ONGD Sovint (España), Fondazione Emmanuel (Italia) y Drosa Texni y Educational Innovation (Grecia) con sus respectivas poblaciones locales. Se compartieron buenas prácticas en el trabajo con población migrante, se fomentó la convivencia en territorios locales elaborando de manera conjunta una guía metodológica que favorezca la paz y la humanidad en Europa. La actividad incluyó un debate llevado a cabo en el barrio de Patraix junto con diferentes representantes institucionales como son: el director del Institut Valencià de Joventut, parte del equipo técnico del Consell Valencià de la Joventut y mediadoras interculturales del Programa MIH Salud de Valencia, para reflexionar sobre las necesidades y oportunidades de la población joven migrante.
- ACTIVIDAD 4. Creación de un fanzine sobre la interculturalidad, una producción artística participativa en la que a través de un proceso inclusivo se invitó a participar a personas jóvenes racializadas, migrantes y/o en situación de refugio junto con otros perfiles de población local de Valencia, generando espacios de convivencia saludable y de

aprendizaje a partir de las artes. A través de la fotografía, el collage, y el dibujo se reflexionó sobre conceptos y términos cuyas lecturas varían en función de la percepción y vivencias que tiene cada persona.

FINANCIACIÓN

2018: Financiador: Comisión Española de Ayuda al Refugiado. Importe percibido: 450€.

2018: Financiador: Associació Cultural Factoria d'Arts de Patraix. Importe percibido: 100€.

2019-2020: Financiador: Instituto de la juventud programa Erasmus +. Importe Percibido: 47.950€.

2019: Financiador: American Space Valencia. Importe: 1.050€.

2019: Financiador: Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Valencia. Importe recibido: 2.300€.

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

La participación total actual es de 273 personas. Además, se ha contado con una colaboración y participación activa de 15 entidades diferentes de ámbitos social, cultural, educativo, juvenil y político, estableciendo una red sostenible con 12 de las mentadas entidades y la implicación en 2 plataformas de asociaciones: Xarxa de Dones en Sant Marcel·lí y de colaboración estratégica europea y del mediterráneo.

El proyecto sigue la fórmula del mapeo e integración en los barrios, adaptable a las circunstancias sociales y culturales de diferentes entornos poblacionales.

11.- MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA ENTIDAD

Entidad organizadora: Asociación Cultural Fractals Educación Artística.

Persona de contacto: Andrea Pont García.

Número de personas que forman el grupo: 17 personas asociadas. 3 personas de en

el equipo técnico y 3 personas en la junta directiva.

Objetivos principales de la asociación: realizar proyectos e intervenciones en el ámbito de la juventud, la igualdad, la cultura, la participación, el desarrollo, la inclusión social y la educación artística para favorecer la transformación social, de acuerdo a las necesidades educativas y sociales de un territorio mediante el trabajo en red y la colaboración comunitaria.

Ámbito geográfico de trabajo: Comunidad Valenciana y UE.

Dirección electrónica de la persona de contacto: info@fractalseducart.org

Entidades colaboradoras: ONGD Sovint Cultura y Desarrollo

Persona de contacto: Pep Beltrán Ramírez.

Número de personas que formen el grupo: 10 personas asociadas, 4 personas en la Junta Directiva y 793 usuarias.

Objetivos principales de la asociación: generar procesos de sensibilización y de educación para el desarrollo para favorecer la convivencia intercultural, garantizando la defensa de los derechos humanos, el trabajo en red, y promoviendo la idea de que la diversidad de cultura y de etnia contribuyen a enriquecer y no a disminuir las potencialidades de las personas. La promoción educativa y mejora sanitaria de niños y jóvenes procedentes de países desfavorecidos.

Ámbito geográfico de trabajo: Comunidad Valenciana y a nivel estatal e internacional.

Dirección electrónica de la persona de contacto: pep@sovint.org.

3º Accésit

Tardes de garaje

Área temática / ámbito de la actividad: Rap como herramienta educativa/adolescencia y juventud en dificultad social.

Entidad: Asociación Garaje.

Dirección: C/Cabestreros 8, 1º, exterior derecha.

CP: 28012.

Municipio: Madrid.

Web: www.asociaciongaraje.es.

Redes sociales: @asocgaraje.

Colectivos con los que trabaja: personas en riesgo social. Menores, adolescentes y jóvenes.

