



05

mesanotixe an

Servicios polivalentes para jóvenes

“Mesanotxean” es una colección de monográficos del boletín electrónico e-GAZTEMIRA, editado por la Diputación Foral de Gipuzkoa, que trata cada trimestre temas relacionados con las políticas de infancia y juventud en Gipuzkoa.

Para este cometido la empresa “Gazte faktoria berritzegunea” aporta su apoyo técnico en la elaboración de los contenidos de “Mesanotxean”, bajo la dirección del Servicio de Infancia, Adolescencia y Juventud de la DFG.



mesanotxean 05

Título: Servicios polivalentes para jóvenes

Autoría: Dirección General de Infancia y Juventud. Departamento de Política Social. Diputación Foral de Gipuzkoa

Gazte Faktoria: Joxe Jimenez y Olatz Miranda (Colaboradora)

Colección: Mesanotxean. Monográficos de políticas de Infancia y Juventud

Coordinación de la colección: Edorta Bergua (DFG) y Joxe Jimenez (Gazte Faktoria)

Diseño y maquetación: Gazte Faktoria Berritzegunea e IPAR Komunikazio Grafikoa

Asesoría lingüística: Maramara Taldea

© Dirección General de Infancia y Juventud. Departamento de Política Social
Diputación Foral de Gipuzkoa

Edición: Marzo de 2010

e Documento base:

Haurtxoko, gazteleku, iy para los + 18 qué?

página 4/12

u

i Documento de propuestas:

Sugerencias para empezar a abordar los servicios polivalentes para jóvenes en Gipuzkoa

página 14/18

d

n Herramientas

para saber algo más sobre el tema...

página 16/17

i

Documento base:

Haurtxoko, gazteleku, iy para los + 18 qué?

En este monográfico, intentaremos plantear los ingredientes que debe recoger nuestra receta para cocinar un buen equipamiento, dirigido a mayores de 18 años, y que tenga como centro de interés la creación y la producción juvenil.

¿Qué servicio juvenil debe ofrecer o posibilitar un ayuntamiento a los/as mayores de 18 años? ¿Qué tipo de infraestructura puede ser referencial para ellas/os? ¿Qué objetivos puede tener este servicio? ¿Qué actividades se pueden programar? ¿Qué sistema de gestión se debe aplicar? Los/as profesionales del servicio, ¿qué perfil técnico deben tener? ¿Cuál es la metodología más idónea? ¿Su titularidad debe ser pública y/o de iniciativa social? La respuesta que han dado en otros lugares a varias de estas preguntas nos puede ayudar a elaborar la receta para cocinar nuestro plato en Gipuzkoa.

Como libro de cocina utilizaremos la propuesta de “Diseño del Sistema de Promoción Infantil y Juvenil de Gipuzkoa¹, donde aparecen los objetivos generales planteados para el Servicio Polivalente para Jóvenes (*Gaztegun*):

- Disfrute gratificante del tiempo libre.
- Ampliación de la capacidad de realización y gestión de actividades e iniciativas.
- Desarrollo de una relación de integración en el entorno social.

En estos últimos años, diferentes equipos de cocina han experimentado y creado nuevos platos (servicio juvenil de creación y producción) en diferentes restaurantes (ciudades). Es por ello, que vamos a descubrir los pasos que han dado para elaborar cada plato, y de esta forma, estaremos mejor preparados para elaborarlos en nuestro restaurante (Gipuzkoa).

El primer equipo al que nos referimos, es el grupo de jóvenes de las JOC-A² que comenzó su aventura en el año 1997, a partir de un análisis de la realidad, en el barrio de la Calzada de Gijón. Dicho análisis, planteaba la necesidad de los/as jóvenes de cambiar el menú repetitivo y consumista que comían en su tiempo libre: “siempre se hacía lo mismo: estar en la calle e ir de bares y discotecas”. Ante este diagnóstico, el equipo decidió hacer un ensayo y elaboró un programa de ocio nocturno alternativo hecho por los/as jóvenes y para los/as jóvenes. Y como bien recoge su nombre, abierto hasta el amanecer, será precisamente “abrir la noche a otras opciones (gustos) de ocio”.

El recorrido histórico del restaurante hasta el momento, esta extensamente expuesto en las más de 200 páginas del libro “manual del animador”³, publicado por la asociación. El interés por presentaros este proyecto, está en descubrir la importancia que adquieren en un programa de ocio juvenil, la interconexión de estos seis puntos: ocio, educación (no formal e informal), accesibilidad, enraizado en un entorno social, una metodología participativa y un equipo cualificado.

