



# Marco metodológico P2CC

## Hecho por Mulab

P2CC – Caminos hacia carreras creativas

Proyecto: 2024-I-SE02-KA220-YOU-000252062



press to exit project space

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el ámbito Educativo, Cultural y de la Acción Civil (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.

## DOCUMENTOS

|                                      |                                  |
|--------------------------------------|----------------------------------|
| <b>Acrónimo del proyecto</b>         | P2CC                             |
| <b>Título del proyecto</b>           | Caminos hacia carreras creativas |
| <b>N.º del acuerdo de subvención</b> | 2024-I-SE02-KA220-YOU-000252062  |
| <b>Nombre del documento</b>          | MARCO METODOLÓGICO DE P2CC       |
| <b>Número de borrador</b>            | I.0                              |
| <b>Socio responsable</b>             | Mulab                            |
| <b>Revisor(es)</b>                   | Todos los socios                 |
| <b>Fecha</b>                         | 31/01/2025                       |

# ÍNDICE

|                                                                                               |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Documentos</b>                                                                             | <b>2</b>  |
| <b>Índice</b>                                                                                 | <b>2</b>  |
| <b>Introducción</b>                                                                           | <b>4</b>  |
| <b>MARCO METODOLÓGICO DE P2CC</b>                                                             | <b>5</b>  |
| Descargo de responsabilidad                                                                   | 5         |
| Puntos clave                                                                                  | 5         |
| Objetivo                                                                                      | 5         |
| Objetivos                                                                                     | 5         |
| Resultados esperados                                                                          | 5         |
| Temas clave de P2CC                                                                           | 6         |
| Educadores de P2CC: referencia inicial                                                        | 6         |
| P2CC Metodologías y enfoques compartidos:                                                     | 6         |
| Modelos de evaluación y valoración de necesidades y habilidades                               | 8         |
| <b>EL PARAGUAS DE LA MENTORÍA</b>                                                             | <b>10</b> |
| Introducción al marco de mentoría para el empoderamiento de los jóvenes en carreras creativas | 10        |
| Píldoras de metodologías                                                                      | 13        |
| <b>ANÁLISIS DE LOS CONTEXTOS NACIONALES</b>                                                   | <b>16</b> |
| Carreras creativas en Suecia                                                                  | 16        |
| Carreras creativas en Italia                                                                  | 16        |
| Carreras creativas en Macedonia del Norte                                                     | 17        |
| Carreras creativas en España                                                                  | 18        |
| Carreras creativas en Croacia                                                                 | 19        |
| <b>CASOS PRÁCTICOS</b>                                                                        | <b>22</b> |
| Organización: Folkuniversitetet Umeå                                                          | 22        |
| Organización: Mulab                                                                           | 26        |
| Organización: Press to Exit Project Space - Skopje, Macedonia del Norte                       | 29        |
| Organización: Rinova Málaga SL                                                                | 35        |

## INTRODUCCIÓN

Este documento presenta el **Marco Metodológico** desarrollado dentro del proyecto *Pathways to Creative Careers (P2CC)*, financiado por la Unión Europea. Diseñado como un recurso para educadores juveniles, mentores y profesionales de las industrias culturales y creativas (ICC), este marco consolida las mejores prácticas, metodologías y herramientas destinadas a empoderar a los jóvenes para que sigan carreras sostenibles en los campos creativos.

Además de este marco, el paquete de trabajo 2 del proyecto también incluye el **modelo P2CC Pathway Model for Creative Careers** y el correspondiente **Mapeo de los perfiles**, ambos desarrollados por Mulab y diseñados para ayudar a los/as alumnos/as y mentores a identificar rutas y oportunidades de desarrollo. También incluye la **herramienta que diagnostica las necesidades**, creada por Rinova, que ayuda a los/as mentores a evaluar las necesidades y aspiraciones específicas de los jóvenes creativos. Estos resultados proporcionan en conjunto un conjunto de herramientas completo para apoyar trayectorias profesionales sostenibles en las industrias culturales y creativas.

Los/as autores/as decidieron incluir en el propio marco secciones adicionales que destacan los contextos en los que se desarrolló el marco, así como los estudios de casos compartidos por el consorcio, que se utilizaron como base para explicar con mayor detalle las metodologías y los enfoques.

También se incluye una breve descripción de la mentoría para proporcionar una base común como punto de partida a los profesionales.

En concreto, el documento presenta una primera sección titulada **«Marco metodológico P2CC»**, que describe las áreas clave del proyecto, los/as destinatarios/as, los objetivos y los resultados esperados. Introduce metodologías y enfoques compartidos, incluidos modelos de mentoría y estrategias de evaluación de competencias.

A continuación, el lector encontrará la sección **«El paraguas de la mentoría»**, que explora la mentoría como herramienta fundamental para el empoderamiento de los jóvenes en las carreras



creativas. Define los principios clave, el impacto y las estrategias para el aprendizaje no formal dentro del proceso de mentoría.

La sección **«Análisis del contexto nacional»** ofrece una visión general del panorama de las carreras creativas en Suecia, Italia, Macedonia del Norte, España y Croacia. El perfil de cada país destaca las oportunidades, los retos y los sistemas de apoyo disponibles para los/as jóvenes creativos.

Por último, los **«Estudios de casos»** ofrecen ejemplos concretos de buenas prácticas implementadas por los socios del proyecto, mostrando modelos innovadores de mentoría y estrategias de participación que han apoyado con éxito a los/as jóvenes en el desarrollo de sus carreras creativas.

El proyecto P2CC es una colaboración entre cinco organizaciones europeas con experiencia en educación juvenil, mentoría e industrias creativas:

**Folkuniversitetet Umeå** (Suecia): institución líder en educación no formal, con una gran experiencia en educación artística y participación comunitaria.

**Mulab** (Italia): especializada en mentoría, aprendizaje entre pares y metodologías creativas para el empoderamiento de los/as jóvenes en los sectores artístico y cultural.

**Press to Exit** (Macedonia del Norte): organización dedicada a apoyar a artistas emergentes y a fomentar trayectorias profesionales creativas a través de la mentoría y las colaboraciones internacionales.

**Rinova Málaga** (España): centrada en la formación profesional, la capacitación y el desarrollo de habilidades digitales en el sector creativo.

**Urbani Separe** (Croacia): Dedicada a fomentar las industrias creativas locales y a ofrecer programas de mentoría para jóvenes profesionales.

# MARCO METODOLÓGICO DE P2CC

## Descargo de responsabilidad

Este marco metodológico tiene como objetivo ayudar a los mentores y educadores a navegar por las complejidades de la mentoría de jóvenes creativos. Mediante la integración de metodologías compartidas y conocimientos nacionales, el proyecto P2CC pretende crear un sistema de apoyo sólido y sostenible para los talentos emergentes en toda Europa.

Este marco metodológico es el resultado del esfuerzo colaborativo entre los socios del proyecto P2CC, coordinado por Mulab, para compartir, recopilar y clasificar sus enfoques más utilizados y eficaces en la mentoría de jóvenes que desean seguir una carrera en el sector de las industrias culturales y creativas.

La versión final de este documento fue debatida entre los representantes de las organizaciones asociadas durante el taller colaborativo dirigido por Mulab en la reunión transnacional celebrada en Málaga el 10 de diciembre de 2024.

Este marco pretende ser un recurso útil para que los educadores juveniles integren sus enfoques y buenas prácticas.

En este documento, los términos «metodologías» y «enfoques» se utilizan según sus interpretaciones académicas: «La metodología se refiere al análisis teórico sistemático de los métodos aplicados a un campo de estudio. Abarca los principios, las teorías y las filosofías que guían los métodos y marcos de investigación. Proporciona una justificación de por qué se eligen determinados métodos en lugar de otros». [...] «El enfoque se refiere a la orientación o perspectiva general hacia la investigación o la práctica. Es más amplio y puede influir en la elección de la metodología, pero no dicta necesariamente métodos específicos».<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Crotty, M. (1998). *Los fundamentos de la investigación social: significado y perspectiva en el proceso de investigación*. Publicaciones SAGE.

## Puntos clave de P2CC

### Objetivo

- 1) Educadores especializados en arte para jóvenes
- 2) Formadores, asesores y mentores juveniles en general.

### Objetivos

- 1) Proporcionar a los educadores y formadores una metodología, enfoques y habilidades alineados para orientar a los jóvenes hacia carreras creativas. (Desarrollo de habilidades y confianza a través de la orientación, empoderamiento a través de experiencias relevantes para su carrera).
- 2) Promover el empoderamiento de los jóvenes a través del aprendizaje en grupo, las acciones colaborativas, el compromiso social y el uso de las artes creativas como herramienta.

### Resultados esperados

- 1) Marco sostenible y adaptable para su uso por parte de educadores, formadores y mentores de arte juvenil en todos los contextos culturales europeos.
- 2) Mejora de las vías de acceso a carreras creativas para los/as jóvenes, con modelos más claros y accesibles.
- 3) Comunidad de práctica/red de educadores artísticos juveniles con competencias mejoradas en la tutoría de artes creativas.

## Temas clave del P2CC

Según los resultados del debate colaborativo, la mentoría se ha definido como la metodología fundamental que abarcará cinco temas clave.

Los cinco temas clave identificados son:

1. inclusión e igualdad
2. bienestar y gestión del estrés

- 
- 3. impacto social de las artes creativas
  - 4. pensamiento crítico y alfabetización mediática
  - 5. Digitalización y habilidades emprendedoras

## Educadores P2CC: punto de partida

- 1) Evaluación de necesidades: Ser capaces de evaluar sus propias necesidades y su propio trabajo como educadores artísticos juveniles es la piedra angular que permite a los/as mentores realizar una evaluación relevante y eficaz de las necesidades y el recorrido de los alumnos.
- 2) Comunidad de práctica: se recomienda a los educadores artísticos juveniles que se unan a una red de compañeros y colegas en la que compartir las mejores prácticas, herramientas innovadoras y recursos relevantes para la mentoría de jóvenes que persiguen carreras creativas.

Esto puede incluir:

- talleres locales/nacionales en línea para compartir las mejores prácticas
- reuniones transnacionales en línea para compartir las mejores prácticas (reuniones trimestrales de estandarización)
- Intercambio de mentorías entre pares de diferentes países (micromentorías digitales con mentores de otros países, individuales o en grupo, muy valiosas para el desarrollo profesional continuo).

## Metodologías y enfoques compartidos de P2CC:

Los siguientes son modelos adaptables para la mentoría en artes creativas que se aplican a todos los contextos diversos.

## Metodologías (marcos estructurados para la mentoría):

- **Tutoría experiencial:** aprendizaje a través de la experiencia directa, la reflexión y la aplicación en la práctica artística guiada. Basada en *la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb* (1984).<sup>2</sup>
- **Mentoría basada en proyectos (PBM):** centrada en proyectos artísticos específicos, permite a los/as alumnos desarrollar habilidades a través de aplicaciones en el mundo real. Basada en *el aprendizaje basado en proyectos (PBL)*, que promueve el aprendizaje a través de retos del mundo real.<sup>3</sup>
- **Tutoría artística basada en la comunidad:** conecta a los/as jóvenes con artistas locales e instituciones culturales para fomentar la creación artística colectiva. Basada en *la educación artística basada en la comunidad (CBAE)*, que fomenta el compromiso social a través de la práctica artística.<sup>4</sup>
- **Mentoría entre pares:** los/as jóvenes se mentorizan entre sí, fomentando la colaboración y el aprendizaje mutuo. Se basa en *la teoría del aprendizaje social de Vygotsky* (1978), que destaca el papel de la interacción entre pares en el aprendizaje.<sup>5</sup>
- **Mentoría individual:** un enfoque personalizado en el que un mentor experimentado guía el desarrollo de un/a joven artista.
- **Tutoría en grupo:** varios tutores trabajan con un grupo de alumnos para fomentar el debate y la diversidad de perspectivas.

Mentoría no formal, colaborativa y experiencial, que incluye mentoría basada en proyectos, talleres experienciales/participativos y actividades prácticas para desarrollar habilidades prácticas relevantes para las carreras creativas. Estos sirven eficazmente como estrategias de compromiso, así como para implementar talleres sobre motivación e inclusión (primero para formadores y mentores y luego

<sup>2</sup> Kolb, D. A. (1984). *Aprendizaje experiencial: la experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo*. Prentice-Hall.

<sup>3</sup> Thomas, J. W. (2000). *Una revisión de la investigación sobre el aprendizaje basado en proyectos*. Fundación Autodesk.

<sup>4</sup> Blandy, D. y Hoffman, E. (1993). *Hacia una educación artística del lugar*. Estudios en educación artística, 35(1), 22-33.

<sup>5</sup> Vygotsky, L. S. (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Harvard University Press.

para alumnos/as), planificación/mapeo del desarrollo personal para alumnos (manual TME) y sesiones/prácticas de reflexión sobre logros y objetivos individuales.

