

# Informe resultados de las sesiones de ideación

Sesiones 4A y 4B para la ideación  
de soluciones innovadoras

Colectivos juveniles en barrios desfavorecidos

THIVIC - Espacio de Innovación Social del  
Ayuntamiento de Madrid



# Antecedentes y contextualización de las sesiones 4A y 4B

El Taller 2 de THIVIC se centra en el abordaje de la problemática de los **colectivos juveniles en barrios desfavorecidos**, mediante una metodología basada en el enfoque de Design Thinking. Hasta el momento, se han llevado a cabo las siguientes fases:

**Fase 1 - Empatizar: Caracterización del colectivo juvenil:** En una primera sesión se trabajó la caracterización del colectivo juvenil, construyendo imaginario de perfiles que pertenecen al colectivo y profundizando en sus realidades, motivaciones, barreras y expectativas. El objetivo fue comprender desde una perspectiva cualitativa los **distintos itinerarios vitales de los jóvenes en contextos vulnerables**. Esta tarea se complementó con una revisión documental en profundidad que permitió aproximar un **marco conceptual de las dimensiones y factores** que componen la problemática que afecta al colectivo objeto del taller.

**Fase 2 - Definir: Elaboración del mapa de dimensiones y factores:** Se elaboró un mapa estructurado de dimensiones y factores clave, que permitió ordenar los retos identificados en torno a cinco grandes ámbitos:

Acceso a oportunidades educativas y formativas

Relación con el barrio y percepción del entorno

Empleo y expectativas laborales

Bienestar emocional y físico y vínculos familiares y sociales

Transición a la vida adulta

El mapa fue revisado, ampliado y priorizado mediante dinámicas grupales y un sistema de votación, incorporando nuevos matices y factores. Estas hipótesis y conclusiones extraídas fueron posteriormente contrastadas mediante una **sesión de validación con jóvenes y un cuestionario específico**, lo que permitió incorporar su voz directa al proceso y ajustar el enfoque a la realidad percibida por el propio colectivo.

Posteriormente, se celebró una tercera sesión que permitió completar la fase de definición, consolidar un mapa claro y priorizado de problemáticas y establecer las palancas de intervención que guiarán la fase de ideación. **De este proceso se identificaron dos grandes líneas estratégicas interrelacionadas:**

## Línea estratégica 1. Cadena Educación → Empleo → Vida Adulta

Los tres factores educativos  
(falta de orientación, dificultades de éxito escolar y escasa formación práctica)

comprometen directamente

El acceso al primer empleo

que, a su vez, determina

La capacidad de asumir responsabilidades económicas y sociales

## Línea estratégica 2. Espacios seguros → Integración comunitaria

La necesidad de espacios seguros, verdes o culturales

actúa de condición habilitadora para

La integración de los jóvenes en actividades de ocio, cultura y comunidad

# Objetivos sesiones de ideación 4A y 4B

Con el objetivo de avanzar desde la definición del reto hacia la generación de soluciones concretas, los días 4 y 5 de febrero se celebraron dos sesiones de ideación diferenciadas pero complementarias en torno a las dos líneas estratégicas resultantes de la fase anterior.

Estas sesiones, tuvieron como objetivos principales:

- ❖ Crear un espacio de trabajo colaborativo donde todas las personas pudiesen compartir su experiencia y conocimiento.
- ❖ Generar un volumen amplio de ideas de solución a partir de las líneas estratégicas definidas.
- ❖ Incorporar la visión de perfiles especializados en cada ámbito.
- ❖ Identificar propuestas con mayor potencial de impacto y viabilidad.
- ❖ Avanzar hacia la selección de iniciativas susceptibles de desarrollo en fases posteriores del proyecto.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE CADA SESIÓN



### Sesión 4A: Transición Educación – Empleo – Vida Adulta

#### Idear soluciones que faciliten:

##### 1. La orientación y permanencia educativa

*reforzando los mecanismos de acompañamiento, referencia y motivación que ayuden a los jóvenes a tomar decisiones formativas informadas y a reducir el abandono.*

