

Resumen Sexta Sesión del Taller de colectivos juveniles en barrios desfavorecidos

THIVIC - Espacio de Innovación Social del Ayuntamiento
de Madrid



Antecedentes de la sesión

thivic

En el marco del proyecto THIVIC – Laboratorio de Innovación Social del Ayuntamiento de Madrid, se está desarrollando un proceso de trabajo centrado en la identificación y diseño de soluciones orientadas a mejorar la situación de los colectivos juveniles en barrios desfavorecidos.

Como parte de este proceso, se llevó a cabo el Taller 2, enfocado en la generación de ideas y propuestas de solución a través de dinámicas de co-creación con distintos perfiles participantes. Las dos ideas resultantes del proceso de ideación y priorización fueron:

IDEA 1 – Red Interbarrios de apoyo a la transición a la vida adulta

Red coordinada de recursos y agentes del territorio que acompañe a los jóvenes en su acceso al empleo y en su transición a la vida adulta. La iniciativa integra en un mismo modelo servicios ya existentes (orientación, formación, mentoría y primera experiencia laboral), evitando la fragmentación actual.

Incluye acciones como:

- Programas de **aprendizaje de oficios en comercios y empresas locales**.
- **Mentoría personalizada** para orientar decisiones formativas y laborales.
- **Conexión entre jóvenes de distintos barrios** para ampliar redes, referentes y oportunidades.
- Impulso al **tejido económico local**, facilitando relevo generacional en pequeños negocios.

El **objetivo** es construir un ecosistema conectado que acerque oportunidades reales al joven en su entorno.

IDEA 2 – Espacio MAKER: Codiseñado por jóvenes para el aprendizaje juvenil

Propone la creación de **espacios en el barrio (o red de espacios)** donde los jóvenes participan activamente en el diseño y desarrollo de actividades, convirtiéndolos en entornos de aprendizaje práctico y participación.

Estos espacios combinan:

- **Formación en oficios** (tradicionales y emergentes: tecnología, arte, sostenibilidad, cocina, etc.).
- **Codiseño con jóvenes** de las actividades y la programación.
- **Orientación vocacional** basada en experiencia práctica.
- **Enfoque intergeneracional**, con adultos y mayores como formadores o referentes.

La lógica pasa de ofrecer actividades a crear un **modelo participativo donde el joven aprende haciendo y se vincula al territorio**.

Objetivos y desarrollo de la jornada

thivic

■ Objetivo principal

La Sesión 5 del Taller 2 tuvo como propósito central aterrizar las dos ideas trabajadas a lo largo del proceso —la Red Interbarrios y el Espacio Maker— transformándolas de conceptos generales a propuestas operativas y evaluables. Para ello, se articuló una dinámica estructurada de trabajo en grupos que combinó el análisis crítico de las ideas con el co-diseño de su modelo de servicio.

■ Primera actividad: Análisis comparativo y búsqueda de sinergias

En esta primera actividad, los grupos trabajaron sobre las ideas generadas en la jornada anterior (Red Interbarrios y Espacio Maker) a través de un ejercicio estructurado de comparación y combinación, con el objetivo de profundizar en su valor y explorar posibilidades de integración.

En una primera fase, se realizó un análisis comparativo, respondiendo a dos preguntas clave:

- **¿Qué aporta cada idea?** → para identificar el valor diferencial, los beneficios y el impacto específico de cada propuesta.
- **¿Qué tiene una que la otra no tiene?** → para detectar elementos únicos, enfoques distintos o recursos complementarios.

Este análisis permitió a los grupos entender mejor las fortalezas y limitaciones de cada propuesta, así como su grado de innovación y viabilidad de implementación.

En una segunda fase, el foco se desplazó hacia la identificación de sinergias, mediante la exploración conjunta de ambas ideas:

- **¿Qué tienen en común?** → para reconocer puntos de conexión, objetivos compartidos o enfoques alineados.
- **¿Qué problemas resuelven juntas?** → para descubrir cómo la combinación de ambas puede generar un mayor impacto, abordando necesidades de los jóvenes de forma más integral.