## Enfoques (orientaciones conceptuales)

- **Enfoque holístico:** se centra en el desarrollo personal, emocional y social a través de las artes.
- **Enfoque centrado en el alumno/a:** adapta los contenidos y métodos en función de los intereses, las necesidades y los antecedentes de los/as jóvenes.
- **Enfoque interdisciplinario:** Combina diferentes disciplinas artísticas con otros campos (por ejemplo, emprendimiento, ciencia, tecnología digital, participación social, bienestar...) para lograr un compromiso más profundo.
- **Enfoque basado en los activos:** se centra en las fortalezas y el potencial del alumno, en lugar de en las deficiencias percibidas.
- **Gamificación y aprendizaje lúdico:** incorpora mecánicas de juego e interacciones lúdicas para fomentar la participación.

La adaptación de las sesiones a las necesidades y habilidades de los/as participantes a través de la mentoría/formación centrada en el participante fomenta su empoderamiento a través de acciones grupales y habilidades transferibles, como la comunicación, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo, la resolución colaborativa de problemas, la lluvia de ideas y la apropiación de proyectos. Se obtienen resultados similares a través de la interdisciplinariedad y la profesionalización, que integran las artes con habilidades empresariales o profesionales, narración de historias, gestión de proyectos, redes CCI, temas específicos del sector y creación de carteras.

## Modelos de evaluación y valoración de necesidades y habilidades

Los modelos de evaluación y valoración de necesidades y habilidades son procesos esenciales que dan forma y perfeccionan las metodologías y enfoques de mentoría. No son metodologías independientes, sino que sirven como hitos fundamentales dentro de cualquier marco de mentoría.

En particular, proporcionan una forma estructurada de:

- 1) identificar **los puntos de partida** de los alumnos
- 2) guiar su **crecimiento artístico**
- 3) medir el **éxito del proceso de mentoría**.

## 1) Punto de partida: evaluación de necesidades y habilidades

Antes de comenzar la mentoría, esta fase ayuda a identificar las necesidades, las habilidades artísticas, los estilos de aprendizaje y las aspiraciones de los alumnos. Garantiza que la mentoría se centre en el alumno y se ajuste a los objetivos individuales y grupales.

### Objetivos:

- Comprender las necesidades de desarrollo artístico y personal de los/as alumnos.
- Evaluar las habilidades y los niveles de conocimiento existentes.
- Identificar las barreras para la participación y las preferencias de aprendizaje.

### Métodos:

- Encuestas y autoevaluaciones.
- Revisiones de portafolios
- Entrevistas y grupos focales
- Evaluaciones observacionales

### Enfoques relacionados:

- Enfoque centrado en el alumno
- Enfoque basado en los activos
- Enfoque holístico

## 2) Fase continua y fase final: modelos de evaluación

La evaluación durante y al final del programa de mentoría mide la eficacia, realiza un seguimiento del progreso y perfecciona los programas futuros. Garantiza que la mentoría apoye tanto el desarrollo artístico como el personal.

### Tipos:

- **Evaluación formativa (fase continua):** ajusta los enfoques de mentoría en tiempo real basándose en los comentarios y observaciones.

- **Evaluación sumativa (fase final):** mide el impacto general, los resultados y el desarrollo de habilidades.

#### Métodos:

- Autorreflexiones y diarios
- Revisiones de portafolios y actuaciones
- Sesiones de comentarios de los/as mentores
- Documentación creativa (narración de historias, mapas visuales o medios digitales para documentar el progreso)

#### Enfoques relacionados:

- Enfoque centrado en el/a alumno/a
- Enfoque interdisciplinario
- Enfoque holístico

# EL PARAGUAS DE LA MENTORÍA

## Introducción al marco de mentoría para el empoderamiento de los jóvenes en carreras creativas

La mentoría es una relación profesional en la que una persona con experiencia (mentor/a) ayuda a otra (mentorado/a) a desarrollar habilidades y conocimientos, dentro de su contexto profesional específico. Estas relaciones suelen ser más duraderas que las de coaching y, a menudo, se centran más en el desarrollo personal. La mentoría suele ser una relación uno a uno, basada en la confianza, el respeto mutuo y la comunicación clara. El/a mentor/a y el mentorado establecerán objetivos claros para alinear las expectativas y definir el alcance de la relación de mentoría.

La mentoría es una herramienta poderosa para empoderar a los/as jóvenes a explorar y sobresalir en carreras creativas. En una era en la que las vías educativas tradicionales pueden no preparar completamente a las personas para la naturaleza dinámica e interdisciplinaria de las industrias creativas, la mentoría proporciona un enfoque personalizado, flexible e impactante. Esta metodología cierra la brecha entre la educación formal y las oportunidades del mundo real, ofreciendo a los jóvenes la orientación, las habilidades y la confianza necesarias para navegar y prosperar en este campo competitivo.

En esencia, la mentoría para el empoderamiento de los/as jóvenes combina el apoyo personalizado con oportunidades de aprendizaje experiencial. Al fomentar las relaciones entre profesionales experimentados y talentos emergentes, la mentoría facilita la transferencia de conocimientos, el desarrollo de habilidades y el crecimiento profesional. También desempeña un papel fundamental a la hora de abordar las barreras sociales y económicas, garantizando un mayor acceso e inclusión dentro de los sectores creativos.

Los/as mentores tienen la experiencia y las habilidades sectoriales necesarias y comparten sus conocimientos, ideas y experiencias para ayudar al mentorado a navegar por las complejidades.

La metodología es flexible y evoluciona a medida que cambian las necesidades del mentorizado a lo largo del tiempo.

Por lo tanto, las iniciativas de mentoría pueden ser especialmente importantes para ayudar a los/as emprendedores de grupos infrarrepresentados y desfavorecidos a superar las mayores barreras a las

que a menudo se enfrentan en cuanto a la confianza en sí mismos y la motivación para iniciar y seguir una trayectoria exitosa, ampliar sus redes y gestionar un negocio.

Este marco describe los principios, estrategias y herramientas clave para una mentoría eficaz en las carreras creativas. Se basa en las mejores prácticas de toda Europa, aprovechando los modelos de aprendizaje no formal y los enfoques colaborativos para fomentar el desarrollo personal y profesional. La metodología se basa en tres pilares fundamentales:

1. **Orientación y apoyo:** ofrecer una mentoría personalizada adaptada a los objetivos y retos individuales.
2. **Desarrollo de habilidades:** dotar a los/as alumnos/as de habilidades prácticas y transferibles a través de experiencias prácticas.
3. **Empoderamiento y agencia:** fomentar la confianza en uno mismo, la autonomía y la capacidad de contribuir de manera significativa a las industrias creativas.

Al integrar la mentoría en las trayectorias profesionales creativas, este marco busca crear un ecosistema de apoyo en el que los jóvenes puedan aprovechar su potencial, ampliar sus horizontes y contribuir a una economía creativa próspera.

## Impacto de la mentoría

### Resultados a corto plazo:

- Mayor confianza en sí mismos y motivación de los/as alumnos/as.
- Adquisición de habilidades específicas, como gestión de proyectos, liderazgo y resolución creativa de problemas.
- Fortalecimiento de los lazos comunitarios y la apreciación cultural.

### Resultados a largo plazo:

- Mayor empleabilidad y progresión profesional. Los datos de programas como *CLOCK Your Skills* muestran que la mentoría puede conducir a la acreditación formal y al reconocimiento profesional, lo que impulsa la trayectoria profesional.
- Mayor movilidad social e inclusión, especialmente para los grupos marginados.
- Creación de una cantera de talento sostenible, que garantiza beneficios a largo plazo para las industrias y las comunidades.



En conclusión, la mentoría en la educación no formal salva las distancias de los sistemas tradicionales, fomentando la resiliencia, la adaptabilidad y el aprendizaje permanente. Su impacto demostrado pone de relieve su papel esencial a la hora de preparar a las personas para prosperar en entornos complejos y en constante evolución.

## Estrategias para el aprendizaje no formal en la mentoría

### 1. Aprendizaje experiencial:

- Involucrar a los/as alumnos/as en actividades prácticas, como proyectos, prácticas o simulaciones que reflejen los retos del mundo real.
- Fomentar la reflexión sobre las experiencias para obtener conocimientos y aprendizajes significativos.

### 2. Enfoque individualizado:

- Adapte los planes de mentoría a los intereses, puntos fuertes y aspiraciones del mentorado.
- Utilice métodos flexibles para adaptarse a los diversos estilos y ritmos de aprendizaje.

### 3. Aprendizaje colaborativo:

- Fomentar el aprendizaje entre pares a través de sesiones de mentoría en grupo o proyectos colaborativos.
- Animar al alumno/a a participar en su comunidad o red, desarrollando el trabajo en equipo y las habilidades sociales.

### 4. Desarrollo orientado a objetivos:

- Establezca objetivos y metas claros y alcanzables para mantener la concentración y la motivación.
- Incorpore actividades que desarrollen habilidades específicas, como la comunicación, el liderazgo o la resolución creativa de problemas.

### 5. Empoderamiento a través de la reflexión:

- Utilice prácticas reflexivas, como escribir un diario o debates guiados, para ayudar a los alumnos a evaluar su progreso e identificar áreas de crecimiento.
- Fomente la autonomía involucrando a los alumnos en los procesos de toma de decisiones.

# Actividades para el aprendizaje no formal en la mentoría

## 1. Talleres de desarrollo de habilidades:

- Realice sesiones interactivas sobre temas como gestión de proyectos, herramientas digitales o pensamiento creativo.
- Incluya ejercicios prácticos como juegos de rol o estudios de casos para reforzar el aprendizaje.

## 2. Proyectos del mundo real:

- Asigne a los/as alumnos/as tareas que requieran la aplicación de sus habilidades, como organizar eventos, crear contenido o liderar pequeñas iniciativas.
- Combine estas actividades con sesiones periódicas de retroalimentación para hacer un seguimiento del progreso y abordar los retos.

## 3. Acompañamiento y observación:

- Permita a los/as alumnos/as observar a los profesionales o mentores en acción, exponiéndolos a prácticas del mundo real y técnicas de resolución de problemas.
- Realice un seguimiento con sesiones informativas para debatir los aprendizajes y las ideas.

## 4. Actividades comunitarias:

- Involucre a los/as alumnos/as en proyectos de acción social, voluntariado o eventos comunitarios que promuevan el compromiso cívico y el trabajo en equipo.
- Utilice estas actividades para desarrollar la empatía, la colaboración y las habilidades de liderazgo.

## 5. Debates reflexivos y reuniones de mentoría:

- Programe sesiones de mentoría individuales o grupales para explorar el progreso, los retos y las aspiraciones del alumno.
- Utilice preguntas abiertas para fomentar el pensamiento crítico y la conciencia de sí mismo.

## 6. Expresión creativa y resolución de problemas:

- Fomente el uso del arte, la escritura u otras formas de expresión creativa para ayudar a los/as alumnos/as a expresarse y explorar soluciones innovadoras a los problemas.
- Algunos ejemplos son la creación de tableros de visualización, el diseño de prototipos o los ejercicios de narración de historias.

## 7. Simulación y juego de roles:

- Utilice escenarios o juegos de rol para simular retos de la vida real, como presentar una idea, resolver un conflicto o gestionar un equipo.
- Proporcione comentarios para ayudar a los/as alumnos/as a perfeccionar sus estrategias y enfoques.

Mediante la implementación de estas estrategias y actividades, la mentoría en entornos de aprendizaje no formales puede empoderar a los jóvenes para que desarrollen la confianza, las habilidades y la adaptabilidad que necesitan para prosperar en su vida personal y profesional.

## Píldoras de metodologías

### Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es una metodología de enseñanza en la que los/as estudiantes trabajan en grupos estructurados para alcanzar objetivos académicos comunes y, al mismo tiempo, desarrollar habilidades interpersonales. Este enfoque fomenta la participación activa, la interdependencia y la responsabilidad individual, lo que garantiza que todos los miembros contribuyan al esfuerzo colectivo y se beneficien de él (Johnson y Johnson, 1999).

A través de la resolución colaborativa de problemas y el diálogo, los alumnos construyen conocimientos juntos, aprovechando sus diversas perspectivas y habilidades para mejorar la comprensión y el rendimiento. El aprendizaje cooperativo integra tanto el éxito académico como el cultivo de competencias sociales esenciales, como la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos.

Los elementos clave son:

#### 1. Interdependencia positiva

Los/as miembros del grupo confían unos en otros para alcanzar sus objetivos, lo que garantiza que todos contribuyan de manera significativa.

#### 2. Responsabilidad individual

Cada estudiante es responsable de su contribución y aprendizaje, que se evalúa individualmente para evitar el «aprovechamiento indebido».

### 3. **Interacción cara a cara**

Los/as estudiantes interactúan directamente entre sí, compartiendo ideas y resolviendo problemas de forma colaborativa.

### 4. **Habilidades interpersonales y de trabajo en grupos pequeños**

La comunicación eficaz, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo son componentes integrales que se enseñan junto con el contenido académico.

### 5. **Procesamiento en grupo**

Los equipos reflexionan sobre su dinámica y sus resultados para mejorar la colaboración futura.