##### 2. El acceso al primer empleo

*creando puentes efectivos entre el sistema educativo y el tejido empresarial que faciliten experiencias laborales iniciales, prácticas y oportunidades reales de inserción.*

##### 3. La asunción de responsabilidades

*impulsando herramientas y apoyos que favorezcan la autonomía personal, la gestión económica básica y la transición hacia la vida adulta con mayor seguridad.*



### Sesión 4B: Espacios seguros e integración comunitaria de los jóvenes

#### Idear soluciones que faciliten:

##### 1. Activar espacios públicos desde los propios jóvenes

*promoviendo fórmulas en las que los propios jóvenes participen en el diseño, dinamización y gestión de los espacios municipales.*

##### 2. Generar sentido de pertenencia

*fomentando la vinculación emocional con el barrio y los recursos comunitarios, de modo que los jóvenes los perciban como propios.*

##### 3. Reforzar la convivencia e integración

*impulsando dinámicas que favorezcan la interacción positiva entre jóvenes, vecinos y entidades del entorno.*

# Participantes en las sesiones de ideación 4A y 4B

Sesión 4A (4 de febrero): centrada en la transición educativa y laboral de los jóvenes hacia su vida adulta

15 participantes

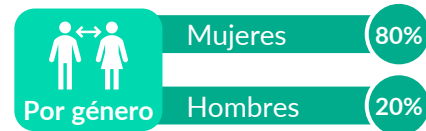
## Participantes del Ayuntamiento

- D.G. de Educación, Juventud y Voluntariado
- D.G. de Servicios Sociales y Atención a la Discapacidad
- O.A. Madrid Salud
- Distrito de Puente de Vallecas
- Agencia para el Empleo de Madrid
- D.G. de Participación Ciudadana

## Participantes de la Sociedad Civil



## PARTICIPACIÓN



Sesión 4B (5 de febrero): centrada en la integración comunitaria y activación de espacios

14 participantes

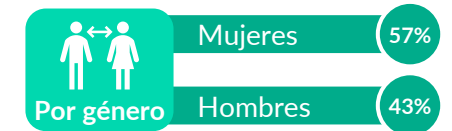
## Participantes del Ayuntamiento

- D.G. de Educación, Juventud y Voluntariado
- O.A. Madrid Salud
- Distrito de Villaverde
- D.G. de Regeneración Urbana
- D.G. de Deporte
- D.G. de Planificación Estratégica
- D.G. de Espacio Público
- D.G. de Programas y Actividades Culturales

## Participantes de la Sociedad Civil



## PARTICIPACIÓN



# Resumen de las actividades de las sesiones 4A y 4B

## Bloques de las sesiones

01

### Bloque 1. Retrospectiva del reto a abordar

Se presentó el contexto del Taller 2, los principales hallazgos de las fases anteriores y cada uno de los retos en formato **How Might We?**, alineando mentalmente al grupo antes de la ideación.

¿Cómo podríamos diseñar apoyos y acompañamientos que conecten mejor la formación con el empleo y ayuden a los jóvenes a dar el salto a la vida adulta con mayores garantías?

¿Cómo podríamos activar espacios seguros, verdes o culturales para fomentar la participación juvenil, la vida comunitaria y el bienestar emocional de los jóvenes en sus barrios?

02

### Bloque 2. Braindumping – soluciones existentes

Hubo una breve ronda de intervenciones donde cada participante compartió **iniciativas, programas o aprendizajes ya existentes** en su ámbito o entidad en torno al reto planteado con el objetivo de:

- Evitar duplicidades.
- Identificar vacíos de actuación.
- Abrir el pensamiento hacia nuevas aproximaciones.

Este bloque se planteó con el objetivo de que todos los participantes conociesen experiencias ya existentes para que **idearan desde un foco innovador**.