Breve resumen del proyecto: Tardes de Garaje es un proyecto educativo-musical que conecta a adolescentes y jóvenes con profesionales de la pedagogía y de la música rap, fomentando que las sinergias que surgen generen innovación educativa, arte popular y sensibilización social.

A través del rap, trata cuestiones relativas a la cultura popular, la ciudadanía, las violencias machistas, etc., al tiempo que dedica un espacio a la creación grupal de producción musical, que es grabada en el estudio de Asociación Garaje (Madrid) y difundida a través de los canales de comunicación de la entidad.

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

Tardes de Garaje se engloba dentro de los proyectos de intervención social a través del rap en los que Asociación Garaje tiene amplio bagaje. Uno de dichos proyectos, Buscando Fortuna, se llevó a cabo en Leganés entre 2015 y 2018. Este atendía a adolescentes y jóvenes del barrio de La Fortuna a través de diversas subacciones. Una de ellas, el taller de rap Buscando Fortuna 917, dirigido a menores entre 11 y 14 años, logró gran repercusión, recibiendo cientos de miles de visualizaciones en YouTube, apareciendo en numerosos medios de comunicación y actuando en el Palau de la Música de Barcelona, en el Festival Artículo 31 en Matadero de Madrid y en la Universidad Autónoma de Madrid, entre otros. A raíz de dicha exposición pública, se recibieron numerosas demandas por parte

de dispositivos de atención a adolescentes en riesgo social para participar en proyectos de rap educativo.

Al finalizar Buscando Fortuna en 2018, varios de los componentes del mismo expresaron su necesidad de continuar participando, por lo que en Asociación Garaje se planteó establecer un nuevo espacio educativo-musical para adolescentes, que recogiera a nuevos participantes derivados por dispositivos sociales, así como a participantes de otros proyectos anteriores.

Así, Tardes de Garaje se conforma finalmente como un proyecto dirigido a adolescentes y jóvenes con interés en la música rap, con una factura de calidad, afín a los códigos comunicativos de la sociedad actual, con un potente mensaje preventivo respecto a las problemáticas juveniles actuales y que se difunde de manera directa en las redes sociales de principal consumo por parte de adolescentes y jóvenes.

2.- INTRODUCCIÓN AL PROYECTO

Desde enero de 2018, Tardes de Garaje, brinda gratuitamente a adolescentes y jóvenes de diversos orígenes étnicos y culturales, un espacio formativo-musical urbano de expresión y creación cultural que les permite generar, comunicar y divulgar mensajes valiosos, aprendiendo cómo aprovechar su background como herramienta de valor social y profesional e imprimiendo calidad en sus procesos creativos. Se constituye como un espacio para que las y los jóvenes mejoren sus capacidades de expresión, aprendizaje y socialización, conviviendo en un lugar de apoyo y acompañamiento para la mejora de su realidad.

Las y los participantes son adolescentes y jóvenes entre 14 y 21 años, derivados por centros de servicios sociales y otros dispositivos de atención social, que presentan déficits en materia de acceso a la cultura consecuencia de las dificultades personales y sociales a las que se enfrentan (bajo nivel socioeconómico, origen migrante, salud mental en riesgo, conflictividad

familiar, etc.). A través de la música rap, se tratan cuestiones relativas a la realidad de sus participantes, al tiempo que dedica un espacio a la creación grupal de producción musical y artística, que es grabada en el estudio de grabación de la Asociación Garaje, en Madrid. Esta producción es difundida a través de los canales de comunicación de dicha asociación (redes sociales, web, mailing, etc.), con el fin de que alcance la mayor difusión posible, reforzando así la autoestima de sus participantes, además de representarse en directo en diversos escenarios de valor social para la juventud.

Han pasado ya más de 50 jóvenes que han tenido la oportunidad de actuar en festivales, fiestas populares y diversos eventos del Tercer Sector, así como de componer y grabar diversos videoclips.

La iniciativa ha sido seleccionada como ejemplo de buena práctica por el Instituto Universitario de Estudios sobre Migraciones de la Universidad de Comillas, por el III Seminario de Investigación en Juventud del Consejo de la Juventud de Extremadura, por SIMO Educación y ha sido difundido a través de varios medios de comunicación.

3.- RECURSOS Y HERRAMIENTAS CULTURALES UTILIZADAS

La cultura popular es una de las pocas parcelas que hoy las y los jóvenes sienten propia, que trata de ellos y les habla, que construye su identidad. Entre los distintos géneros de la música popular, el rap es uno de los más emergentes de los últimos años. Se ha convertido en un lenguaje universal para una gran parte de la juventud global contemporánea, que ha llegado y llega actualmente a él a través de sus discos, canciones, modas y videoclips musicales.