El ocio como autorrealización, derecho y calidad de vida⁴ sería la concepción más acertada, según el equipo de *Abierto*. El programa actúa cuando los/as jóvenes tienen

1. Dirección General de Infancia y Juventud. **Sistema de Promoción Infantil y Juvenil de Gipuzkoa**. Diputación Foral de Gipuzkoa, 2010.

2. JOC-A. **Juventud Obrera Cristiana de Asturias**. Barrio de la Calzada. Gijón.

3. Marcos Juez Tarano. **Manual del animador**. A. J. Abierto Hasta el Amanecer. Gijón. 2007

4. CUENCA CABEZA. **Ocio humanista**. Bilbao. Universidad de Deusto. (2000), p.p. 70-80.

tiempo libre (noches del fin de semana), y eligen participar en las actividades libremente. Generalmente, el o la joven busca divertirse y pasarlo bien. Aunque en el desarrollo de la actividad se produzcan también aprendizajes, estos son secundarios y habitualmente no son la motivación principal. Los jóvenes que participan se quedan satisfechos con la experiencia; es más, a menudo repiten. Frente a los ocios estériles, deshumanizadores y alienantes, proponen una alternativa educativa que unifique dos conceptos: diversión y aprendizaje.

También, intervenir paralelamente en dos ámbitos educativos, el no formal (actividades propuestas) y el informal, determina una apuesta por la innovación. El equipo de *Abierto* valora la gran importancia que tienen las relaciones en grupo de pares, y que esos aprendizajes informales son, en muchas ocasiones, tanto o más poderosos que los formales. Es por ello, que les parece imprescindible desde el principio mediar en esas relaciones y facilitar entornos de relación entre los y las jóvenes. Entornos que deben ser: espontáneos/no estructurados, atractivos, libres de la mirada de los adultos y seguros y saludables. En el ámbito de lo no formal hacen una gran oferta de actividades que sean atractivas, para todos los gustos (gastronomía, música, escalada, informática...), para todos los ritmos (tranquila, dinámicas...), en todos los formatos (individuales, colectivas...), y sobre todo, muy actuales y cercanas a las nuevas culturas juveniles urbanas (hip hop, skate, música electrónica...).

El programa para que sea accesible a todas las personas jóvenes es gratuito, y además, es importante para ellos/as que no exija grandes desplazamientos, y de esta manera contribuir a una movilidad sostenible. Por ello, han centrado sus actividades en los barrios de la ciudad, como entorno más cercano al joven, aprovechando los recursos públicos con que cuentan dichos barrios (centros culturales, polideportivos, centros escolares, parques...).

El programa tiene como objetivo implicar a las personas jóvenes en la intervención para la mejora de las condiciones de vida dentro de su comunidad. Para ello, se cuenta con la colaboración de las entidades del barrio en el diseño de la oferta de actividades, de una forma bidireccional, o los/as de *Abierto* van o las entidades vienen. Otro mecanismo que refuerza este objetivo, es el protocolo aplicado en la creación de los equipos de trabajo (mediadores/as juveniles). Por un lado, cuentan con los/as líderes juveniles de entidades o colectivos del barrio, para asegurar experiencia en participación, capacidad de liderazgo de proyectos, conocimiento de los recursos del territorio... y por otro, no discriminan a jóvenes que no tengan titulaciones, y reconocen a personas con cualidades y un saber hacer que no dan los estudios (o al menos, no siempre los dan). Estas personas pueden resultar fundamentales para el acercamiento y conocimiento directo de los/as jóvenes del entorno.

Abierto Hasta el Amanecer surge de las propias personas jóvenes, que se organizan para dar respuesta a los problemas que viven en su entorno social. “La dirección, el diseño, organización, ejecución y evaluación del proyecto son controladas por los/as jóvenes (probablemente una de las razones de su éxito en contraposición a iniciativas de otras ciudades)”⁵. Hasta hace pocos años, les era relativamente sencillo encontrar jó-

5. Marcos Juez Tarano. **Manual del animador**. 2007. A. J. *Abierto Hasta el Amanecer*. Gijón. p.p. 55.

venes para gestionar y desarrollar el programa con trayectoria asociativa en el propio barrio. Sin embargo, hoy en día se encuentran buenos perfiles académicos, pero no suelen ir acompañados de una experiencia asociativa y de participación. Ante esta realidad, el mecanismo empleado ha sido montar un centro de formación para crear equipos de trabajo cualificados y experimentados. Aparte de las nuevas promesas, se mantiene intacta la determinación de considerar la formación permanente el instrumento imprescindible para mantener el programa fresco, innovador, dinámico, atractivo, cercano...