## **Beneficios**

Las investigaciones demuestran que el aprendizaje cooperativo mejora el rendimiento académico, fomenta el pensamiento crítico y promueve relaciones positivas y habilidades sociales entre los estudiantes (Slavin, 2014).

## **Aprendizaje entre iguales**

El aprendizaje entre pares se refiere a un proceso educativo colaborativo en el que los estudiantes interactúan y aprenden unos de otros, sin depender directamente de la instrucción formal de los/as profesores. Este enfoque hace hincapié en la construcción conjunta del conocimiento, el apoyo mutuo y la responsabilidad compartida para alcanzar los resultados del aprendizaje (Boud, 2001).

En lugar de centrarse únicamente en la transmisión de conocimientos, el aprendizaje entre pares promueve el pensamiento crítico, la comunicación y las habilidades interpersonales, ya que los/as alumnos intercambian ideas de forma activa, aclaran dudas y cuestionan perspectivas.

Los elementos clave son:

#### 1. **Participación activa**

Los/as alumnos desempeñan un papel activo en su educación al debatir, enseñar y aprender juntos.

#### 2. **Beneficios mutuos**

Tanto el «profesor» como el «alumno» adquieren una comprensión más profunda a través de la enseñanza recíproca y la investigación compartida.

### 3. **Perspectivas diversas**

Los/as estudiantes aportan experiencias y puntos de vista variados, lo que enriquece el proceso de aprendizaje y fomenta la inclusión.

### 4. **Aprender enseñando**

Explicar conceptos a los compañeros consolida la comprensión del explicador, al tiempo que proporciona explicaciones accesibles para los demás.

## **Ventajas**

El aprendizaje dirigido por compañeros suele crear un entorno más cercano y menos intimidatorio, lo que fomenta la participación activa (Topping, 2005). Por lo tanto, las interacciones colaborativas fomentan el crecimiento interpersonal y la confianza. Además, explicar conceptos a los compañeros refuerza la comprensión del tutor y aporta claridad al alumno.

## **Aprender haciendo**

Aprender haciendo es un método educativo que hace hincapié en la participación activa y la experiencia práctica como base para adquirir conocimientos y habilidades. Este enfoque anima a los/as alumnos a sumergirse en tareas prácticas, experimentar con retos del mundo real y reflexionar sobre sus experiencias para obtener conocimientos significativos. Se ajusta a las teorías constructivistas, que afirman que el conocimiento se construye a través de la participación activa con el entorno (Kolb, 1984).

En lugar de basarse únicamente en la enseñanza teórica, el aprendizaje mediante la práctica fomenta la conexión entre los conceptos abstractos y sus aplicaciones prácticas, lo que hace que el aprendizaje sea más relevante e impactante.

Los elementos clave son:

#### 1. **Enfoque experiencial**

Los/as alumnos participan en actividades reales o simuladas que reflejan situaciones prácticas del mundo real.

#### 2. **Aprendizaje contextual**

Los conocimientos se aplican en contexto, lo que mejora la comprensión y la capacidad de transferir habilidades a nuevas situaciones.



### 3. **Proceso iterativo**

Se anima a los/as alumnos/as a experimentar, aprender de los resultados y perfeccionar su enfoque a través de la retroalimentación y la reflexión.

### 4. **Descubrimiento autodirigido**

La metodología promueve la autonomía, ya que los/as alumnos/as se hacen responsables de su proceso de aprendizaje y realizan descubrimientos a través de la acción y la investigación.

### **Ventajas**

Las actividades prácticas desarrollan las habilidades técnicas y sociales de manera más eficaz que el aprendizaje pasivo. Además, los alumnos analizan, se adaptan y resuelven problemas en entornos dinámicos, lo que estructura un aprendizaje significativo.

# ANÁLISIS DE LOS CONTEXTOS NACIONALES

## Carreras creativas en Suecia

**Organización:** Folkuniversitetet Umeå

Las industrias creativas de Suecia, entre las que se incluyen la música, los videojuegos, el diseño y el cine, contribuyen de manera significativa a su economía y a su reputación mundial. El Gobierno apoya activamente estos sectores mediante subvenciones, ayudas e iniciativas lideradas por organismos como el Consejo Sueco de las Artes. Existen incentivos fiscales y oportunidades de financiación, especialmente para las empresas emergentes y los/as autónomos/as. El sistema educativo sueco, con instituciones como Konstfack y el Real Instituto de Arte, fomenta el talento creativo haciendo hincapié en la innovación, las habilidades prácticas y el aprendizaje interdisciplinario. Las carreras creativas se benefician del sólido ecosistema tecnológico del país, que promueve la integración con innovaciones digitales como la inteligencia artificial, la realidad virtual y los videojuegos.

Sin embargo, existen retos, como la inestabilidad de los ingresos de los/as autónomos/as, la necesidad de una mayor diversidad y el aumento de la competencia global. A pesar de ello, los sectores creativos de Suecia prosperan gracias a la demanda mundial de su diseño, música y experiencia tecnológica.

Las oportunidades residen en la exportación de productos creativos, el aprovechamiento de las colaboraciones intersectoriales y el fomento del liderazgo de Suecia en prácticas creativas sostenibles e inclusivas. Más allá del impacto económico, estas industrias enriquecen la identidad cultural de Suecia y promueven la inclusión y la conciencia medioambiental, consolidando la reputación del país como centro creativo mundial.

### Fuentes:

1. [Europa Regina](#)
2. [Regeringskansliet](#)
3. [konstfack.se](#)
4. [Kungl. Konsthögskolan](#)
5. [Oportunidades de inversión en Estocolmo](#)

## Carreras creativas en Italia

**Organización: Mulab**

El patrimonio cultural de Italia influye significativamente en sus industrias creativas y culturales (ICC), que contribuyen aproximadamente con un 5,8 % al PIB nacional (Fundación Symbola, 2023). Entre los sectores clave se encuentran la moda, el diseño, el cine y la edición, que prosperan en centros como Milán, Roma y Florencia. La demanda de competencias digitales en áreas como la producción de vídeos, la gestión de redes sociales y los videojuegos ha crecido significativamente, impulsada por las tendencias mundiales.

A pesar de estas oportunidades, los profesionales creativos se enfrentan a retos como contratos precarios, financiación limitada y barreras burocráticas. El desempleo juvenil sigue siendo elevado (20,6 % en 2023), lo que afecta a los aspirantes a creativos. Sin embargo, iniciativas gubernamentales como «Cultura Crea» y programas de financiación de la UE tienen como objetivo apoyar a las empresas emergentes y a los autónomos del sector.

El auge de los espacios de coworking, las incubadoras y las plataformas online ha permitido la creación de redes y el desarrollo de habilidades. La sostenibilidad y la preservación del patrimonio son tendencias emergentes, y los profesionales más jóvenes están integrando la artesanía tradicional italiana en prácticas modernas y respetuosas con el medio ambiente.

**Fuentes:**

1. [Informe de la Fundación Symbola](#)
2. [Datos del ISTAT](#)
3. [Programa Europa Creativa de la UE](#)

## Carreras creativas en Macedonia del Norte

**Organización: Press To Exit**

El sector creativo de Macedonia del Norte ha crecido significativamente en las últimas tres décadas. Sin embargo, retos como la insuficiencia de financiación, la falta de vías formales de educación creativa y las perspectivas profesionales limitadas obstaculizan el pleno potencial del sector. Las industrias creativas del país incluyen el arte, el diseño, la música, el cine y la artesanía, y hacen hincapié en la preservación de la artesanía tradicional, integrándola en las prácticas contemporáneas.

Instituciones clave como el Ministerio de Cultura y los programas de financiación de la Unión Europea desempeñan un papel fundamental en el fomento de las carreras creativas. Iniciativas como el programa Europa Creativa y los proyectos Erasmus+ han ayudado a los artistas y profesionales de la cultura locales a acceder a redes y financiación internacionales. Sin embargo, persisten las disparidades regionales, ya que la capital, Skopje, monopoliza la mayoría de los recursos y oportunidades. Esto se ha cuestionado en cierta medida mediante la descentralización de los recursos y la motivación de los creativos que viven y trabajan fuera de Skopje para que se organicen y actúen. Press to Exit, como miembro de JADRO (Asociación de la Escena Cultural Independiente), ha participado activamente en muchas iniciativas locales y nacionales contextualizadas en torno a oportunidades y participación más significativas fuera de la capital.

Las instituciones educativas, como la Facultad de Bellas Artes de Skopje, ofrecen programas especializados en campos creativos. Sin embargo, los creativos necesitan una formación más interdisciplinaria y orientada a los negocios. Esta formación limita su capacidad para comercializar su trabajo o dar el salto a los mercados globales. Además, la necesidad de una estrategia unificada para el desarrollo del sector creativo y la debilidad de las asociaciones público-privadas frenan aún más el crecimiento. En ese sentido, Press to Exit y otras ONG activas en el ámbito del arte y la cultura han brindado oportunidades de educación no formal y programas de mentoría para ayudar a preparar y alentar a los/as aspirantes a creativos a forjarse carreras mejor informadas en el sector creativo.

Además, y a pesar de estos retos, los movimientos de base y las ONG (muchas de ellas afiliadas a JADRO, la Asociación de la Escena Artística Independiente) han impulsado la innovación y promovido el diálogo cultural. Se centran en la participación de los/as jóvenes a través de tutorías y talleres, preparando a la próxima generación de creativos para el mundo digital y globalizado. La reforma de las políticas es fundamental para abordar los problemas sistémicos y aprovechar eficazmente los activos culturales de Macedonia del Norte. Las inversiones en educación creativa, la mejora de los mecanismos de financiación y las redes de apoyo pueden fomentar carreras sostenibles y contribuir al desarrollo socioeconómico del país.

### Fuentes y referencias:

1. [Informes del programa Europa Creativa \(Unión Europea\)](#)
2. [«Mapeo de las industrias creativas en Macedonia del Norte» \(Ministerio de Cultura, Macedonia del Norte\)](#)
3. [Informes del programa Erasmus+ \(2020-2023\)](#)
4. [Informes de la UNESCO sobre economía creativa \(2013, 2022\)](#)

5. [«Industrias culturales y creativas en los Balcanes» \(Instituto del Patrimonio Cultural de los Balcanes\)](#)

## Carreras creativas en España

### Organización: Rinova

España es el quinto país europeo con mayor producción en industrias creativas después de Alemania, Reino Unido, Francia e Italia. La economía creativa española contribuye con un 5,75 % (media europea: 6,64 %) al PIB y da empleo a más de 700 000 personas. El país alberga un próspero ecosistema de pymes, startups y marcas globales, especialmente en los sectores de la moda y el diseño. España se está convirtiendo en líder de la industria del videojuego, con empresas como Social Point y Gameloft operando desde el país.

Campos como el cine, la moda, la música y los medios digitales están floreciendo, pero las barreras sistémicas a menudo dificultan el acceso y el progreso. Entre ellas se encuentran las trayectorias profesionales poco estructuradas, la inseguridad laboral endémica, la dependencia de redes informales y los costes de formación y establecimiento de una carrera en campos como la moda, el cine y la televisión, donde los puestos de entrada y las prácticas están mal remunerados. Las oportunidades y la formación se concentran en zonas urbanas como Barcelona y Madrid. La educación musical en las escuelas públicas es limitada, lo que hace que muchos aspirantes a músicos dependan de clases particulares. Para los intérpretes, la inestabilidad de la financiación de los teatros y la falta de empleo seguro crean condiciones de trabajo precarias.

Las instituciones de orientación profesional y formación profesional deben adaptarse al acelerado cambio digital, que ha trastocado muchas industrias creativas. Si bien ha abierto nuevas posibilidades y mercados, la revolución digital ha socavado la propiedad intelectual y las fuentes de ingresos de los artistas. La demanda de formación continua y las costosas licencias de software pueden limitar la accesibilidad. El Gobierno está poniendo énfasis en el espíritu empresarial y las iniciativas de creación de empresas, pero la burocracia y la falta de formación empresarial dificultan que los/as jóvenes creativos pongan en marcha negocios exitosos.

### Fuentes y referencias:

1. [Formación profesional en España. Breve descripción](#)  
[https://www.cedefop.europa.eu/files/4214\\_en.pdf](https://www.cedefop.europa.eu/files/4214_en.pdf)
2. [Clasificaciones profesionales en España](#)

3. [Industrias creativas en España](#)
4. <https://www.madrid.es/UnidadesDescentralizadas/AgenciaParaElEmpleo/Noticias%20y%20publicaciones/ProyectosEuropeos/Creative/CREATIVE%20INDUSTRIES%20A%20GROWING%20SECTOR%20IN%20SPAINfinal.pdf>

## Carreras creativas en Croacia

### Organización: Urbani Separé

Las industrias culturales y creativas (ICC) de Croacia se encuentran entre los sectores de más rápido crecimiento, lo que refleja las tendencias en toda la Unión Europea. El sector, que abarca diversos campos como la música, el cine, la edición, los medios de comunicación, el diseño, la arquitectura, la fotografía y los videojuegos, ha demostrado tener un impacto económico significativo, con un potencial de crecimiento especialmente fuerte en las industrias del cine y los videojuegos.