A lo largo del ejercicio, los grupos incorporaron un análisis crítico centrado en la viabilidad, el nivel de innovación y el impacto potencial en jóvenes de barrios menos favorecidos. Finalmente, se presentaron cada uno de los análisis e ideas obtenidas pro grupos, de la combinación de las dos propuestas que surgieron en la jornada anterior.

Objetivos y desarrollo de la jornada

thivic

■ Segunda actividad

A partir de las ideas fusionadas generadas en la actividad anterior, se llevó a cabo una segunda dinámica centrada en aterrizar y estructurar la propuesta más valorada mediante un Service Canvas. El objetivo de esta actividad fue pasar de una idea conceptual a un modelo de servicio más definido y viable, concretando sus elementos clave: qué se ofrece, a quién, cómo se implementa y con qué recursos. Los grupos trabajaron de forma colaborativa en la construcción del canvas, profundizando en la propuesta resultante de la combinación entre la Red Interbarrios y el Espacio Maker, lo que permitió integrar tanto la lógica de red de agentes como la dimensión práctica, participativa y territorial de los espacios.

Service Canvas

1. Problema / necesidad detectada

Se deben identificar y describir las principales necesidades, retos o problemáticas que justifican la iniciativa.

5. Impacto esperado

Se detallan los resultados y cambios que se esperan generar con la puesta en marcha del servicio.

9. Estructura de costes

Se detallan los tipos de costes asociados al servicio, identificando las principales categorías de gasto necesarias para su puesta en marcha y mantenimiento.

2. Solución propuesta

Se debe definir qué se propone hacer para dar respuesta al problema, explicando de forma clara el enfoque general de la iniciativa.

6. Recursos clave

Se identifican los recursos necesarios para poner en marcha y sostener el servicio.

3. Ciudadano beneficiario

Este punto recoge a quién va dirigido el servicio, definiendo el perfil del usuario principal.

7. Actividades clave de gestion

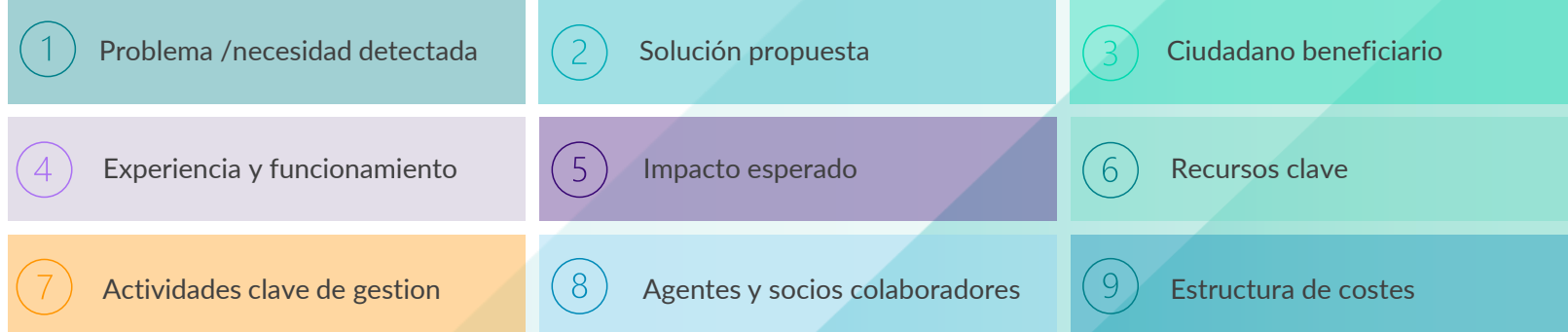
Se recogen las principales acciones necesarias para que el servicio funcione correctamente.

4. Experiencia y funcionamiento

Se describe cómo funciona el servicio para el usuario: cómo accede, qué recorrido sigue y qué tipo de interacción tiene.

8. Agentes y socios colaboradores

Se deben identificar los actores que participan o apoyan la iniciativa.



