

## MEMORIA FORO TEJIDO ASOCIATIVO Y JUVENTUD

El presente documento se configura como herramienta de sistematización y memoria del curso desarrollado en el marco del **FORO TEJIDO ASOCIATIVO Y JUVENTUD DEL PROYECTO DE PARTICIPACIÓN PRESENTADO POR ADISMONTA EN EL MARCO DEL DECRETO 30/2013, de 12 de marzo, por el que se regula el proceso de participación social para el desarrollo rural en Extremadura, se establecen las bases reguladoras para la concesión de ayudas en la ejecución del citado proceso de participación y se establece la convocatoria para el ejercicio 2013.**

Ante la dificultad de seducir a la juventud hacia la participación, hemos perseguido su estímulo y motivación diseñando el **“Curso para juventud y para quien se sienta joven”** (14-24 de octubre de 2013, de 16:00 a 20:00 horas en la sede de Adismonta). Acción enfocada en temas con gancho (creatividad, creación audiovisual y redes sociales), desde la que hemos promovido una participación activa e innovadora de asociaciones, colectivos y juventud (9 personas).

El curso adoptó la forma de **taller y espacio de conversación/acción**. Es en la conversación donde se logra intercambiar visiones, reflexiones, pensamientos, motivaciones, objetivos, deseos, etc. En este flujo de información construimos sociedad, formamos redes que comparten intereses, que reflexionan y aprenden juntos, que buscan nuevas formas de acercarse a la realidad y crear futuro.



Los responsables de la ejecución del taller (Inexsos) han actuado como **facilitadores** para la innovación, la creatividad y la colaboración, haciendo posible una metodología eminentemente activa. En este taller los participantes no iban a oír, a pasar, a estar sentados, en este taller han sido los propios jóvenes quienes han actuado, compartido, enseñado, aprendido, pensado, construido, avanzado, asumido el papel que deben y quieren jugar en su entorno.

Mostramos a continuación **cómo se desarrolló el proceso formativo participativo**, así como las principales conclusiones y resultados alcanzados.





## TALLER DE CREATIVIDAD #OLAKASE PARTICIPAS O K ASE?!

### Objetivos:

1. Promover procesos de participación y dinámicas para que conocimiento, inquietudes y deseos de la juventud sean compartidas, enriquecidas y llevadas a la realidad mediante iniciativas y proyectos que los propios jóvenes diseñen.
2. Capacitar a la juventud y al tejido asociativo en habilidades creativas y emprendedoras para la participación social.
3. Enfocar la participación joven como un valor que genera acción y promueve el desarrollo rural.
4. Recoger un mapa de necesidades y oportunidades del territorio desde la realidad del colectivo joven.
5. Generar una batería de acciones, propuestas e iniciativas diseñadas por la juventud.

### Metodología específica:

Sólo podemos transformar comunidades desde la acción participativa.

El taller ha tomado esta premisa para su desarrollo, implementando el siguiente proceso creativo:

#### Escucha

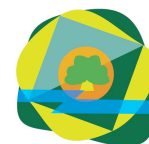
Mediante trabajos conversacionales y técnicas de visualización, los jóvenes han analizado la realidad, los temas que valoran como relevantes, las necesidades/oportunidades existentes, así como sus propias motivaciones, aficiones, inquietudes. Hemos buscado los lazos de participación-acción entre “mi entorno”, “yo” y “nosotros”.

#### Imagina

Hemos imaginado qué es lo queremos que ocurra en el futuro, cómo deseamos los jóvenes que sea nuestro territorio, nuestra comunidad, qué escenarios de futuro somos capaces de imaginar.

#### Diseña

Los sueños, los deseos, los escenarios futuro pueden desvanecer en el pensamiento y en el tiempo. Hemos dado forma y diseño a los pasos que podemos comenzar a emprender para alcanzar esos escenarios de futuro, hacerlos tangibles. Hemos abierto un espacio de creatividad que nos ha permitido dibujar qué acciones, iniciativas y proyectos podemos diseñar, definir, concretar para acercarnos al futuro deseado.