03

### Bloque 3. Brainstorming – ideación individual

Los participantes generaron un alto volumen de ideas que permitiesen abordar el reto planteado. Posteriormente, para fomentar la creatividad se propusieron **distintos escenarios para la ideación**:

- Sin presupuesto.
- Con enfoque tecnológico.
- Con protagonismo juvenil.
- Con el uso de los recursos existentes en el barrio.
- Con perspectiva temporal inferior a 6 meses

Una vez tenían su mapa de ideas, se les invitó a seleccionar sus **3-4 propuestas más relevantes** para compartir en siguiente bloque de trabajo en grupos.

04

### Bloque 4. Agrupación y priorización

Los participantes se dividieron el grupo para compartir y organizar sus propuestas. Posteriormente, cada grupo realizó un ejercicio de priorización mediante la **matriz How-Now-Wow**, una herramienta que permite clasificar las ideas según dos ejes: **Innovación** y **Viabilidad** en 3 categorías:

**Now:** soluciones viables, pero ya conocidas.

**How:** propuestas innovadoras pero complejas.

**Wow:** ideas innovadoras y viables, con alto potencial.

Al final del ejercicio, cada grupo eligió sus **3 propuestas ganadoras**.

05

### Bloque 5. Votación plenaria

Debido a limitaciones de tiempo, no fue posible realizar la votación plenaria final durante la sesión. Por ello, se optó por trasladar la priorización definitiva a un formato digital mediante **Microsoft Forms** para:

- Permitir a cada asistente seleccionar 2-3 ideas prioritarias
- Recoger aportaciones cualitativas adicionales que enriquecieran o matizaran las propuestas.
- Realizar votaciones cruzadas entre ambas sesiones favoreciendo una mirada más integral

# Ideas resultantes de cada sesión – Sesión 4B

## Sesión 4A centrada en la transición educativa y laboral de los jóvenes hacia su vida adulta

Como resultado del trabajo en grupos, se consolidaron 9 ideas finales.

1

**Residencia / familia de acogida con acompañamiento.** Modelo de residencia o familia de acogida tipo “hermanos mayores”, que combine alojamiento con orientación y acompañamiento personalizado, fomentando la convivencia entre jóvenes con perfiles diversos y apoyándose en experiencias existentes como Arcoiris o Con Techo.

4

**Empleo aprendiz en oficios y negocios familiares.** Programas de empleo aprendiz orientados al aprendizaje de oficios en pequeños negocios familiares que no tienen relevo generacional y podrían cerrar, con acompañamiento y visibilización a través de redes sociales y figuras tipo “contrainfluencers”.

7

**Asesor o mentor de referencia en centros educativos.** Figura de asesor o mentor voluntario en centros educativos que actúe como persona de referencia y puente con el mundo empresarial, facilitando orientación, información y acompañamiento sobre el “mundo real” y las oportunidades laborales.

2

**Red inter-barrios de jóvenes.** Creación de una red inter-barrios que conecte a jóvenes de distintos distritos, fomentando el mezclado entre barrios para ampliar referentes, relaciones sociales y acceso a nuevas oportunidades educativas y laborales.

5

**Institutos con enfoque práctico y conexión empresarial (“American Institute”).** Creación de centros o institutos con fuerte enfoque práctico, que integren deporte, captación y vinculación con empresas, generación de comunidad y desarrollo de actividades orientadas al empleo y la inserción laboral.

8

**Corresponsales juveniles y programas de mentoría.** Desarrollo de programas de corresponsales juveniles y mentorías, fomentando el acompañamiento entre iguales o con referentes cercanos que apoyen la toma de decisiones educativas y laborales.

3

**Programas municipales de coordinación entre ayuntamientos y territorios.** Impulso de programas de coordinación entre ayuntamientos y distintos territorios, incluyendo zonas rurales, para facilitar el acceso de jóvenes a oportunidades formativas, laborales y de acompañamiento, mejorando la conexión entre recursos existentes y evitando actuaciones aisladas.

6

**Atención psicológica en espacios atractivos para jóvenes.** Incorporación de servicios de atención psicológica en espacios más atractivos y cercanos para jóvenes, como naves o hubs juveniles, integrando salud, empleo y acompañamiento en un mismo entorno.