El sector de las ICC en Croacia consta de 45 actividades agrupadas en 12 subsectores, según la definición del Clúster Croata de Competitividad para las Industrias Culturales y Creativas (HKKKKI). De ellas, 43 son totalmente creativas, mientras que dos son parcialmente creativas.

En 2022, el sector contaba con más de 19 000 empresas, que empleaban a más de 61 000 personas, con un salario bruto medio mensual de 1436 euros (Oficina de Estadística de Croacia). En 2019, las ICC contribuyeron con un 3,1 % al PIB de Croacia, generando aproximadamente 10 100 millones de HRK en valor añadido bruto, y representaron el 3,51 % de la población activa nacional.

Sin embargo, la pandemia de COVID-19 tuvo un impacto significativo en el sector de las ICC, lo que provocó un descenso general del 8,4 %, una de las caídas más pronunciadas entre los sectores económicos. El subsector de la música y las artes escénicas fue el más afectado, con una caída de los ingresos del 40,8 %, seguido de la industria cinematográfica, con un 35,9 %.

A pesar de estos retos, algunos subsectores mostraron resistencia. Ámbitos como la programación informática, los videojuegos, los nuevos medios de comunicación, la arquitectura y las instituciones del patrimonio cultural, como museos y bibliotecas, lograron capear mejor la crisis, lo que pone de relieve su capacidad de adaptación y su creciente importancia dentro del sector.

### Mentoría para jóvenes en las ICC

La mentoría para los/as jóvenes en Croacia está disponible a través de diversos canales; sin embargo, el panorama es fragmentado y carece de continuidad, especialmente en las ICC. Las formas clave de mentoría incluyen:

- Centros universitarios de orientación profesional y asesoramiento para el desarrollo: estos servicios están disponibles para todos los estudiantes, no solo para los de las ICC. Ofrecen orientación profesional general, apoyo en la elección de estudios y profesiones, ayuda con los retos relacionados con la motivación y orientación para los futuros estudiantes.
- Servicio de Empleo de Croacia: los centros de información y asesoramiento profesional se centran en mejorar el potencial personal de los usuarios para el desarrollo profesional a lo largo de toda la vida. Ofrecen asesoramiento sobre la búsqueda de empleo, la creación de oportunidades profesionales y la mejora de las técnicas de búsqueda de empleo. Sin embargo, estos servicios son generales y no están específicamente adaptados a los/as jóvenes de las ICC.
- Prácticas y programas de voluntariado: muchos estudiantes (dependiendo de la universidad) pueden solicitar prácticas en instituciones y organizaciones culturales, donde reciben la orientación de un mentor durante todo el proceso de trabajo. Además, cualquiera puede ser voluntario en instituciones culturales u ONG, si estas ofrecen un programa de voluntariado estructurado.
- Programas gestionados por ONG: en las ICC, especialmente en las artes, la mentoría se ofrece normalmente a través de talleres, festivales o convocatorias públicas para participar en proyectos. Estas iniciativas proporcionan a los/as jóvenes artistas oportunidades de mentoría y desarrollo de habilidades, pero solo durante actividades o eventos específicos.
- Mentoría a través de centros e incubadoras: en estos entornos, la atención se centra principalmente en el desarrollo empresarial, apoyando el crecimiento de ideas o nuevas empresas. Aunque son valiosos para fomentar la innovación y las habilidades empresariales, rara vez abordan las necesidades más amplias de desarrollo profesional.

Aunque estas vías ofrecen a los jóvenes oportunidades valiosas, a menudo se limitan a proyectos o eventos a corto plazo. En las ICC de Croacia casi no existen programas de mentoría integrales y estructurados que guíen a las personas a lo largo de su carrera profesional. Esta laguna es especialmente pronunciada en las artes, donde el apoyo suele estar vinculado a actividades específicas, como convocatorias públicas o talleres destinados al desarrollo de habilidades, en lugar de ofrecer un crecimiento profesional holístico y a largo plazo. La mentoría a través de centros e incubadoras, aunque beneficiosa para el desarrollo en las primeras etapas, suele limitarse al aspecto empresarial del trabajo creativo. Rara vez aborda las necesidades más amplias y multifacéticas de las personas que persiguen carreras creativas sostenibles.

## Recursos:

1. Kulturne i kreativne industrije u Republici Hrvatskoj – prije i nakon COVID-19, Ministarstvo kulture i medija RH, ZAMP, 2022. [kkicovid19\\_studija.pdf](#)
2. Ministério da Economia de Croacia, [Industria creativa y cultural - Invest Croatia](#)
3. Universidades - <https://uniri.hr/studiranje/sveucilisni-savjetovalisni-centar-ssc/>;  
<https://www.unizg.hr/o-sveucilistu/sveucilisna-tijela-i-sluzbe/rektorat/ured-za-razvoj-karijera/> ;  
<https://www.unipu.hr/karijere/savjetovanje/>;  
<https://www.unist.hr/centar-za-savjetovanje-i-razvoj-karijere/15812>
4. Servicio de Empleo de Croacia - <https://cisok.hzz.hr/cisok-centri/>
5. Programas de prácticas y voluntariado:  
<https://www.isvu.hr/visokaucilista/hr/podaci/9/akademskogodina/2023/predmet/180657/razina/3/izvedba/R/smjer/39>; <http://www.uaos.unios.hr/studentska-praksa/>;  
<https://volonteka.hr/rijeka-i-okolica/organizatori-volontiranja/11091-hrvatski-kulturni-dom-na-susaku>

# CASOS PRÁCTICOS

## Organización: Folkuniversitetet Umeå

### Contexto y buenas prácticas

Balettakademin (La Academia de Ballet, «BA») es la escuela de danza de Folkuniversitetet que ofrece formación en diversos estilos de danza, tanto a nivel básico como avanzado, para bailarines de todas las edades. La escuela tiene una larga trayectoria y es reconocida por la alta calidad de su enseñanza y la competencia de sus profesores. Además de los cursos de danza, BA organiza espectáculos, talleres y otros eventos para promover la danza y la cultura. También trabaja en diversos proyectos para acercar la danza a los jóvenes de las zonas rurales del norte de Suecia y promover la danza como método para mejorar la salud.

BA tiene como objetivo hacer que la danza sea accesible a todo el mundo, independientemente de la edad y el nivel de experiencia. BA ofrece cursos que promueven tanto la carrera profesional en la danza como el desarrollo personal, la confianza y la salud. La escuela contribuye a la comunidad y la inclusión a través de la danza y trabaja para promover la danza y la cultura en la sociedad. BA se esfuerza por hacer de la danza una forma de arte evidente y enriquecer la vida cultural de Suecia, al tiempo que sirve de plataforma para que los/as profesores de danza cualificados contribuyan al crecimiento de las personas. Los/as profesores de la escuela afirman que algunas de sus motivaciones en su trabajo son difundir la danza a diferentes grupos destinatarios, convertirla en una forma de arte evidente, reforzar el estatus de los profesores de danza y participar en el viaje de los/as jóvenes y ayudarles en su desarrollo personal y artístico. Una fuerte fuerza motriz es ser un modelo a seguir y apoyar a los adolescentes durante sus años de formación. Además de orientar a los/as jóvenes, una parte importante de sus actividades consiste en dar a los jóvenes bailarines la oportunidad de desarrollarse como líderes y mentores de otros. La BA ha desarrollado un programa de mentoría, que se describe en la siguiente sección.

### Modelos de aprendizaje no formal y de mentoría

Métodos/enfoques clave utilizados, actividades clave realizadas que ilustran esos métodos, la asociación y los/as socios/as, y otras partes interesadas involucradas.

Un aspecto esencial para profundizar en la experiencia en un campo es la capacidad de compartir conocimientos y convertirse en líder. Para ofrecer esta oportunidad a jóvenes creativos y garantizar



una cantera de talentos competentes, BA ha desarrollado un programa para bailarines mayores de 15 años que sienten pasión por la danza y han logrado avances significativos en el desarrollo de sus habilidades. Estos/as jóvenes bailarines ayudan a un profesor cualificado durante al menos un año, observando y asumiendo gradualmente responsabilidades al dirigir grupos a través de ejercicios basados en la planificación del profesor.

Durante este periodo, se hace hincapié en el desarrollo de habilidades para dirigir y gestionar diversos tipos de grupos. Tras esta fase inicial, los/as jóvenes bailarines comienzan a dirigir grupos de forma independiente, con un apoyo sustancial por parte de profesores experimentados a través de la tutoría. Pueden recibir planes de clase preparados y colaborar con el/a profesor/a en su creación. Esta fase incluye tres reuniones de tutoría para discutir el proceso de enseñanza. En la etapa final, los/as jóvenes bailarines dirigen grupos de forma independiente, con profesores cualificados disponibles como mentores para ofrecerles apoyo y orientación sobre posibles retos.

El programa de mentoría aumenta el interés por la danza y muestra a los/as jóvenes que es posible dedicarse profesionalmente a la danza. Los profesores de BA han observado un crecimiento significativo en los jóvenes que asumen responsabilidades, dirigen grupos, crean espectáculos, se relacionan con los padres y se comunican con otras organizaciones. Al mismo tiempo, el programa de mentoría proporciona a BA nuevos líderes sólidos, algo muy necesario, ya que la enseñanza de la danza es un trabajo muy exigente.

## Espacios y comunidad

La BA, situada en el centro de Umeå, presta servicio no solo a la ciudad, sino también a los municipios de los alrededores. Ofrece clases de danza en las escuelas, incluido el proyecto «Creative School», financiado por el Consejo Sueco de las Artes, cuyo objetivo es integrar el arte y la cultura en el sistema educativo. A través de encuentros con profesionales de la cultura, los/as estudiantes de hasta 16 años tienen la oportunidad de desarrollar su creatividad, experimentar expresiones artísticas profesionales y cultivar una comprensión más profunda de la cultura. La BA desempeña un papel fundamental en esta iniciativa, ya que ofrece a los/as jóvenes la oportunidad de descubrir la danza como forma de expresión cultural. Los/as profesores de la academia destacan que el proyecto les permite introducir la danza como medio artístico a un público joven, a menudo en ciudades más pequeñas donde el acceso a este tipo de oportunidades puede ser limitado.

Bajo el lema «todo el mundo puede bailar, todo el mundo debería poder bailar», la academia fomenta el interés por la danza, incluso si los/as alumnos/as no la practican de forma independiente una vez finalizado el proyecto.



Otra iniciativa importante es el proyecto «Dance for Health» (Bailar por la salud), que se centra en mejorar el bienestar mental y la conexión social entre los jóvenes a través de la danza y el movimiento no competitivos. Este programa es gratuito para los/as participantes y está financiado por el municipio y los servicios sanitarios. BA también organiza diversos eventos, talleres, campamentos de danza, espectáculos y proyectos específicos. Ofrecen espectáculos de danza breves y gratuitos en espacios públicos de Umeå, participan en ferias y ofrecen clases de danza de prueba gratuitas. Las actuaciones anuales de los distintos grupos de danza de la academia son uno de los platos fuertes, y a menudo se realizan en colaboración con otras organizaciones y salas.

## Estudio de caso I

### Objetivo:

Proporcionar a los/as jóvenes creativos la oportunidad de profundizar sus conocimientos en danza, desarrollar habilidades de liderazgo y convertirse en futuros líderes de la danza en Balettakademin. El programa tiene como objetivo crear un entorno propicio en el que los jóvenes bailarines puedan crecer tanto personal como profesionalmente.

### Necesidades:

Es necesario contar con una cantera de talentos competentes para garantizar la continuidad de una enseñanza de danza de alta calidad y el liderazgo dentro de la comunidad de la danza.

Además, los/as jóvenes bailarines necesitan orientación y oportunidades para desarrollar sus habilidades de liderazgo y enseñanza de manera estructurada.

### Metodología y herramientas:

El programa involucra a jóvenes bailarines de 15 años o más que han demostrado pasión y un progreso significativo en su desarrollo.

Estos bailarines ayudan a un profesor cualificado durante al menos un año, comenzando con la observación y asumiendo gradualmente responsabilidades. Se les proporcionan planes de lecciones, oportunidades para colaborar en la creación de lecciones y reuniones de tutoría para discutir su progreso.

### Actividades:

Los/as participantes observan al profesor/a cualificado, dirigen a los grupos a través de ejercicios basados en la planificación del profesor y, finalmente, dirigen a los grupos de forma independiente. El



programa incluye tres reuniones de tutoría en las que el/a profesor/a y el joven líder hablan de los métodos de enseñanza, los retos y las soluciones. En la etapa final, los/as jóvenes bailarines dirigen a los grupos de forma independiente con el apoyo de mentores disponibles para orientarlos.

### **Competencias:**

Los/as participantes desarrollan habilidades de liderazgo y gestión de grupos, planificación de lecciones y capacidades docentes. Adquieren confianza en su capacidad para liderar e inspirar a otros, mejoran sus habilidades de comunicación y aprenden a manejar diversas dinámicas de grupo.