### Concreta

Si queremos que algo ocurra no podemos dejarlo en manos de otros. Si realmente queremos que un cambio se produzca tenemos que pasar a la acción y asumir nuestra responsabilidad como ciudadanos jóvenes que somos. Hemos puesto músculo a las ideas con destrezas y habilidades emprendedoras, madurándolas con el fin de facilitar su futura puesta en marcha.

### Conclusiones y resultados:

A continuación recogemos los resultados de cada una de las etapas del proceso creativo

### ESCUCHA :: ANALIZAMOS REALIDAD Y FUTURO Necesidades

- Egoísmo “Yo y las cosas que me pasan a mí”.
- Libertad.
- Menos burocracia.
- Problemas económicos y falta de medios.
- Mayor movimiento asociativo.
- Sistema educativo más sensorial.
- Falta de educación al consumidor.
- Dificultades para la emancipación.
- Escasa solidaridad.
- Barreras por limitaciones de edad.
- Pérdida de relaciones y encuentros cara a cara.
- Falta de iniciativa.
- Choque generacional.

### Oportunidades

- Formación.
- Igualdad.
- Acceso a nuevas tecnologías.
- Voluntariado.
- Facilidad de desplazamiento.
- Deportes.







### ¿Cómo imaginas el futuro si no hacemos nada?

- Online.
- Aumento de migración a ciudad.
- Disminución de oportunidades en los entornos rurales.
- Aumento de tecnología y radiocontrol.
- Aumento de desigualdades sociales.
- Aumento de economía sumergida.

### IMAGINA :: EL FUTURO QUE QUEREMOS

#### Escenario 1

**TRABAJO IDEAL.** Todos debemos tener el trabajo que queramos y nos guste.

#### Escenario 2

**DEMOCRACIA REAL.** Las opiniones son escuchadas y tenidas en cuenta.

#### Escenario 3

**NECESIDADES BÁSICAS.** Las necesidades básicas de cultura, deporte, ocio saludable, salud..., están cubiertas y accesibles para todos.



#### Escenario 4

**EDUCACIÓN SENSORIAL.** Educación sensorial desde infantil hasta la universidad, accesible a todos, participativa y donde los padres se involucren.

#### Escenario 5

**TÚ A TÚ.** Conseguir que no se pierdan las relaciones sociales debido al gran uso de las redes sociales, apostar y promover conversaciones “tú a tú”.

#### Escenario 6

**+INICITAVA.** Nos gustaría que la gente sea más segura y lanzada a crear proyectos nuevos o colaboraciones. Hay que fomentar la iniciativa.

#### Escenario 7

**DIFUSIÓN POPULAR.** Nos gustaría que las fiestas, eventos u otros actos típicos locales o regionales, contaran con más participación exterior y se utilizara para conseguir mayor difusión y darse a conocer.

#### Escenario 8

**EMANCIPACIÓN.** Ayuda a fomentar la emancipación de los jóvenes y no tan jóvenes. Apoyo en la difícil búsqueda de un hueco en la sociedad.

#### Escenario 9

**IDEAS Y ASOCIACIONES.** Un mayor movimiento asociativo que te ayude a canalizar tus ideas, darle forma y asesorarte de cómo podrías ponerla en marcha.



## **DISEÑA :: DANDO PASOS PARA ALCANZAR ESE FUTURO**

### **Escenario 1**

#### **Idea 1**

##### **TRABAJO IDEAL**

No poner barreras ante los deseos o las ideas que tenga cada persona. Que seamos libres en la elección de nuestros estudios y nuestro futuro.

#### **Idea 2**

##### **MÁS VARIEDAD EN LOS PUESTOS DE TRABAJO**

No centrar sólo el trabajo en la productividad. Tener en cuenta las aptitudes de las personas. Más originalidad y creatividad.

#### **Idea 3**

##### **MÁS DINAMISMO**

No al trabajo en solitario, mayor papel de las redes, más libertad de movimientos y horarios, menos silla y ordenador y más relación con las personas.