El rap fue concebido como un estilo de resistencia y contracultura en busca de la igualdad social y la libertad de palabra, una forma de dar voz y mostrar la realidad de comunidades silenciadas. Es esta dimensión de transformación personal y social del rap, capaz de reflejar las preocupaciones,

problemas, aspiraciones y deseos de la gente, la que pone en valor Tardes de Garaje.

Los proyectos activistas como este, trabajan con música popular, capacitan a las y los jóvenes para expresar sus preocupaciones y su visión del mundo con profundidad y repercusión. En línea con las tesis del activismo, Tardes de Garaje se sirve de la libertad, creatividad y catarsis propias del rap para generar sentimiento de grupo, visibilizar las necesidades y problemas cotidianos de los adolescentes y reivindicar cambios. El rap es para este grupo de chicas y chicos un vehículo cómodo y accesible con el que poder reflejar su identidad, hacer visibles sus demandas y preocupaciones, reforzar y ampliar su vocabulario, sentirse entendidos y llegar a más jóvenes.

Para ello, se cuenta con equipo multidisciplinar de profesionales con amplio bagaje y formación en educación no formal con colectivos vulnerables. Se trabaja en red con varios centros de servicios sociales, Administración Pública local y regional y entidades y plataformas ciudadanas y del Tercer Sector, que garantizan la ampliación de sus objetivos y recibe apoyo puntual de personas voluntarias que aportan conocimientos de tipo cultural y educativo.

4.- PRÁCTICAS INNOVADORAS EXPERIMENTADAS

El proyecto cumple con las siguientes condiciones de innovación social:

- Impacto y transformación social: se resuelve un problema social de actualidad con una metodología creativa [desarrollo de ocio educativo para adolescentes a través de formación musical rap y videoclips de calidad profesional aptos para visualización y difusión en redes sociales].
- Colaboración intersectorial: se dan espacios donde trabaja el sector privado (Asociación Garaje), público (Servicios Sociales) y otros colectivos (asociaciones vecinales, centros culturales, plataformas del Tercer Sector, etc.).

- Sostenibilidad económica y viabilidad a largo plazo: amplio bagaje y recursos que garantizan la autosuficiencia del proyecto y su orientación a resultados en la estrategia financiera y, además, el proyecto presente ventajas de financiación al realizar conciertos que son remunerados por parte de los contratadores.

- Escalabilidad y replicabilidad: La escalabilidad y replicabilidad del proyecto son altas, ya que se puede tanto ampliar como multiplicar con jóvenes de semejantes problemáticas que comparten el lenguaje universal del hip hop.

Por otro lado, la creciente aparición de las redes sociales en la vida de las y los más jóvenes obliga al diseño de herramientas que permitan prevenir, detectar y atender situaciones relativas a la construcción positiva de la autoimagen, la erradicación de la violencia como forma de relación social o el ocio saludable, entre otras cuestiones emergentes.

5.- METODOLOGÍA UTILIZADA

El proyecto se inscribe dentro de los programas de Asociación Garaje que relacionan la educación no formal, la intervención social y la motivación por el aprendizaje empleando el rap como herramienta educativa. Para ello, contamos con un equipo multidisciplinar de profesionales del ámbito educativo, artístico y social, que nos permite implementar pedagogías propias del activismo social.

En esta línea, Tardes de Garaje, es un espacio de aprendizaje teórico-práctico, que pondera la reflexión grupal crítica sobre la propia realidad de las y los participantes, así como la creación conjunta de música rap. Las sesiones del proyecto constan de una primera parte de detección de ideas previas, con el fin de que las y los participantes disfruten de un proceso educativo significativo. De manera específica, se acercan teóricamente aquellos contenidos más relevantes dentro del ámbito propuesto de estudio, siempre adaptados a su etapa evolutiva. Se ejemplifica lo expuesto y se reserva un espacio para el ejercicio

práctico grupal y/o individual de carácter musical, guiando dicho proceso creativo de manera profesional. Además, se realizan sesiones grupales en espacios de interés (excursiones, exposiciones, ponencias, etc.), que refuerzan el sentimiento de pertenencia al equipo. Los temas musicales se graban y se producen con calidad profesional en el estudio musical de Asociación Garaje. Aquellos que logran un estándar alto de calidad, se acompañan con videoclips protagonizados por las y los jóvenes.