### **Espacios:**

El programa se lleva a cabo en los estudios de danza y las aulas de BA, lo que proporciona un entorno profesional y propicio para el aprendizaje y el crecimiento. Estos espacios están equipados con los recursos necesarios para facilitar una enseñanza y una tutoría eficaces.

### **Impacto social:**

El programa aumenta el interés por la danza entre los/as jóvenes y demuestra que es posible dedicarse profesionalmente a la danza. Fomenta el sentido de la responsabilidad y el logro en los/as participantes, que también contribuyen a la comunidad de la danza al convertirse en nuevos líderes fuertes. La iniciativa refuerza la calidad y la sostenibilidad generales de la educación en danza.

## **Estudio de caso 2**

### **Objetivo:**

Integrar el arte y la cultura en el sistema educativo, proporcionando a los/as estudiantes oportunidades para desarrollar su creatividad, experimentar expresiones artísticas profesionales y cultivar una comprensión más profunda de la cultura a través de la danza.

### **Necesidad(es):**

Es necesario mejorar la educación cultural y facilitar el acceso a las expresiones artísticas a los estudiantes, especialmente en las ciudades más pequeñas, donde estas oportunidades pueden ser limitadas. El proyecto tiene como objetivo salvar esta brecha llevando la danza y la cultura directamente al entorno educativo.

### **Metodología y herramientas:**



El proyecto cuenta con la participación de profesionales de la cultura, entre ellos/as profesores de danza de la BA, que imparten talleres y sesiones de danza en las escuelas. El objetivo es crear experiencias inmersivas e interactivas que permitan a los estudiantes involucrarse con la danza como forma de arte.

### **Actividades:**

Se imparten talleres de danza, experiencias artísticas profesionales y sesiones de educación cultural en las escuelas. Estas actividades están diseñadas para ser inclusivas y accesibles, garantizando que todos los estudiantes, independientemente de su origen, puedan participar y beneficiarse de ellas. El proyecto también incluye interacciones con bailarines profesionales y la exposición a diversos estilos de danza.

### **Competencias:**

Los/as alumnos desarrollan habilidades creativas, apreciación cultural y comprensión artística. Adquieren confianza en su capacidad para expresarse a través de la danza y mejoran su coordinación y su forma física.

### **Espacios:**

El proyecto se lleva a cabo en escuelas, incluidas las de pueblos pequeños con acceso limitado a oportunidades culturales. Esto garantiza que los/as estudiantes de diversos orígenes puedan experimentar los beneficios de la educación en danza dentro de sus propias comunidades.

### **Impacto social:**

El proyecto fomenta el interés por la danza y una mayor conciencia cultural entre el público joven. Contribuye a democratizar el acceso a las artes, garantizando que todos los alumnos puedan participar y apreciar la danza. La iniciativa contribuye al enriquecimiento cultural general de la comunidad y apoya el desarrollo de personas completas y con conciencia cultural.

## **Estudio de caso 3**

### **Objetivo:**

Mejorar el bienestar mental y la conexión social entre los jóvenes a través del poder terapéutico y expresivo de la danza.

### **Necesidad(es):**

Abordar la creciente necesidad de apoyo a la salud mental y de oportunidades de interacción social para los/as jóvenes en un entorno no competitivo e inclusivo.



### **Metodología y herramientas:**

Ofrecer sesiones gratuitas y no competitivas de danza y movimiento que se centren en la expresión, la relajación y la interacción social.

### **Actividades:**

Baile sin exigencias junto con otros/as jóvenes bajo la guía de educadores con formación especializada en el método «baile para la salud».

### **Competencias:**

Los/as participantes desarrollan un mayor bienestar mental, mejores habilidades sociales, salud física y un sentido de comunidad. También ganan confianza y habilidades de autoexpresión a través del entorno creativo y de apoyo.

### **Espacios:**

El programa se lleva a cabo en los estudios de danza y las aulas de BA, lo que proporciona un entorno profesional y propicio.

### **Impacto social:**

El proyecto conduce a una mejora de la salud mental y a una mayor conexión social entre los jóvenes. Crea una comunidad de apoyo en la que las personas se sienten valoradas y empoderadas, al tiempo que ofrece un mayor acceso a la danza para todos, independientemente de su origen o nivel de experiencia.

## Organización: Mulab

### Contexto y buenas prácticas

Durante veinte años, el apoyo a los jóvenes en carreras creativas o centradas en el uso de la creatividad, que es una de las herramientas más poderosas para el desarrollo de habilidades sociales, la inclusión y el bienestar, ha sido uno de los puntos clave de todo el trabajo de la Asociación Mulab, que en sus primeros años de actividad era un centro de formación profesional.

La crisis laboral de los últimos años y el creciente desempleo juvenil han impulsado cada vez más nuestra investigación hacia metodologías creativas como herramienta de crecimiento para los jóvenes.

Para Mulab, un punto clave es ayudar a los/as jóvenes a tomar conciencia de que una carrera creativa puede ser larga, agotadora y frustrante, que el reconocimiento puede llegar tarde y que no es seguro que se alcance el éxito en el sentido convencional, también porque Italia es un país pequeño y fragmentado y las posibilidades no son tantas, pero, por otro lado, el sector creativo aporta otras riquezas: valores, personas, red social, inclusión, nuevas visiones.

En los últimos años hemos participado en varios proyectos europeos orientados en esta dirección: Talent Matching Europe, CREUS (galardonado como buena práctica) y Big Time Take Over, y hemos participado como asociación y como individuos/as en la difusión del sistema de acreditación CLOCK YOUR SKILLS. A nivel nacional, desde 2020 llevamos a cabo con Forma Camera, agencia especial de la Cámara de Comercio de Roma, un proyecto de orientación sobre las profesiones del entretenimiento en directo para institutos de secundaria llamado Dietro le Quinte (Entre bastidores).

### Modelos de aprendizaje no formal y de mentoría

Nuestras principales herramientas son la tutoría, el aprendizaje entre iguales y el aprendizaje práctico. Por lo general, en nuestros proyectos participamos con jóvenes a partir de 15 años y favorecemos un enfoque de apoyo a los/as jóvenes, animándoles a encontrar soluciones por sí mismos en la medida de lo posible (Big Time Take Over, Dietro le Quinte).

En Italia, nuestros principales socios son el Teatro Villa Pamphilj de Roma, el Teatro Verde de Roma, Forma Camera (agencia especial de la Cámara de Comercio de Roma), Frammaradio (una emisora de radio juvenil de Monterotondo) y la asociación «Il Giardino in festa».

Otros actores implicados son profesores, familias, asociaciones y administradores locales.

## Espacios y comunidad

No trabajamos en un único espacio, nuestras acciones, cuando es posible, privilegian las realidades provinciales, por ejemplo Teramo, o las realidades periféricas, como la comunidad de Monterotondo, en el cinturón metropolitano de Roma, o el municipio de Corviale, donde la comunidad está más expuesta al riesgo de exclusión social.

El trabajo con las escuelas se lleva a cabo en los dos teatros que colaboran con nosotros, ambos en el centro de Roma, pero involucrando a institutos de secundaria de toda Roma y la provincia. Una elección hecha para dar la posibilidad de ir al centro a niños que nunca lo harían.

## Caso práctico I

### DIETRO LE QUINTE

(Entre bastidores)

#### Objetivo:

1. Orientar a los/as jóvenes sobre lo que es el sector del entretenimiento en directo.
2. Desarrollar habilidades sociales

#### Necesidades:

1. Los niños de la era tecnológica son cada vez menos propensos a ir al teatro y a los espectáculos en vivo en general, excepto a los megaeventos, y por lo tanto son cada vez menos conscientes del poder de agregación y del impacto social que tienen estos lugares.
2. Potenciar la creatividad como herramienta para la resolución de problemas

**Metodología y herramientas:** Mentoría, aprendizaje práctico, trabajo en equipo, autorreflexión

**Actividades:** Tras una breve introducción, los/as jóvenes, divididos en grupos, deben producir un vídeo corto en tres días sobre una pista con restricciones preestablecidas, incluyendo la construcción y el uso obligatorio de marionetas.

**Competencias:** pensamiento creativo, resolución de problemas, trabajo en equipo, aprender a aprender, conciencia de uno mismo, habilidades TIC.

**Espacios:** Teatro Villa Pamphilj, Teatro Verde

**Impacto social:**

1. promoción de las artes, los conocimientos y los oficios de la industria del entretenimiento
2. transmitir a los/as jóvenes el concepto de que se puede aprender mucho mientras se divierte
3. Fortalecimiento del concepto de compartir espacios y experiencias para mejorar la sociedad

## Caso práctico 2

Big Time Take Over – BTTO Erasmus Plus

**Objetivo:**

Crear un grupo de jóvenes activistas digitales capaces de producir contenidos positivos sobre temas que sus compañeros puedan compartir a nivel europeo siguiendo el modelo de Digital Take Over.

**Necesidades:**

El proyecto se llevó a cabo a partir de la fase final de la COVID-19 y tenía como objetivo proporcionar a los/as jóvenes, confinados en casa durante un año, nuevas herramientas y perspectivas para el uso de la tecnología digital, también con el fin de superar el aislamiento y la exclusión social.

**Metodología y herramientas:**

Mentoría, aprendizaje práctico, trabajo en equipo, autorreflexión.

**Actividades:**

Los/as jóvenes formaron un grupo, se pusieron un nombre y se estructuraron como una marca. A continuación, analizaron las ventajas y desventajas del uso de las redes sociales y crearon videoclips y un podcast de vídeo sobre el tema. También celebraron dos conferencias en la zona de Corviale ante expertos del sector y administradores locales.

Tres representantes del grupo participaron en la movilidad internacional y crearon el grupo transnacional B.E.E. Active.

**Competencias:** Pensamiento creativo, resolución de problemas, trabajo en equipo, aprender a aprender, conciencia de uno mismo, habilidades TIC, ciudadanía activa

**Espacios:** CIC Corviale, barrio de Corviale, Teatro Villa Pamphilj



**Impacto social:** Dos años después de la finalización del proyecto, el grupo sigue existiendo. La mayoría de los miembros originales del grupo asisten a un pequeño club donde llevan a cabo actividades políticas territoriales (acciones medioambientales, en defensa de las políticas de género). En verano, todos trabajan en un festival de cine en Corviale.

Cuatro de ellos están siguiendo una carrera artística.

En todas estas actividades, han sido seguidos por su amplio círculo de amigos, formando una comunidad activa de unos 30 jóvenes.

# Organización: Press to Exit Project Space - Skopje, Macedonia del Norte

## Contexto y buenas prácticas

Press to Exit Project Space, con sede en Skopje, Macedonia del Norte, se centra en empoderar a los/as jóvenes de barrios desfavorecidos mediante la creación de vías accesibles a las industrias creativas y culturales (ICC) de Europa. Los proyectos de la organización tienen como objetivo salvar las diferencias en el acceso a las oportunidades profesionales creativas, utilizando enfoques innovadores de formación y tutoría.

El proyecto Pathways to Creative Careers se basa en la amplia experiencia de Press to Exit en la organización de programas educativos que apoyan el desarrollo creativo de los/as jóvenes en las artes visuales, las artes escénicas y las prácticas curatoriales. Entre sus objetivos principales se encuentran el fomento del espíritu emprendedor creativo, la promoción de la participación cívica de los/as jóvenes a través de la acción creativa colectiva y la orientación de los jóvenes hacia carreras creativas sostenibles.

Press to Exit tiene una sólida trayectoria en la colaboración en iniciativas transnacionales, como P4CA (Partnership for Creative Apprenticeships) y BIGTIME TAKEOVER, que demostraron la eficacia de sus modelos de mentoría y educación. Estos proyectos se han convertido en la base de las buenas prácticas de la organización, que hace hincapié en el empoderamiento, la colaboración y el crecimiento creativo.

## Modelos de aprendizaje no formal y de mentoría

Press to Exit Project Space utiliza modelos de educación no formal y mentoría para apoyar a los jóvenes en sus carreras creativas. El enfoque clave consiste en el aprendizaje práctico a través del desarrollo creativo en las artes visuales, la interpretación y las prácticas curatoriales. Esto se lleva a cabo fomentando la mentoría entre pares y la colaboración interdisciplinaria, en la que profesionales experimentados actúan como mentores de los/as jóvenes participantes, ofreciéndoles orientación tanto en los procesos creativos como en el desarrollo profesional.

Las actividades clave incluyen:

Intercambio de mentoría creativa: Laboratorios de coproducción transnacionales y talleres de mentoría en línea, en los que los/as jóvenes colaboran con mentores de diversos sectores culturales y creativos.

Proyectos de acción colectiva: coproducción de recursos como el Modelo de Trayectorias Profesionales Creativas y un conjunto de herramientas para empoderar a los/as jóvenes para que participen en acciones cívicas colectivas.