### **Escenario 2**

#### **Idea 1**

##### **REFERENDUM CONTINUO**

Que ante cada ley importante se pida y recoja la colaboración y opinión de los ciudadanos.

#### **Idea 2**

##### **SUELDOS POLÍTICOS**

Que los políticos cobren según su productividad. Poner fin a los sueldos vitalicios

#### **Idea 3**

##### **TITULACIÓN ALTOS CARGOS**

Los altos cargos deben tener la titulación necesaria acorde a su puesto de trabajo.

### **Escenario 3**

#### **Idea 1**

##### **INSTALACIONES CULTURALES Y DEPORTIVAS**

Bibliotecas, casas de cultura, polideportivos... accesibles, sin trabas burocráticas y en buen estado. Que los jóvenes se sensibilicen, utilicen los espacios y los cuiden.

#### **Idea 2**

##### **SERVICIOS**

Campañas para que los centros de salud tengan urgencias nocturnas, los colegios estén cuidados y atendidos... Por la defensa de los servicios públicos.

#### **Idea 3**

##### **RED DE TRANSPORTE PÚBLICO**

Campaña de sensibilización del uso compartido de vehículos. Garantizar el mantenimiento y buen estado de las carreteras y caminos.



#### **Escenario 4**

##### **Idea 1**

##### **EXCURSIONES DIRIGIDAS POR JÓVENES**

Jóvenes voluntarios que se responsabilice de organizar excursiones y acompañar a los niños para ir al campo, hacer juegos...

##### **Idea 2**

##### **FOMENTAR EL VOLUNTARIADO (REMUNERADO)**

Ayudar en tareas de bibliotecas, restauración de edificios, animación con tercera edad, representaciones teatrales, a cambio de algún tipo de remuneración.

##### **Idea 3**

##### **INTERCAMBIO CON OTRAS ASOCIACIONES**

Feria y olimpiada de asociaciones. Festival de teatro o música.

#### **Escenario 5**

##### **Idea 1**

##### **CONECTANDO CON HUMOR**

Campaña de sensibilización con un tono de ocio y humor, dirigida a fomentar la conversación entre las personas, garantizar un buen rato y diversión

##### **Idea 2**

##### **¡HABLA, QUÉ ES GRATIS!**

Campaña publicitaria para demostrar que la palabra, el dialogo, el “hablar” es “gratis”... Llevarla a cabo con un saludo a todo el mundo que veamos.

#### **Escenario 6**

##### **Idea 1**

##### **IDEAR**

Talleres para fomentar las ideas de cada uno y conseguir que las ideas no mueran.

#### **Escenario 7**

##### **Idea 1**

##### **DIFUNDIENDO FIESTAS**

Uso de las redes sociales para ayudar a difundir fiestas y costumbres. Que se conozca el lugar y fecha de la celebración.

##### **Idea 2**

##### **AUDIOVISUAL**

Hacer visitas a distintos eventos, para realizar una publicidad más audiovisual y no centrar la publicidad en un cartel.

#### **Escenario 8**

##### **Idea 1**

##### **FORMACIÓN**

Ayudas para participar en talleres o cursos de formación.



### **Idea 2**

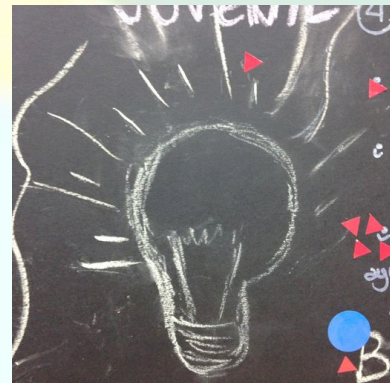
#### **EXPERIENCIA**

Asociarse o colaborar con empresas u organizaciones del sector donde se encuentre tu motivación, para conseguir la experiencia necesaria.

### **Idea 3**

#### **CADENA DE FAVORES**

Volvamos a la dinámica del trueque, compartir formación y experiencia con otros, buscar en el otro ayuda que te pueda beneficiar a ti.