Los principios de procedimiento que se aplican de manera transversalmente son:

- Dinamizar trabajo en equipo.
- Introducir reflexión meta-educativa.
- Implementar perspectiva de género.
- Potenciar procesos mentales críticos y divergentes.
- Generar conocimiento profesional útil y transformador que contribuya al cambio social.

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

- Utilidad social de lo aprendido: participación ciudadana. Las y los participantes pueden extrapolar los aprendizajes experimentados al ámbito de la participación ciudadana, tomando conciencia de su responsabilidad comunitaria, así como identificando sus propias habilidades y actitudes para el desarrollo de dichos procesos. • Solidaridad: trabajo cooperativo. Tardes de Garaje constituye una acción educativo-musical netamente cooperativa, donde el trabajo en equipo se hace condición imprescindible tanto para el desarrollo de las sesiones, como para la construcción conjunta de creaciones artísticas y shows dirigidos a la juventud.
- Difusión del mensaje: la motivación de Tardes de Garaje, también está constituida por la posibilidad de generar un material que, por su naturaleza audiovisual y musical, tenga un alto potencial atractivo de cara a la

difusión y repercusión del proyecto entre la propia población adolescente y joven.

- Perspectiva de género: se integra en todas sus acciones, obras y procedimientos la perspectiva de género con el fin de salvar la brecha social que sufren las mujeres vulnerables en materia de creación artística, ocio saludable y participación ciudadana.
- Cultura y ocio accesibles: a través del fomento de la cultura popular (rap), se trabaja en hacer accesible la cultura a jóvenes vulnerables que tradicionalmente permanecen ajenos a los circuitos de arte mainstream.

7.- VALORACIÓN GENERAL

En términos cualitativos, es un proyecto exitoso por el reconocimiento que se hace de la creación artística joven, el aprendizaje, el proceso y el impacto que genera más allá del aula.

En lo referido a la evaluación cuantitativa, a fecha de diciembre de 2020, el proyecto ha logrado:

- Atender a 52 adolescentes y jóvenes participantes, que han sido derivados tanto por parte de servicios sociales como de otros dispositivos sociales, que han accedido a un ocio saludable y a atención individualizada en función de los objetivos prefijados en cada caso.
- Producir, publicar y difundir los videoclips y campañas de sensibilización social:

Una y otra vez (<https://www.youtube.com/watch?v=D2v0l5QpWxw>).

Consume consciente (<http://www.asociaciongaraje.es/consumeconsciente/>).

En su piel (<http://www.asociaciongaraje.es/enstrupiel/>).

Es tu turno (<https://www.youtube.com/watch?v=CszbY6npzfA>).

Sara (<http://www.asociaciongaraje.es/sara/>).

Voltios (<https://www.youtube.com/watch?v=XL321lfKCUM>).

Alas (<https://www.youtube.com/watch?v=7MeIQAzG6ms>).

En cuarentena (<https://www.youtube.com/watch?v=0BBkK80cT18>).

- Acumular más de 30.000 visitas en los videos subidos a YouTube.
- Ser difundido a través de varios medios de comunicación, entre ellos La Sexta, El País, La Ser u Onda Madrid.
- Representar una propuesta para directo en diversos escenarios, llevando su mensaje de sensibilización social a un público total de más de 8.000 personas (pueden consultarse todas la actuaciones en <http://www.asociaciongaraje.es/tardesdegaraje/>).

8.- SITUACIÓN POSTERIOR AL DESARROLLO DE LA ACTUACIÓN

A día de hoy, continúa su andadura en el cambiante escenario post-COVID19. Los retos a los que esta nueva realidad nos enfrenta, de naturaleza multifactorial, nos obligan a profundizar en una perspectiva profesional multidisciplinar y a seguir incidiendo en la coordinación sistematizada de los diferentes agentes implicados (familias, centros educativos, centros de salud, dispositivos de ocio juvenil, Tercer Sector, medios de comunicación digitales, recursos de atención especializada en la infancia, etc.).