A modo de resumen, abierto al amanecer nos ayuda a descubrir los ingredientes necesarios a combinar para una buena carta en el restaurante. Pero, para hacer unos buenos platos, debemos de contar con una buena cocina (Espacio Polivalente Juvenil) y esa cocina, tiene que disponer de diferentes aparatos (talleres, skate pista, teatro) que nos ayuden a cocinar platos diversos (actividades). Y si además de esto, el restaurante tiene un buen diseño y es atractivo, la gente no solo vendrá por la carta que ofrecemos, sino porque, se siente a gusto entre comensales, camareros/as y cocineros/as. Es por esto clave que el arquitecto que diseña el restaurante cuente con los cocineros y comensales para saber que infraestructura necesitan, pues no se necesita lo mismo para hacer unas gambas a la plancha que un marmitako.

El siguiente restaurante que vamos a visitar se encuentra en Catalunya, en los últimos años han obtenido gran fama algunos de sus platos, muchos de estos están recogidos en el libro "Joves, creació i comunitat"⁶. En él se recogen platos que se han elaborado en un proceso de reflexión en torno a los proyectos que utilizan la creatividad y la producción artística como medio educativo con jóvenes en riesgo de exclusión social. Este equipo de profesionales de la cocina, después de pasar días en el laboratorio, ha conseguido diferentes fórmulas para trabajar con estos ingredientes y, además, conseguir como resultado platos exquisitos. Al ser un libro muy extenso, sólo enunciaremos algunas referencias de los platos: circo social del Ateneu popular de Nou Barris de Barcelona, el grupo de teatro *Sarandonga* de Badia del Vallès; *Miradas Extrañas* de la Fundación Adsis i Carmel Amunt; *Convivimos en Trinidad Vieja e investigamos el barrio de Trinidad Vieja*, promovida por Teleduca, el proyecto *Art-Crea* de Girona...

En el siguiente apartado, presentamos la experiencia de Extremadura, Factoría Joven, como ejemplo de trabajo cooperativo e interdisciplinar en el diseño y ejecución de un equipamiento de creación y producción juvenil (arquitectos/as, jóvenes y técnicos/as de juventud). O sea, aprovechando un símil arquitectónico, engloba en un mismo proyecto el continente y el contenido.

6. Carme Mayugo, Xavi Pérez, Marta Ricart. *Joves. Creació i comunitat*. 2004. Finestra Oberta /41. Jaume Bofill Fundación. Barcelona.

“FACTORÍA JOVEN”: UNA INSTALACIÓN DE OCIO CREATIVO, PIONERA EN SU DISEÑO VANGUARDISTA, FLEXIBLE Y FUNCIONAL

Se trata de un proyecto que parte del Instituto de la Juventud de Extremadura, y que surge a partir de los debates del III Plan de Juventud (2005-2008) y de la Ley de Convivencia y Ocio; en los que se detectó entre los/as jóvenes una demanda de espacios para realizar actividades lúdicas y de ocio. Tras esta petición se encuentra el Movimiento Factory, que engloba a una serie de asociaciones juveniles y colectivos de aventura, arte urbano, manifestaciones artísticas corporales, malabarismo, danza, teatro de impacto, breakdance, circo...

El porqué de su puesta en marcha

Las razones que sostienen la viabilidad de este proyecto juvenil, según el equipo técnico del Instituto de la Juventud de Extremadura son:¹

- Este proyecto da cumplimiento a la Ley de la Convivencia y Ocio en Extremadura, aprobada por la Asamblea de Extremadura en 2003, tras un amplio proceso de debate social sobre el ocio de los/as jóvenes en la región y los efectos del “botellón” (Campaña Futuro).
- Cubre una demanda juvenil de disfrutar de un ocio productivo y alejado del consumismo comercial.
- Son una evolución de los Espacios para la Creación Joven, abriendo el abanico de posibilidades a otras maneras de disfrutar del tiempo libre por parte de los/as jóvenes.
- Supone la creación de un punto de encuentro de jóvenes con los más dispares intereses y gustos posibles.
- La Factoría Joven se conforma como un lugar ideal para ir sembrando diferentes proyectos que ofrezcan una atención integral a las necesidades de los/as jóvenes, puesto que se crea un vínculo entre jóvenes y entidades, un lugar de comunicación, de contacto y de participación directa.
- Esta iniciativa trata de recuperar la cultura de la participación juvenil, algo olvidada en los tiempos actuales, para lo cual es primordial acercarse a ellos desde el ocio para desde allí ir trabajando otros aspectos que le puedan interesar (vivienda, empleo, emprendedores, formación, valores, asociacionismo, salud...).