Iniciativa de curaduría visitante: curadores y artistas asesoran a jóvenes creativos en la producción de nuevas obras, mejorando sus habilidades profesionales.

La asociación incluye colaboradores clave como MKC (Centro Cultural Juvenil), Jadro (Espacio Sociocultural Centar) y el Museo de Arte Contemporáneo de Skopje, junto con socios regionales y de la UE, lo que garantiza una amplia red de apoyo de partes interesadas dedicadas al desarrollo de los jóvenes en las industrias creativas y culturales.

## Espacios y comunidad

Press to Exit Project Space está profundamente arraigado en el panorama cultural de Skopje y colabora estrechamente con los barrios y las comunidades para fomentar la participación local. Las actividades se llevan a cabo en centros culturales clave, entre los que se incluyen: MKC (Centro Cultural Juvenil), Centar-Jadro (Espacio Sociocultural) y el Museo de Arte Contemporáneo de Skopje, todos ellos plataformas dinámicas para la expresión creativa y cívica. Estos espacios no son solo lugares de reunión, sino que actúan como centros comunitarios donde los jóvenes de barrios desfavorecidos y marginados pueden acceder a oportunidades en las industrias creativas y culturales.

La participación de la comunidad local es fundamental para la misión de Press to Exit. A través de exposiciones, talleres y programas de mentoría, la organización aborda necesidades sociales como el desempleo juvenil, la falta de oportunidades creativas y el acceso limitado a la educación cultural. El enfoque en la creación de vías accesibles para jóvenes de diversos orígenes fomenta la inclusión social, empoderando a los/as jóvenes para que se conviertan en participantes activos en sus comunidades a través de acciones artísticas colectivas y proyectos de participación cívica.

## Caso práctico I

Asociaciones para el aprendizaje creativo (P4CA), proyecto Erasmus

2019-2022

**Objetivo:**

P4CA se centró en integrar oportunidades de aprendizaje basadas en el trabajo en las industrias culturales y creativas (ICC) para salvar la brecha entre la educación y la práctica profesional. Reconociendo la falta de programas de aprendizaje estructurados y adaptados a las ICC, este proyecto tenía como objetivo establecer asociaciones innovadoras que apoyaran tanto a los/as jóvenes como a los profesionales del sector. Fomentó la colaboración entre organizaciones creativas, instituciones educativas e ICC para crear vías de aprendizaje sostenibles.

### **Necesidades:**

P4CA abordó la necesidad apremiante de aumentar el acceso y la inclusividad en las ICC, al tiempo que se enfrentaban los retos estructurales a los que se enfrentan las pequeñas y microempresas. Estas empresas suelen carecer de los recursos o la capacidad para acoger aprendizajes de manera eficaz. Mediante la implementación de redes de cooperación, grupos de revisión y desarrollo entre pares y marcos de validación de competencias, P4CA empoderó al sector para superar estas limitaciones. El énfasis del programa en la movilidad internacional reforzó aún más la adaptabilidad y la perspectiva global tanto de los aprendices como de los formadores.

### **Metodología y herramientas:**

P4CA se centró en la creación de asociaciones entre organizaciones creativas, instituciones educativas y microempresas para apoyar el aprendizaje sostenible en las industrias culturales y creativas (ICC). Entre las actividades clave se incluyeron prácticas de aprendizaje facilitadas por mentores cualificados y comentarios periódicos para garantizar la calidad. El proyecto utilizó varias herramientas:

Informes nacionales y resúmenes infográficos

Perfil profesional de los formadores de aprendizaje

Itinerario de aprendizaje no formal y marco de competencias

Kit de herramientas para formadores de aprendizaje

Recursos educativos abiertos (REA)

Guía de buenas prácticas

Navegador de la vía de acreditación

Estas herramientas garantizaron la calidad y la inclusividad al tiempo que se desarrollaba la capacidad del sector.

### **Actividades:**

P4CA desarrolló un programa de formación integral para formadores de aprendices y formadores internos, incorporando el marco CLOCK YOUR SKILLS para validar las competencias de los aprendices. Las actividades clave incluyeron:

Intercambio transnacional de conocimientos entre pares en línea durante la pandemia de COVID-19, lo que facilitó la creación conjunta de un conjunto de herramientas para formadores de aprendizaje creativo.

Tras la pandemia, el conjunto de herramientas se puso a prueba y se validó con profesionales.

Un evento de aprendizaje mixto de 5 días en Pecs, Hungría, y un evento de formación del personal de 3 días en Matera, Italia.

Difusión de los resultados del proyecto a través de una conferencia final en Skopje, Macedonia, y eventos multiplicadores nacionales en cinco países.

### Competencias:

El proyecto P4CA desarrolló un marco de competencias y un perfil profesional para los/as formadores de aprendizaje en las industrias culturales y creativas (ICC). Este marco describía las habilidades y conocimientos esenciales que necesitan los formadores de aprendizaje para apoyar eficazmente a los jóvenes que se incorporan al sector. Incluía competencias relacionadas con la tutoría, la evaluación del progreso de los aprendices y la comprensión de las exigencias específicas de las industrias creativas. El perfil también hacía hincapié en la importancia de la colaboración intersectorial, la adaptabilidad y la capacidad de desenvolverse tanto en los aspectos creativos como educativos de los programas de formación. Este enfoque integral garantizaba que los/as formadores de aprendices estuvieran bien preparados para orientar a los/as aprendices hacia carreras exitosas en las ICC.

**Espacios:** Las actividades se desarrollaron tanto en centros creativos locales como en redes internacionales, lo que garantizó la inclusión de diversas regiones geográficas. El programa contó con la participación activa de microempresas, organizaciones creativas y comunidades locales, abordando las necesidades sociales y económicas específicas de las zonas infrarrepresentadas. Las oportunidades de movilidad internacional ampliaron aún más el alcance y el impacto del programa, creando una perspectiva global para los jóvenes creativos.

**Impacto social:** P4CA demostró el potencial de las redes cooperativas y los modelos de aprendizaje innovadores para abordar los retos sistémicos de las ICC. Al validar y acreditar las competencias a través de CLOCK YOUR SKILLS, el programa empoderó a los/as jóvenes creativos y formadores, mejorando su empleabilidad y crecimiento profesional. La iniciativa fomentó la inclusión,

la diversidad y el desarrollo de capacidades, contribuyendo al desarrollo sostenible de las ICC como motor clave de la economía europea.

## Caso práctico 2

El proyecto ECHO CURVE, 2024, apoyado por el Programa Cultural Suizo, Serbia.

### Objetivo:

El proyecto ECHO CURVE tenía como objetivo crear un espacio dinámico para la expresión creativa y el diálogo cultural reuniendo a artistas emergentes de Novi Sad, Zagreb y Skopje. Centrado en prácticas basadas en el proceso y la investigación, el proyecto hacía hincapié tanto en los aspectos educativos como en los creativos. La iniciativa animó a los artistas a explorar nuevas prácticas mediáticas, performances, instalaciones espaciales y audiovisuales, y experimentos textuales. Al contar con la participación de profesores, comisarios y socios con experiencia en cada ciudad, el proyecto brindó a los artistas participantes valiosas oportunidades para ampliar su alcance artístico, desarrollar nuevas habilidades y presentar su trabajo al público local.

### Necesidades:

El proyecto abordó la necesidad apremiante de los artistas emergentes de la región de acceder a oportunidades de desarrollo profesional, especialmente dada la limitada ayuda que reciben los jóvenes artistas tras graduarse. Dado que muchos/as jóvenes abandonan sus países de origen en busca de mejores oportunidades, ECHO CURVE proporcionó una plataforma esencial para el desarrollo de habilidades y el intercambio cultural. Al fomentar el diálogo transfronterizo entre artistas de Novi Sad, Zagreb y Skopje, el proyecto tenía como objetivo fortalecer los lazos regionales y promover prácticas artísticas que reflejen las preocupaciones sociales contemporáneas, mejorando las oportunidades de crecimiento profesional en la región.

### Metodología y herramientas:

El proyecto utilizó una combinación de convocatorias abiertas, talleres, tutorías y participación pública para alcanzar sus objetivos. Los/as artistas fueron seleccionados mediante una convocatoria abierta regional, y los curadores de cada organización asociada supervisaron el proceso de selección. Los talleres, tanto presenciales como en línea, permitieron una orientación y retroalimentación continuas sobre las obras de los artistas. La metodología del proyecto se centró en la colaboración, el intercambio de conocimientos y el fomento de la experimentación artística. Herramientas como las plataformas en línea, las sesiones de mentoría y la documentación de las actividades del proyecto permitieron una amplia red de contactos y el intercambio de recursos educativos, lo que hizo que el proyecto fuera accesible a un público más amplio gracias a su presencia en línea.

### Actividades:

El proyecto incluyó varias actividades clave, comenzando con la convocatoria abierta y el proceso de selección de artistas. Posteriormente, los artistas seleccionados participaron en talleres en Zagreb y Skopje, donde trabajaron en estrecha colaboración con curadores, conferenciantes y otros profesionales. La fase central del proyecto incluyó reuniones online periódicas y sesiones de retroalimentación, seguidas de la producción de nuevas obras de arte. La fase final culminó con una exposición en Novi Sad, donde se mostraron las obras creadas a lo largo del proyecto y se celebraron debates públicos. Todas las actividades del proyecto se grabaron y publicaron online, lo que garantizó una mayor accesibilidad al contenido educativo y a los resultados del proyecto.

### Competencias:

El proyecto ECHO CURVE contribuyó al desarrollo de diversas competencias entre los artistas participantes. Entre ellas se encontraban habilidades artísticas relacionadas con las prácticas de los nuevos medios, las instalaciones y el arte performativo, así como habilidades curatoriales y de gestión de proyectos. Los/as artistas también adquirieron una valiosa experiencia en hablar en público y establecer contactos a través de presentaciones, conferencias y debates con mentores, comisarios y público. Al participar en colaboraciones transfronterizas, los/as artistas mejoraron su comprensión de diferentes escenas artísticas y contextos culturales, lo que fomentó su crecimiento tanto personal como profesional.

### Espacios:

El proyecto se llevó a cabo en tres centros culturales distintos: Novi Sad, Zagreb y Skopje. Cada ciudad ofrecía un entorno artístico y cultural único, lo que brindó a los participantes la oportunidad de entrar en contacto con diversas tradiciones artísticas y escenas artísticas locales. El proyecto utilizó espacios y lugares culturales consolidados para los talleres, las exposiciones y los debates públicos, incluidos los gestionados por las organizaciones asociadas: Project EXP en Novi Sad, ACC «Attack!» en Zagreb y Press to Exit en Skopje. Estos espacios desempeñaron un papel crucial a la hora de facilitar el intercambio de ideas y la presentación de los trabajos finales.

### Impacto social:

ECHO CURVE tuvo un impacto social significativo al promover la colaboración transfronteriza y el diálogo artístico entre los artistas emergentes de la región. El proyecto empoderó a los/as jóvenes artistas para que ampliaran sus redes, adquirieran nuevas habilidades y se relacionaran con un público más amplio, contribuyendo al desarrollo general de la escena artística regional. Al incorporar eventos públicos, como exposiciones y conferencias, el proyecto fomentó una mayor comprensión de la relevancia social del arte contemporáneo y su potencial para abordar las preocupaciones de la



sociedad. La documentación en línea del proyecto también permitió que su impacto llegara más allá de los participantes inmediatos, garantizando que los conocimientos compartidos durante los talleres y eventos pudieran seguir inspirando y educando a una comunidad más amplia.

## Caso práctico 3

BIGTIME TAKEOVER Proyecto Erasmus+ 2021-2023

### Objetivo:

El proyecto BIGTIME TAKEOVER tenía como objetivo empoderar a los/as jóvenes para que aprovecharan su creatividad y el potencial de la tecnología para darles voz en cuestiones que afectan a sus vidas. El proyecto se basaba en el concepto de una «toma de control» digital, un modelo en el que los usuarios de un sitio de comunicación monopolizan esa plataforma para seleccionar y promover su propio mensaje y contenido creativo. La iniciativa buscaba animar a los/as jóvenes a tomar el control de los espacios digitales, permitiéndoles expresar sus ideas, valores y soluciones a los retos sociales.

### Necesidades:

BIGTIME TAKEOVER respondía a la creciente necesidad de los/as jóvenes de participar más activamente en las plataformas digitales de forma positiva y con impacto. Con la creciente importancia de los medios digitales en la vida cotidiana, era necesario empoderar a los/as jóvenes para que utilizaran estas plataformas no solo para expresarse personalmente, sino también para promover el cambio social. El proyecto tenía como objetivo abordar la brecha en las oportunidades de los jóvenes para contribuir de manera significativa a las conversaciones sobre los temas que les importan, fomentando un sentido de agencia y creatividad en el espacio digital.