En lo que respecta a la creación rap de las y los jóvenes, las redes sociales han supuesto una oportunidad tanto para acceder a todo tipo de creadores y creadoras como para difundir su propio trabajo con acceso inmediato y universal. Por ejemplo, los temas musicales en forma de videoclips difundidos en plataformas como YouTube han tenido una repercusión importante que les ha permitido visibilizar su mensaje. Esta actividad en el mundo digital ha influido en el interés que los medios tradicionales han mostrado por difundir el proyecto y en la motivación de las y los participantes. Por ello, se tiene muy presente que incidir en la calidad de la imagen que se proyecta ha sido siempre una prioridad.

9.- FINANCIACIÓN DE LA ACTUACIÓN

Tardes de Garaje ha sido financiado durante 2020 por Obra Social La Caixa.

Por otro lado, las entidades que de manera puntual han colaborado económicamente para hacer posibles tanto las creaciones audiovisuales como para realizar los shows en directo se encuentran:

- Asociación de Vecinos de Sanchinarro.
- Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Morzarzal.
- Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Velilla de San Antonio.
- Cruz Roja Juventud.
- Delegación de Consumo y Participación Ciudadana de la Diputación de Córdoba.
- Departamento de Juventud del Ayuntamiento de Madrid.
- EAPN (Red Europea de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social en el Estado Español).
- Escuela Pública de Animación de la Comunidad de Madrid.
- Festival Intercultural Tapapiés.
- Fundación La Casa y El Mundo.
- Fundación Montemadrid.
- Junta Municipal de Distrito Retiro del Ayuntamiento de Madrid.
- Plataforma Vecinal de Fiestas de Lavapiés.
- Red ONGD de Madrid.

Por parte de la Administración Pública, ha cedido espacios Servicios Sociales de Distrito Retiro (Madrid) y se han firmado convenios permanentes de prácticas del alumnado con:

- Universidad de Alcalá de Henares.
- Universidad Complutense de Madrid.
- Universidad Autónoma de Madrid.
- Universidad Oberta Cataluña.

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

Tardes de Garaje se presenta como una oportunidad para su escalabilidad ya que existe:

- **Demanda:** tanto dispositivos sociales como entidades del Tercer Sector demandan participación y derivan jóvenes al proyecto. Asimismo, existe una demanda por parte de diferentes entidades de que las y los participantes actúen en eventos y celebraciones de interés social.
- **Metodología empaquetada:** la metodología que se emplea está estandarizada y contrastada a través de años de experiencia en la intervención educativa con música rap.
- **Evidencia sólida:** el impacto del proyecto se cristaliza en los miles de reproducciones en redes sociales que logran los videoclips productos finales de los procesos.
- **Evolución:** valor potente para las y los participantes (por ellos mismos expresada) y mejora constante a lo largo del tiempo, evaluada sistematizadamente.

Aspectos esenciales para su funcionamiento:

- **Equipo multidisciplinar** compuesto por profesionales de la educación no formal y por profesionales de la música urbana.
- **Coordinación** con dispositivos de atención social del contexto cercano.
- **Recursos materiales y humanos** necesarios para la grabación y reproducción musical y audiovisual.
- **Formación para profesionales:** formación específica para profesionales en el uso del rap como herramienta educativa.
- **Proyección del proyecto** en redes sociales con alta presencia de adolescentes y jóvenes.

Aspectos adaptables a la realidad local:

- **Género musical** (rap, trap, cumbia, reggaetón, afrotrap, dancehall, etc.).
- **Edades y características socioeconómicas** de las y los participantes.

- **Acceso a la matrícula** por parte de las y los participantes (gratuito, cofinanciado, becado, etc.).

10.- MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA ENTIDAD

ENTIDAD ORGANIZADORA:

Nombre: Asociación Garaje.

Persona de contacto: Javier Taboada Peiró.

Número de personas que forman el grupo: 15.

Objetivos principales de la asociación:

- **Fomentar la inserción social activa** de los sectores más necesitados de la población.
- **Promover actividades culturales** que utilicen la música, el baile y el arte en general como medio de expresión y de integración de menores, jóvenes y adultos en la sociedad.
- **Editar soportes bibliográficos, documentales** y desarrollar estudios e investigaciones en diversos campos de la pedagogía, el arte y la educación social.
- **Proponer fórmulas** para aumentar la participación activa de la sociedad civil e iniciativas de formación para el empleo.

Ámbito geográfico de trabajo: Nacional.

Dirección electrónica de la persona de contacto: gestion@asociaciongaraje.es.

Seleccionado

Sóc perquè som

Área temática / ámbito de la actividad: social, artes visuales y educación no formal.

Entidad: Sura Associació E20.

Dirección: C/ Miguel Hernández, 7-3.