## **CONCRETA :: MADURANDO IDEAS**

### **Proyecto 1. ENTROCADOS**

#### **BREVE DESCRIPCIÓN**

“Un espacio abierto para el intercambio donde TÚ puedes contribuir con tu tiempo, conocimiento y capacidades. Ofrecemos una plataforma y base de datos abierta en la que TÚ puedes participar. Optimiza tus recursos, ayuda al desarrollo sostenible y mejora tu calidad de vida. ¿Qué ofreces? ¿Qué necesitas?”

#### **OFERTA**

Partimos de una oferta como producir algo nosotros mismos, hacer plataforma virtual, base de datos, talleres y excursiones, mercadillos...

#### **¿QUÉ GANA LA SOCIEDAD?**

Posibilidades de compartir su tiempo con quien lo necesite, de dar una segunda vida a objetos olvidados, dar valor a las capacidades de la gente.

#### **¿QUÉ GANAMOS NOSOTROS?**

Satisfacción personal, optimización de los recursos de la comarca, contribuir a la sostenibilidad, retribución económica.

#### **NARRATIVA**

- ¿Qué?  
Espacio de intercambio
- ¿Por qué?  
Es una forma de sobreponernos a estos tiempos de crisis en los que hacen falta recursos económicos
- ¿Para qué?  
Para incentivar la participación y mejorar la calidad de vida
- ¿Quién?  
Nosotros
- ¿Para quién?  
Para toda la sociedad
- ¿Cómo?  
Primero creando una estructura. Segundo generando contactos. Después





difundiendo el mensaje. Nos apoyaremos en una base de datos abierta en la que pueda participar la sociedad.

#### PROTOTIPO

Un vídeo explicativo del proyecto, para lo que necesitaré una cámara de vídeo, cartulinas, rotuladores, ordenador y alguien que ponga la voz en off.

#### MAPA HUMANO

- Usuarios/compradores

Toda la población pero en primer lugar asociaciones para crear contactos y difundir el proyecto

- Financiadores

Las instituciones, mancomunidad.

- Competencia

Maridoparatodo.com

Mercadillos de trueques

Tiendas de segunda mano

- Proveedores

Los propios clientes, donantes, ayuntamientos

- Prescriptores

Los propios usuarios, redes sociales (seguidores)

#### TEJIENDO REDES

Asociaciones ecologistas, técnicos de medioambiente, asociaciones de desarrollo comarcales (Adismonta)

### **Proyecto 2. MOTIVANDO**

#### BREVE DESCRIPCIÓN

“Una plataforma online y offline de consejo y apoyo a jóvenes con ideas e iniciativa, que aún no tienen claro como canalizarlas y llevarlas a cabo. Para su puesta en marcha conformaremos un equipo de expertos locales que pondrán su conocimiento, experiencia y redes a disposición de quienes compartan sus ideas y quieran activarlas. ¿Tienes una IDEA?”

### **Proyecto 3. FERIA DE ASOCIACIONES DE LA COMARCA SIERRA DE MONTANCHEZ Y TAMUJA**

#### BREVE DESCRIPCIÓN

“La feria de asociaciones de la comarca es una oportunidad para intercambiar conocimientos y experiencias entre personas de todas las edades y asociaciones, haciendo especial alusión a la participación y dinamización de la juventud.

Se realizará de forma anual con un municipio de acogida diferente cada año. Las asociaciones de la localidad serán las encargadas de organizar el encuentro y diseñar los talleres y actividades que se van a realizar.

¿Te unes okases?”





## OFERTA

Compartir conocimientos, experiencias, saberes que los demás nos contarán.

### ¿QUÉ GANA LA SOCIEDAD?

Poner en contacto a personas de diferentes edades y lugares, involucrar a la juventud y a mayores en actividades lúdicas, educativas y culturales.

### ¿QUÉ GANAMOS NOSOTROS?

Nuevos socios para nuestra asociación y amigos, conocimientos, saberes, experiencias, enriquecimiento personal y grupal.