Resultados de la sesión

■ Resultados primera actividad – PARTE 1

En la primera actividad, los grupos realizaron un análisis comparativo de las dos propuestas generadas previamente —Red Interbarrios y Espacio Maker— con el objetivo de profundizar en su valor diferencial y explorar sus posibilidades de complementariedad.

Análisis de la Idea 1 Red Interbarrios

¿Qué aporta esta idea?

- Conecta el ámbito local con una visión más amplia de oportunidades.
- Facilita el acceso a experiencias profesionales reales.
- Incorpora mentoría y acompañamiento continuo.
- Favorece la orientación vocacional y el ajuste de expectativas.
- Conecta necesidades del mercado laboral con los jóvenes del barrio.
- Integra un enfoque intergeneracional.
- Impulsa el aprendizaje de oficios en pequeño comercio.

¿Qué tiene que la otra no tiene?

- Fuerte enfoque territorial (barrios y distritos).
- Conexión entre distintos distritos y contextos.
- Apoyo directo al tejido comercial local.
- Mayor peso en la mentoría y en el acompañamiento a la vida adulta.

Análisis de la Idea 2 Espacio MAKER

¿Qué aporta esta idea?

- Creación de espacios prácticos de aprendizaje (learning by doing).
- Posibilidad de recuperar y experimentar con oficios.
- Desarrollo de habilidades y competencias.
- Entornos flexibles (formales e informales) y especializados.
- Espacios que combinan ocio, aprendizaje, orientación y práctica.
- Experiencia más integral y vivencial para el joven.
- Enfoque intergeneracional.

¿Qué tiene que la otra no tiene?

- Codiseño con jóvenes (deciden qué y cómo aprender).
- Mayor creatividad, libertad y flexibilidad.
- Espacio para la exploración vocacional.
- Facilita la transición entre distintas etapas (personal y profesional).

SINERGIAS

¿Qué tienen en común?

- Enfoque en empleabilidad y desarrollo de competencias.
- Apoyo a la transición a la vida adulta.
- Incorporación de mentoría e intergeneracionalidad.
- Uso de metodologías participativas.
- Los jóvenes como agentes activos de su propio proceso.
- Aprovechamiento de recursos y espacios ya existentes.
- Posibilidad de implementación mediante pilotos en territorio.
- Visión interbarrios y de conexión entre contextos.
- Partir del interés y motivación de los jóvenes.

■ Resultados primera actividad – PARTE II

A partir del análisis previo realizado por los distintos grupos, se identificaron nuevas propuestas derivadas de la combinación de los elementos clave y representativos trabajados en las jornadas anteriores. Estas propuestas mantienen una línea común, ya que los grupos coincidieron en la mayoría de los aspectos clave.

Enfoque integral y orientado a la reducción de la vulnerabilidad

De manera general, los grupos coinciden en la necesidad de plantear intervenciones que vayan más allá del empleo y que aborden la vulnerabilidad incorporando dimensiones sociales, formativas y de acompañamiento. Se destaca la importancia de generar entornos que favorezcan el arraigo, el sentido de pertenencia y el desarrollo personal de los jóvenes.

El acompañamiento o mentoría como herramienta central de intervención

Existe un consenso claro en torno al valor estratégico del acompañamiento como eje del modelo. Esta se concibe como un elemento clave para:

- Acompañar a los jóvenes en su situación personal y profesional.
- Generar vínculo, motivación y continuidad en la participación.
- Facilitar la orientación laboral y el acceso a oportunidades.
- Además, se propone un acompañamiento diverso (intergeneracional, entre iguales, con profesionales de distintos sectores), adaptado a las distintas necesidades.

Participación activa de los jóvenes y co-creación de soluciones

Los grupos coinciden en la necesidad de incorporar a los jóvenes como protagonistas del proceso, mediante espacios de escucha y co-creación. En este sentido, se plantea la generación de entornos específicos (laboratorios, espacios de experimentación) que permitan:

- Identificar necesidades reales.
- Diseñar soluciones ajustadas a su contexto.
- Incrementar su implicación y compromiso.