### Metodología y herramientas:

El proyecto se basó en el modelo «Takeover», en el que los/as jóvenes participaban en la creación y ejecución de sus propios proyectos de acción creativa. Estos proyectos animaban a los/as participantes a utilizar herramientas y plataformas digitales para desarrollar contenidos que reflejaran sus opiniones, preocupaciones e ideas creativas, con el objetivo de provocar un cambio social positivo. Se organizaron talleres y sesiones de tutoría para dotar a los/as participantes de las habilidades necesarias, como la creación de contenidos digitales, las estrategias de redes sociales y la gestión de proyectos. Las plataformas digitales sirvieron tanto como espacio de colaboración como medio para compartir los resultados creativos con comunidades más amplias.

### Actividades:



El proyecto BIGTIME TAKEOVER comenzó con una serie de talleres que ayudaron a los/as jóvenes participantes a comprender cómo curar y gestionar contenidos en espacios digitales. Tras aprender los fundamentos de la participación digital, los/as jóvenes participantes tuvieron la tarea de crear sus propios proyectos de acción creativa. Estos proyectos se diseñaron para abordar cuestiones sociales relevantes e involucrar a las comunidades a través de contenidos digitales. En la fase final del proyecto, los jóvenes «se hicieron cargo» de plataformas consolidadas para compartir su trabajo, desde cuentas en redes sociales hasta blogs y espacios de arte digital. Las exposiciones públicas y las campañas en línea también formaron parte de las actividades de clausura del proyecto, lo que dio a los participantes la oportunidad de mostrar sus creaciones y compartir el impacto de su trabajo.

### Competencias:

BIGTIME TAKEOVER contribuyó al desarrollo de varias competencias clave en los/as jóvenes participantes. Entre ellas se encontraban la alfabetización digital, la creación de contenidos creativos y la gestión de proyectos. Además, el proyecto mejoró su capacidad para comunicarse de forma eficaz en entornos digitales, desarrollar un pensamiento crítico sobre cuestiones sociales y colaborar con compañeros de diferentes culturas. Al trabajar en los proyectos de acción creativa, los participantes adquirieron valiosas habilidades de liderazgo, trabajo en equipo y aplicación práctica del pensamiento creativo para resolver problemas del mundo real.

### Espacios:

El proyecto utilizó tanto espacios físicos como digitales. Los talleres se celebraron en el MKC - Centro Cultural Juvenil, mientras que los proyectos de acción creativa finales se exhibieron en diversas plataformas digitales, incluyendo redes sociales, blogs y sitios web interactivos. Los espacios digitales proporcionaron a los participantes la autonomía para controlar cómo se compartía y promocionaba su trabajo, reforzando el concepto de «toma de control». La combinación de talleres físicos y espacios de participación digital permitió a los participantes experimentar un entorno de aprendizaje híbrido.

### Impacto social:

BIGTIME TAKEOVER tuvo un impacto social significativo al proporcionar a los/as jóvenes las herramientas y las plataformas necesarias para expresarse sobre los temas que les importaban, desde las preocupaciones de la comunidad local hasta los retos globales. A través de sus proyectos de acción creativa, los/as participantes no solo desarrollaron sus habilidades creativas y técnicas personales, sino que también aprendieron a utilizar su presencia digital para impulsar un cambio social positivo. El modelo de «toma de control» digital empoderó a los/as jóvenes para influir en las conversaciones sobre temas importantes, fomentando una mayor participación cívica y concienciación en el mundo online. El legado del proyecto continúa, ya que los contenidos y las



campañas creados por los/as participantes siguen inspirando y comprometiendo a otros/as, promoviendo el cambio social impulsado por los/as jóvenes en la era digital.

## Organización: Rinova Málaga SL

### Contexto y buenas prácticas

P2CC se basa especialmente en la experiencia de empoderamiento de los/as jóvenes en «BigTime Takeover» (2021-23, incluyendo MuLab y el personal de Press2Exit). Aunque el objetivo de BigTime Takeover no era directamente apoyar a los/as jóvenes para que se dedicaran a carreras creativas, desarrolló metodologías significativas para el empoderamiento de los jóvenes y la colaboración creativa transnacional con ellos. Véase el Youth Powerpack desarrollado por MuLab.

La experiencia de Creus (2018-20, incluyendo MuLab), que apoya la mentoría creativa de los/as jóvenes en espacios de aprendizaje no convencionales (galardonada con el estatus de Buena Práctica Erasmus Plus), es importante. Podemos aprovechar las herramientas y recursos para mentores entre iguales y las guías visuales para mentores y mentorados/as.

Además, junto con MuLab, hemos trabajado en Hate Interrupter Teams (HIT), una campaña mediática dirigida por jóvenes para contrarrestar el discurso de odio en Internet, y en YCreate, cuyo objetivo es empoderar a los/as jóvenes para que se opongan al odio, la desinformación y las noticias falsas en Internet. Actualmente colaboramos con MuLab en HUMAN, un proyecto que continúa esta labor de apoyo a los/as jóvenes para que actúen como activistas contra el odio digital.

### Modelos de aprendizaje no formal y de mentoría

P2CC reúne modelos de mentoría individual que se han desarrollado en una serie de proyectos surgidos inicialmente de la Red Europea de Aprendizaje Cultural (2013-2015, incluyendo MuLab y personal de Urbani Separe), Talent Matching Europe (2016-18, incluyendo MuLab y personal de Urbane Separi y Press2Exit); Bridging the Gap Europe (2018-2020), un proyecto que puso en marcha el Rinova Creative Mentoring Exchange. Véase también El papel del/a mentor/a creativo: una revisión reflexiva. Más recientemente, Partnerships for Creative Apprenticeships (2021-23, incluyendo Press2Exit) desarrolló herramientas específicas para orientar a los/as jóvenes a acceder a carreras creativas y también recibió la calificación de buenas prácticas de Erasmus Plus. Este proyecto se vinculó con el programa CLOCK Your Skills, que apoya la acreditación profesional de las industrias creativas y los asesores empresariales. Una herramienta clave que utilizamos en la mentoría es el Creative Business Canvas. También se están desarrollando algunos materiales

relevantes que apoyan a los asesores profesionales en su trabajo con emprendedores migrantes en un proyecto actual, New Beginnings.

## Espacios y comunidad

P2CC se basó en la experiencia de Creative Agora (2022-2024, en el que participan FolkUniversitetet y Urbani Separe) en el desarrollo de una comunidad de práctica digital transnacional para educadores artísticos en artes participativas, explorando cómo las prácticas basadas en la comunidad pueden transferirse en un contexto contemporáneo a través del potencial de los canales y plataformas digitales. El recurso educativo en línea Creative Agora Community Education Resource en particular fue un modelo de enfoque comunitario para presentar el aprendizaje del proyecto. En el WP4 de P2CC, el concepto de proyectos de acción colectiva se basa en la experiencia de Motivate2Create (2021-2023, en el que participa Urbani Separe y que también ha recibido la calificación de buena práctica de Erasmus Plus), que combinó las tradiciones y los valores de la comunidad europea y la práctica artística participativa con proyectos de acción social (SAPS), para ofrecer actividades de aprendizaje, herramientas, recursos y cursos a los facilitadores comunitarios que trabajan en la educación de adultos y comunitaria. También hay materiales de aprendizaje útiles sobre la participación ciudadana y la implicación de los/as jóvenes en la renovación de los barrios impulsada por las artes en la plataforma Culturad.

## Caso práctico I

### CREATIVE AGORA

#### Objetivo:

Recursos de aprendizaje y plataforma comunitaria para artistas educadores y artes participativas. Creative Agora tenía como objetivo proporcionar una plataforma comunitaria transnacional digitalizada para el intercambio de aprendizaje entre los/as artistas educadores europeos en artes participativas.

#### Necesidades:

CREATIVE AGORA promueve la dimensión europea en la educación artística participativa y no formal para adultos de comunidades desfavorecidas y diversas de Europa. Centrada en la capacidad única e intrínseca de las artes comunitarias y participativas y la expresión creativa para involucrar en el aprendizaje a adultos/as alienados o excluidos por las ofertas tradicionales de educación para adultos, AGORA aborda a los «artistas como educadores» como elementos fundamentales para fomentar la inclusión educativa y social de todos/as.

### Metodología y herramientas:

Los resultados del proyecto incluyen:

Marco técnico para la educación artística participativa

Recursos educativos abiertos para la comunidad de aprendizaje digital

Suite de aprendizaje digital para artistas educadores: 3 módulos y 6 estudios de caso sobre internacionalización, salud y bienestar e impacto social de las artes participativas

### Actividades:

Incluye un evento LTT de 3 días en Budapest, una presentación en el Festival Arabesques, en Montpellier (Francia), una conferencia final en Suecia y eventos multiplicadores en España, Hungría, Croacia y Polonia.

### Competencias:

Marco de competencias y perfil profesional para artistas educadores en artes participativas

### Espacios:

Comunidad de aprendizaje digital en línea y eventos físicos en Montpellier, Málaga (Malaga Jam), Budapest, Rijeka, Silesia y Suecia.

### Impacto social:

Los recursos de aprendizaje incluían un módulo sobre el impacto social de las artes participativas y estudios de casos de renovación de barrios en Rijeka

En los últimos meses del proyecto, los resultados se difundieron entre educadores de adultos ajenos al sector creativo, especialmente en Suecia y Ucrania

Participaron 406 artistas educadores, de los cuales 154 participaron en la comunidad de práctica y 252 asistieron a eventos multiplicadores.

## Estudio de caso 2

Asociaciones para el aprendizaje creativo (P4CA)

### Objetivo:

P4CA tenía como objetivo aplicar nuevos modelos para apoyar la impartición de aprendizajes de calidad y eficaces en las ICC, mediante el desarrollo de las habilidades de los formadores de

aprendices y los formadores internos de las empresas para ayudar a los jóvenes a incorporarse a las ICC. Su objetivo era integrar el aprendizaje basado en el trabajo en las ICC y ofrecer la validación y acreditación de competencias a través del marco CLOCK YOUR SKILLS.

### **Necesidades:**

P4CA abordó el potencial de las ICC como motor clave del crecimiento de la economía europea, respondiendo a las necesidades de mayor acceso y diversidad, y a la elevada proporción de pequeñas y microempresas que carecen de capacidad o recursos para acoger aprendices. PC4A basó su enfoque en redes cooperativas, grupos de revisión y desarrollo por pares, validación de competencias y experiencias de movilidad internacional para desarrollar la capacidad del sector.

### **Metodología y herramientas:**

Informes nacionales con resúmenes infográficos

Perfil profesional del formador de aprendices en las ICC

Itinerario de aprendizaje no formal y marco de competencias#

Kit de herramientas para formadores de aprendices

Recursos educativos abiertos

Guía de buenas prácticas

Navegador de itinerarios de acreditación

### **Actividades:**

Un proceso de intercambio transnacional de conocimientos entre pares en línea durante la pandemia de COVID-19 facilitó la creación conjunta de un conjunto de herramientas de recursos de aprendizaje para formadores de aprendizaje creativo. Tras la pandemia, estos recursos se pusieron a prueba y se validaron con profesionales. Se celebró un evento de aprendizaje mixto de 5 días en Pecs, Hungría, y un evento de formación del personal de 3 días en Matera, Italia. Los resultados del proyecto se difundieron en una conferencia final en Skopje, Macedonia, y en eventos multiplicadores nacionales en 5 países.

### **Competencias:**

Marco de competencias y perfil profesional de los formadores de aprendizaje en las ICC.

### **Espacios:**

En línea y eventos en Pecs, Matera y Skopje

### Impacto social:

30 formadores de aprendices y formadores internos en las ICC formados

4 formadores de aprendices acreditados en el nivel 7 del MEC a través de CLOCK YOUR SKILLS

38 formadores y alumnos/as de aprendizaje participaron en el intercambio transnacional y la transferencia de prácticas a través de movilidades mixtas y eventos de formación del personal

167 asistentes a 6 eventos de difusión en 6 países

36 734 visitas a la página web del proyecto

8243 personas alcanzadas en Facebook

### Caso práctico 3

Motivate2Create (M2C)

#### Objetivo:

Su objetivo era combinar las tradiciones y los valores de la comunidad europea y la práctica artística participativa con proyectos de acción social (SAP) para apoyar a los/as alumnos/as y a las comunidades, así como a los facilitadores comunitarios que trabajan en la educación de adultos y comunitaria en comunidades desfavorecidas, y actuar como catalizador de cambios dentro de una comunidad a través del desarrollo vecinal «basado en el lugar».

#### Necesidades:

Las oportunidades que se crean en las ICC están «fuera del alcance» de muchos. Las personas procedentes de entornos privilegiados tienen más del doble de probabilidades de conseguir un trabajo en una ocupación creativa, dominando los puestos creativos clave y dando forma a lo que se ve en el escenario, en las páginas y en la pantalla. M2C se propuso diversificar las voces, proporcionar actividades de aprendizaje, herramientas, recursos y cursos para los facilitadores comunitarios que trabajan en la educación de adultos y comunitaria en comunidades desfavorecidas a través de una comunidad de práctica (CoP) transnacional, compartiendo e intercambiando conocimientos y desarrollando un enfoque común para organizar SAP basados en las artes y arraigados en la práctica del desarrollo comunitario.