## NARRATIVA

- ¿Qué?  
Feria de Asociaciones
- ¿Para qué?  
Para intercambiar conocimientos y experiencias con otras personas de la mancomunidad.
- ¿Por qué?  
Porque hemos detectado una necesidad de jóvenes participativos, que no tienen la oportunidad en su localidad de realizar actividades asociativas ni intercambios.
- ¿Quién?  
Será una actividad organizada por las asociaciones del pueblo que acoja la Feria y promovida por la Mancomunidad y/o Grupo de Acción Local.
- ¿Para quién?  
Para socios y no socios de las asociaciones de la comarca, así como para cualquier persona que se quiera acercar.
- ¿Cómo?  
Cada año se elegirá el pueblo sede de la Feria. Las asociaciones de dicho pueblo que quieran participar propondrán diversas actividades y talleres sobre conocimiento o cosas que saben o pueden aportar.

Una asociación de amas de casa impartirá un taller de costura que se realizará en un salón cultural. Una asociación deportiva juegos tradicionales en el polideportivo. Una asociación cultural una ruta histórica turística. Una asociación juvenil una representación teatral en la plaza. Una asociación de mayores cocinar y degustar dulces típicos en la piscina municipal.

Desde la mancomunidad, grupo de acción local, ayuntamientos y las propias asociaciones, se hará difusión y se organizarán a las personas que deseen asistir a la Feria.

## PROTOTIPO

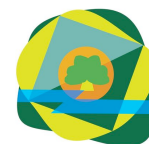
Cartel informativo donde se refleje el lugar de celebración y los talleres/actividades que darán contenido a la feria.

Díptico con información de las asociaciones partícipes, horarios, actividades y demás detalles de interés.

Eslogan: ¿Te unes o k ase?

### ¿QUÉ VOY A NECESITAR?

- Reuniones con directores de asociaciones.



- Reuniones de las asociaciones-sede para distribuir tareas.
- Presentación a aprobación del proyecto con el resto de directivos.
- Difusión e inscripciones de participantes.
- Montaje de stands.
- Realización de la Feria.

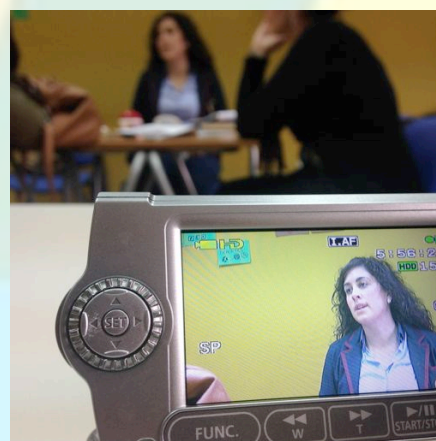
#### MAPA HUMANO

- Usuarios/compradores  
Las asociaciones
- Financiadores  
Ayuntamientos, mancomunidad, grupo de acción local, empresarios, asociaciones.
- Competencia  
Consejo de la Juventud de Extremadura, otras asociaciones.
- Proveedores  
Las asociaciones organizadoras, ayuntamientos, mancomunidad, grupo de acción local y Gobierno de Extremadura.
- Prescriptores  
Asociaciones, amigos, redes sociales, instituciones...

## TALLER DE CREACIÓN AUDIOVISUAL PARTICIPATIVA #YOUTHCAM

#### Objetivos:

- Crear una obra audiovisual colaborativa.
- Recoger la visión de la realidad desde la juventud.
- Utilizar nuevos canales de comunicación para la participación
- Promover y compartir los deseos y propuestas de acción de la juventud para su entorno.



#### Metodología específica:

Participando haciendo, creando, generando producto e identidad, hemos logrado alcanzar un resultado que puede viralizarse por las redes, generar debate y nuevos aportes.