9

**Plataforma digital de orientación, formación y empleo para jóvenes.** Desarrollo de una plataforma digital dirigida a jóvenes que conecte a centros educativos y empresas, y que actúe como facilitador de itinerarios personalizados. A través de un test de autocompetencias (soft skills, intereses académicos y profesionales), la plataforma ayudaría a identificar fortalezas y áreas de interés de cada joven y, en función de los resultados, ofrecería acceso a cursos formativos, oportunidades de primer empleo, prácticas, ferias de empleo y otros recursos relevantes.

# Ideas resultantes de cada sesión – Sesión 4B

## Sesión 4B centrada en la integración comunitaria y activación de espacios

Como resultado del trabajo en grupos, se consolidaron 9 ideas finales.

- 1** **Uso de espacios públicos para celebraciones juveniles.** Cesión de espacios públicos y culturales para la celebración de cumpleaños u otros hitos personales de los y las jóvenes, con el objetivo de que perciban estos espacios como algo cercano y propio. La idea es fomentar un vínculo emocional positivo (“aquí celebré mis 15 años”) que refuerce el sentimiento de pertenencia y motive una mayor participación y cuidado de los espacios culturales y seguros disponibles en el barrio.
- 2** **Plataforma digital de actividades juveniles con incentivos.** Creación de una plataforma digital dirigida a jóvenes que concentre toda la oferta de actividades, instalaciones, centros públicos y asociaciones disponibles en la ciudad o en el barrio. La plataforma podría incorporar un asistente basado en IA que, a partir de gustos y preferencias, recomiende actividades personalizadas, así como un sistema de incentivos por puntos que premie la participación (por ejemplo, acceso gratuito a instalaciones deportivas, piscina municipal, cine u otros recursos públicos).
- 3** **Espacios seguros autogestionados por jóvenes.** Impulso de espacios seguros cuya gestión se delegue directamente en los y las jóvenes, fomentando la autogestión y el sentido de pertenencia. Por ejemplo, asignar un presupuesto inicial para que sean responsables de decidir, adquirir y justificar el mobiliario, equipamiento o adecuación del espacio, de modo que se sientan verdaderos propietarios y corresponsables del uso y cuidado del entorno.
- 4** **Departamento de Asuntos Singulares con foco en adolescencia.** Creación de un Departamento de Asuntos Singulares con foco específico en la adolescencia, que permita diseñar y activar espacios y actividades para jóvenes con mayor flexibilidad normativa. Este enfoque facilitaría poner en marcha iniciativas “fuera de la norma” que actualmente no encajan en los marcos habituales, incorporando además la voz de los propios jóvenes en el diseño y toma de decisiones.
- 5** **Centros de barrio intergeneracionales.** Creación de centros de barrio intergeneracionales, distintos de los centros de día o recursos residenciales existentes, concebidos como espacios comunitarios de referencia donde vecinos de distintas edades se conozcan, se relacionen y participen en actividades comunes, fomentando la convivencia, el arraigo y el sentimiento de comunidad.
- 6** **Co-diseño de la programación de ocio y cultura con jóvenes.** Incorporación sistemática de la visión y participación de los jóvenes en el diseño de la programación de ocio, cultura y actividades deportivas dirigidas a este colectivo, con el objetivo de que las propuestas respondan mejor a sus intereses reales y aumente su participación y vinculación con la oferta municipal.
- 7** **Plan Convive por distritos en centros educativos.** Desarrollo de un Plan Convive en centros educativos por distrito, basado en la creación de equipos o comandos de convivencia voluntarios, la asignación de una persona referente por centro y su vinculación con materias como Educación para la Ciudadanía. El plan podría incluir proyectos como “Conoce tu barrio”, visibilizando recursos, festivales y actividades locales para reforzar la convivencia y el vínculo con el entorno.
- 8** **Espacio “IKEA” de aprendizaje y creación para jóvenes.** Creación de un espacio tipo “IKEA” donde los jóvenes puedan diseñar y construir su propio entorno mientras aprenden oficios como construcción, electricidad o decoración. El espacio incorporaría además un área de coworking con tecnologías como realidad virtual, combinando aprendizaje práctico, creatividad y desarrollo de competencias profesionales.
- 9** **Programa de influencers para fomentar la participación juvenil.** Impulso de un programa de influencers o referentes juveniles que actúen como prescriptores para motivar la participación de los jóvenes en actividades culturales, musicales o deportivas, utilizando canales y lenguajes cercanos para aumentar el alcance y el atractivo de la oferta existente.