#### Metodología y herramientas:

Cuatro módulos de aprendizaje que proporcionan recursos prácticos para llevar a cabo proyectos de acción social basados en las artes.

## Participación

Marcos para la acción social basada en las artes

Liderazgo y cambio social

Reflexión sobre el aprendizaje

Guía de bolsillo M2C que ofrece consejos prácticos, herramientas y métodos para organizar la acción social basada en las artes y gestionar la dinámica de grupo.

### Actividades:

56 facilitadores del SAP participaron en actividades de divulgación local y de participación comunitaria en contextos locales, así como en una serie de eventos de co-creación y validación, tanto en línea como presenciales, con el fin de formar una comunidad de práctica que desarrollara sus capacidades y validara los resultados.

16 facilitadores del SAP de 5 países participaron en un evento transnacional de formación conjunta del personal (LTT) de 3 días de duración para facilitadores comunitarios.

### Competencias:

Habilidades para facilitadores de artes comunitarias

### Espacios:

Comunidad de práctica en línea para facilitadores de artes comunitarias y actividades SAP en barrios locales de 5 países.

### Impacto social:

56 facilitadores SAP y 419 estudiantes adultos de comunidades ajenas al aprendizaje formal recibieron apoyo de los facilitadores a través de los programas SAP

279 partes interesadas participaron en eventos multiplicadores y eventos de participación local.

M2C se difundió a otras 35 160 personas en línea y en las redes sociales.

## Organización: Urbani separe

Urbani separe es un colectivo que no solo tiende puentes entre las aspiraciones de la política de la UE y las realidades de nuestra comunidad y nuestros municipios, sino que también encarna el concepto de democracia cultural. Aborda el tema de la participación activa y la reinención de los espacios públicos a través de acciones concretas y sostenibles realizadas por y con los/as ciudadanos/as. Este enfoque se ajusta perfectamente a los principios de la democracia cultural, que reconoce la existencia de múltiples culturas dentro de una sociedad y aboga por una participación cultural activa, en lugar de pasiva.

Urbani separe actúa como catalizador del cambio, transformando la política en práctica a través de conceptos innovadores como los «consejos locales ficticios». Estos consejos, establecidos en diversos barrios y distritos, van más allá de los meros foros de debate. Son plataformas dinámicas en las que ciudadanos y vecinos, representantes municipales, organismos institucionales, funcionarios del sector público de diversos ámbitos y creativos se reúnen para contribuir de forma colaborativa al desarrollo de sus respectivas zonas. Esta metodología no solo aborda problemas, sino que fomenta una cultura de participación, fortalece las comunidades y crea vínculos entre individuos y grupos.

Incorporando los principios de la democracia cultural, Urbani Separe hace hincapié en políticas y prácticas descentralizadas, centradas en las personas y en el medio ambiente. Este enfoque no solo aumenta el acceso a la producción, distribución y análisis culturales, sino que también garantiza que todos los ciudadanos tengan voz en la configuración de la narrativa de su comunidad y de los espacios vitales que habitan.

Así pues, Urbani Separe es, en cierto modo, un movimiento que empodera a los ciudadanos, une a las comunidades y da forma a la narrativa de nuestros espacios públicos. Es un ejemplo brillante de lo que la UE pretende lograr: una sociedad vibrante, participativa y democrática en la que florezca la democracia cultural y todos los ciudadanos participen activamente en la vida cultural y sostenible de su comunidad.

## Contexto y buenas prácticas

En Urbani separe, nos centramos en revitalizar los espacios públicos y empoderar a las comunidades a través de procesos participativos que fomentan la colaboración, el intercambio de conocimientos y

la sostenibilidad a largo plazo. Nuestros métodos se basan en la participación directa de las partes interesadas locales, lo que garantiza que nuestros proyectos aborden las necesidades reales de la comunidad y, al mismo tiempo, les dote de las habilidades necesarias para continuar de forma independiente.

Un aspecto fundamental de nuestro trabajo es el aprendizaje a través de la acción, en el que los/as participantes identifican los retos, desarrollan soluciones y ejecutan proyectos, adquiriendo habilidades prácticas en materia de planificación urbana, resolución de problemas y colaboración. A través de procesos inclusivos y participativos, reunimos a residentes, organizaciones culturales y representantes del sector público para fomentar el diálogo y la solidaridad.

Un aspecto clave de nuestro enfoque es el intercambio de conocimientos, con talleres y sesiones de tutoría diseñados para empoderar a las comunidades para que se apropien de sus espacios. Al transformar las zonas infrautilizadas en centros vibrantes e inclusivos, fomentamos la creatividad, la interacción social y la construcción de la comunidad. Nuestro enfoque garantiza que el impacto de nuestros proyectos se extienda más allá de las intervenciones iniciales, dejando comunidades empoderadas capaces de gestionar de forma independiente y seguir desarrollando sus entornos.

El proyecto Da nam kružna ne bude tužna se centró en revitalizar la calle Kružna de Rijeka empoderando a los jóvenes para que identificaran los retos y diseñaran soluciones. A través de la tutoría y la producción participativa, los participantes se involucraron en la identificación de problemas, el desarrollo de soluciones y la implementación. También participaron estudiantes de secundaria, lo que amplió las perspectivas y fomentó la participación de los/as jóvenes. En consonancia con la misión de Urbani separe, el proyecto hizo hincapié en la colaboración con la comunidad para crear espacios inclusivos y funcionales. Demostró buenas prácticas en el empoderamiento de los/as jóvenes, combinando la tutoría, la creatividad y el trabajo en equipo para abordar retos urbanos reales y lograr una transformación sostenible.

## Modelos de aprendizaje no formal y de mentoría

Los métodos de aprendizaje de Urbani separe se basan en enfoques comunitarios y experienciales que priorizan la participación activa, la colaboración y el intercambio de conocimientos. Su trabajo se centra en involucrar a las comunidades para crear conjuntamente soluciones que revitalicen los espacios públicos, fomenten las conexiones entre las personas y empoderen a las comunidades para que se apropien de su entorno.

Un elemento central de su metodología es el aprendizaje a través de la acción, en el que los/as participantes, ya sean residentes locales, jóvenes o profesionales de la cultura, se involucran directamente en los retos específicos de un lugar. A través de este enfoque práctico, los/as



participantes identifican problemas, proponen soluciones y ponen en marcha proyectos, adquiriendo habilidades prácticas al tiempo que construyen vínculos más fuertes con su comunidad.

Urbani separate destaca la importancia de conectar a las personas y compartir conocimientos, creando plataformas en las que las diversas partes interesadas puedan colaborar e intercambiar ideas. Este proceso inclusivo y participativo refuerza la cohesión social y permite a las comunidades abordar los problemas de forma colectiva.

El impacto de sus métodos a menudo se extiende más allá de la duración de un proyecto específico. Las comunidades que participan en sus iniciativas suelen estar capacitadas para continuar de forma independiente, manteniendo y ampliando el trabajo iniciado con Urbani separate. Al dotar a los participantes de las habilidades, las herramientas y la confianza necesarias para actuar de forma autónoma, Urbani separate garantiza un legado duradero de desarrollo impulsado por la comunidad en los lugares específicos donde comienzan sus proyectos.

## Espacios y comunidad

En Urbani separate, nuestro trabajo se centra en revitalizar los espacios públicos infrautilizados, involucrar a los barrios y abordar las necesidades específicas de las comunidades locales. Operamos en diversos territorios urbanos, a menudo zonas que se enfrentan a retos sociales o funcionales, donde colaboramos con los residentes, las organizaciones y otras partes interesadas para transformar estos espacios en centros vibrantes de actividad y conexión.

Nuestros proyectos se basan en la participación de la comunidad, lo que garantiza que quienes habitan e influyen en estos espacios participen activamente en la identificación de los retos y en la creación conjunta de soluciones. Este enfoque participativo fomenta lazos más fuertes dentro de la comunidad y empodera a las personas para que se hagan responsables de su entorno.

Las necesidades sociales que se abordan incluyen la activación y mejora de los espacios públicos, el fomento del diálogo y la solidaridad entre grupos diversos y la creación de entornos inclusivos para la interacción cultural y social. Nuestro objetivo a largo plazo es empoderar a las comunidades para que continúen desarrollando y gestionando estos espacios de forma independiente, garantizando resultados sostenibles e impactantes que reflejen las necesidades y aspiraciones de las personas que los utilizan.

## Caso práctico I

### Objetivo:



El objetivo del proyecto Da nam kružna ne bude tužna era capacitar a los jóvenes para identificar los retos urbanos y diseñar soluciones para revitalizar la calle Kružna de Rijeka. Mediante métodos participativos y de tutoría, el proyecto dotó a los/as participantes de habilidades para la resolución de problemas y la gestión de proyectos, al tiempo que fomentaba la participación activa de la comunidad. Su objetivo era mejorar la importancia social y cultural de la zona, fortalecer los lazos comunitarios y crear mejoras sostenibles en el espacio público.

### **Necesidades:**

El proyecto abordó la necesidad de revitalizar la calle Kružna, una zona de gran importancia histórica y emocional, mejorando su funcionalidad y creando un espacio acogedor para la interacción social, la creatividad y la construcción de la comunidad. Existía una clara necesidad de fomentar el diálogo y la solidaridad entre las organizaciones locales y los residentes, mejorando la comunicación y el entendimiento mutuo. Además, era esencial un proceso participativo a largo plazo en el que participaran todas las partes interesadas para garantizar una colaboración sostenible y una transformación impactante del espacio.

### **Metodología y herramientas:**

El programa Da nam kružna ne bude tužna utilizó modelos de aprendizaje no formal y de tutoría, centrándose en el trabajo práctico y el aprendizaje basado en proyectos. A través de talleres y actividades participativas, los/as jóvenes participantes identificaron los retos urbanos y desarrollaron soluciones para revitalizar la calle Kružna. Dirigida por Urbani separe, la tutoría proporcionó orientación al tiempo que empoderó a los participantes para que se apropiaran del proyecto. El programa combinó conocimientos teóricos con aplicaciones prácticas, involucrando a los miembros de la comunidad local y a las partes interesadas, fomentando la colaboración y mejorando el crecimiento personal y profesional.

### **Actividades:**

1. Desarrollo de la metodología: creación de una metodología participativa para involucrar a las principales partes interesadas, incluyendo un estudio espacial y sociológico y un marco metodológico.
2. Desarrollo de capacidades y sensibilización: organización de cinco talleres participativos destinados a fomentar la comunicación, crear un sentido de pertenencia al proyecto y desarrollar soluciones creativas óptimas para su implementación.
3. Implementación de soluciones creativas: ejecución de una a tres soluciones definidas de forma participativa, que podrían incluir campañas de promoción, intervenciones espaciales o eventos públicos, en función de los resultados de los talleres.

4. Desarrollo de capacidades del equipo del proyecto: jóvenes: fortalecimiento de la capacidad del equipo del proyecto para el trabajo comunitario a través de actividades de aprendizaje informal.

### Competencias:

Los/as participantes en el proyecto desarrollaron competencias clave, como la resolución creativa de problemas, la gestión de proyectos y la colaboración participativa. Fortalecían sus habilidades en materia de participación comunitaria, comunicación y promoción, al tiempo que adquirían experiencia en la recopilación y el análisis de datos y la implementación de soluciones creativas. El proyecto también fomentaba la empatía, la sensibilidad cultural, el liderazgo y la adaptabilidad, dotando a los participantes de habilidades valiosas y transferibles para futuras iniciativas comunitarias y carreras creativas.

### Espacios:

El proyecto se centró en la calle Kružna, una zona urbana de gran importancia histórica y emocional en Rijeka. Aunque rica en valor cultural, la calle se enfrentaba a retos como la infrautilización, la falta de funcionalidad y la insuficiente participación de la comunidad. El objetivo era transformar este espacio en un centro activo e inclusivo para la interacción social, la creatividad y las actividades culturales.

Durante el proyecto, la calle Kružna cobró vida gracias a diversas iniciativas de revitalización. Se plantaron plantas, se pintó el espacio con diseños vibrantes y las actividades aportaron una energía renovada a la zona. Los participantes, junto con los miembros de la comunidad, continuaron manteniendo y cuidando la calle incluso después de que el proyecto concluyera. Este esfuerzo continuo garantizó que las mejoras tuvieran un impacto duradero, fomentando un sentido de pertenencia y sostenibilidad entre los participantes. La calle Kružna se convirtió en un símbolo de la colaboración comunitaria exitosa y la transformación creativa.

### Impacto social:

El proyecto fortaleció los lazos comunitarios al fomentar la colaboración entre los jóvenes, los/as residentes y las organizaciones locales. Revitalizó la calle Kružna y la convirtió en un espacio vibrante e inclusivo, que fomenta la interacción social y la creatividad. Los participantes adquirieron habilidades en materia de participación comunitaria y resolución de problemas, lo que les permitió desempeñar un papel activo en su entorno. El cuidado continuo de la calle por parte de los/as participantes garantizó una cohesión social duradera y un orgullo colectivo por el espacio transformado.