Coordinación y optimización de recursos existentes

Otra idea común es la necesidad de aprovechar, reforzar y conectar las estructuras ya existentes, evitando duplicidades y mejorando la eficiencia del sistema. Importancia de la **coordinación entre recursos públicos, privados y del tercer sector**, la necesidad de **definir un modelo colaborativo basado en alianzas**, el valor de **definir roles claros y fomentar un liderazgo compartido entre los actores implicados**.

■ Resultados primera actividad – PARTE II (cont.)

Colaboración entre actores clave

Se identifica como fundamental la elaboración de un ecosistema de colaboración en el que participen distintos agentes:

- Administración pública, aportando recursos, redes y capacidad de estructuración.
- Universidad, contribuyendo con conocimiento, red de universitarios mentores y formación flexible y adaptada (por ejemplo, microcredenciales).
- Entidades sociales, facilitando el acompañamiento cercano.

Esta colaboración permitiría ofrecer respuestas más completas y adaptadas a las necesidades de los jóvenes.

Conexión con el mercado laboral y diversificación de oportunidades

Los grupos coinciden en la necesidad de acercar el mundo profesional a los jóvenes, facilitando el conocimiento y acceso a:

- Sectores emergentes.
- Oficios tradicionales que requieren relevo generacional.

Para ello, se considera clave reforzar la orientación laboral, así como promover experiencias prácticas y fórmulas de aprendizaje aplicado (como el aprendizaje-servicio o la formación profesional).

Diseño progresivo y flexible de las intervenciones

Se subraya la conveniencia de implementar las iniciativas de manera escalonada, evitando una sobrecarga inicial y permitiendo la adaptación progresiva. Este enfoque facilitaría una mejor asimilación por parte de los jóvenes y una mayor sostenibilidad de las acciones.

Enfoque territorial equilibrado

Finalmente, se identifica el territorio (considerándose los barrios como ubicaciones clave) como un elemento relevante para generar cercanía y vínculo. Asimismo, se advierte de la necesidad de evitar que se convierta en un factor limitante. El enfoque territorial debe, por tanto, equilibrar el arraigo con la apertura a nuevas oportunidades.

Resultados de la sesión

Resultados Segunda Actividad

En esta segunda actividad se trabajó la herramienta Service Canvas tomando como base la propuesta del Grupo 1, que sirvió como idea central para profundizar y aterrizar el modelo planteado.

A partir de este punto de partida común, los distintos grupos desarrollaron sus propios Service Canvas, si bien se observó un alto grado de convergencia en las propuestas, reflejo de las líneas de consenso alcanzadas previamente.

El objetivo de esta dinámica fue concretar y estructurar los elementos clave del servicio, permitiendo detallar aspectos como la propuesta de valor, los actores implicados, las actividades, los recursos necesarios y la experiencia del usuario desde una perspectiva más operativa.

A continuación, se presentan los Service Canvas elaborados por cada uno de los grupos, con el fin de materializar y dar mayor nivel de definición a las ideas trabajadas durante la sesión, facilitando su comprensión y potencial implementación.

GRUPO 1 MakerHub Empleo

Red de recursos territoriales con itinerarios personalizados y mentoría para reducir la vulnerabilidad y mejorar la conexión social y laboral de los jóvenes.

GRUPO 2 ESJOVEM

Espacio joven de empleo basado en co-creación, mentoría y relevo generacional, orientado a activar a jóvenes desconectados y mejorar su empleabilidad.

GRUPO 3 Visión ARTE

Reactivación de un espacio infrautilizado como entorno creativo y formativo que, a través de las artes, conecta a los jóvenes con oportunidades y recursos existentes.

Resultados de la sesión

thivic

GRUPO 1 – MakerHub Empleo

Objetivo

El principal objetivo de la propuesta **es reducir la vulnerabilidad de los jóvenes en el territorio**, abordando no solo su inserción laboral, sino también su desarrollo personal y social. Se persigue mejorar sus oportunidades de empleo, fortalecer su autonomía y **fomentar un mayor sentido de pertenencia al entorno**, acompañándolos en su transición a la vida adulta mediante itinerarios adaptados a sus necesidades.

¿En qué consiste?