# Conclusiones de las sesiones de ideación (I/II)

De los resultados de ambas sesiones, es posible extraer grandes ámbitos en torno a los cuales se han formulado las ideas de solución:

## Sesión 4A centrada en la transición educativa y laboral de los jóvenes hacia su vida adulta

Se generaron 9 ideas finales estructuradas en torno a:

- Plataformas digitales de orientación y conexión entre jóvenes, centros educativos y empresas.
- Programas de mentoría y acompañamiento.
- Modelos de empleo aprendiz.
- Dispositivos de apoyo a la autonomía juvenil.
- Iniciativas de coordinación interinstitucional.

Se observa una clara apuesta por:

- ✓ Soluciones híbridas (tecnológicas + acomp. humano).
- ✓ Conexión entre sistemas educativos y tejido empresarial.
- ✓ Enfoques de apoyo progresivo a la autonomía

## Sesión 4B centrada en la integración comunitaria y activación de espacios

Se generaron 9 ideas finales estructuradas en torno a:

- Autogestión juvenil de espacios.
- Plataformas digitales de actividades con incentivos.
- Modelos intergeneracionales de centro de barrio.
- Incorporación de jóvenes al diseño de programación cultural.
- Activación de espacios públicos con vinculación emocional.

Se observa una clara apuesta por:

- ✓ Modelos de participación real (no simbólica).
- ✓ Generación de pertenencia.
- ✓ Espacios como herramienta de integración social.

Además de los ámbitos en torno a los que han sido formuladas las ideas resultantes, también es posible extraer patrones que emergen de estas.

**Protagonismo juvenil:** En ambas sesiones emerge una constante: la necesidad de que los jóvenes no sean únicamente beneficiarios, sino **agentes activos en el diseño y gestión de soluciones.**



**Hibridación de modelos:** Las propuestas combinan: tecnología, acompañamiento humano, enfoque territorial y coordinación interinstitucional



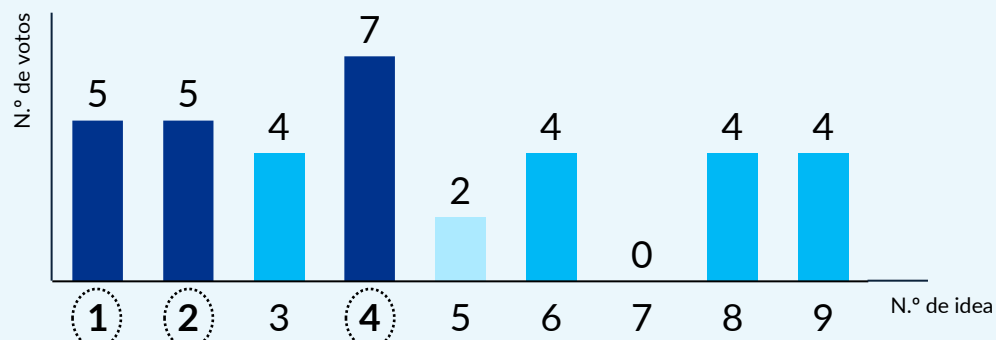
**Potencial de pilotaje:** Varias de las ideas identificadas presentan un nivel de concreción suficiente para avanzar hacia fases de diseño detallado, análisis de viabilidad y búsqueda de alianzas estratégicas



# Conclusiones de las sesiones de ideación (II/III)

A continuación, se muestran las votaciones realizadas por los expertos que participaron en cada sesión.