1. Instituto de la Juventud de Extremadura. Redacción joven. http://www.redaccionjoven.com/buscar.html?field_search=factoria+joven.

¿Qué es la Factoría Joven?

La Factoría Joven es una instalación dirigida a todos los/as jóvenes, con edades comprendidas de 14 años hasta 35 años, de la Comunidad Autónoma de Extremadura. Vanguardista en su concepción, diseño y funcionamiento; compuesta por una serie de espacios, tanto abiertos como cerrados, destinados al disfrute de un ocio alternativo, como punto de encuentro y creación de ellos/as. Parten del concepto de que para los/as jóvenes el ocio supone vivir experiencias significativas, donde ellos/as son los/as protagonistas. Por tanto, la Factoría Joven será un lugar abierto a todas las personas jóvenes, dinámico y flexible, ubicado en un lugar cercano, accesible y referente para ellos/as; donde sean capaces de “fabricar” su tiempo de ocio y de expansión.

Objetivos generales²:

1. Crear un punto de encuentro para la juventud de las 4 grandes ciudades, en donde puedan desarrollarse como personas y dar rienda suelta a su creatividad.
2. Facilitar los medios disponibles, por parte de la administración, para que los/as jóvenes se impliquen en el diseño y construcción de la instalación, asegurándose así su futura participación como creadores/as de la misma.
3. Potenciar la cultura de la participación juvenil.

Dónde están ubicadas

Las Factorías Jóvenes se sitúan en las principales ciudades de la región: Badajoz, Cáceres, Mérida y Plasencia. De su construcción y equipamiento se encarga la Junta de Extremadura, a través de la Consejería de los/as Jóvenes y del Deporte. Para su puesta en marcha es fundamental la colaboración e implicación de los consistorios de cada una de estas ciudades, que se comprometen a ceder terrenos de, al menos, 2.000 metros cuadrados.

El diseño un proceso participativo.

El proceso vivido en Plasencia nos vale para visualizar los pasos dados posteriormente en el resto de localidades. El Movimiento Factory ha asumido la función de mediador e interlocutor entre jóvenes y administración (técnicos y arquitectos/as). Muchos de los/as jóvenes aglutinados en asociaciones o colectivos, han orientado e impulsado el proceso de creación de la Factoría Joven. Su participación se ha centrado, sobre todo, en tres aspectos: primero, en la designación del lugar en el que se ubicará; segundo, en las necesidades de uso del equipamiento y, tercero, en el diseño exterior e interior de los espacios.

2. IV Plan de Juventud de Extremadura (2009). 4.3. Ocio y tiempo libre. Medida: Factoría Joven. 304 página.

Para ello ha utilizado tres momentos claves para incidir en el proceso de definición del diseño. A través de una consulta se eligieron 3 lugares preferidos por los/as jóvenes para la construcción de esta infraestructura. Con una serie de encuestas que distribuyeron las asociaciones participantes entre los/as jóvenes pacenses, salieron las propuestas más demandadas: una pista de skate que también sirva para el uso de bicicletas, la sala de audiovisuales a disposición de grupos musicales y para exhibir cortometrajes, una sala de conciertos con escenario, otra para acrobacias y danza y una dependencia con ordenadores para navegar por Internet. Por último, en una reunión decidieron hacer la propuesta de creación de un nuevo rocódromo de acceso público.

Su diseño arquitectónico.

El diseño arquitectónico de las factorías se realizó a través de un concurso de ideas promovido por la Consejería de Juventud. En cada una de las ciudades se ha optado por diferentes grupos de arquitectos/as, apoyando de esta forma la apuesta por la innovación y la diversidad. Por falta de espacio, se nos hace imposible plantear las características técnicas de cada proyecto. Sin embargo, con una breve presentación del proyecto de Plasencia queremos contribuir a descubrir el novedoso diseño de las factorías.

Factoría Joven de Plasencia:

En todo momento el arquitecto ha querido que la instalación sea flexible, funcional, y que se pueda jugar con los espacios polivalentes. El resultado ha sido un lugar “atractivo” para los/as jóvenes, que se aleja de la imagen institucional que transmiten algunos edificios públicos.

Con la misma filosofía, han construido un “porche” de entrada que a la vez hace de marquesina que cubre el escenario para actuaciones al aire libre y que se orienta frente al parque existente en el lugar. En este espacio exterior está la pista de skate board que tiene más de 800 m² y el rocódromo tridimensional que incluye sima y gruta de espeleología.

En el interior del edificio se encuentran los tres módulos, de aproximadamente 76 m² útiles cada uno, comunicados entre sí y que tienen la finalidad de funcionar como espacios polivalentes donde se desarrollen diversas actividades.

- Espacio 1. Se trata del módulo audiovisual, y dedicado a las nuevas tecnologías, hay proyectores de dvd, diferentes consolas de videojuegos (Wii, Play Station...) ordenadores con Internet.
- Espacio 2: Está dedicados a las actividades circenses, a la danza y al baile. Tiene suelo deslizante para bailes, cama elástica...
- Espacio 3: Dedicado a los cursos de formación que se impartan, también dispone de ordenadores con conexión a Internet.

Las oficinas y almacenes se ubican fuera de la zona de los módulos, aunque están comunicados. Se ha querido de esta forma conformar una “plaza” entre el edificio y la zona de skate board, que suponga una zona de reunión de los usuarios. En la planta alta del edificio encontramos tres salas de aproximadamente 23 m² cada una (aula 1, aula 2, aula 3) espacios destinados para que los utilicen las asociaciones juveniles, como un sitio de reunión para los/as. La Factoría dispone en todo el edificio de circuito wifi, por lo que cualquier joven puede conectarse a Internet.

Qué actividades se pueden desarrollar y cómo gestionarlas

En este centro urbano los/as jóvenes pueden dar rienda suelta a su imaginación, practicar y disfrutar con aquello que más les gusta, les motiva o les divierte. En un principio no hay normas y límites preestablecidos. Se trata de poner a su disposición los recursos que requieran, dentro de unas lógicas posibilidades, con un compromiso: el respeto a los demás, a las instalaciones y con un punto muy importante, el compromiso en la propia gestión y mantenimiento de la Factoría Joven.

La Factoría Joven será un espacio donde los/as jóvenes sientan que pueden llenar su tiempo de ocio con alternativas propuestas por ellos/as mismos. Donde se trabaja en la línea de que sean estos chicos y chicas quienes puedan idearlas y autogestionarlas.

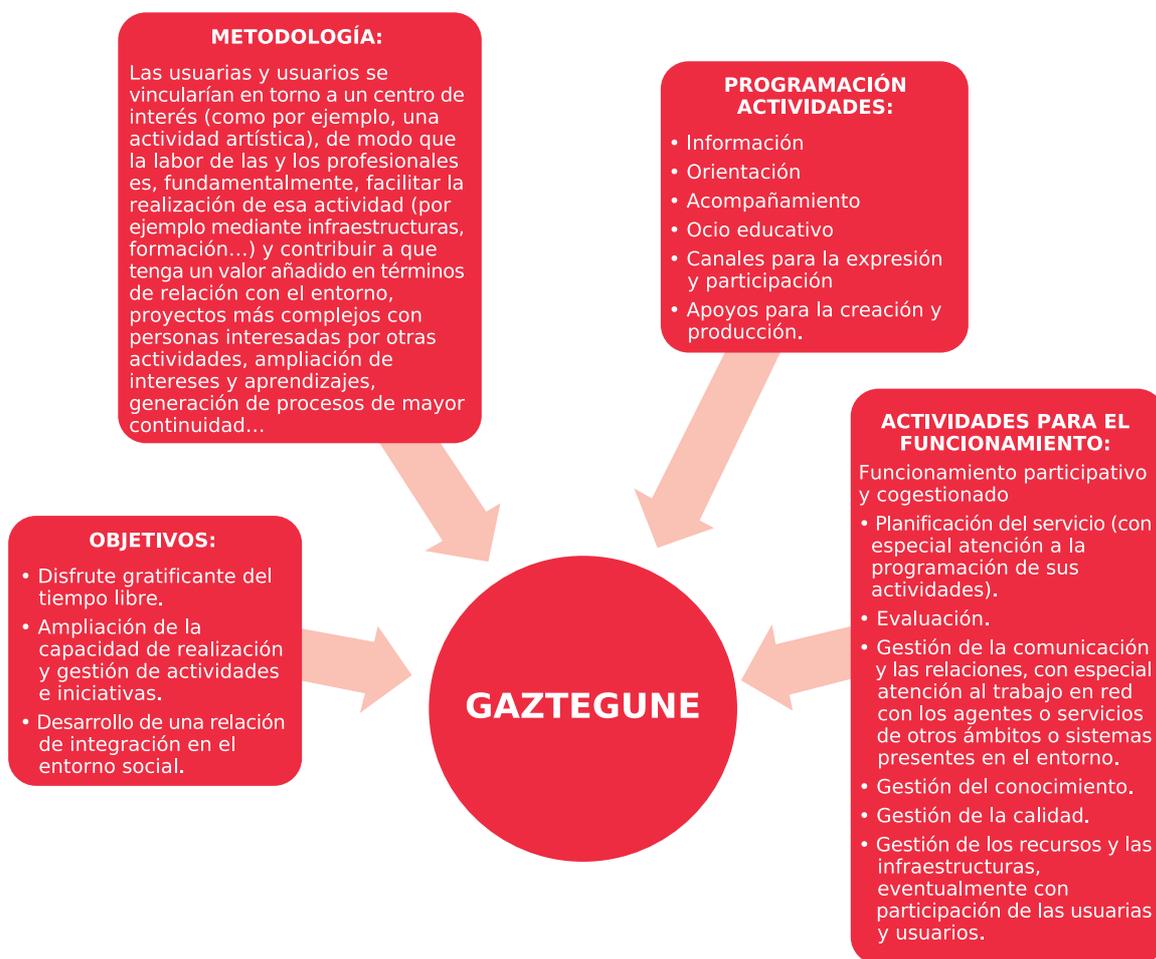
Los espacios de las factorías posibilitan realizar infinidad de actividades de ocio tanto en el interior como en el exterior, y que serán variadas en función de los intereses y modas juveniles, entre otras están las relacionadas con los deportes alternativos: rocódromo, tunning, karting, aeromodelismo, frontón, hockey sobre patines...; expresiones culturales urbanas: grafitis, expresión corporal y danza, festivales de música...; nuevas tecnologías: internet, redes sociales digitales, modding...

Documento de propuestas:

**Sugerencias para empezar a abordar
los servicios polivalentes para jóvenes en Gipuzkoa**

Hasta este momento, salvo el Gaztegune que existe a escala territorial y algunas experiencias concretas promovidas en localidades como Hondarribia (Saindua Gaztetxea), Donostia (Kontadores) o Irun (Martindozena)..., en la mayoría de los municipios, no existen servicios dirigidos a las personas jóvenes mayores de 18 años.

Resulta evidente, pues, la necesidad de empezar a definir un modelo de servicio para esta franja de edad. El proceso de diseño del “Sistema de Promoción Infantil y Juvenil de Gipuzkoa”¹ ha ayudado a avanzar un esbozo de lo que debiera ser un modelo de Servicio Polivalente para Jóvenes. En el siguiente cuadro se resume brevemente lo allí propuesto:



1. Sistema de Promoción Infantil y Juvenil de Gipuzkoa. 2010. Dirección General de Infancia y Juventud. Diputación Foral de Gipuzkoa. http://www.gipuzkoagazteria.net/gestor/nodos/nodo_dok_din/Sistema_behin_betikoa_ES.doc

ALGUNAS PISTAS A CONSIDERAR

A continuación pasamos a plantear algunas propuestas que pueden ser interesantes en el proceso de definición de un modelo de Servicio Polivalente para Jóvenes (Gaztegunea).

DEFINICIÓN:

- Presentar a las personas jóvenes de la forma más transparente posible, el modelo de Gaztegunea que se proponga implantar en los municipios.
- Proponer un acuerdo de participación y cooperación a las personas jóvenes y entidades juveniles, para disponer y manejar las cinco llaves de dicho servicio juvenil (el diseño, los objetivos, la programación, la gestión y la evaluación).

DISEÑO:

- Es importante que el diseño técnico del servicio sea el fruto de un proceso participativo, que consiga que las personas jóvenes se conviertan en interlocutores y cómplices del proyecto.
- Sería recomendable que la ubicación se concretara en el proceso participativo del diseño, contando para ello con la debida asesoría técnica sobre su idoneidad.
- El diseño y ejecución arquitectónica debiera ser un trabajo cooperativo, entre los agentes implicados (jóvenes, técnicos/as de juventud, urbanistas y arquitectos/as), para definir con mayor acierto las necesidades y posibles soluciones.
- Convertir los equipamientos juveniles en un espejo de la imagen directa de lo que hacen los y las jóvenes, desmitificando la idea de que las personas jóvenes siempre tienen algo que esconder.
- Diseñar proyectos que sean referenciales en la arquitectura urbana, para conseguir que la población visualice las políticas de juventud, en la misma medida que valora un museo, casa de cultura o polideportivo.
- Marcar una superficie mínima para que se pueda construir un equipamiento de estas características.
- Proponer un modelo de instalación flexible que dé tanta funcionalidad al espacio interior como al exterior.