La propuesta se configura como una **red de recursos articulada en el territorio (inicialmente en dos distritos)**, que integra servicios de orientación, formación y acompañamiento. A diferencia de un modelo centrado en un único espacio, se plantea una solución distribuida, conectada con los recursos existentes.

El modelo se basa en el diseño de **itinerarios personalizados**, definidos en colaboración con los propios jóvenes, e incorpora un **componente clave de mentoría**, tanto entre iguales como intergeneracional, que facilita el acompañamiento continuo y la conexión con oportunidades formativas y profesionales.

¿A quién va dirigido?



El servicio se dirige a **jóvenes de entre 14 y 30 años**, contemplando la definición **de itinerarios diferenciados en función de sus necesidades y momentos vitales**. Para ello, se plantea como punto de partida un proceso de mapeo y diagnóstico de los recursos existentes en materia formativa y de acompañamiento, que permita identificar oportunidades y ajustar la intervención.

Recursos, actividades y agentes clave

Recursos clave

Reutilización y activación de espacios ya existentes, red de acompañamiento (profesionales y jóvenes), y aprovechamiento del tejido social y económico local.

Actividades principales

Diagnóstico y mapeo de recursos disponibles, diseño y seguimiento de itinerarios personalizados, desarrollo de procesos de mentoría, coordinación entre actores y dinamización de espacios de participación juvenil.

Agentes clave

Entidades sociales, administración local, universidades y agentes del territorio, que actúan de forma coordinada para garantizar la ejecución del modelo.

IMPACTO

Se espera una mejora significativa en la **empleabilidad, participación y continuidad de los jóvenes en los procesos formativos y de acompañamiento**. Este impacto se medirá a través de indicadores como: **número de jóvenes atendidos; itinerarios formativos finalizados; nivel de satisfacción de los participantes; grado de permanencia en el programa; número y tasa de finalización de acciones formativas.**

*En conjunto, la propuesta busca generar un **impacto sostenido tanto a nivel individual como comunitario**, contribuyendo a fortalecer las oportunidades de los jóvenes y el tejido social del territorio.*

Resultados de la sesión

thivic

GRUPO 2 – ESJOVEM (Espacio Joven de Empleo)

Objetivo

El objetivo principal de la propuesta es **reducir la desconexión social y laboral de los jóvenes en situación de vulnerabilidad**, especialmente aquellos que no estudian ni trabajan. Se busca mejorar sus expectativas de futuro, fomentar su participación activa y facilitar su integración en el mercado laboral, contribuyendo también a revitalizar el tejido económico local, en particular el comercio de proximidad.

¿En qué consiste?

La propuesta se materializa en la creación de **ESJOVEM (Espacio Joven de Empleo)**, un entorno abierto que integra orientación, formación y participación juvenil.

El modelo combina **acciones de inserción laboral vinculadas al relevo generacional**, espacios de **co-creación de proyectos**, una **red de acompañamiento**, actividades formativas y un **mapeo de recursos** que facilita la conexión de los jóvenes con oportunidades reales en su entorno.

¿A quién va dirigido?



El servicio se dirige a **jóvenes de entre 16 y 29 años en situación de vulnerabilidad**, especialmente aquellos desvinculados del sistema educativo y del mercado laboral, en distritos con elevados niveles de desempleo juvenil. Se plantea un modelo de acceso abierto y flexible, sin barreras ni requisitos administrativos complejos, que favorece la participación voluntaria desde el interés propio.

Recursos, actividades y agentes clave

Recursos clave

Centros juveniles y espacios existentes, financiación para la dinamización del espacio, y participación de mentores (incluyendo fórmulas como créditos universitarios para incentivar su implicación).

Actividades principales

Desarrollo de un laboratorio de co-creación, puesta en marcha de una red de mentores, dinamización de redes profesionales y de comercio local, organización de mesas de empleo, mapeo de recursos y celebración de jornadas de puertas abiertas para captar participantes.

Agentes clave

Áreas de juventud, entidades sociales, universidades, agencias de empleo y actores del tejido económico local, actuando de manera coordinada.

IMPACTO

Se espera una mejora en la **empleabilidad, participación y activación de los jóvenes**, así como el fortalecimiento de la conexión con el entorno socioeconómico. El **impacto se medirá a través de indicadores** como: número de ideas generadas y proyectos impulsados, número de jóvenes que mejoran su empleabilidad o acceden a la información, participación de entidades empresas y comercios, número de mentorías realizadas y nivel de satisfacción de los participantes.

En conjunto, la propuesta busca generar un espacio de referencia para los jóvenes, que combine desarrollo personal, orientación profesional y participación activa, contribuyendo a su inclusión y a la dinamización del territorio.

Resultados de la sesión

thivic

GRUPO 3 – Visión ARTE

Objetivo

El objetivo de la propuesta es **mejorar la transición a la vida adulta de los jóvenes en situación de vulnerabilidad**, optimizando el uso de los recursos existentes. Se busca reducir tanto la infrautilización de ciertos espacios y programas como la sobrecarga de otros, facilitando un acceso más equilibrado y efectivo a oportunidades formativas y de desarrollo personal.

¿En qué consiste?

La propuesta se concreta en la creación de **Visión Arte**, un espacio físico infrautilizado (como Matadero o un centro en Moratalaz) que se reconfigura como un entorno de referencia para jóvenes. El modelo se basa en **una oferta híbrida de actividades**, que combina formación, experiencias prácticas y actividades culturales vinculadas a las artes, conectadas con oportunidades laborales. Se trata de un espacio abierto y flexible, en el que los jóvenes pueden participar de manera puntual o continuada, tanto de forma presencial como online, y donde reciben acompañamiento desde el primer contacto a través de un sistema de acogida con mentoría joven.

¿A quién va dirigido?



El servicio se dirige a **jóvenes de entre 12 y 25 años**, especialmente aquellos en situación de vulnerabilidad o con dificultades en su proceso de transición a la vida adulta.

Se plantea un modelo accesible que permite la entrada a través de distintos canales (centros educativos, asociaciones, universidades o campañas de difusión), facilitando un primer contacto cercano y acompañado.

Recursos, actividades y agentes clave

Recursos clave

Uso de un espacio físico infrautilizado habilitado para actividades, apoyo de personal, plataforma digital de inscripción y colaboración con el entorno.

Actividades principales

Dinamización del espacio mediante actividades formativas, culturales y de participación, acompañadas de acciones de difusión, colaboración con centros educativos y entidades, y coordinación entre agentes.

Agentes clave

Administración pública (cultura y juventud), centros culturales, universidades, entidades sociales y profesionales del ámbito artístico y comunitario.

IMPACTO

Se espera una mejora significativa en el acceso y la participación de los jóvenes en los recursos, favoreciendo su vinculación, activación y generación de redes. Se medirán indicadores como: incorporación de nuevos jóvenes, continuidad en la participación, nivel de implicación en actividades, red de colaboraciones generadas, evaluación cualitativa de la experiencia.

En conjunto, la propuesta busca mejorar el acceso y la participación de los jóvenes en los recursos disponibles, favoreciendo su desarrollo personal, la creación de redes y una mayor conexión con las oportunidades del entorno.

Resultados de la sesión

thivic

Conclusiones Segunda Actividad

La aplicación del Service Canvas permitió **concretar y estructurar las propuestas**, avanzando desde ideas conceptuales hacia modelos más definidos y operativos.

Se evidenció un **alto grado de consenso entre los grupos**, que coinciden en la importancia de combinar acompañamiento, formación y conexión con oportunidades reales dentro de modelos flexibles y adaptados al territorio.

De forma transversal, se consolida el **acompañamiento como elemento clave**, así como la necesidad de **implicar activamente a los jóvenes** en el diseño y desarrollo de las iniciativas.

Asimismo, se refuerza la idea **de aprovechar y coordinar los recursos existentes**, optimizando su uso y favoreciendo la colaboración entre agentes.

En conjunto, la actividad ha permitido avanzar hacia propuestas más concretas y viables, con potencial para generar impacto real en la empleabilidad, activación y desarrollo de los jóvenes, así como en el fortalecimiento del entorno social.