## Sesión 4A centrada en la transición educativa y laboral de los jóvenes hacia su vida adulta



### Ideas más votadas

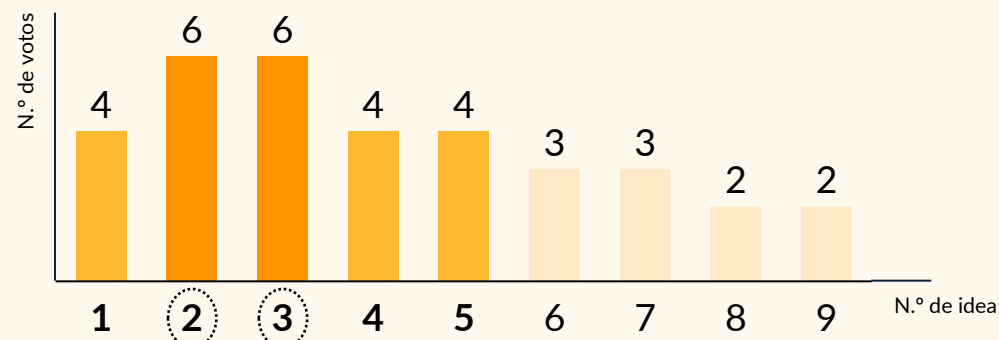
▶ Empleo aprendiz en oficios y negocios familiares

▶ Residencia / familia de acogida con acompañamiento

▶ Red inter-barrios de jóvenes

*También fueron ideas señaladas los programas municipales de coordinación entre ayuntamientos y territorios, la atención psicológica en espacios atractivos para jóvenes, la generación de corresponsales juveniles y programas de mentoría y la creación de una plataforma digital de orientación, formación y empleo para jóvenes*

## Sesión 4B centrada en la integración comunitaria y activación de espacios



### Ideas más votadas

▶ Plataforma digital de actividades juveniles con incentivos

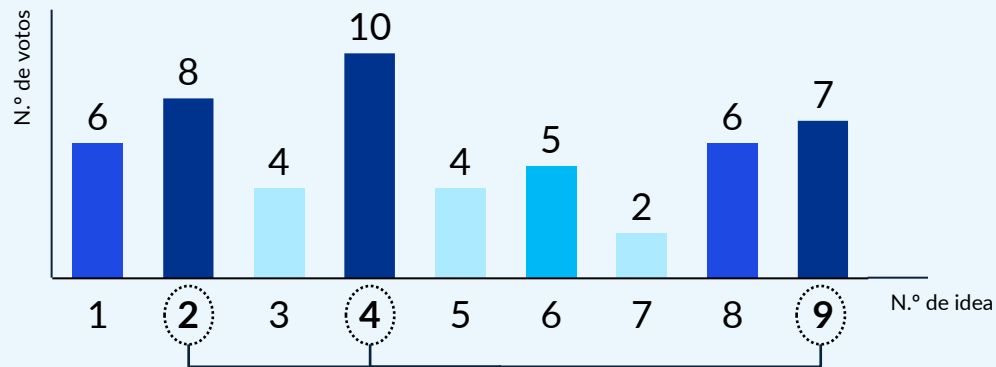
▶ Espacios seguros autogestionados por jóvenes

*También fueron ideas muy señaladas la cesión del uso de espacios públicos para celebraciones juveniles, el Departamento de Asuntos Singulares con foco en la adolescencia y los centros de barrio intergeneracionales y, en menor medida, el co-diseño de la programación de ocio y cultura con los propios jóvenes y el "Plan Convive" por distritos en los centros educativos.*

# Conclusiones de las sesiones de ideación (III/III)

A continuación, se muestran los votos totales que recibieron cada una de las ideas añadiendo a los mostrados en la página anterior, los votos adicionales que propusieron los participantes de la otra sesión, es decir, los resultados agregados con la votación cruzada.

## Sesión 4A centrada en la transición educativa y laboral de los jóvenes hacia su vida adulta

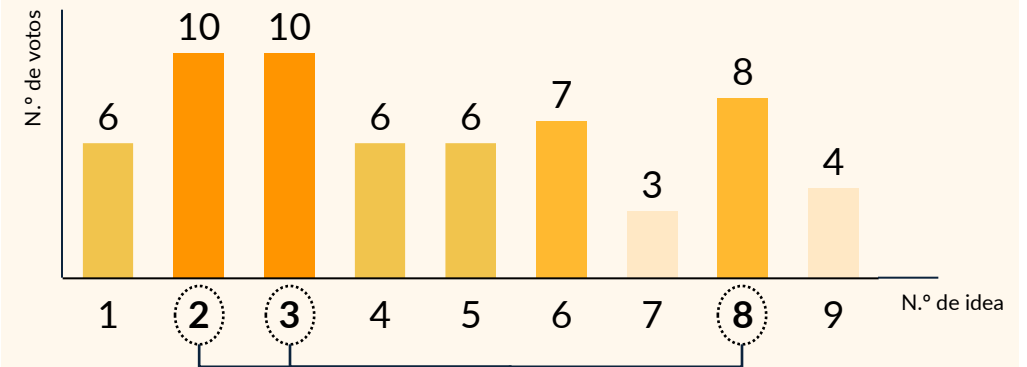


### Ideas más votadas

Con la incorporación de los votos del grupo que trabajó la línea estratégica 2, las ideas más votadas por ambos grupos fueron:

- ▶ Empleo aprendiz en oficios y negocios familiares
- ▶ Red inter-barrios de jóvenes
- ▶ Plataforma digital de orientación, formación y empleo para jóvenes
- ▶ Residencia / familia de acogida con acompañamiento y Corresponsales juveniles y programas de mentoría

## Sesión 4B centrada en la integración comunitaria y activación de espacios



### Ideas más votadas

Con la incorporación de los votos del grupo que trabajó la línea estratégica 1, las ideas más votadas por ambos grupos fueron:

- ▶ Plataforma digital de actividades juveniles con incentivos
- ▶ Espacios seguros autogestionados por jóvenes
- ▶ Espacio "IKEA" de aprendizaje y creación para jóvenes.
- ▶ Co-diseño de la programación de ocio y cultura con jóvenes, Centros de barrio intergeneracionales, Departamento de Asuntos Singulares con foco en adolescencia y Uso de espacios para celebraciones juveniles.

Todas las ideas serán analizadas en detalle para identificar iniciativas similares ya existentes – especialmente en el entorno municipal. Asimismo, se evaluará el potencial como piloto de cada una de ellas en términos de innovación y viabilidad.

## 📣 ¡Esto es solo el comienzo! 📣

Seguiremos trabajando juntos en **próximas sesiones** para poder **construir soluciones innovadoras** para nuestra ciudad.

### → **PRÓXIMOS PASOS EN ESTE TALLER THIVIC:**

- Se analizarán en profundidad las 18 ideas resultantes (9 de cada línea estratégica) y se tratará de **identificar iniciativas similares** a las propuestas que ayuden a evaluar la pertenencia de todas ellas.
- Se seleccionarán **aquellas ideas** cuyo **potencial de transformación** haya sido valorado **más positivamente** por los participantes y se tratará de definir las en mayor detalle.
- Organizaremos **nuevas sesiones de co-creación** para avanzar en la ideación de las mejores soluciones.

**¡Contamos contigo!**



**GRACIAS A THIVIC, MADRID SE POSICIONA COMO UN REFERENTE EN INNOVACIÓN SOCIAL.**

**THIVIC - CONECTAMOS IDEAS**

**¡Únete a la Gente #THIVIC!**



decide\_madrid



@DecideMadrid



¿Quieres comentarnos algo?

Escríbenos:

[thivic@madrid.es](mailto:thivic@madrid.es)