CP: 46910.

Municipio: Benetússer.

Web: www.associaciosura.org.

Redes sociales: @suraassociacioe20 / @sura_e20 / @Sura_associacio.

Persona de contacto: Alba Sobrevela Ceballos.

Colectivos con los que trabaja: preferentemente con el colectivo de menores y jóvenes en desigualdad social y sus familias.

Ámbito geográfico de trabajo: Horta Sud (Benetússer, Massanassa y Paiporta).

Breve resumen del proyecto: proyecto de aprendizaje a través del cual se reflexiona sobre todas aquellas acciones, hábitos y comportamientos que nos acercan al bienestar, tanto individual como colectivo. Con el objetivo de llegar a conclusiones conjuntas sobre la importancia de relacionarnos con el mundo desde los valores humanos que nos permiten andar hacia sociedades más justas, igualitarias, equitativas, sostenibles, respetuosas con las personas y el entorno; el proyecto está diseñado para realizar con los participantes un proceso de aprendizaje significativo.

Seleccionado

Spoiler Alert: No som unes YouTubers qualssevol

Área temática / ámbito de la actividad: artes escénicas y audiovisuales.

Entidad: Aurora Diago / La Lola Boreal.

Dirección: Pl. Música Antonio Eximeno, 5, 7.

CP: 46011.

Municipio: València.

Web: www.lalolaboreal.com.

Redes sociales: @Lalolaboreal.

Persona de contacto: Aurora Diago.

Colectivos con los que trabaja: jóvenes, favoreciendo personas en riesgo de exclusión social. En otros proyectos con jóvenes, niños, ancianos, personas con diversidad, etc.

Ámbito geográfico de trabajo: València con incursiones en otros lugares del panorama nacional principalmente.

Breve resumen del proyecto: pieza de danza-teatro multidisciplinar con la adolescencia y sus revoluciones como eje vertebrador. Se crea trabaja en dos canales complementarios:

Por un lado, un canal de comunicación y difusión digital principalmente desarrollado en FB y YT con reflexiones, acciones escénicas en espacios públicos, experimentos sociales, críticas o reseñas de obras artísticas; elaborado por los mismos intérpretes de la obra.

Por otro lado, una obra escénica que ahonde en las temáticas planteadas que redefina, combine, transforme y reflexione sobre los materiales creados para redes sociales.

El hilo argumental de la creación se ancla en la dicotomía entre lo que creemos que será y lo que es finalmente.

Seleccionado

Making Art Happen. Pensamiento Visual Crítico Experimento Limón

Área temática / ámbito de la actividad: Innovación pedagógica.

Entidad: Experimento Limón AC.

Dirección: C/ Valle de Pinares Llanos, 34 Blq 8 5B.

CP: 28035.

Municipio: Madrid.

Web: www.experimentolimon.org // www.makingarthappen.es.

Redes sociales: @LimonMakingArtHappen / @MakingArtHappen / limonmakingarthappen.

Persona de contacto: Vanesa Cejudo.

Colectivos con los que trabaja: adolescentes, niños/as y personas mayores.

Ámbito geográfico de trabajo: España y Londres.

Breve resumen del proyecto: el proyecto Making Art Happen investiga, y pone en práctica, nuevos procesos de aprendizaje dentro de las aulas para pensar las asignaturas no artísticas a través del arte visual.

El objetivo fundamental es poder introducir estrategias de pensamiento visual crítico, dado que muchas de nuestras fuentes de información han dejado de ser textuales para ser audiovisuales. Por esta razón se invita a artistas contemporáneos profesionales para que, junto al docente y al mediador, construyan experiencias de aprendizaje de la asignatura a través del proceso creativo.

Edita:

Diputació de València

Coordina:

Culturama / Alba Braza

Textos:

Projectes premiats i finalistes

Fotografies:

De l'acte de presentació, Verónica Francés Molina.

De les activitats realitzades, les associacions.

Traducció i assessorament lingüístic:

Laia Miralles Ribera

Disseny i maquetació:

Laura Pallardó

Impressió:

Diputació Provincial de València

Depòsit Legal:

XXXXXXX



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

Organitza:



Col·labora:




Culturama
C/ Alcalde Cano Coloma, 15 entl.
46022 València
www.culturama.es

 [culturama_sl](#)

 [CulturamaSL](#)

 [culturama_sl](#)

 [culturama_tiktok](#)

Organitza:



Col·labora:

