



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA  
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**EDUCACIÓN SOCIAL Y CIUDADES  
INNOVADORAS. UN PROYECTO DE  
INTERVENCIÓN**

TRABAJO FIN DE GRADO  
EN EDUCACIÓN SOCIAL

**AUTORA: NURIA RODRÍGUEZ ARAGÓN**

**TUTOR: ENRIQUE DELGADO HUERTOS**

Palencia, Junio 2018

## **RESUMEN**

La innovación requiere de personas creativas que lleven a cabo actuaciones con las que mejoren su calidad de vida. Actualmente son cada vez más las urbes que trabajan, cada una partiendo desde su propio contexto, para conseguir constituirse como ciudades innovadoras. En este trabajo se estudian algunos perfiles de ciudades innovadoras y se presentan los ejemplos de Zorrotzaurre (Bilbao) y Grand Bourg (Buenos Aires), además se establece una relación con la figura profesional de la educación social, clave dentro de los proyectos de ciudades innovadoras, y se desarrolla una propuesta de intervención destinada a fomentar la capacidad creativa de los ciudadanos, en definitiva, la innovación.

## **PALABRAS CLAVE**

Educación Social, ciudad innovadora, transformación social, participación ciudadana, creatividad.

## **ABSTRACT**

Innovation requires from creative people to carry out actions that improve their quality of life. Currently, more cities are working on it, each one starting from their own context, to be able to establish themselves as innovative cities. In this work some profiles of innovative cities are studied and the examples of Zorrotzaurre (Bilbao) and Gran Bourg (Buenos Aires) are presented, besides establishing a relationship with the professional figure of social education, the importance within the projects of innovative cities, and a proposal of intervention aimed at promoting the creative capacity of citizens is developed, in short, innovation.

## **KEYWORDS**

Social Education, innovative city, social transformation, citizen participation, creativity.

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	3 -
2. INTERÉS DEL TEMA Y OBJETIVOS DEL TFG .....	4 -
2.1. Interés del tema, desde la perspectiva de la educación social .....	4 -
2.2. Objetivos del TFG .....	6 -
3. LAS CIUDADES INNOVADORAS .....	7 -
3.1. Qué entendemos por innovación en las ciudades .....	9 -
3.2. Los ámbitos de la innovación o perfiles de las ciudades innovadoras: .....	12 -
3.2.1. La ciudad creativa .....	13 -
3.2.2. La ciudad educadora.....	16 -
3.2.3. Las ciudades inteligentes.....	18 -
3.2.4. Las ciudades saludables .....	21 -
3.2.6. Las ciudades del conocimiento.....	25 -
3.3. Estudio de casos .....	26 -
3.3.1. La transformación de Bilbao .....	26 -
3.3.2. El distrito cultural de Hospitalet.....	29 -
4. LA EDUCACIÓN SOCIAL EN LOS PROYECTOS DE CIUDADES INNOVADORAS-	32 -
4.1. Las competencias de la educadora social en relación con la innovación .....	32 -
4.2. Algunos modelos y buenas prácticas de intervención.....	33 -
4.2.1. Un proyecto comunitario, local y social en Zorrotzaurre.....	33 -
4.2.1. Grand Bourg, la ciudad de los murales .....	38 -
5. UN PROYECTO INNOVADOR EN UN ESPACIO URBANO .....	41 -
5.1. Público objetivo .....	41 -
5.2. Objetivos de la intervención.....	41 -
5.3. Metodología de trabajo.....	42 -
5.4. Contenidos de la intervención .....	44 -
5.5. Evaluación de procesos y resultados .....	54 -
6. CONCLUSIONES .....	54 -
7. BIBLIOGRAFIA Y REFERENCIAS .....	56 -
8. ANEXOS.....	60 -

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado, en primer lugar, analiza la relación que existe entre la figura profesional de la educación social y sus competencias con los proyectos de las ciudades innovadoras o las acciones innovadoras dentro de las ciudades. Se pretende exponer la necesidad de profesionales que realicen acciones socioeducativas para conseguir los objetivos que definen a las ciudades como verdaderamente innovadoras.

En el desarrollo del trabajo se definen conceptos como innovación y ciudades innovadoras además de hacer un repaso por algunos de los muchos perfiles o ámbitos de las ciudades innovadoras que existen, como por ejemplo las ciudades educadoras, las ciudades inteligentes, las ciudades saludables, las ciudades sostenibles, las ciudades del conocimiento y las ciudades creativas.

Se realiza un estudio de casos. Por un lado se analiza el caso concreto de Hospitalet y su Distrito Cultural donde nos encontramos con un modelo que ha sido impuesto, en lugar de dialogado entre los ciudadanos y la administración. Un proyecto en el que quizás cobra más importancia la esfera económica de la cultura que la esfera social y comunitaria de esta. Asimismo se valora el caso de la ciudad de Bilbao, la cual ha experimentado una transformación en todos los aspectos. Zorrotzaurre es un barrio de Bilbao de tradición industrial que con un proyecto nacido desde los propios vecinos está llevando a cabo acciones de carácter cultural, contribuyendo a la innovación. También, en otro contexto muy diferente al de España, se presenta un proyecto comunitario innovador en un barrio de Argentina.

Será sobre la ciudad creativa sobre la que verse el proyecto de intervención que se ha diseñado como desarrollo profesionalizador del TFG. La pequeña propuesta de intervención tendrá como destinatarios los jóvenes de una ciudad indeterminada, pero que apuesta por emprender un proceso innovador.

## **2. INTERÉS DEL TEMA Y OBJETIVOS DEL TFG**

### **2.1. Interés del tema, desde la perspectiva de la educación social**

Desde la perspectiva de una educadora social que trata de iniciarse en “una profesión de carácter pedagógico, generadora de contextos educativos y acciones mediadoras y formativas” (ASEDES, 2007), el reto que le plantean las ciudades innovadoras, el trabajo pedagógico que puede hacerse en ellas pone encima de la mesa todas las competencias adquiridas en el proceso de formación del Grado.

La educación social es un “derecho de la ciudadanía que posibilita:

- La incorporación del sujeto de la educación a la diversidad de las redes sociales, entendida como el desarrollo de la sociabilidad y la circulación social.
- La promoción cultural y social, entendida como apertura a nuevas posibilidades de la adquisición de bienes culturales, que amplíen las perspectivas educativas, laborales, de ocio y participación social” (CGCEES & ASEDES, 2007).

Todo ciudadano anhela tener cierta calidad de vida y, para ello, la educación social posee las herramientas, mencionadas en el párrafo anterior, que el sujeto necesita para alcanzarlo. A su vez, las ciudades están evolucionando a pasos agigantados y necesitan que se creen contextos innovadores mediante la participación de los ciudadanos; por eso, la educación social es una profesión que posee todas las herramientas para generar en dicha población creatividad, tolerancia y conocimiento; claves para el origen y el afianzamiento de las ciudades innovadoras. La educación social es la base de la construcción de una ciudadanía creativa, tolerante, divulgadora de conocimiento y participativa en la consecución de la transformación social. Esta transformación social supone el éxito de las ciudades innovadoras. Es más, en las ciudades innovadoras, lo importante son los usos del conocimiento y su valoración en los ámbitos económico, social y político, en lugar de la creación de conocimiento científico y tecnológico (Abad, 2012).

Las Competencias Profesionales indican conocimientos y actitudes que posibilitan llevar a cabo las labores de la acción socioeducativa. Por ello, las del educador social tienen que ver con (ASEDES, 2007):

- La transmisión, el desarrollo y la promoción de la cultura;
- la generación de redes sociales, contextos, procesos y recursos educativos y sociales;
- la mediación social, cultural y educativa;
- el conocimiento, análisis e investigación de los contextos sociales y educativos;
- el diseño, implementación y evaluación de programas y proyectos educativos;
- y la gestión, dirección, coordinación y organización de instituciones y recursos educativos.

Nos encontramos en un mundo cambiante, cada vez más absorbido por las tecnologías que avanzan a pasos agigantados sin que las personas puedan llegar a darse cuenta de que en muchas ocasiones las supera. Ahora estamos ante un fenómeno de conexión donde se crean oportunidades para relacionarse de otras maneras, de compartir todo tipo de asuntos y de participación. Es ahí donde la figura del educador social debe demostrar la capacidad de relacionarse con las personas y los grupos, a través de la escucha activa y la expresión clara, para conseguir mayor participación ciudadana y establecer vínculos relacionales entre ellos. Si, como dicen Pradal Miquel y García Cabeza (2018), “entendemos la innovación social como un proceso fruto de las iniciativas locales que afrontan las necesidades de los ciudadanos no satisfechas por el mercado y tampoco por el Estado, ya sea porque este no proporciona respuestas adecuadas o satisfactorias o porque las ignora” (p.21) este es sin duda un terreno en el que la educación social cobra su pleno sentido.

Las ciudades innovadoras requieren de constantes mejoras que implican transformaciones a todos los niveles. Concretamente la relación que existe entre las ciudades innovadoras y la educación social la podemos encontrar en las actuaciones de carácter social que son llevadas a cabo por sus profesionales, con el único fin de promover transformaciones en la sociedad, partiendo de niveles grupales o individuales. A su vez, la necesidad de generar innovación en las ciudades no solo es innata en el propio medio urbano, sino que además aquellas ciudades que se resistan a introducirse en procesos de innovación corren el riesgo de parálisis e incluso de retroceso con implicaciones también culturales, sociales y económicas.

En la actualidad se está incrementando el uso de la digitalización a través de dispositivos como ordenadores, teléfonos móviles y otras tecnologías vinculadas a

estos. Y además cada vez existen más herramientas que nos posibilitan llegar a datos con los que extraer información más rápido, de manera más eficiente y accesible. Con esa información capturamos significados y los gestionamos de tal manera que los convertimos en conocimiento. Para ello, y aquí es donde entra la figura del educador social, es necesario saber gestionar dichos conocimientos, comprendiendo de qué manera y para qué usan los individuos y los grupos estas herramientas. Además, siempre se tienen en cuenta la diversidad de contextos y de aprendizajes a la hora de generar y divulgar los conocimientos. Es decir que la figura del educador social debe tener la capacidad de entender diversas situaciones sociales y educativas, analizando y sintetizando las prácticas.

Entre las claves que existen para hacer de una ciudad innovadora hay varias donde la educación social tiene un papel muy importante. Aunque el concepto de transformación es evidente, la educación social a través de su metodología educativa, durante ese proceso, aporta a las ciudades innovadoras integración, cohesión en la sociedad y mayor participación social, herramientas que favorecen la calidad de vida de los ciudadanos, así como la erradicación de la violencia. Es decir, toda ciudad que se inicie en la labor de intentar convertirse en una ciudad innovadora pone especial atención en la educación, ya que es la clave para acabar con la desigualdad social y generar equidad. De igual manera ocurre con la erradicación de la pobreza, que genera solidaridad, y sobre todo fomentando en los ciudadanos que poseen menos recursos espíritu de crecimiento personal y profesional.

En definitiva, lo que aporta la figura del educador social a las ciudades innovadoras son destrezas y habilidades para actuar en los campos de acción donde antes no se contribuía a la mejora de la calidad de vida de las personas y, por tanto, a la innovación. La promoción de la cultura, la generación de redes sociales y de recursos educativos, la mediación social, la investigación social, la ejecución de proyectos educativos y la gestión de instituciones son algunas de las funciones del educador social que impulsan el desarrollo de las ciudades innovadoras.

## **2.2. Objetivos del TFG**

El objetivo general que se plantea en este Trabajo de Fin de Grado es el de hacer visible la relación que existe entre la Educación Social y los proyectos de ciudades innovadoras, así como la necesidad y la eficaz respuesta dar a través del desarrollo de

sus competencias y responsabilidades en ese proceso de transformación que sufren dichas urbes.

### **2.2.1. Objetivos específicos**

- a. Profundizar en el concepto de ciudad innovadora
- b. Establecer vínculos de acción entre ciudad innovadora y educación social
- c. Conocer los diversos modelos de ciudad innovadora
- d. Explorar los ámbitos de la innovación en los que es posible la intervención de la educación social
- e. Conocer la metodología de trabajo de una intervención
- f. Desarrollar una propuesta de intervención socioeducativa que promueva acciones innovadoras

## **3. LAS CIUDADES INNOVADORAS**

Tiempo previo al siglo XVIII habían surgido avances culturales y científicos, pero fue en la Revolución Industrial con los sistemas de gestión de producción cuando surgieron las ciudades industriales, y con ellas la multitud de habitantes que se fueron a vivir allí. Pronto la educación se convirtió en un derecho universal para todos los individuos, y las ciudades crecieron sin un orden establecido, sin tener en cuenta culturas o intereses conjuntos, por lo que nacieron espacios sociales nuevos y, a partir de estos, comunidades.

Cada vez la población mundial es más urbana. Actualmente la población tiende a migrar entre los diferentes centros urbanos. Las Naciones Unidas han estimado que dentro de tres décadas un 70% de la población mundial vivirá en ciudades; hay que tener en cuenta que actualmente la mitad de la población ya habita en urbes.

Los cambios que se están experimentando a lo largo del siglo XXI hacen que las ciudades tengan que renovarse en todos los ámbitos y contextos; también es debido a que nos encontramos en una revolución tecnológica y el mundo cada vez está más globalizado.

Marshall McLuhan (1962) acuñó el término de aldea global refiriéndose a ella como la interconexión humana global que han generado los medios electrónicos de

comunicación. Realmente se confrontan dos posturas acerca del concepto de globalización. Por una parte, la globalización se puede entender como un procedimiento en el que las personas, los gobiernos y las empresas interaccionan y se hallan integradas entre sí, lo que supone que la sociedad se identifique como grupo que con esfuerzos conjuntos intensifican las problemáticas, haciéndolas más notables y globales (Melluish, 2014). La interconexión humana global de la que habla Marshall McLuhan supondría la supresión de barreras económicas y políticas entre los diferentes países del mundo, y si verdaderamente así fuera, si la mundialización fuera en condiciones de equilibrio y justicia entre las partes, el mundo gozaría de mayor bienestar y una mejor calidad de vida que con la que nos encontramos actualmente.

Por eso, debemos distinguir dos términos que a menudo se confunden, la globalización de la mundialización. El primer término, según Ovejero (2014), tiene que ver con la imposición global del neoliberalismo, y la mundialización, en cambio, viene a ser lo que definió Marshall McLuhan como aldea global.

La ciudad, se encuentra en una crisis, no es capaz de adaptarse a las imposiciones que trae consigo la globalización. Por eso, Alain Touraine defiende que la única manera de superar dicha crisis es configurando la ciudad como un lugar donde se integren las culturas y las personas, fomentando el mestizaje, la cultura y lo étnico (Lifschitz, 1999). Además, desde hace una década está siendo un reto para las ciudades el hecho de coordinar y armonizar la competitividad y productividad económica, con la cohesión social y el desarrollo sostenible, debido a que a veces la calidad de vida de los ciudadanos y el medio ambiente no es ni el mejor ni el deseado.

La transformación de la sociedad es un hecho. Y esta transformación actualmente está potenciada por la digitalización, por el acicate de la ciudadanía y la colaboración de agentes tanto públicos como privados (Mata, 2016).

En uno de los aspectos en el que la ciudad ha cambiado en las últimas dos décadas es que los actores públicos y privados se han percatado de que para que exista un desarrollo económico en las ciudades deben potenciar la participación ciudadana, en lugar de discriminar a ciertos sectores de población que además no disponen de buenas condiciones de vida (Lifschitz, 1999). Toda ciudad debería basarse en el principio de integración socio-cultural de sus ciudadanos, ya que la globalización en sí misma tiende

a segregarse a los ciudadanos generando dos grupos, incluidos y excluidos. En este punto los proyectos de las ciudades innovadoras generan oportunidades en cuanto a negocios, mejores condiciones de vida de las personas, y con ello se potencia la actividad económica.

Muchas ciudades han dejado atrás un pasado industrial. Ahora el mayor reto de las ciudades es enfrentarse a la globalización. A través de la creatividad y la innovación se va a diseñar el futuro de la ciudad del siglo XXI.

### **3.1. Qué entendemos por innovación en las ciudades**

En el sentido que nos compete podemos entender que algo es innovador cuando ha pasado por una serie de procedimientos con el objetivo de adaptación máxima a la realidad más actual, otorgando respuestas a las problemáticas de la sociedad a través del apoyo de la tecnología. Es decir que la tecnología no es por sí sola una innovación, sino que también convergen la eficiencia y la sostenibilidad. De esta manera, Mata (2016) define la ciudad innovadora como:

Un espacio en el que la innovación social y tecnológica impacta de manera relevante en la calidad de vida de las personas, la vitalidad económica, la movilidad urbana, la sostenibilidad medioambiental, y en definitiva, en todos los elementos básicos para el desarrollo de la vida en la ciudad. (Mata, 2016, p.3)

Las ciudades son cada vez más eficientes, pero realmente la mayoría de ellas no parten de la base de los problemas sociales y urbanos, en absoluto, los cuales constituyen de verdad los pilares de la calidad de vida de los ciudadanos. Una vida más eficiente y sostenible no consiste en potenciar aún más la tecnología, más bien pasa por tener en cuenta los problemas y las necesidades que existen en la ciudad, que tienen sus habitantes, para proponer a continuación soluciones innovadoras.

Los procesos de innovación centran su mirada en aspectos medioambientales, socioculturales, educativos, de servicios sociales... no solamente en los tecnológicos y económicos. De alguna manera todos estos procesos de innovación generan productividad y competitividad tanto a empresas como a entornos sociales (Abad, 2012).

Siguiendo esta misma línea, Méndez (2006) manifiesta que:

Las ciudades innovadoras son aquellas que avanzan en su camino hacia el desarrollo mediante una estrategia de adquisición de conocimiento, con el objetivo de hacer compatibles e interdependientes la competitividad económica y el crecimiento del empleo, con el bienestar social, la calidad del medio ambiente y una efectiva participación ciudadana (pp. 28 y 29).

Para impulsar la innovación en las ciudades es necesaria la existencia de una serie de actores que conjuntamente se lancen en la aventura de conformar un plan de futuro en el que el aprendizaje sea el mecanismo y la herramienta, tanto a pequeña como a gran escala, en empresas y en la sociedad misma. Pero, la innovación no es algo que surja en sí misma, la innovación necesita partir de unos conocimientos y de un contexto determinado.

Así, los elementos imprescindibles para las ciudades innovadoras según Mata (2016) son los siguientes: En primer lugar los movimientos ciudadanos con capacidad de iniciativa y anticipación a los problemas y las necesidades del futuro, sobre todo con una herramienta importante llamada cultura digital. En segundo lugar la innovación de la tecnología. En tercer lugar la buena gestión y la consideración sistemática de los datos, ya que a través de ellos es posible analizar las actuaciones y las demandas de las personas, y ver qué aspectos pueden ser mejorados o solventados. Y finalmente la cooperación entre los sectores públicos y privados en el objetivo de conseguir ciudades más sostenibles y eficientes.

De acuerdo con Abad (2012, p.146 y 147) las ciudades innovadoras parten de la estructura de las ciudades inteligentes, y se caracterizan por:

- *Ser diseñados por la comunidad urbana de residentes (no solo el mercado).*
- *Poseer sensibilidad y responsabilidad ambiental*
- *Ser capaces de crear ventanas competitivas*
- *Adquirir compromiso con la cohesión y el desarrollo social*
- *Generar estructuras coherentes de gobierno del territorio*
- *Dialogar con el entorno*
- *Y, vivir la realidad desde la interdependencia y en conexión con otras redes y ciudades.*

Innovar es repetir o inventar los usos, costumbres y prácticas culturales teniendo como fundamento la tolerancia, y cuyo objetivo sea el de consentir pequeños cambios en aspectos elementales que haya, de manera que en el momento en que su desarrollo resulta ser exitoso tienen la oportunidad de obtener usos y sentidos nuevos. A esos usos nuevos se les llama motores de innovación, los cuales se encuentran aislados de la apreciación de la tecnología y la economía (Abad, 2012, p.146).

Según Vázquez-Barquero (1999) para que una ciudad innove, en primer lugar se necesita que un territorio en los que los agentes son económicos, sociales, culturales y políticos, se intercambien recursos, bienes y servicios entre ellos. Por tanto, diríamos que una ciudad innovadora estaría bien organizada al gozar de agentes que producen e intercambian tanto conocimientos como capacidades. Pero, lógicamente, no solamente una ciudad innovadora lo es por constituirse como buena en sus interacciones entre los agentes, sino que también tiene mucho que ver la historia local de cada territorio.

Es necesario poner en valor los recursos existentes que son clave en el desarrollo del territorio, como por ejemplo los equipamientos materiales, recursos de carácter humano, productivos, o patrimoniales (culturales o naturales). Pero para ello es necesario que las instituciones de conocimiento, las empresas, el gobierno y los propios ciudadanos, todos ellos sean públicos o privados, actúen y elaboren iniciativas de innovación (Méndez, 2006). Como se ha expresado al principio de este apartado, es importante que los propios ciudadanos sean los que lleven a cabo realidades urbanas que partan de sus intereses.

Actualmente nos encontramos en un momento de cambio. Hace años el único deseo para las ciudades era construir industria a toda costa en núcleos industriales dinámicos, pero ahora el punto de mira está en la ciencia y en la sociedad, en la innovación y en la creatividad. En el mundo cada vez más global e interrelacionado, lo que necesitamos es capacidad social para tratar los nuevos retos que nos deparan: competitividad económica, calidad de vida y equilibrio social, y sostenibilidad ambiental.

### **3.2. Los ámbitos de la innovación o perfiles de las ciudades innovadoras:**

Mata (2016) ha establecido diez retos de toda ciudad innovadora y defiende que, una ciudad, para que sea innovadora se debe:

- Analizar y tomar conocimiento de las líneas de colaboración existentes para poder generar nuevos modelos de consumo.
- Fomentar una educación donde el conocimiento sea abierto, así como el aprendizaje a lo largo de la vida, con el fin de que todas las personas puedan acceder a la información.
- Crear competencias digitales para lograr el éxito profesional a través del fomento de mayores habilidades transversales.
- Generar una oferta cultural y lúdica adecuada a las personas interesadas en ello y facilitar herramientas a las instituciones que las generan.
- Responder eficientemente a las necesidades de acceso a la información en materia de transporte y movilidad.
- Simplificar las gestiones domésticas y establecer conexiones entre las ofertas y las demandas, potenciando la innovación empresarial.
- Asegurar el empoderamiento de los pacientes en materia de salud y su seguridad.
- Acercar *el movimiento maker* (de la pasividad a la proactividad) a los ciudadanos para que tengan la posibilidad de controlar su consumo.
- Ser atractiva para los turistas y aprovechar la tecnología para conocer los intereses y las necesidades de los mismos.
- Promover la participación ciudadana para que las personas sean creadoras de una sociedad mejor y sean partícipes de las transformaciones sociales.

A partir de esos retos he establecido los siguientes perfiles de ciudades innovadoras: ciudades creativas, ciudades educadoras, ciudades inteligentes, ciudades saludables, ciudades sostenibles y ciudades del conocimiento, a pesar de que los ámbitos y las maneras de innovar son múltiples.

### 3.2.1. La ciudad creativa

La ciudad creativa, como su propio nombre indica, tiene como esencia la creatividad. Es aquella que en su proceso tiene la capacidad de innovar en cuanto a arte, diseño, ciencias y tecnologías (Lifschitz, 1999). Los ciudadanos de esta tipología de ciudad se entienden como seres que crean e innovan en diversos ámbitos. Se catalogan como ciudadanos totalmente comunicativos, capaces de llevar a cabo discusiones abiertas. Los ciudadanos crean y proponen, fomentando así el desarrollo cultural, social y económico de la urbe.

Una ciudad creativa tiene que estar estrechamente vinculada con las llamadas 3T: “tecnología, talento, tolerancia”, con las que existan canales comunicativos entre poderes públicos y la población habitante de la ciudad, lo cual propicie el acercamiento entre ambos. Las acciones creativas proporcionan un lavado de cara a la ciudad, diversidad cultural, un fortalecimiento del tejido social y potencian el turismo cultural (de Miguelsanz, del Caño, Martínez & Martín, 2010). La creatividad de los ciudadanos en concreto mejora la realidad económica, social y cultural de la ciudad, y por supuesto mejora la calidad de vida de los individuos, sin olvidarnos del sentimiento de pertenencia a la comunidad que se genera. La tecnología, el talento y la tolerancia son las formas de generar creatividad en la ciudad.

La diversidad cultural concretamente genera un gran enriquecimiento a la ciudad. Tanto es así que favorece la creatividad, porque el hecho de que existan personas de etnias y culturas diferentes significa que las ideas dentro de la ciudad son diversas y diferentes. La interacción entre todas ellas supone un paso adelante hacia la ciudad creativa (Menchén, 2009).

La cultura, sin duda, juega un papel importante dentro de las sociedades que están en un proceso de cambio. La cultura es “una herramienta de gestión de los cambios sociales, un componente transversal de las sociedades (...) a las que aporta identidad, cohesión y visibilidad” (Zallo, 2009). Actualmente y desde hace más de una década se está produciendo desde las políticas públicas una instrumentalización de la cultura que se manifiesta en aspectos urbanísticos, económicos, empresariales, tecnológicos, etc., cuando en verdad se necesita de la diversidad cultural y el derecho de acceso. La cultura es algo que debemos cuidar, así como su calidad, la democracia cultural -que es una

práctica social construida en el diálogo y la convivencia social-, el acceso a la cultura, la identidad y la diversidad de culturas. También la UNESCO y la UE consideran que la cultura es clave para el fomento de la diversidad cultural en todo el mundo.

De acuerdo con Zallo (2009) las industrias culturales y las artes, la cultura al fin y al cabo, en sí mismas son innovación, pero una mínima parte de las innovaciones son cultura. El gobierno no entiende así esta afirmación y ve a la cultura simplemente como algo subvencionable y de gasto. De manera contraria a esto, lo que precisamente se necesita es aplicar al ámbito cultural la misma cantidad de experiencias que se emplean en otros ámbitos, como por ejemplo en las políticas fiscales, de financiación, de marca, etc. (Zallo, 2009). Todo esto involucraría a varias instituciones conectándolas directamente con lo cultural, lo privado y la propia sociedad. La cultura innovadora necesita que se la considere tan importante como la propia innovación, entendida en un sentido amplio; de esta manera se podrían crear espacios sociales de interacción que favorecieran en sí la innovación cultural de una determinada ciudad.

Solamente teniendo en cuenta desde un principio los intereses y las opiniones de la ciudadanía podemos empezar a construir una ciudad creativa, ya que si no existen redes de comunicación entre la población y los poderes públicos, la confluencia de diferentes culturas y la oportunidad de acceso a las TICs por parte de todos los ciudadanos difícilmente se puede constituir la ciudad creativa que anhelamos. Como argumentan diferentes autores, entre ellos Florida (citado por Menchén, 2009), el desarrollo económico ya no pasa por la explotación de los recursos naturales, ni por un potenciamiento de la tecnología, sino más bien en la capacidad de creación de los ciudadanos.

Una definición más sencilla y simplificada la encontramos en Menchén (2009): Ciudad creativa es “aquella que proporciona a sus ciudadanos las condiciones y el clima propicio para que fluya la creatividad, con el objeto de generar proyectos innovadores que beneficien a toda la comunidad” (p.2). Partiendo de la idea de que no todas las ciudades se pueden constituir como ciudades creativas, hay que decir que para encaminarse hacia dicha tarea es necesario que absolutamente toda la comunidad tienda y se abra hacia la creatividad, para luego generar innovación. Además, no vale solamente con hacer teoría de ello, sino que es necesario aplicarla de manera activa mediante climas propicios.

Se han generado dos patrones de ciudades creativas que poseen diferentes perspectivas entre sí a la hora de mirar la económica, la cultura y la sociedad. Uno de ellos tiene su foco en las infraestructuras como pueden ser los museos, centros comerciales o festivales. A este foco Menchén (2009) lo califica de perecedero, momentáneo y fugaz. En cambio, el segundo patrón lo califica de ciudades creativas e innovadoras porque en ellas la propia comunidad a través de redes sociales ponen su esfuerzo en proyectos de carácter social, cultural, educativo y empresarial. La primera perspectiva también es defendida por Zallo (2009), la cual, a pesar de no ser duradera en el tiempo, también genera innovación y desarrollo.

Una parte importante en el desarrollo de las ciudades creativas sin duda es la educación. Debemos tener en cuenta, en primer lugar, que todas las personas nacemos siendo creativos pero es la educación y la propia sociedad la que nos frena en el desarrollo de esta capacidad que es la creatividad. La única forma de conseguir una población creativa es formando y educando en creatividad desde las aulas, propiciando climas de confianza donde los niños y los jóvenes puedan expresarse libremente (de Miguelsanz, et al., 2010). Modificar la educación por completo no es tarea fácil, pero un comienzo podría estar en abolir la repetición sistemática y generar aprendizajes con la propia creación. Debemos propiciar el asociacionismo y preparar a ciudadanos creativos y participativos, no sólo en niños y jóvenes, también en adultos, porque los modelos de ciudad son cambiantes y actualmente lo que se necesita son mentes creativas que lleven a cabo el cambio social. Se ha de crear una cultura de la innovación.

La UNESCO creó en el año 2004 la Red de Ciudades Creativas con el fin de suscitar cooperación entre diferentes ciudades que consideren la creatividad fundamental para el desarrollo urbano sostenible. Actualmente son 180 las ciudades que trabajan en el objetivo de establecer la creatividad y las industrias culturales en la idea de desarrollo local, y ayudarse mutuamente a escala internacional. Los ámbitos de creatividad son artesanía y artes populares, gastronomía, literatura, diseño, cine, música y artes digitales. En España las ciudades que forman parte de esta Red de Ciudades Creativas son: Burgos y Denia en el campo de la gastronomía, Granada y Barcelona en el de la literatura, Bilbao en diseño y Sevilla en el ámbito de la música.

En resumen, las ciudades creativas deben, en un principio, definir explícitamente el modelo de ciudad que quieren ser; y luego deben construir redes sociales entre la

comunidad, favorecer la interacción entre culturas, proporcionar acceso a las TICs a toda la población y, por último, formar ciudadanos creativos.

### **3.2.2. La ciudad educadora**

La ciudad educadora es aquella que, en lugar de adaptarse y acomodarse a la realidad existente, pone en valor el conocimiento al ser consciente de que con él es posible transformar dicha realidad social. La formación y la educación son herramientas imprescindibles ya que “transforman la aptitud de los ciudadanos, mejoran la capacidad de asimilación de los impactos del desarrollo económico y actúan como dinamizadoras de actitudes positivas ante los cambios y el progreso” (Lifschitz, 1999).

La ciudad educadora posee identidad y se relaciona tanto con el entorno más cercano como con países alejados. Tiene como objetivos principales el aprendizaje, el intercambio, el hecho de compartir, de mejorar la vida de sus habitantes en definitiva. Toda ciudad educadora debe ejecutar su labor junto a aspectos de tipo económico, social, político, poniendo especial hincapié en la formación, el desarrollo y la promoción de las personas que habitan en ella; haciendo extensible el aprendizaje a lo largo de la vida a personas de cualquier edad, siendo este aprendizaje además una formación en continua renovación (AICE, 2013).

Como su propio nombre indica, las ciudades educadoras tienen como eje principal la educación, pero también está estrechamente relacionada con equidad, inclusión, sostenibilidad, cohesión y educación para la paz. La ciudad educadora implica un compromiso entre gobierno y sociedad (Figueras, 2008).

Dentro de estas ciudades educadoras, hay quien pone en relevancia la dimensión comunitaria de la ciudad, potenciando las redes de comunicación entre los ciudadanos que, aún no se han perdido pero que si no hacemos nada para evitarlo, podrían perderse. Se necesita cooperación y convivencia en las ciudades. La educación es cuestión de toda la comunidad, no solamente del individuo.

El único fin es el de proporcionar a cada persona que vive en una determinada ciudad las herramientas oportunas para llegar a una calidad de vida tanto a nivel personal como social, mejorando el espacio público en el que todos los ciudadanos sean partícipes y

transformadores de su propia ciudad. Por eso, del Pozo (2008) establece unos campos para empezar a formar una ciudad educadora:

- Ejercer nuestro derecho a la ciudad educadora como ampliación de los Derechos Humanos.
- Construir una ciudad implicada en el beneficio íntegro de sus ciudadanos, y unos ciudadanos implicados también con su ciudad.
- Ser conscientes de la importancia que tiene la formación a lo largo de la vida para los ciudadanos; no solo en cuanto a capacidades del ámbito laboral sino también en lo familiar, social, comunicacional y cívico.
- Proporcionar el acceso a cualquier servicio y equipamiento urbano a todos los ciudadanos, poniendo especial atención a las de diversidad funcional.
- Gozar de la mayor integración posible por parte de todas las generaciones, ya que compartir conocimientos es enriquecedor.
- Facilitar y formar en la accesibilidad a las TICs a todos los ciudadanos en esta nueva sociedad globalizada del conocimiento, y evitar así esta tipología de exclusión social.
- Fomentar el desarrollo sostenible, la armonía entre ciudad y naturaleza.
- Promover valores como libertad, igualdad, diversidad cultural, cooperación solidaria internacional; o como respeto, tolerancia, participación, responsabilidad y compromiso por los asuntos de carácter público, proyectos, bienes y servicios.

De acuerdo con AICE (2013) las ciudades educadoras tienen varios retos a lo largo del siglo XXI. El primero es el de invertir en educación más, ya que es la única forma de que las personas sean capaces de desarrollarse como verdaderos individuos. El segundo reto es el de fomentar la igualdad, compartiendo el respeto entre las personas y gozando de las mismas oportunidades. El tercero trata de construir una sociedad del conocimiento sin exclusiones, es decir, haciendo que absolutamente toda la población tenga acceso a las TICs (Tecnologías de la Información y de la Comunicación) puesto que ello fomenta el desarrollo en cada uno de ellos.

Ya en 1990, en la Carta de las Ciudades Educadoras, se establecían objetivos como: aprender, intercambiar, compartir y enriquecer la vida de sus habitantes. Además, estas

ciudades debían enlazar estos objetivos a las tradiciones económicas, sociales, políticas y de prestación de servicios, ya que había fijado la importancia de la formación, la promoción y el desarrollo de los ciudadanos, poniendo mayor hincapié en niños y jóvenes pero también mostrándose interesado en una formación a lo largo de la vida para todos. En cuanto a las ciudades de otros países se ve la importancia de las actuaciones a nivel local intentando conseguir una ciudadanía democrática plena, donde se fomente la convivencia pacífica, con los propios valores éticos y cívicos, y la participación ciudadana.

En la Asociación Internacional de Ciudades Educadoras son 400 las ciudades de todo el mundo que se encuentran asociadas a la Red. En España la cifra de ciudades educadoras es bastante numerosa, ya que suponen 190. En Castilla y León las ciudades comprometidas con el objetivo son Burgos, Soria y Segovia.

### **3.2.3. Las ciudades inteligentes**

La OCDE en el 2001 (citado por Méndez, Palomares y Michelini, 2007) definió las ciudades inteligentes como aquellas que dinamizan su territorio teniendo como pilares principales en el desarrollo la innovación y el aprendizaje en conjunción con las TICS (Tecnologías de la Información y de la Comunicación).

Según Abad (2012) las ciudades inteligentes son “espacios donde se experimenta con el pasado, el presente y el futuro, se aprende y se adquiere nuevo conocimiento” (p.153). Por tanto, resalta los términos de experimentación, aprendizaje y conocimiento en la constitución de estas ciudades.

De acuerdo con Batty et al. (2012) las ciudades inteligentes, también denominadas “smart cities”, tienen el foco en las capacidades de la ciudadanía para innovar, estableciendo un equilibrio entre cooperación y competencia. Este autor ha diseñado una tipología de las diferentes funciones que existen dentro de la ciudad inteligente, y que todas ellas deben estar en constante interacción a través de redes.

En primer lugar, ha denominado a la primera función *Smart Economy*, economía inteligente. Esta función está vinculada a generar competitividad mediante espíritus innovadores, emprendimientos, imagen económica y marcas, productividad, flexibilidad del mercado laboral, inserción internacional y capacidad de transformación.

*Smart people* se refiere al capital social y humano, que se consigue a través del nivel de las cualificaciones, el aprendizaje a lo largo de la vida, pluralidad social y étnica, flexibilidad, creatividad, mentes abiertas y participación en la vida pública.

*Smart governance* pone en relevancia la participación, sobre todo en la toma de decisiones, los servicios públicos y sociales, un gobierno transparente y con estrategias políticas y diversas perspectivas. Esta misma idea la defiende Gómez (2009).

La cuarta función es la denominada *Smart Mobility*, refiriéndose a lo relativo entre el transporte y las TICs, que ambas fomentan la accesibilidad local, la accesibilidad internacional, la disponibilidad de infraestructuras de TICs, sistemas de transporte sostenibles, innovadores y seguros.

*Smart Environment* está relacionado con los recursos naturales, y se refiere a la afinidad con las condiciones naturales, a la contaminación, a la protección del medio ambiente y al manejo sostenible de los recursos.

Y, por último, *Smart Living* se representa la calidad de vida mediante las instalaciones culturales, las condiciones de la salud, la seguridad personal, la calidad de la vivienda, las instalaciones educativas, la atracción turística y la cohesión social.

La idea que sostiene Batty et al. (2012) sin duda es una de las maneras de organizarse en una ciudad inteligente. Otros autores como Gómez (2009) también señalan la importancia de que exista una cooperación interinstitucional en un territorio inteligente o, como él así lo denomina, en los SmartPlaces; además de constituirse como una sociedad donde todos los agentes participen. Lo esencial en las ciudades que son innovadoras, de una manera o de otra, es que en la comunidad se tenga como objetivo claro el de elaborar y ejecutar un proyecto innovador. Este mismo autor, Gómez (2009), además establece una serie de temas que definen las ciudades inteligentes:

- En la temática ambiental se dice que las ciudades inteligentes van más allá de la simple preocupación por generar impactos ambientales negativos, más bien todo lo contrario, intentan generar intervenciones positivas, protegiendo, valorizando, renovando y rehabilitando zonas que física, social y económicamente se encuentran degradadas.
- Las ciudades inteligentes tienen la capacidad de generar competitividad, por ejemplo con diseños urbanísticos, entendiendo que se trata en un contexto de

interacción con otras ciudades. También en cuanto a atracción de población cualificada, puesto que en la economía de este siglo lo que se va a necesitar son personas activas, con capacidad de innovación, formadas, etc.

- Las ciudades inteligentes buscan la inclusión social, por ello luchan contra la desigualdad. En muchas ocasiones comienzan por otorgar mayor calidad a los espacios públicos al suponer que es dónde las personas llevan a cabo su vida en comunidad y por tanto, es favorable para cualquier persona que habite en la urbe. Además, al mejorar el atractivo de las ciudades se trabaja en la capacidad competitiva de la ciudad y en el desarrollo de actividades económicas. Y no solo eso, todo ello se traduce en el sentimiento de pertenencia y de identidad de los habitantes, envueltos en el proyecto innovador.
- Estas ciudades están organizadas y gobernadas de forma coherente, orientadas al proyecto y, por supuesto, en ellas existe la cooperación institucional. Y, como también defendía Batty et al. (2012), aprovechando las TICs se construyen gobiernos eficientes donde prima la participación de los ciudadanos en cualquier cuestión de su ciudad (*Smart-Government*).
- El diálogo con el entorno se refiere a la identificación del perfil que se quiere para la ciudad inteligente, ya que esto ha de estar siempre en vínculo con el contexto de la propia ciudad. No se puede establecer el perfil de la ciudad si no partimos de su propio contexto.
- Las ciudades inteligentes son aquellas que, al fin y al cabo, innovan. A partir de sus experiencias generan oportunidades para la ciudad, crean conocimientos partiendo de otros conocimientos ya creados. Y sobre todo, valoran la importancia que tienen las personas formadas y cualificadas dentro del proceso de innovación en un mundo tan cambiante como el actual.
- Son fundamentales las conexiones de la ciudad inteligente con otras ciudades, independientemente de sus características, en el mundo actual de globalización. Ya sea de tipo político, económico, social o cultural, el hecho de compartir e intercambiar ideas o experiencias hace que las ciudades resulten favorecidas.

También Florida en 1995 (citado por Méndez, Palomares y Michelini, 2007) ya establecía a estas regiones como “depositarias y generadoras de conocimientos e ideas,

que poseen el ambiente y las infraestructuras que facilitan los flujos de conocimiento, ideas y prácticas de aprendizaje” (p.178). Sin duda una de las claves de las ciudades inteligentes es saber compartir los conocimientos, las experiencias y las ideas de una ciudad a otra, y no solo eso, sino más bien intercambiarlas y poder aprender de otros territorios para construir e innovar sobre las que ya estaban presentes. Las ciudades inteligentes son las que están dispuestas a aprender, a transformarse y a innovar.

#### **3.2.4. Las ciudades saludables**

Las ciudades saludables son aquellas que empoderan y permiten que todas las personas disfruten tanto de una mejor salud como de mayor bienestar, ejerciendo sus capacidades, su derecho. La salud es una temática imprescindible para promover el desarrollo sostenible saludable, por eso estas ciudades trabajan con el objetivo de construir ciudades inclusivas, seguras y sostenibles.

Las ciudades saludables, de acuerdo con la OMS, son aquellas que ponen en práctica de manera progresiva la mejora de su ambiente, tanto social como físico, aprovechando los recursos de la comunidad.

Todo esto, no se podría conseguir sin la participación de la sociedad por construir una ciudad sin desigualdades y tampoco sin la participación de las propias ciudades en la Agenda 2030. Se intentan tomar las mejores decisiones políticas para proporcionar bienestar y salud a los habitantes con una perspectiva de empoderamiento, y así contribuir al desarrollo sostenible. Además, valoran la importancia de tratar el tema de la salud desde la educación, desde los centros escolares, y se cuestionan los estereotipos, sobre todo en materia de género (World Health Organization, 2017).

Más concretamente, lo que las ciudades saludables realizan son mejoras en los entornos donde las personas ganan o pierden en salud. Estos ámbitos son variados, desde medio ambiente hasta empleo, educación, vivienda o pobreza. Son entornos muy distintos pero que encuentran puntos en común en la mejora de la salud (Llorca et al., 2010).

Todas las ciudades pueden ser saludables si así se lo proponen, solo hace falta compromiso con la creación y la mejora de los entornos y los estilos de vida de las personas, y sobre todo, un proyecto estructurado y organizado. Para conseguir equidad en el ámbito de la salud es necesario construir comunidades que proporcionen acceso a

bienes básicos, debidamente cohesionadas para poder fomentar bienestar y calidad de vida a los habitantes. En esta perspectiva la salud incluye ámbitos a los que hay que poner especial interés como por ejemplo la economía, la política, la cultura, la sociedad y el medio ambiente. Una ciudad saludable se implica activamente en proporcionar a los habitantes estilos de vida saludables.

En la Carta de Ottawa, en 1986, se establecían unas condiciones y recursos imprescindibles para la consecución de la salud plena (citado por Latapí, 2015):

- Paz, libertad y seguridad.
- Vivienda que cubra las necesidades.
- Educación de calidad para niños y adultos.
- Comida saludable para un crecimiento y un buen desarrollo tanto en niños como en adultos.
- Remuneraciones razonables de los empleos.
- Ecosistema estable y sin contaminación.
- Recursos sostenibles.
- Justicia social.
- Equidad social.

De acuerdo con Llorca et al. (2010), los pilares de los proyectos de las ciudades saludables son los siguientes: cooperación entre sectores, participación de los habitantes y un gobierno orientado hacia el objetivo de la salud, menor jerarquía en el gobierno y colaboración con redes y con otros agentes de la ciudad.

La participación de la comunidad es imprescindible en todas las fases del proyecto de una ciudad saludable, coordinándose con otros actores. Dicha participación contribuirá a constituir una comunidad cuyos individuos se encuentren comprometidos con la salud en términos amplios.

La Red Española de Ciudades Saludables (RECS) fue la primera en el continente europeo, y actualmente existen numerosas ciudades<sup>1</sup> adheridas a esta red.

---

<sup>1</sup> Ciudades Saludables adheridas a la RECS: <http://reco.es/mapa/>

### 3.2.5. Las ciudades sostenibles

Las ciudades sostenibles son aquellas que proporcionan una alta calidad de vida a los ciudadanos que habitan en ella, reduciendo además los impactos que existan sobre el medio natural en conjunción con un gobierno eficiente en cuanto a crecimiento económico se refiere, y con la participación activa de todos los habitantes.

La sostenibilidad es un concepto que ha llegado a numerosos ámbitos, entre ellos se encuentran el quehacer de las personas y la planificación urbana. Los objetivos son diseñar, desarrollar y gestionar la comunidad humana sostenible (como se cita en González, 2002, p.94). La sustentabilidad o sostenibilidad es un concepto que tiene que ver con el desarrollo social justo y respetuoso con el medio ambiente, y su aparición data de finales del siglo XX. La sostenibilidad trata de buscar un equilibrio entre el crecimiento económico, los recursos que nos da el medio natural y la ciudadanía en bienestar. En la ciudad conviven las personas y, como en la actualidad es necesaria la urbanización y la construcción, lo mejor es realizar un planteamiento acorde con la vida de los ciudadanos y por supuesto con responsabilidad ambiental.

De acuerdo con Abad (2012) “la ciudad sostenible es el producto de la construcción de entidades urbanas innovadoras que incorporan la creatividad, la tolerancia y el conocimiento como las claves de su emergencia y consolidación” (p.144). Para ello se resalta la importancia de la existencia de:

- Comunidades de conocimiento
- Políticas exitosas de I+D+i
- Centros educativos de excelencia
- Culturas innovadoras
- Redes globales de conocimiento

González (2002) ve el proyecto de ciudades sostenibles como un aprendizaje entre la cooperación de las ciudades sostenibles intercambiando ideas y experiencias propias. Tanto las autoridades locales, redes de ciudades, administración local y los ciudadanos deben estar comprometidos con la labor de temáticas como la educación y la formación profesional, el trabajo de diferentes disciplinas, establecer relaciones, participación y sensibilización. Entre otras cosas, sin duda la información es poder dentro de los procesos de transformación, por eso es crucial otorgársela a las personas para que puedan empezar a realizar el cambio hacia la sostenibilidad.

La UNESCO define el desarrollo sostenible como aquel que “satisface las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades” (Brundtland, 1987). El desarrollo sostenible de las ciudades supone que las condiciones de vida sean satisfactorias sin comprometer las futuras generaciones, y depende siempre del dinamismo cultural y social que somos capaces de generar a partir de las relaciones sociales.

Benavides (2011) ha establecido una serie de satisfactores de las ciudades sostenibles que son la conservación ambiental, la equidad social, la diversidad cultural, la factibilidad económica, la innovación tecnológica y la voluntad política, para lograr la sostenibilidad en las ciudades:

- La conservación ambiental se refiere al hecho de asegurar la utilización correcta de los recursos naturales sin afectar al medio. La intención es mejorar la calidad del agua, del aire, de la superficie, etc.
- En cuanto a la equidad social se refiere a la integración en la ciudad de valores como la igualdad, la cooperación o la inclusión mediante actuaciones sociales diversas (educación, cultura, infraestructura, seguridad, salud, etc.).
- La diversidad cultural es la interacción de culturas en una determinada ciudad que hacen de ésta un lugar característico, así como a su patrimonio cultural y natural. De igual manera que con el factor de equidad social, la diversidad cultural se crea mediante proyectos culturales, educativos, recreativos... enlazados con el mantenimiento de cada espacio de la ciudad y el patrimonio.
- La factibilidad económica tiene que ver con la diversificación económica.
- La innovación tecnológica tiene que estar vinculada a preservar los recursos naturales y no contaminar el medio ambiente.
- La voluntad política se refiere al compromiso con la idea de sostenibilidad de instituciones a nivel local, nacional y estatal.

Sin duda, el término de sustentabilidad no se refiere solamente a la relación entre la calidad ambiental y el correcto funcionamiento de la ciudad, sino también al compromiso y la satisfacción de cada ciudadano por la calidad de vida.

El desarrollo sostenible es el equilibrio entre los factores sociales, económicos y ambientales, por eso desde la perspectiva urbana surge el término de sustentabilidad urbana (Anexo II), la cual tiene como objetivo humanizar la urbe (Benavides, 2011).

### 3.2.6. Las ciudades del conocimiento

Las ciudades del conocimiento son:

Aquellas que en el territorio geográfico y conforme a un plan y a las estrategias asumidas conjuntamente por la sociedad, los sectores económicos y el gobierno, los actores construyen una economía basada en el desarrollo del conocimiento como bien económico y social. (Abad, 2012, p.144)

El valor que poseen las ciudades del conocimiento se puede encontrar en la comunidad que se mantiene unida. Estas ciudades no han partido de la base de las infraestructuras del pasado industrial, sino que, más bien, se guían por el diseño que han conformado a través de tantas y tantas vivencias y experiencias urbanas que han padecido. El desarrollo de las ciudades, actualmente se encuentra en la posibilidad de crear más experiencias, de compartirlas con otras comunidades, de mejorar ambientes, y que al final, todo resulte productivo (Carrillo, 2005).

Las características son (Abad, 2012):

- Los ciudadanos son los propios creadores de conocimiento.
- Son atractivos para emprendedores de otros lugares.
- Son puntos de conocimientos con recursos para preparar a personas innovadoras.
- Tienen herramientas que otorgan accesibilidad a los creadores.
- Poseen espacios y recursos facilitan el camino hacia la innovación y el conocimiento.
- Enlazan las instituciones con el medio físico urbano potenciando redes de innovación.

Existen lugares donde un conjunto de empresas, denominadas *clusters* de Porter (citado por Ortiz, 2005) que al mismo tiempo que ejercen competitividad, estiman la cooperación con las demás empresas. Es decir, son redes de empresas que comparten entre sí conocimientos para conseguir mayores aprendizajes. Lo cierto es que factores como la reciprocidad y la confianza hacen de estas ciudades comunidades innovadoras.

A veces la innovación en cuanto a personas que intercambian conocimientos, es infravalorada y queda relegada a un segundo plano por la economía, únicamente por tradición se le da importancia al desarrollo tecnológico. Lo cierto es que es más fácil y más sencillo invertir en tecnología que hacerlo en trabajar en la temática sociológica. De

igual manera, se está dando más importancia a ofrecer a los habitantes toda la información posible en vez de enseñarlos a que conviertan dicha información en conocimiento (Ortiz, 2005).

En las ciudades de conocimiento por tanto, es importante que se distinga entre información y conocimiento, porque son dos conceptos muy diferentes. La información en sí misma, por mucho que se actualice, no crea nada. En cambio, el conocimiento deja en evidencia que detrás de la palabra existe todo un proceso de identificación, codificación, interiorización, almacenaje, etc., donde la información ha sido transformada y puesta en valor por ciudadanos competentes.

Por tanto, estas ciudades pondrán su objetivo en crear redes de comunicación para que los ciudadanos conviertan la información en conocimientos, y de esta manera sean capaces de resolver distintas problemáticas que puedan surgir en la propia ciudad, incluso repercutir positivamente en aspectos económicos, sociales y culturales.

Aunque es cierto que las autoridades locales siempre se han obcecado por rehabilitar espacios y arquitectura degradada de las ciudades, actualmente se ha visto incrementada la preocupación por aspectos como la diversidad cultural, la cohesión y conocimiento; y es que se han empezado a dar cuenta que el dinamismo de los habitantes es realmente el empuje que necesita la economía actual. No obstante, siguen estando presentes las “comunidades naturales” que se unen por un interés específico y crean conocimientos por iniciativa propia para la resolución de problemáticas de la ciudad y generar beneficios y oportunidades.

### **3.3. Estudio de casos**

#### **3.3.1. La transformación de Bilbao**

Bilbao ha sufrido una gran transformación. Ha pasado de ser una ciudad tradicionalmente industrial a convertirse en una ciudad global, en la que la construcción de infraestructuras y equipamientos como el Guggenheim, la Torre Iberdrola, el edificio Osakidetza, la Red de Metro de Bilbao, la ampliación del puerto, las Torres Isozaki, Bilbao Exhibition Centre o infraestructuras de saneamiento, han resultado relevantes. Además Bilbao a día de hoy no sólo ha cambiado en los aspectos financieros y de negocios, también lo ha hecho en cuanto a que se ha convertido en una ciudad cultural. De acuerdo con Rivas (2017), Bilbao es el centro de reciprocidades de tipo comercial, económico, cultural y social de su entorno más próximo.



Bilbao. Abandoibarra. El antes y el después de las obras de Ría 2000. Foto: Efe.

Bilbao continúa en este proceso de transformación a través de las acciones de Bilbao Metrópoli 30 y Bilbao Ría 2000. Bilbao Ría 2000<sup>2</sup> se ocupa de llevar a cabo acciones en cuanto a urbanismo, transporte y medio ambiente; y Bilbao Metrópoli 30<sup>3</sup> tiene como objetivo recuperar y revitalizar el Bilbao Metropolitano, treinta municipios cercanos a la ría del Nervión, mediante la planificación, estudio y promoción de distintos proyectos. En realidad, este modelo de transformación es lo que se ha llamado *new urban politics*<sup>4</sup>, una manera nueva de gobernar la ciudad, y también el urbanismo empresarial (Martínez & Álvarez, 2005).

La transformación de esta ciudad, no solo en el aspecto económico y urbanístico sino también en lo cultural, ha pillado por sorpresa a los bilbaínos, acostumbrados a ser tradicionalmente industriales. Albeniz cuenta: “Nunca nos habíamos hecho conscientes de que podíamos ser también notables creadores y entusiastas consumidores de bienes culturales” (citado por Rivas, 2017, pp. 91 y 92). Sin duda, el “efecto Guggenheim” se ha extendido como modelo a otras zonas degradadas y cada vez es más común encontrar noticias sobre nuevos edificios destinados a compartir cultura como museos, centros de arte contemporáneo...

<sup>2</sup> <http://www.bilbaoria2000.org/ria2000/cas/home/home.aspx?primeraVez=0>

<sup>3</sup> <http://www.bm30.eus/>

<sup>4</sup> *New urban politics* es una “agenda urbana” que tiene en cuenta las consecuencias de la globalización económica. En Bilbao ha aportado una visión de ciudad global, competitiva y creativa a través de un largo proceso para hacer viral dicha visión, conseguir una ciudad atractiva.

Zorrotzaurre, que actualmente se encuentra degradado a pesar de las actividades a pequeña escala que se continúan realizando, a través de Bilbao Ría 2000 va a experimentar una transformación similar a las citadas en párrafos anteriores. El plan que ha sido aprobado defiende la capacidad de fomentar procesos de aprendizaje a través de la interacción de diversos agentes (empresas, instituciones e infraestructuras de la ciencia básica y usuarios) en el entorno que se va a crear, al fin y al cabo, dinámicas de innovación; pero realmente la economía globalizada necesita factores locales como el conocimiento, la motivación y las relaciones sociales (Martínez & Álvarez, 2005):

Fortalecer otras partes de la economía como el sector público, la economía social, el sector cultural o la producción artesanal, así como mejorar la vida comunitaria local, favoreciendo la dinámica sociocultural como un ámbito de la existencia humana y la gobernanza política y social. (p.266)

La cooperación y la colaboración entre las administraciones públicas y el sector privado también deberían estar presentes en esta transformación que está presentando la ciudad de Bilbao. En realidad, de acuerdo con autores como González, Rodríguez, Martínez y Guenaga, Rodríguez, Vicario y Martínez (citado por Martínez & Álvarez, 2005), en todo el proceso de transformación de los años 90, lo que es evidente es que, detrás del escaparate de ciudad competitiva y atractiva, se encontraron espacios excluyentes, desigualdades socio-espaciales, escasa participación pública, y una ciudad muy “mercantilizada”. En la trayectoria de 2001 a 2015, se dio paso a la ciudad de valores, aquella cuyos factores en conexión (actividad económica, personas y atractivo en la ciudad) formaban parte de la estrategia de la innovación y el conocimiento; pero a día de hoy no ha resultado un éxito, por lo que desde BM (2016) se ha planteado un cambio de paradigma.

En ese nuevo paradigma se pretende favorecer al cambio hacia una sociedad vasca integradora, mediante una ética fundada en los principios de honradez y solidaridad; con el objetivo de estar entre los cinco primeros territorios europeos con índices socio-económicos similares en materia de empleo, PIB, educación, sanidad y atención a los mayores; favoreciendo la cohesión social con la ayuda de figuras profesionales que realicen “pedagogía en torno a los valores, ya que son la base de los comportamientos de nuestra sociedad” (BM, 2016, p.8). Se trata de un nuevo reto con carácter de ciudad innovadora, pero ¿realmente se va a llevar a cabo? Los intentos de la segunda fase de la trayectoria no resultaron satisfactorios ya que se limitó la capacidad de los ciudadanos

para participar en la discusión del urbanismo que se estaba llevando a cabo por aquel entonces. Actualmente, la propuesta de ordenación de Zorrotzaurre aparentemente se trata de simplemente operaciones inmobiliarias y los pilares de la económica creativa y la innovación quedan relegados a otro plano. Este proyecto posiblemente sea muy similar al de Abandoibarra<sup>5</sup>, la falta de la participación ciudadana en él contribuirá a que el proceso de transformación sea un proceso de *gentrificación*, es decir, los vecinos, trabajadores y empresas tradicionales abandonarán el barrio (Martínez & Álvarez, 2005).

Tal y como defiende Rivas (2017), espacios como Zorrotzaurre no deberían ser la réplica de Abandoibarra, una imagen de Bilbao internacional, por sus construcciones de arquitectos reconocidos mundialmente, y competitiva, más bien debería ser un espacio con opciones sociales y comunitarias, donde se promueva la cultura y la participación social.

### **3.3.2. El distrito cultural de Hospitalet**

Barcelona es considerada una ciudad creativa por diversos factores, entre los que se incluyen su capacidad organizativa de eventos internacionales, su afán por ser sede de gran cantidad de empresas multinacionales o su capacidad de crear la “marca” Barcelona y explotarla de manera eficaz. Pero además, la calidad de vida, la gran cantidad de culturas que están presentes y la tolerancia ayudan en este asunto. Lo cierto es que esta ciudad ha hecho especial hincapié en el conocimiento, la cultura y la creatividad en diversos ámbitos, y tampoco se ha olvidado de transformar urbanísticamente algunos espacios urbanos con el fin de atraer talento. Son los Juegos Olímpicos del 1992 los que desencadenan el futuro de la ciudad y se utiliza la cultura como herramienta en la dinamización de Barcelona (Pareja-Eastaway, 2010).

En el Distrito Cultural de Hospitalet la cultura juega un papel muy importante en relación a su futuro. De modo similar al proyecto *Fábricas en creación*<sup>6</sup> para la ciudad de Barcelona y teniendo en cuenta las buenas prácticas de Londres y Lisboa, Hospitalet se encuentra en proceso de cambio en el distrito industrial. Se pretende que la zona

---

<sup>5</sup> Abandoibarra es una zona residencial exclusiva y de consumo relacionado con las elites urbanas. Integra edificios de gran importancia como el Museo Guggenheim o la Torre Iberdrola.

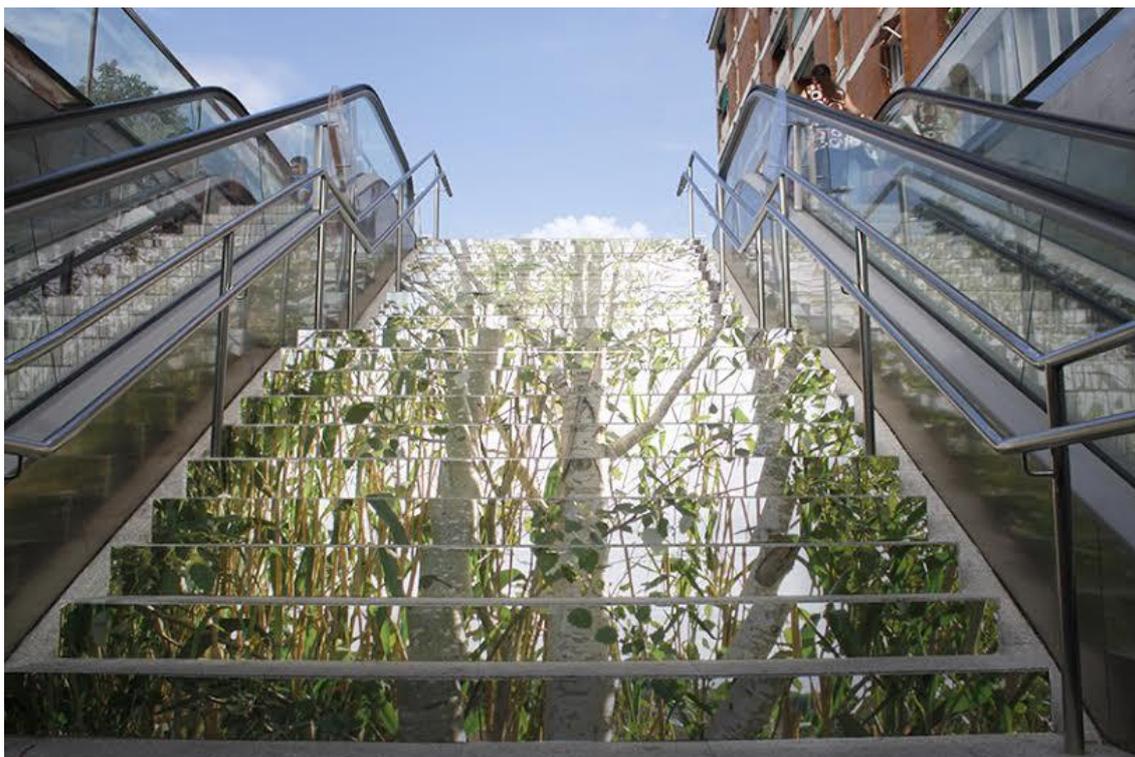
<sup>6</sup> *Fábricas en creación* es un proyecto que convierte antiguas fábricas que dejó el modelo económico industrial en lugares de creación artística, con el fin de contribuir al crecimiento económico actual basado en la creatividad y el conocimiento, reafirmando así el objetivo de la cohesión social.

industrial, en el centro de la ciudad, se convierta en un lugar cultural, atrayente para las empresas, llevando a cabo viviendas, oficinas y comercios que contribuyan al desarrollo económico de la ciudad en los años venideros. La idea es que en los espacios se lleven a cabo intercambios culturales mediante el desarrollo de actividades, en los que se promueva la cultura y se conviertan en residencias de artistas. Además, otras iniciativas que están pendientes tienen que ver con la construcción de nuevos equipamientos (hoteles, la Casa de la Música, etc.).

El distrito Cultural de Hospitalet se asienta sobre una superficie de veinticinco hectáreas y está conectado a equipamientos culturales como el Centro Cultural Tecla Sala, la sala Salamandra, la Escuela de Música o el Edificio Freixas (Pla Estratègic Metropolità de Barcelona, 2015).

El proyecto, por tanto, tiene como objetivo “la regeneración cultural, económica y urbanística de un área urbana industrial en progresivo desuso en la ciudad de Hospitalet” (Pla Estratègic Metropolità de Barcelona, 2015, p.1), y sus acciones tienen que ver con la planificación de actividades de dinamización cultural en el territorio y la mediación entre los nuevos proyectos de carácter cultural que se presenten. Esta idea la originó Josep Ramoneda, pensando que la cultura es una herramienta social de estímulo para la ciudadanía, de participación, de convivencia y de identidad, aparte de impulsora de la economía. Es decir, un lugar donde las personas se identifiquen, se comprometan, pudiendo gozar de la mejor calidad de vida. En definitiva, un modelo cultural y social cohesionador.

Concretando más en las actuaciones de carácter dinamizador dentro del Distrito Cultural de Hospitalet, destaca por ser la primera la llevada a cabo por el pintor Pere Llobera denominada *Palacio ¿Real?*, y también se han llevado a cabo actuaciones de música experimental. Sin duda, se está poniendo todo el esfuerzo en la creación de una imagen de ciudad que favorezca las actividades económicas de la misma, pero es necesario el liderazgo del municipio y su capacidad de adaptación a los cambios que se están experimentando. Por eso, si se pretende atraer conocimiento y creatividad a la ciudad es necesaria la intervención pública, la cual ratifica el fin de cohesión social.



Intervención de Alan Pol Peña en las escaleras de la Torrassa (2015).

Aparentemente nos encontramos con un proyecto que ha contado con la participación de los ciudadanos. En realidad, como defienden Voltà Chicón & García Fernández (2015), nos encontramos con un modelo que ha sido impuesto, en lugar de dialogado entre los ciudadanos y la administración. Se trata de industria cultural en el sentido más material. Se ha entendido a la cultura como un recurso estrictamente económico, en lugar de una esfera social y comunitaria, reduciendo a las personas a consumidores en vez de considerarlas indispensables para el desarrollo de prácticas culturales relevantes para la ciudad. En este caso se ha dado lugar a una democratización de la cultura, en la que la propia cultura es un instrumento de consumo. Es necesario, por tanto, que los ciudadanos puedan acceder a la cultura y desarrollar prácticas y expresiones culturales. Intervenciones como la de Pere Llobera o Alan Pol Peña no son intervenciones propias de ciudades innovadoras con base social.

## **4. LA EDUCACIÓN SOCIAL EN LOS PROYECTOS DE CIUDADES INNOVADORAS**

### **4.1. Las competencias de la educadora social en relación con la innovación**

Las competencias de la figura del educador social se insertan en los siguientes bloques (ASEDES, 2007):

- Competencias relacionadas con las capacidades comunicativas.
- Competencias relacionadas con las capacidades de relación social.
- Competencias relacionadas con las capacidades de análisis y síntesis.
- Competencias relacionadas con las capacidades crítico-reflexivas.
- Competencias relacionadas con las capacidades para la selección y gestión del conocimiento y la información.

De acuerdo con las competencias del educador social expuestas en el Anexo I de este documento, voy a establecer la relación que tienen con la innovación todas ellas a partir de los bloques presentes en el párrafo anterior.

En cuanto a las capacidades comunicativas, los proyectos de ciudades innovadoras van a precisar profesionales capaces de expresarse con solvencia entendiendo los diversos contextos socioculturales. Van a necesitar manejar las TICs para poder gestionar conocimientos e información útil con respecto a las diferentes maneras de comunicación que existen.

En relación con las competencias vinculadas a las capacidades de relación social, es evidente que un profesional de la educación social en los proyectos de ciudades innovadoras debe interaccionar con las personas mediante la escucha activa y la expresión clara, y además poner en relación grupos de personas o ciudadanos para potenciar el desarrollo de la cultura y la participación ciudadana en la ciudad.

El profesional de la educación social debe ser capaz de entender las diversas situaciones sociales y educativas de los proyectos de ciudades innovadoras, ya que en un mundo tan cambiante como el actual, las situaciones son variadas y complejas. Su papel consistirá en poner a las personas en el centro de los proyectos innovadores. Tampoco debe dejar de lado su capacidad de síntesis y de análisis de las prácticas que se

realizan en las ciudades innovadoras, debe ser consciente de los efectos o las consecuencias que pueden acarrear sobre los objetivos de los proyectos, y sobre todo en las ciudades innovadoras.

También debe precisar la capacidad de analizar y reflexionar los contextos sociales, en los que se sitúan las ciudades innovadoras, ya que no todas son iguales, ni parten de la misma base; políticos, económicos, educativos, y las consecuencias que puede traer esto. En los proyectos de ciudades innovadoras, el educador social tiene que comparar causa y efecto de la relación de contextos para poder decidir de acuerdo a los principios de la profesión. Se deben prever las prácticas socioeducativas a partir de lecturas de la realidad social e institucional de las ciudades.

El profesional de la educación social, finalmente, tiene que tener la capacidad de seleccionar aquella información que es más relevante para la gestión de conocimiento dentro de los proyectos de ciudades innovadoras, y a la hora de que los sujetos se manifiesten, el educador social debe ser capaz de gestionar lo verbalizado y objetivar las intervenciones educativas sabiendo si debe ejecutarlas o derivarlas a otros profesionales.

## **4.2. Algunos modelos y buenas prácticas de intervención**

### **4.2.1. Un proyecto comunitario, local y social en Zorrotzaurre**

“Zorrotzaurre Art Work in Progress” es un proyecto que ha sabido hacer ciudad desde la industria creativa que, como ya he dicho en apartados anteriores de este mismo documento, se trata de una industria que utiliza la creatividad, la cultura y el arte y la innovación como instrumentos.

ZAWP (Zorrotzaurre Art Work in Progress) es un proyecto de estructura comunitaria comenzado por la Asociación Cultural Hacería Arteak en el año 2008, a la espera de que se vayan realizando las obras del plan urbanístico de Zaha Hadid, el cual fue aprobado por el Ayuntamiento de Bilbao en 2012. Antes se trataba de un espacio industrial de segregación social, económica, espacial y política, y actualmente es visible todo el recuerdo industrial donde están integradas las antiguas fábricas y viviendas. La zona, hoy degradada, comenzó a deteriorarse con la crisis de 1973. En este momento ZAWP ya es un ejemplo de comunidad entregada a la rehabilitación social, económica y cultural, de los barrios de Ribera de Deusto y Zorrotzaurre, mediante la elaboración, la intervención y la valorización de la memoria.



Zorrotzaurre. Foto: Mikel Alonso.

Este proyecto es un ejemplo de que el poder de la sociedad y los recursos locales son muy importantes a la hora de poner en marcha toda una revitalización urbana en la cual el espacio es reinterpretado. Este grupo de personas no solo preservan lo tradicional, es decir, su pasado industrial, sino que también lo hacen creando actividad. Al final lo que hacen es favorecer la industria creativa. Las líneas de trabajo de este proyecto son (Rivas, 2017):

- Favorecer la creación mediante la transformación urbana.
- Impulsar la preservación y la valorización de la historia de La Ribera y su desarrollo.
- Ocuparse de la revitalización social.
- Llevar a cabo un modelo o ejemplo de urbanismo en transición ZAWP.

Se trata de un grupo totalmente cohesionado que colabora y coopera entre sí por y para el desarrollo de la zona. Juntos comparten e intercambian ideas y experiencias, son conscientes de que solamente desde la base institucional no es posible cubrir las necesidades y solventar las problemáticas que la sociedad y los ciudadanos concretamente tienen. Los inicios no empezaron con ZAWP, concretamente, todo empezó en 1998 al instalarse en la península de Zorrotzaurre la Asociación Cultural

Hacería, rehabilitando una vieja nave industrial y convirtiéndola en un espacio para las artes (teatro, música y danza). Lo cierto es que esta iniciativa está apoyada económicamente por el Gobierno Vasco, que la ha denominado *Sormen Lantegiak* o lo que es lo mismo, fábricas en creación.

Sin duda la población de Zorrotzaurre ha mantenido las señas de identidad y tiene un activo movimiento asociativo, pudiéndolo apreciar en todos los espacios culturales de los que disponen.

### **Algunos de sus espacios culturales que alberga el proyecto**

- **Zirkozaurre**

Zorkozaurre lo constituye una Asociación que tiene como objetivo la expansión y transmisión de las artes escénicas y del circo en la ciudad. Con la nave de la que disponen en Zorrotzaurre han sabido aprovechar los espacios. Uno de ellos está destinado al ensayo y la formación, llevado a cabo por y para artistas del mundo del circo y otras disciplinas. Dos de las salas son utilizadas para entrenar. Y también disponen de un escenario que les es útil para crear espectáculos y enseñarlos al público. La nave fue reformada y acondicionada a sus usos actuales y además es posible realizar cualquier tipo de actividad vinculado a dichas disciplinas; todo el suelo está cubierto con una moqueta, hay colchones, lonchas, arneses, malabares, equilibrios, etc.

- **Garabia Aretoa**

Este espacio cultural hace referencia al Pabellón 00 de ZAWP. Actualmente se trata de un espacio de usos diversos; se llevan a cabo actividades para mostrar al público y a los vecinos diferentes acciones culturales que se pueden potenciar, como exposiciones, mercados a obras artísticas, proyecciones cinematográficas, etc.



Zorrotzaurre (2011). Foto: ZAWP.



Zorrotzaurre (2017). Foto: ZAWP.

#### ▪ Piugaz Rocódromo

Se trata de uno de los espacios que tras la desindustrialización se quedaron inutilizados. Actualmente lo ha ocupado un grupo italiano que estaba interesado en crear en Bilbao un espacio en el que hacer deporte, y escalada más concretamente. Le otorgaron este espacio porque era uno de los que iba a permanecer intacto alrededor de 20 años como motivo del Master Plan aprobado por el Ayuntamiento de Bilbao.



Zorrotzaurre. Foto: ZAWP.

- **Pabellón 6**

Este proyecto fue promovido por la Asociación de creadores/as de artes escénicas, y en él se llevan a cabo acciones en relación con el teatro o la danza. En este espacio fue inventado por los propios creadores, y lo conforman los espectadores. Se trata además de un “laboratorio” teatral de las Artes Escénicas, donde los profesionales intercambian proyectos repletos de creatividad. Se llevan a cabo cursos, clases, montajes... con el fin de superarse día a día y reconocerse a sí mismos como personas en el desarrollo de una disciplina que no se debe perder nunca.



Zorrotzaurre (2010). Foto: ZAWP.

- **ETC.02**

Este espacio está destinado a trabajos compartidos., y según han transcurrido los años los vecinos y socios de Zorrotzaurre han ido entrando en este espacio.



Zorrotzaurre. Foto: ZAWP.

- **Espacio Open**

En este espacio se lleva a cabo el proyecto *Open your ganbara* en la ya rehabilitada antigua fábrica de galletas Artiach. Se trata de un mercado con objetos de segunda mano que llama la atención de la gente que se acerca a Zorrotzaurre.

Después se han llevado a cabo otros como *Open Your Sormena*, que se trata de un mercado de artesanos, diseñadores y artistas locales, donde se puede ver artesanía, ilustraciones, decoración, gastronomía, reciclaje creativo, diseño, joyería y ropa.

- **ZAWPlab**

Es un espacio de creación y de trabajo en el que se puede incluso vivir. Por él han pasado emprendedores que han comenzado su creación y a día de hoy siguen trabajando.

- **PlaZAWP**

PlaZAWP es un espacio de encuentro entre personas que se llevó a cabo a través de la unión de espacios de creación como Zawplab y ETC02 con la exhibición Garabia. La idea es que las personas puedan intercambiar experiencias, ideas, opiniones, y recrearse con el ambiente de Bilbao.

- **Gure Txoko**

Este espacio supone la primera escuela de Skate de Bilbao. Tras la transformación del espacio en desuso, se llevó a cabo el acondicionamiento de las instalaciones para su correcta puesta en marcha. Ahora tanto niños como adultos pueden ser conocedores de un deporte practicado a escala mundial.

#### **4.2.1. Grand Bourg, la ciudad de los murales**

“Murales de nuestra ciudad de Grand Bourg” es el nombre de un proyecto de carácter participativo y comunitario que tiene el objetivo de que los barrios más desfavorecidos de Buenos Aires (Argentina) tengan acceso al arte, llevando famosas obras de artistas mundialmente conocidos de toda la historia del arte a las calles de dichos barrios y a las personas que por diferentes razones las desconocen. Es decir, se llevan a cabo réplicas en los muros del barrio para que los ciudadanos puedan observarlas cuando caminan por las calles, sin necesidad de acudir a museos, algo que muchas de las personas de este barrio no se pueden permitir económicamente. De esta manera y con las reseñas que se exponen al lado de las obras, las personas adquieren una nueva perspectiva cultural.

La participación ciudadana se hace visible no solo a la hora de participar económicamente, puesto que muchos vecinos ofrecen donaciones para que los murales se sigan realizando, sino también porque la sociedad en general, incluidas personas en riesgo o en exclusión social, están abiertas a participar y a pintar.

Además, con el lema *Pinta tu aldea y pintarás el mundo* se está llevando a cabo formación de artistas y estudiantes en Grand Bourg. Tanto es así, que en 2016 los alumnos de una escuela hicieron la obra de Da Vinci, *La Gioconda*, con tierra. Fue una actuación participativa y comunitaria.



Gioconda realizada en tierra (2016).  
Escuela Nuestra Señora de Lourdes.



Réplica de *La persistencia de la memoria* de Dalí en Grand Bourg (2015).  
Foto: @MuralesDeGrandBourg (Twitter).

*La persistencia de la memoria* fue de los primeros murales que aparecieron en una de las casas que caracterizan el barrio de Grand Bourg como necesidad, ya que las paredes de estas viviendas se encontraban deterioradas.

En el año 2015 se llevaron a cabo 34 murales con réplicas de obras de artistas muy conocidos, como por ejemplo Da Vinci, Dalí, Picasso, Van Gogh, Boticelli, Renoir o Monet. Un año después realizaron 25 murales de obras argentinas, y en el 2017 homenajearon a músicos argentinos como Pappo o Luis Alberto Spinetta. Sin duda comenzaron a aplicar ideas más vinculadas con su propia identidad cultural.



Réplica de *Los Tres Músicos* de Pablo Picasso en Grand Bourg (2015).

Foto: @MuralesDeGrandBourg (Twitter).

La participación de las personas que viven en el barrio son las que dan sentido al proyecto, ya que a pesar de no tener una formación artística se encuentran entusiasmados por disfrutar del tiempo en comunidad con el arte de por medio. Participan personas de todas las edades. Se trata de un proyecto que empezó con tres personas que tenían el objetivo de llevar el arte un barrio degradado de la ciudad y se convirtió en un proyecto comunitario y cultural.

En el Anexo III de este documento se amplían las imágenes de obras que podemos encontrar en Grand Bourg.

## **5. UN PROYECTO INNOVADOR EN UN ESPACIO URBANO**

### **5.1. Público objetivo**

Los destinatarios de la propuesta de intervención son jóvenes, por tanto el rango de edad se puede establecer entre los 13 y 17 años. La creatividad es una capacidad que si no se ejercita con los años se acaba perdiendo, porque para que una persona sea creativa no debe dejar de crear. Y, sobre todo, gran parte de la población deja de ejercitar dicha capacidad en la adolescencia, entre otras cosas, porque la educación occidental así no lo permite. Por tanto, desde esta propuesta de intervención, totalmente independiente de la educación formal, se pretende dar las herramientas necesarias para que los adolescentes no pierdan esa práctica que necesitan para poder seguir creando e innovando en la edad adulta.

### **5.2. Objetivos de la intervención**

- **Objetivo general:**

Fomentar la creatividad en las personas, fortaleciendo el tejido de la sociedad, desde las aulas hacia los espacios públicos urbanos, promoviendo prácticas y actividades que ayuden en el desarrollo cultural, social y económico de la ciudad, mejorando así la calidad de vida de los ciudadanos.

- **Objetivos específicos:**

- Generar un sentimiento de pertenencia en la comunidad.
- Proporcionar herramientas a los participantes para que desarrollen su capacidad creativa.
- Potenciar procesos de participación y crecimiento entre los destinatarios.
- Asociar la cultura creativa al bienestar social y la calidad de vida.
- Promover la curiosidad e indagación propia entre los participantes.
- Crear espacios de creatividad donde se puedan desarrollar prácticas y actividades creativas o que induzcan a la creación.
- Crear espacios sociales de interacción que favorezcan la innovación cultural de la ciudad.
- Desarrollar actitudes críticas y habilidades comunicativas.

- Promover valores como la tolerancia, el respeto, la confianza, etc.
- Fomentar el asociacionismo.

### **5.3. Metodología de trabajo**

Necesariamente esta intervención debe enmarcarse en un proyecto de ciudad, no es, no debe ser un conjunto de actividades aisladas cuya trascendencia se apaga en el momento que concluyen. Es lógico que la dimensión del proyecto se vaya incrementando con el desarrollo del mismo, pero la mirada con la que se construya la intervención ha de prever el medio y el largo plazo como fórmula que supere lo anecdótico.

Para la consecución de los objetivos propuestos es necesario que se lleve a cabo una participación activa, donde los participantes sean protagonistas en su proceso de transformación, y promover tanto la cooperación entre personas, dado que los aprendizajes resultan aún más enriquecedores, como tolerancia, respeto y confianza. Además, es factible fomentar el diálogo y el ingenio entre los participantes. La metodología ha de ser flexible, pudiéndose adaptar a cualquier imprevisto que pudiera surgir. Es importante también que se motive continuamente a los destinatarios y que el grupo de trabajo interdisciplinar consiga establecer vínculos con ellos, de manera que exista un *feedback*.

La mejor forma de llamar la atención de los institutos de educación secundaria de una ciudad determinada es realizando varias reuniones o sesiones de intercambio de ideas en algunos de ellos para impulsar el proyecto, y sería conveniente que a dichas reuniones acudieran tanto profesores y alumnos como padres y madres, con el fin de definir las intervenciones y convencer a más público con mayor rapidez. También sería conveniente realizar una breve dinámica para que las personas asistentes se pusieran en contacto con el proyecto de manera más directa.

A la hora de la ejecución del proyecto, la manera más sencilla de dar el salto de los institutos de educación secundaria a la calle es llevando a cabo diferentes actividades en los espacios públicos más concurridos de la ciudad (parques, plazas, calles peatonales, etc.), de manera que las personas ajenas que transiten por ellos se empapen de la esencia del proyecto.

En cuanto a las actividades a realizar van a cobrar especial importancia los espacios urbanos, ya que aunque la propuesta de intervención va destinada especialmente a estudiantes de secundaria en un espacio cerrado como lo son las aulas, lo que se pretende es que las prácticas creativas traspasen los muros de los centros escolares y lleguen al resto de la población. Es por eso que la flexibilidad de esta propuesta de intervención podría, por ejemplo, ampliar el rango de edad de los destinatarios si así se percibiera la necesidad. Asimismo, las actividades serán las que pongan mayor hincapié en fomentar la motivación de los participantes, estableciendo entre ellos relaciones y vínculos que ayuden en la dinámica de crear el clima y el ambiente propicios para el proceso de ejecución de la propuesta de intervención.

Para ello, es necesario que los profesionales se muestren:

- Motivadores y sensibilizadores.
- Simplificadores en cuanto a las prácticas que resulten complejas, si fuese necesario.
- Objetivos, sin prejuicios.
- Activos en la construcción de un espacio confortable con un buen clima.
- Críticos con su trabajo a la hora de autoevaluarse.

Dado que la intención es que la población que no participa en esta intervención es que se contagie de alguna manera de esta idea, dispondremos de las herramientas que nos ofrece internet para darnos a conocer, mediante Twitter, Facebook, Instagram...

# TALLERES DE CREATIVIDAD

Talleres Gratuitos en tú pueblo  
de 12 a 18 años  
Más información en [mancomunidad-lamaliciosa.org](http://mancomunidad-lamaliciosa.org)  
inscripciones en: 653 234 154  
o habla con la educadora de tu instituto

“La Maliciosa”  
Municipalidades  
Servicios Sociales  
y Mujer

La Ventana  
Creativa

Fuente: Ayuntamiento de Cercedilla (Madrid)

#### 5.4. Contenidos de la intervención

La propuesta de intervención es en sí misma el conjunto de actividades planteadas para el desarrollo de la creatividad de los jóvenes y, a mayores, también la del resto de la población que se implique de forma activa. Las actividades planteadas son de tipo educativo y lúdico, ya que la forma más interesante de trabajar con adolescentes el desarrollo de la capacidad creativa es a través de actividades dinámicas, es decir, al mismo tiempo que cumplen el objetivo general de la intervención, también sirven para el ámbito del ocio y tiempo libre.

Han de formar parte de la intervención personas dispuestas a crear e innovar en diferentes ámbitos; aunque principalmente se han desarrollado actividades mayormente vinculadas al arte, ya que creo que es una disciplina que entre los jóvenes se abandona a temprana edad y supone una herramienta muy útil a la hora de favorecer la creatividad y la innovación. Fotografía, pintura, dibujo, danza, teatro, escritura y lengua son las disciplinas que convergen para la consecución del objetivo general, desarrollar la capacidad creativa de los habitantes de una determinada ciudad.

Unas de las claves de la intervención está en manos de la comunidad, puesto que la unión y el trabajo en equipo es importante a la hora de desarrollar la capacidad creativa; el apoyo mutuo, la interacción entre los participantes va a suponer un aspecto importante en el proceso de transformación social. Además, los profesionales apoyarán en el proceso de cambio, generando sentimientos de identidad entre los ciudadanos y construyendo espacios innovadores.

Hay que dejar claro que las actividades expuestas en el siguiente apartado son orientativas, pueden ser modificadas de acuerdo a las necesidades de las personas. Además, sería interesante contar con la opinión, los intereses y las preferencias de las personas que van a participar en la intervención, ya que posiblemente tengan ideas interesantes que fomenten el desarrollo de la creatividad. Dicho esto, las escasas actividades planteadas en el siguiente apartado son modelos abiertos que podrían dar lugar a otras muchas.

#### **5.4.1. Actividades**

El objetivo común que comparten todas las actividades es hacer de los ciudadanos personas creativas. A continuación se detallan algunas de ellas. No obstante, la intención que describe esta propuesta de intervención es que las prácticas y actividades de los jóvenes se desarrollen en espacios públicos de la ciudad, para que la gente pueda contagiarse de la creatividad y animarse también a crear, ya que si estas actividades se desarrollan en un espacio cerrado la creatividad va a tender a quedarse únicamente para los propios jóvenes. En principio las actividades a realizar son catorce, pero estas se podrían ampliar de acuerdo a las necesidades que presente la población.

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
<b>Cadáver exquisito</b>	Desarrolla la capacidad creativa artística al tener que dibujar sin haber visto modelos previos.
<i>Cre-acción</i>	Fomenta el asociacionismo y desarrolla la capacidad creativa.
<b>Actividad de preguntas con difícil respuesta</b>	Fomenta la capacidad creativa y el pensamiento crítico al plantear preguntas que jamás se les ha planteado.
<b>La relación de los objetos</b>	Desarrolla la capacidad creativa.
<b>El mural de los silencios</b>	Fomenta la creatividad, desarrolla actitudes críticas y habilidades comunicativas, y promueve valores como la tolerancia, el respeto y la cooperación.
<b>Una historia en Twitter</b>	Desarrolla actitudes críticas, habilidades comunicativas y fomenta la creatividad.
<b>Esculturas de plastilina</b>	Fomenta la participación y la creatividad.
<b>Foto <i>in mente</i></b>	Desarrolla la creatividad y el pensamiento crítico, y potencia las habilidades comunicativas.
<b>El sordo que compra música</b>	Potencia los procesos de participación y el sentimiento de curiosidad e indagación, y promueve valores como la tolerancia y el respeto.
<b>Acrospport</b>	Fomenta la creatividad, la autonomía y la cooperación.
<b>El potenciador de los talentos propios</b>	Fomenta la participación y la creatividad propias.
<b>Comunica-T</b>	Fomenta la participación, la adquisición de habilidades comunicativas y las capacidades creativas.
<b>Actual-meme</b>	Favorece el pensamiento crítico, la capacidad creativa y las habilidades comunicativas a través de temáticas de actualidad.
<b>Lightpainting</b>	Desarrolla la creatividad y el pensamiento crítico, y potencia las habilidades comunicativas.

Como apunte hay que decir que esta propuesta de intervención tiene como contexto una ciudad indeterminada, pero si la zona de actuación la reducimos a la comunidad de Castilla y León, podríamos contar con el apoyo de grandes representantes de distintas disciplinas para darle mayor prestigio. Por ejemplo, en la actividad de *Acrosport* sería favorable poder contar con Jesús Calleja, Sergio Asenjo o Ana Isabel Alonso; montañista, futbolista y atleta respectivamente, cada uno en su disciplina aportaría otra perspectiva al proyecto. Igualmente, en las actividades relacionadas con las artes plásticas sería interesante contar con el apoyo o con alguna contribución concreta de Jaime Alonso, palentino y en la actualidad estudiante de CFGS Grafica Publicitaria en Zamora.

Algunas de las actividades del proyecto que se muestran en la tabla anterior se encuentran más desarrolladas a continuación.

### **Cadáver exquisito**

<b>CADÁVER EXQUISITO</b>	
<b>Definición</b>	Cadáver exquisito hace referencia a una técnica llevada a cabo por artistas surrealistas desde 1925, es una creación colectiva que se va elaborando sin que los autores conozcan lo realizado por el autor anterior.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Fomentar la participación de los destinatarios.</li> <li>-Crear sentimiento de pertenencia.</li> <li>-Proporcionar herramientas en el desarrollo de la capacidad creativa.</li> <li>-Promover la tolerancia, el respeto y la confianza.</li> </ul>
<b>Participantes</b>	Jóvenes de entre 13 y 17 años.
<b>Material</b>	Hoja de papel DIN A4, DIN A3 o papel continuo (dependiendo de la magnitud del grupo), pinturas, rotuladores, lapiceros y recortes de prensa.
<b>Desarrollo</b>	Se proporciona a los participantes una hoja de papel plisada o papel continuo plisado de modo que todos ellos puedan pintar y dibujar sobre uno de los pliegues. Esto debe realizarse de manera que cada uno de los autores solo pueda ver su dibujo en uno de los pliegues. Así, cuando la obra vaya pasando por todos los participantes, ninguno

	<p>sabr� que es lo que ha dibujado el resto. Es importante que cada participante deje gu�as que le sirvan de continuaci�n al siguiente autor.</p> <p>Al final se podr�a debatir en com�n el t�tulo de la obra y que cada uno dijera lo que quer�a expresar mientras dibujaba en su pliego.</p>
<b>Resultados</b>	<p>La reedici�n de este taller con distintos participantes podr�a dar lugar a una exposici�n de los ‘‘cad�veres exquisitos’’ que se hayan producido en la biblioteca p�blica de la ciudad o en uno de los bares con p�blico juvenil.</p>
<b>Evaluaci�n</b>	<p>La actividad se dar� por satisfactoria si los participantes son capaces de demostrar y expresar alg�n tipo de creaci�n propia desde el ingenio, experiencias personales o pensamientos.</p> <p>Algunas de las preguntas que se podr�an realizar a los participantes tras la realizaci�n de la actividad son: �C�mo os hab�is sentido?, �Os ha costado iniciar vuestro propio dibujo sin tener ideas previas sobre lo que dibujar?; �Cre�is que el dibujo habr�a sido mejor si la profesional os hubiera dicho qu� deb�ais dibujar?</p>

Esta actividad es una manera de que los j venes fomenten su creatividad e ingenio, ya que la actividad misma no permite que los participantes puedan basarse en la experiencia del anterior autor puesto que no ha visto lo que ha hecho. Se pretende que los participantes sean ante todo creadores, no copistas.

### Cre-acci n

<b>CRE-ACCI�N</b>	
<b>Definici�n</b>	<p><i>Cre-acci�n</i> es una actividad donde la creatividad juega un papel muy importante en la creaci�n de nuevos usos en los objetos que se usan cotidianamente.</p>
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Proporcionar herramientas en el desarrollo de la capacidad creativa.</li> <li>-Fomentar el asociacionismo y el esp�ritu de grupo.</li> <li>-Desarrollar actitudes cr�ticas y habilidades comunicativas.</li> <li>-Crearle un uso innovador a un objeto cotidiano.</li> </ul>

<b>Participantes</b>	Jóvenes de entre 13 y 17 años.
<b>Material</b>	Objetos materiales o inmateriales que se planteen para el desarrollo de la actividad, por ejemplo: cucharas de plástico.
<b>Desarrollo</b>	<p>La actividad consiste en que, a partir de una lista de objetos (materiales o inmateriales) que el profesional pone a disposición de los participantes, éstos tienen que darle un uso diferente al que ya se le da en el día a día. En un primer momento, deben apuntar todas las ideas que se les vengan a la cabeza, por más absurdas que parezcan, seguro que muchas son interesantes. Por eso, primero la actividad se hará de forma individual y luego pondrán en común todas ellas en gran grupo. Así como indica el nombre de la actividad, los participantes no sólo tendrán que pensar en los usos que se le pueden dar a diferentes objetos, sino que también tienen que hacer realidad en gran grupo el uso que han pensado para su objeto.</p> <p>Algunos objetos que pueden servir para la actividad son: cuchara de plástico, monedas, libro, cinturón, <i>pen drive</i>, botella de cristal, lata de aluminio, muro de un edificio, etc.</p>
<b>Evaluación</b>	<p>La actividad se dará por satisfactoria si los participantes son capaces de llevar a cabo innovadoras creaciones, transformando el uso de los objetos.</p> <p>Algunas preguntas que podrían realizarse después de realizar la actividad son: ¿Ha servido de ayuda el hecho de anotar todas las ideas previas en una hoja?; ¿Creéis que si se hubiera hecho un único grupo desde el principio los resultados serían similares?; ¿Cuál ha sido la mayor dificultad con la que os habéis encontrado?</p>

Concretamente, esta actividad, podría adaptarse a cualquier persona, a cualquier rango de edad, y se podría extender a cualquier ciudadano. Muchas veces, en cualquier trabajo se necesitan mentes creativas y personas que sean capaces de innovar ante distintas situaciones; una dinámica como *Cre-acción* antes de empezar cualquier trabajo ayuda notablemente a comenzar en las prácticas innovadoras.

## Una historia en Twitter

<b>UNA HISTORIA EN TWITTER</b>	
<b>Definición</b>	Esta actividad tiene su objeto en la elaboración de una historia entre todos los participantes.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Elaborar una historia (temática libre) en Twitter.</li> <li>-Promover la creatividad.</li> <li>-Potenciar las habilidades comunicativas.</li> <li>-Desarrollar el pensamiento crítico.</li> </ul>
<b>Participantes</b>	Jóvenes de entre 13 y 17 años.
<b>Material</b>	Ordenadores, acceso a internet y una cuenta en Twitter.
<b>Desarrollo</b>	<p>Inicialmente se crea una cuenta en la conocida red social “Twitter”, en la que todos los participantes van a tener acceso. En ella, cada día una persona diferente escribirá un <i>tweet</i>, de manera que la historia se va a ir conformando a medida que vayan pasando los días y las semanas. La historia es de temática libre, incluso se valora la posibilidad de que previamente se discuta el contenido de lo que se quiere escribir.</p> <p>Lo original de la propuesta reside en la limitación de caracteres a las que la red somete a los usuarios.</p> <p>Esta actividad posee un aspecto relevante que es la difusión. Debemos ser conscientes que la red social twitter está compuesta por un gran número de personas que publican pequeñas frases a diario, por eso es muy importante el hecho de darse a conocer y obtener bastantes seguidores.</p>
<b>Evaluación</b>	La actividad se dará por satisfactoria si los participantes son capaces de llevar a cabo una historia innovadora.

Si la propuesta de intervención llegara a un público más amplio que el planteado, esta actividad se podría realizar con el resto de la población, de tal manera que los ciudadanos llevaran a cabo interacciones con el grupo de jóvenes a través de dicha red social, contribuyendo y aportando novedosas ideas a la historia. A la creatividad no hay que ponerle barreras.

**Foto in mente**

<b>FOTO IN MENTE</b>	
<b>Definición</b>	La actividad pretende despertar el pensamiento crítico y la creatividad en los jóvenes con la fotografía como herramienta.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Promover la creatividad.</li> <li>-Potenciar las habilidades comunicativas, la expresión y la participación social.</li> <li>-Desarrolla el pensamiento crítico.</li> <li>-Realizar un álbum fotográfico.</li> </ul>
<b>Participantes</b>	Jóvenes de entre 15 y 17 años.
<b>Material</b>	Ordenador y proyector o material fotográfico impreso, cámaras de fotos y teléfonos móviles con cámara.
<b>Desarrollo</b>	<p>El profesional expondrá ante los participantes varias fotografías, de modo que éstos tendrán que examinar y responder a preguntas como estas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- ¿Qué creéis que transmite la fotografía?</li> <li>2- ¿Qué os hace sentir?</li> <li>3- ¿Qué significado creéis que el autor quería darle?</li> <li>4- ¿Qué cambiaríais de ella? ¿Por qué?</li> </ol> <p>Más tarde, se les proporcionará cámaras, o simplemente con teléfonos móviles, para que busquen temáticas en la ciudad y las retraten. A continuación se hará un debate donde se expondrán las fotografías realizadas y ellos explicarán en qué ha consistido su trabajo, qué han querido retratar, qué han retratado, cómo lo han hecho, qué dificultades se han encontrado, etc.</p>
<b>Evaluación</b>	La actividad se dará por satisfactoria si los participantes son capaces de desarrollar pensamientos creativos sobre las fotografías, y si son capaces de crear temáticas innovadoras.

Foto *in mente* da la posibilidad tanto a los jóvenes como a otras personas que quieran sumarse a la actividad a desarrollar su capacidad creativa, ya que la fotografía es una herramienta muy útil a la hora de crear contextos diferentes a los ya existentes. Además, es una herramienta de expresión que favorece la participación activa de la población puesto que puede partir de sus propias experiencias, sentimientos, emociones, etc.

## Comunica-T

<b>COMUNICA-T</b>	
<b>Definición</b>	Aprender idiomas es una tarea compleja pero ¿y crearlo? Esta actividad pretende que los jóvenes creen su propio idioma o lengua y se comuniquen a través de él.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Fomentar la participación de los destinatarios.</li> <li>-Proporcionar herramientas en el desarrollo de la capacidad creativa.</li> <li>-Desarrollar la habilidad comunicativa.</li> <li>-Fomentar el asociacionismo y el espíritu de grupo.</li> </ul>
<b>Participantes</b>	Jóvenes de entre 15 y 17 años y profesionales.
<b>Material</b>	Folios DIN A4 y bolígrafos.
<b>Desarrollo</b>	<p>Todos los participantes de la actividad se colocarán en círculo, facilitando el diálogo y el intercambio de ideas, para comenzar a elaborar una nueva manera para comunicarse y entenderse. Cada uno de ellos dispondrá de papel y boli para apuntar todas las ideas que vayan surgiendo, sin desechar ninguna, de manera que todas ellas se tengan en consideración a la hora de ir definiendo el objeto de esta actividad. Se trata de una actividad abierta y flexible, lo que depende de la propia creatividad de los participantes. Los profesionales también serán partícipes de esta actividad, intentando motivarlos y desarrollar en ellos la capacidad creativa, a lo sumo dando ideas que no impliquen una imposición.</p> <p>A continuación, deberán intentar comunicarse con el idioma o la lengua que han creado.</p>
<b>Evaluación</b>	<p>La actividad se dará por satisfactoria si los participantes son capaces de crear un lenguaje o habilidad comunicativa innovadora, pero sobre todo se valorará la capacidad que tienen para desenvolverse en el gran grupo, aportar ideas creativas, etc.</p> <p>Algunas de las preguntas que se podrían realizar a los participantes tras la realización de la actividad son: ¿Cómo os habéis sentido?, ¿Os ha costado llegar a una sola idea y ponerlos de acuerdo?</p>

### Actual-meme

<b>ACTUAL-MEME</b>	
<b>Definición</b>	Aprovechando la fama que han adquirido los llamados <i>memes</i> como fenómeno en internet, esta actividad consiste en la creación de memes en concordancia con diferentes noticias que vayan surgiendo durante la semana. En esta actividad la capacidad creativa se une a la diversión y la comedia.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Favorecer el pensamiento crítico.</li> <li>-Fomentar la capacidad creativa.</li> <li>-Desarrollar la habilidad comunicativa.</li> <li>-Elaborar <i>memes</i> de actualidad.</li> </ul>
<b>Participantes</b>	Jóvenes de entre 13 y 17 años.
<b>Material</b>	Ordenadores, programas de edición de imágenes y acceso a internet.
<b>Desarrollo</b>	Cada semana los participantes de esta actividad deberán informarse de las noticias de actualidad. A través de su pensamiento crítico partirán de varias ideas para llegar a elaborar varios <i>memes</i> (podría ser de manera individual y luego en gran grupo, o en gran grupo desde un principio). También sería interesante crear una marca que les identificase como grupo. Los memes serán de temática libre de acuerdo a los intereses de los participantes.
<b>Resultados</b>	La reedición de esta actividad con distintos participantes podría dar lugar a presentaciones de los memes en redes sociales o en espacios públicos de la ciudad.
<b>Evaluación</b>	<p>La actividad se dará por satisfactoria si los participantes crean memes innovadores y creativos partiendo de noticias de actualidad, si se encuentran motivados, si entre ellos cooperan, etc.</p> <p>Algunas de las preguntas que se podrían realizar a los participantes tras la realización de la actividad son: ¿Cómo valoraríais esta actividad?, ¿Os ha ayudado a conocer nuevas formas de creación?</p>

### **5.5. Evaluación de procesos y resultados**

En una primera evaluación será conveniente analizar el contexto propio de la ciudad donde se va a intervenir, en especial todo aquello que tenga relación con las personas que habitan en ella. Hay que tener en cuenta los intereses, las preferencias, las opiniones y las experiencias previas de los ciudadanos. Es en este punto donde la propuesta de intervención podría modificarse y adaptarse a las personas con las que se vaya a trabajar. La evaluación previa se puede llevar a cabo en varias sesiones de debate en las que las personas manifiesten su opinión en relación a la intervención diseñada.

Es preciso que durante el desarrollo y la ejecución de la propuesta de intervención se continúe el proceso de evaluación, atendiendo a las problemáticas que pudieran surgir para modificarlas en el mismo momento con el fin de asegurar el correcto funcionamiento de la intervención, y que los participantes no se vieran afectados. Sobre todo que el fin mismo del proyecto, conseguir la creatividad, la motivación, la estimulación y la innovación en los participantes, se esté llevando a cabo con éxito.

La evaluación final es importante a la hora de valorar en qué medida la intervención ha resultado exitosa o no en relación a los objetivos fijados y los procesos finalizados, por tanto sería necesario contar con la valoración tanto de los participantes como de los profesionales.

## **6. CONCLUSIONES**

Cada vez la población mundial es más urbana. Los pronósticos dicen que dentro de tres décadas un 70% de la población mundial vivirá en ciudades. Los cambios que se están experimentando a lo largo del siglo XXI, la revolución tecnológica y el mundo cada vez más globalizado, hacen que las ciudades tengan que renovarse.

La globalización trae consigo problemáticas como la exclusión social, y en contextos así es necesario que las ciudades se constituyan como lugares donde coexistan diversas culturas y personas en continua interacción, o lo que es lo mismo, la integración socio-cultural de sus ciudadanos. Para que exista un desarrollo económico en las ciudades se debe fomentar la participación ciudadana.

Cuando hablamos de procesos de innovación nos referimos a aquellos que centran su mirada en aspectos medioambientales, socioculturales, educativos, de servicios sociales, etc., no solamente en los tecnológicos y económicos. Es decir, la tecnología y la

economía se encuentran en una interdependencia con el resto de aspectos (calidad de vida, participación ciudadana, desarrollo sostenible, empleo de calidad, etc.).

Pero, la innovación no es algo que surja en sí misma, la innovación necesita partir de unos conocimientos y de un contexto determinado; por eso, dependiendo de la realidad de una ciudad, se constituirá con un perfil de ciudad innovadora u otro (ciudad creativa, ciudad educadora, ciudad inteligente, ciudad sostenible, ciudad del conocimiento, etc.). Además, es importante dejar claro que para que un territorio sea innovador los agentes económicos, sociales, culturales y políticos, deben intercambiarse recursos, bienes y servicios.

Algunos aspectos que han de compartir las ciudades innovadoras son:

- Educación de calidad (aprendizaje a lo largo de la vida, acceso de toda la población a la información, etc.).
- Diversidad cultural.
- Ciudad conectada.
- Empoderamiento de las personas.
- Participación ciudadana (personas activas en lugar de pasivas).
- Ciudades atractivas, partiendo de las necesidades y los intereses de los ciudadanos.
- Transformación social (las personas siendo creadoras del cambio).

Las ciudades innovadoras necesitan que las personas lleven a cabo procesos de innovación partiendo de su propio contexto, promoviendo la cultura y la participación social. Las ciudades innovadoras están ligadas a la mejora de la calidad de vida de los ciudadanos, y esta implica que todos ellos trabajen y se les permita trabajar en conjunto para conseguir los aspectos nombrados en el anterior párrafo. Absolutamente todas las ciudades pueden llegar a ser innovadoras si así se lo proponen, de lo contrario quedarán excluidas, “mercantilizadas”, con desigualdades socio-espaciales y escasa participación pública según se vaya acercando y ampliando el periodo de transformación de este siglo.

El Distrito Cultural de Hospitalet y el Plan Especial de Ordenación Urbana de Zorrotzaurre se constituyen como proyectos planteados únicamente desde las esferas políticas, pero una ciudad innovadora requiere que los ciudadanos se encuentren

implicados en las actuaciones innovadoras que se desarrollan en sus espacios urbanos próximos, de lo contrario no se podría mejorar la calidad de vida de los ciudadanos y no se catalogaría como tal.

En general la población actual se encuentra en un estado de acomodamiento a pesar de las necesidades, básicas o no, que tengan. Por eso, actualmente la participación de la sociedad en los proyectos de las ciudades es escasa. La figura profesional de la educación social es capaz de avivar esa participación ciudadana que tanto necesitan las ciudades innovadoras.

En los procesos de ciudades innovadoras los educadores sociales son claves ya que promocionan aspectos culturales y sociales, ampliando las posibilidades a las personas a adquirir bienes culturales, a que extiendan sus perspectivas educativas, laborales, de ocio y participación social.

A través de la propuesta de intervención diseñada en este trabajo se ha pretendido ofrecer actividades y herramientas para contribuir a la creación de ciudades innovadoras, mediante el fomento del desarrollo de las capacidades creativas de los jóvenes, ya que es en este rango de edad donde las personas comienzan a perder esta capacidad. Las ciudades actuales necesitan de una transformación social para poder hacer frente a los cambios que están experimentando.

## **7. BIBLIOGRAFIA Y REFERENCIAS**

- Abad, A. G. (2012). La innovación de la ciudad sostenible. *Fabrikart*, (9).
- AICE (2013). *Asociación Internacional de Ciudades Educadoras*. Barcelona. Recuperado de: [http://www.edcities.org/wp-content/uploads/2013/10/CARTA-CIUDADES-EDUCADORAS\\_3idiomas.pdf](http://www.edcities.org/wp-content/uploads/2013/10/CARTA-CIUDADES-EDUCADORAS_3idiomas.pdf), el 30/04/2018.
- ASEDES, C. (2007). Documentos profesionalizadores. *Código Deontológico*.
- Batty, M., Axhausen, K.W., Giannotti, F., Pozdnoukhov, A., Bazzani, A., Wachowicz, M.,... Portugali, Y. (2012). Smart cities of the future. *The European Physical Journal Special Topics*, 214(1), 481-518. doi: 10.1140/epjst/e2012-01703-3
- Benavides, A. R. (2011). Calidad de vida, calidad ambiental y sustentabilidad como conceptos urbanos complementarios. *Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, 21(61), 176-207.

- Bilbao Metropolitano (BM) (2016). *Bilbao Metropolitano 2030. Una mirada al futuro*. Recuperado de: [http://www.bm30.eus/wp-content/uploads/2016/06/Reflexion\\_Estrategica\\_Bilbao\\_Metropolitano\\_2035.pdf](http://www.bm30.eus/wp-content/uploads/2016/06/Reflexion_Estrategica_Bilbao_Metropolitano_2035.pdf) el día 08/05/2018.
- Brundtland, G. H. (1987). *Informe de la Comisión Mundial sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo*. PNUMA.
- Carrillo, F. (2005). Ciudades de Conocimiento: el estado del arte y el espacio de posibilidades. *Transferencia* año, 18, 26-28.
- de Miguelsanz, M. M., del Caño Sánchez, M., Martínez, M. M. P., & Martín, M. Á. C. (2010). Percepción creativa de la ciudad en niños y jóvenes: Estudio empírico y propuesta de actuación. *Aula abierta*, 38(1), 37-46.
- Del Pozo, J. M. (2008). El concepto de ciudad educadora, hoy. En Bosch, E. (Ed.), *Educación y vida urbana: 20 años de ciudades educadoras* (pp. 25-33). Barcelona: Santillana.
- Figueras Bellot, P. (2008). Ciudades Educadoras, una apuesta de futuro. En Bosch, E. (Ed.), *Educación y vida urbana: 20 años de ciudades educadoras* (pp. 19-21). Barcelona: Santillana.
- Gómez, A. V. (2009). Territorios inteligentes. *Ambienta: la revista del Ministerio de Medio Ambiente*, (89), 34-58.
- González, M. J. G. (2002). La ciudad sostenible. Planificación y teoría de sistemas. *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, (33).
- Latapí López, J. (2015). Ciudades saludables en el contexto internacional. Recuperado de [https://www.anmm.org.mx/publicaciones/CAnivANM150/L26\\_ANM\\_Ciudades\\_saludables.pdf](https://www.anmm.org.mx/publicaciones/CAnivANM150/L26_ANM_Ciudades_saludables.pdf) el 18/05/2018.
- Lifschitz, M. (1999). De la ciudad tradicional a la ciudad innovadora. *Revista CIDOB d'afers internacionals*, 117-130.
- Llorca, E., Amor, M. T., Merino, B., Márquez, F. J., Gómez, F., & Ramírez, R. (2010). Ciudades saludables: una estrategia de referencia en las políticas locales de salud pública. *Gaceta Sanitaria*, 24(6), 435-436.

- Martínez, L. V., & Álvarez, A. R. (2005). Innovación, Competitividad y Regeneración Urbana: los espacios retóricos de la "ciudad creativa" en el nuevo Bilbao. *Ekonomiaz: Revista vasca de economía*, (58), 262-295.
- Mata, M. (2016). Los retos de la ciudad innovadora. Más allá de las Smart Cities: 10 retos que definen la vida urbana en el siglo XXI [archivo PDF]. Barcelona. RocaSalvatella.  
[http://www.rocasalvatella.com/sites/default/files/articulo/10\\_retos\\_de\\_la\\_ciudad\\_innovadora.pdf](http://www.rocasalvatella.com/sites/default/files/articulo/10_retos_de_la_ciudad_innovadora.pdf), el 23/01/2018.
- Melluish, S. (2014). Globalización, cultura y psicología. *Revista Internacional de Psiquiatría*, 26 (5), 538-543.
- Menchén Bellón, F. (2009). La ciudad creativa en tiempos de crisis. *Encuentros multidisciplinares*.
- Méndez, R. (2006). Del distrito industrial al desarrollo territorial: estrategias de innovación en ciudades intermedias. *Desenvolvimento em questão*, 4(7).
- Méndez, R., Palomares, J. C. G., & Michelini, J. J. (2007). La construcción de ciudades innovadoras: transformaciones económicas recientes y desarrollo local en Getafe. *Estudios geográficos*, 68(262), 173-203.
- Ortiz, A. L. A. (2005). Una propuesta conceptual sobre nuevos indicadores para la ciudad del conocimiento. *Ekonomiaz: Revista vasca de economía*, (59), 232-245.
- Ovejero, A. (2014). *Los perdedores del nuevo capitalismo: Devastación del mundo del trabajo*. Biblioteca Nueva, Madrid.
- Pareja-Eastaway, M. (2010). Construyendo la Barcelona creativa: nuevos actores, nuevas estrategias. *Finisterra*, 45(90).
- Pla Estratègic Metropolità de Barcelona (2015). *El distrito cultural de Hospitalet*. Recuperado de [https://pemb.cat/public/docs/650\\_kl\\_2015\\_cast\\_b4\\_24\\_districteculturalhospi.pdf](https://pemb.cat/public/docs/650_kl_2015_cast_b4_24_districteculturalhospi.pdf) el 22/05/2018.
- Pradal Miquel, Marc y García Cabeza, Marisol (eds.) (2018). *El momento de la ciudadanía. Innovación social y gobernanza urbana*. Madrid, Los Libros de la Catarata.

- Rivas, C. N. (2017). Bilbao: Necesidad de un modelo alternativo social frente al modelo de ciudad global. *Territorios en formación*, (11), 85-100.
- Vázquez-Barquero, A. (1999). Dinámica productiva y desarrollo urbano: La respuesta de la ciudad de Vitoria (País Vasco) a los desafíos de la globalización. *EURE (Santiago)*, 25(74), 19-33.
- Voltà Chicón, G., & García Fernández, D. A. (2015). Cruce de ideas sobre el futuro distrito cultural de l'Hospitalet. URBS. *Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales*, 5(2), 247-256.
- World Health Organization, (2017). 2017 *Healthy Cities Pécs Declaration*. Hungary. Recuperado de <http://recs.es/wp-content/uploads/2018/03/Declaraci%C3%B3n-de-P%C3%A9cs-Ciudades-Saludables-2017.pdf> el 05/05/2018.
- Zallo, R. (2009). Industrias culturales y ciudades creativas. Recuperado de <http://ramonzallo.com/wp-content/uploads/2012/02/kreanta-publicacion.pdf> el 02/05/2018.

## 8. ANEXOS

### Anexo I. Funciones y competencias del educador social.

Las funciones y competencias de la figura del educador social son (ASEDES, 2007):

- Trasmisión, desarrollo y promoción de la cultura
  - Saber reconocer los bienes culturales de valor social
  - Dominio de las metodologías de asesoramiento y orientación
  - Capacidad para particularizar las formas de transmisión cultural a la singularidad de los sujetos de la educación
  - Dominio de las metodologías de dinamización social y cultural
  - Capacidad para la difusión y la gestión participativa de la cultura
- Generación de redes sociales, contextos, procesos y recursos educativos y sociales
  - Pericia para identificar los diversos lugares que generan y posibilitan un desarrollo de la sociabilidad, la circulación social y la promoción social y cultural.
  - Conocimiento y destreza para crear y promover redes entre individuos, colectivos e instituciones.
  - Capacidad para potenciar las relaciones interpersonales y de los grupos sociales.
  - Capacidad de crear y establecer marcos posibilitadores de relación educativa particularizados.
  - Saber construir herramientas e instrumentos para enriquecer y mejorar los procesos educativos.
  - Destreza para la puesta en marcha de procesos de dinamización social y cultural
- Mediación social, cultural y educativa
  - Conocimientos teóricos y metodológicos sobre mediación en sus diferentes acepciones.
  - Destreza para reconocer los contenidos culturales, lugares, individuos o grupos a poner en relación.
  - Dar a conocer los pasos o herramientas de los procesos en la propia práctica.

- Saber poner en relación los contenidos, individuos, colectivos e instituciones.
- Conocimiento, análisis e investigación de los contextos sociales y educativos
  - Capacidad para detectar las necesidades educativas de un contexto determinado.
  - Dominio de los planes de desarrollo de la comunidad y desarrollo local.
  - Dominio de métodos, estrategias y técnicas de análisis de contexto socioeducativos.
  - Pericia para discriminar las posibles respuestas educativas a necesidades, diferenciándolas de otros tipos de respuestas posibles (asistenciales, sanitarias, terapéuticas, etc.).
  - Conocimiento y aplicación de los diversos marcos legislativos que posibilitan, orientan y legitiman las acciones del Educador y la Educadora Social.
  - Capacidad de análisis y evaluación del medio social y educativo (análisis de la realidad).
  - Conocimiento de las diferentes políticas sociales, educativas y culturales.
- Diseño, implementación y evaluación de programas y proyectos educativos
  - Capacidad para formalizar los documentos básicos que regulan la acción socioeducativa: proyecto de centro, reglamento de régimen interno, plan de trabajo, proyecto educativo individualizado y otros informes socioeducativos.
  - Dominio de técnicas de planificación, programación y diseño de programas y/o acciones docentes.
  - Capacidad de poner en marcha planes, programas, y/o proyectos educativos y acciones docentes.
  - Conocimiento de las diversas técnicas métodos de evaluación.
- Gestión, dirección, coordinación y organización de instituciones y recursos educativos
  - Dominar los distintos modelos, técnicas y estrategias de dirección de programas, equipamientos y recursos humanos.
  - Capacidad para formalizar los documentos básicos que regulan la acción socioeducativa: proyecto de centro, reglamento de régimen interno, plan

de trabajo, proyecto educativo individualizado y otros informes socioeducativos.

- Dominio de técnicas de planificación, programación y diseño de programas y/o proyectos.
- Capacidad de poner en marcha planes, programas, y/o proyectos educativos y acciones docentes.
- Destreza en gestión de proyectos, programas, centros y recursos educativos.
- Capacidad para la organización y gestión educativa de entidades e instituciones de carácter social y/o educativo.
- Capacidad de supervisar el servicio ofrecido respecto a los objetivos marcados.
- Dominio en técnicas y estrategias de difusión de los proyectos.

## Anexo II. Concepto de sustentabilidad urbana.



Gráfico del concepto de Sustentabilidad Urbana. Fuente: Benavides, 2011.

### Anexo III. Algunas imágenes de las obras de Grand Bourg.



*El viajero frente a un mar de nubes (Caspar Von Friedrich).*



*Marilyn Monroe (Andy Warhol).*



Homenaje a Luis Alberto Spinetta



David (Miguel Ángel)