El proceso de creación audiovisual colaborativa se configuró de la siguiente manera:

- PREPRODUCCIÓN: Donde hemos trabajado la configuración de la idea, storyline, guión, escaleta y dado forma a storyboard.
- PRODUCCIÓN: Tras introducirnos en las claves de los principales ángulos y planos de cámara, nos ponemos en acción con el rodaje.
- POSTPRODUCCIÓN: Llegó el momento de trabajar con lo grabado: captura, edición, montaje, volcado de vídeo y audio.

### Conclusiones y resultados:

Hemos creado una obra audiovisual colaborativa que muestra el proceso creativo y los proyectos diseñados. A través de es enlace pueden acceder a ella:

<https://www.youtube.com/watch?v=ankwQqNBg7s#t=138>



## TALLER DE REDES SOCIALES PARTICIPA 2.0

### Objetivos:

- Formar a un grupo de jóvenes en el aprovechamiento del potencial de las redes sociales y las tecnologías 2.0
- Movilizar proyectos, propuestas de participación, ideas, productos generados desde anteriores talleres o desde sus propias asociaciones y/o colectivos de la juventud.
- Generar efecto multiplicador, la propia juventud motivando y actuando desde el 2.0 para construir ciudadanía, para definir el futuro, para ampliar redes y multiplicar la acción.



### **Metodología específica:**

Hemos puesto en valor el trabajo que ha realizado la juventud, creando a su vez un nuevo gancho para movilizar a más jóvenes e invitarlos a colaborar en nuevos proyectos y procesos.

El proceso para conocer las claves de diseño de un Plan de Social Media se concretó en los siguientes puntos:

- PUNTO DE PARTIDA: Análisis propio y de la competencia
- DEFINIR OBJETIVOS: Porqué queremos estar y qué queremos conseguir
- TARGET: Definir a quién nos queremos dirigir, dónde están, qué hacen.
- DECIDIR DÓNDE VAMOS A ESTAR: En qué redes estaremos presentes.
- ESTRATEGIA PARA CADA MEDIO: Objetivos, acciones comunes y específicas, guía de estilo, diseño.
- RESPONSABILIDADES: Quién o quienes lo llevan a cabo.
- ACCIÓN DE ARRANQUE: Cómo vamos a hacernos notar en nuestro arranque.
- GESTIÓN DE CRISIS: Cuándo consideraremos que vivimos una crisis en las redes sociales y establecimiento de un protocolo de crisis.
- MEDICIÓN DE RESULTADOS: Valorar el cumplimiento de objetivos, definir la periodicidad de informes de resultados, elaborar un informe especial para campañas específicas.

### **Conclusiones y resultados:**

Hemos creado una página de facebook y perfil en twitter propio:

<http://www.facebook.com/echalecorazon>

<http://twitter.com/echalecorazon>





## EVALUACIONES

“En dos semanas, diez personas que no nos conocíamos, hemos aprendido y realizado un proyecto juntos. Descubriendo inquietudes en común y compartiendo habilidades y capacidades para, de la nada, crear un proyecto con el que seguir en el futuro y con el material necesario para empezar”.

“Comparte ideas y proyectos con los demás y sus pensamientos te enriquecerán” :-)

“Conoces a personas, ideas nuevas y es muy interesante”.

“Me ha parecido muy interesante. Me ha gustado mucho pero se me ha hecho corto”.

“He descubierto que nunca es tarde para aprender algo nuevo. He aprendido nuevas y divertidas formas de creación audiovisual. He conocido a un grupo de personas con imaginación y conocimientos muy variados. Vine por pasar las tardes y me voy triste porque ya hemos acabado”.

“CREATIVIDAD, COMPAÑERISMO, DIVERSIÓN, OPTIMISMO, CONOCIMIENTO...  
¡PARTICIPATIVO! Cree en tus propias ideas... pueden llegar a ser las mejores”.

“Participa, no te quedes helado”.

“Ciertamente, me voy bastante contrariado con mi preidea del curso. Pensaba que era una actividad más, dictados y poco más. Gracias a Alejandro y a casi todos los compañeros hemos podido crear un gran grupo, un equipo. Espero volver a coincidir con todos ellos pronto”.