METODOLOGIA:

- Desarrollar una metodología participativa donde los/as jóvenes toman parte activa en la dirección, el diseño, organización, ejecución y evaluación del proyecto.
- Un posible método de funcionamiento puede ser la cogestión entre los responsables técnicos del servicio y las personas jóvenes.

- Intentar que en el equipo técnico participen jóvenes de entidades del entorno y personas referenciales de colectivos urbanos.

FORMACIÓN:

- Facilitar herramientas para el estudio crítico de otras experiencias, fomentando la generación posterior de proyectos encaminados a la innovación en estos servicios.
- Crear un plan de formación permanente en el ámbito de la participación, creación, producción e innovación.
- Definir un perfil profesional idóneo de dinamizador/a con sus capacidades, funciones y tareas a realizar.
- Potenciar la existencia de una formación especializada para este perfil profesional.
- Formar a dinamizadoras/es y técnicas/os sobre los pasos de un proceso creativo: los previos (prepararse para...), producir (generar ideas), valorar (revisar lo que tenemos) y la elaboración (desarrollo de la idea).
- Impulsar una oferta formativa sobre técnicas de producción de ideas.
- Propiciar el intercambio de proyectos originales e innovadores entre profesionales y entidades que trabajan en estos servicios.

SERVICIOS - ACTIVIDADES:

- Ocio educativo:
 - Posibilitar la existencia de dos tipos de actividades programadas. Unas creadas directamente por los/as jóvenes y otras propuestas por el equipo de dinamización.
 - Apostar por la intervención tanto en el ámbito formal (actividades propuestas) como informal (libres).
 - Valorar las zonas de encuentro como entornos (porches, escaleras...) relacionales atractivos. Que sirvan de puente a nuevos usos e implicaciones dentro del servicio.
 - Tener materiales a mano (un micrófono, una cuerda, un lienzo, pinturas, agua...) que ayuden a crear actividades de ocio de una forma espontánea, casual y libre.
- Apoyos para la creación y producción.
 - Ofrecer espacios de creación joven donde poder desarrollar sus iniciativas artísticas y mostrar su potencial creativo.
 - Dotar de medios a estos espacios para producir en diferentes formatos audiovisual, escénico, plástico o musical.
 - Crear un circuito para representar, exponer, proyectar... la producción surgida en el servicio.
 - Favorecer el intercambio entre creativos.

- Canales para la expresión y participación
 - Talleres de formación para una cultura participativa.
 - Crear instrumentos de interlocución con entidades y administraciones (local, foral...).
 - Soporte a iniciativas juveniles.
 - Alojamiento, cesión de locales y materiales a entidades.
 - Espacios de debate y expresión de las opiniones juveniles.
 - Dotar de instrumentos de comunicación 2.0 a estos servicios.
- Información:
 - El servicio de información juvenil se podría situar en este equipamiento.
- Orientación:
 - Servicio de orientación en trabajo, vivienda, movilidad, viajes, ocio...
- Acompañamiento:
 - Posibilidad de ser vivero de proyectos juveniles y de proyectos de autoempleo.

*Ampliar esta lista está en tus manos. Al fin y al cabo, nuestra intención es proponer ideas para la reflexión de aquellos agentes que trabajan en el ámbito de la promoción de la infancia y la juventud, y fomentar debates que ayuden a diseñar políticas que se adapten mejor a las necesidades cambiantes de este ámbito. **Anímate a mandar tus propuestas a la siguiente dirección de correo electrónico: e-gaztemira@gipuzkoa.net***

Herramientas

para saber algo más sobre el tema...



- Juez Tarano, Marcos. *Manual del animador*. Gijón: Asociación Juvenil Abierto Hasta el Amanecer, 2007.
- Mayugo, Carme; Pérez, Xavi; Ricart, Marta. *Joves, creació i comunitat*. Finestra Oberta/41. Barcelona: Jaume Bofill Fundació, 2004. [en línea] Disponible en Web: <http://www.fbofill.cat/intra/fbofill/documents/publicacions/390.pdf> [22 de Marzo del 2010]
- Lop, Irene; Valls, Cristina. *Joves i nit: un procés de participació amb joves*. Finestra Oberta/49. Barcelona: Jaume Bofill Fundació, 2006. [en línea] Disponible en Web: <http://www.fbofill.cat/intra/fbofill/documents/publicacions/430.pdf> [22 de Marzo del 2010]
- *Creativitat i animació: vells reptes, nous estils*. Revista Animació/20. Valencia: l'Institut Valencià de la Joventut, 2006. [en línea] Disponible en Web: http://www.ivaj.es/ivaj/export/sites/default/IVAJ/es/ivaj/Publicaciones/Animacio_20.pdf [22 de Marzo del 2010]
- *Gaztematika. Sistema de Promoción Infantil y Juvenil de Gipuzkoa*. Gipuzkoa: Dirección General de Infancia y Juventud. Departamento de Política Social. Diputación Foral de Gipuzkoa, 2010. 60 [en línea] Disponible en Web: <http://www.gizartepolitika.net/cd-memoria/pdf/5/5.8-GAZTEMATIKA%20Cas.pdf> [22 de Marzo del 2010]
- Comas Arnau, Domingo. *Ocio y tiempo libre: identidades y alternativas*. Revista de Estudios de Juventud. Nº 50. Madrid: Instituto de la Juventud, 2000. [en línea] Disponible en Web: <http://www.injuve.migualdad.es/injuve/contenidos.item.action?id=409179047&menuId=1534027782> [22 de Marzo del 2010]
- Comas Arnau, Domingo. *La evaluación de programas de ocio alternativo de fin de semana*. Madrid: Instituto de la Juventud, 2001. [en línea] Disponible en Web: <http://www.injuve.migualdad.es/injuve/contenidos.downloadatt.action?id=1903612698> [22 de Marzo del 2010]
- *Guía metodológica para la puesta en marcha de programas de ocio alternativo de fin de semana*. Madrid: Instituto de la Juventud, 2002. [en línea] Disponible en Web: <http://www.injuve.es/contenidos.item.action?id=1655491341&menuId=1946804632> [22 de Marzo del 2010]



- *Abierto Hasta el Amanecer programa*. [en línea] Disponible en Web: <http://www.abiertohastaelamanecer.com/> [22 de Marzo del 2010]
- *Gauekoak programa ocio nocturno*. [en línea] Disponible en Web: Gazteiz. <http://www.gauekoak.com/> [22 de Marzo del 2010]
- *GazteXpresion/Festiart. Gazteiz*. [en línea] Disponible en Web: <http://xpresarte.net/> [22 de Marzo del 2010]
- *El circo social*. Barcelona: Ateneu Popular de Nou Barris. [en línea] Disponible en Web: <http://www.ateneu9b.net/> (Formació i circ social). [22 de Marzo del 2010]
- *Miradas extrañas cortometraje. Asociación carmel Amunt y Acteon*. Barcelona, Barrio carmel, 2002. [en línea] Disponible en Web: <http://www.acteon.es/miradas.htm> [22 de Marzo del 2010]
- *Projecte Art-Crea. Batibull Animació sociocultural*. [en línea] Disponible en Web: <http://inundart.bloc.cat/post/2904/41759> . <http://www.batibull.org/> [22 de Marzo del 2010]
- *Moralla espai creatiu de Blanes*. [en línea] Disponible en Web: <http://www.blanesjove.com/serveis.php?s=Morralla%20Espai%20Creatiu> [22 de Marzo del 2010]
- *Espacios para la creacion joven. Extremadura*. [en línea] Disponible en Web: <http://www.espaciosparalacreacionjoven.net/> [22 de Marzo del 2010]



- *Moralla espai creatiu de Blanes*. [en línea] Disponible en Web: <http://www.myspace.com/morrallablanes> <http://www.facebook.com/morralla.espaicreatiu> [22 de Marzo del 2010]
- *Factoría joven. Movimiento Factory*. [en línea] Disponible en Web: http://blogs.hoy.es/FACTORIA_JOVEN/posts [22 de Marzo del 2010]
- *Factoría Joven Plasencia – Facebook* . [en línea] Disponible en Web: <http://www.facebook.com/people/Factoria-Joven-Plasencia/100000019243334> [22 de Marzo del 2010]

Colección mesanotxean

- 01.** Jóvenes y gestión del riesgo.
- 02.** Emancipación y autonomía personal.
- 03.** Locales de jóvenes.
- 04.** Redes virtuales.
- 05.** Servicios polivalentes para jóvenes.



Gizarte Politikako Departamentua
Departamento de Política Social
Haur eta Gazteen Zuzendaritza Nagusia
Dirección General de Infancia y Juventud



Gipuzkoako Foru Aldundia
Diputación Foral de Gipuzkoa