

WP1 Colección de buenas prácticas
CESIE, Junio 2020



ouRoute
CITIZEN-CULTURAL HERITAGE



<p>INOVA+ (PT)</p>	<p>MUNICIPIO DE BRAGA (PT)</p>	<p>CASA DO PROFESSOR (PT)</p>
		
<p>https://inova.business/en</p>	<p>https://www.cm-braga.pt/</p>	<p>https://www.casadoprofessor.pt/</p>
<p>CESIE (IT)</p>	<p>COMUNE DI PALERMO (IT)</p>	<p>ISTITUTO ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE ALESSANDRO VOLTA (IT)</p>
		
<p>https://cesie.org/</p>	<p>https://www.comune.palermo.it/</p>	<p>http://www.iissvolta.edu.it/</p>
<p>UNIVERSIDAD DE MURCIA (ES)</p>	<p>AYUNTAMIENTO DE CEUTÍ (ES)</p>	<p>IES FELIPE DE BORBON (ES)</p>
		
<p>https://www.um.es/</p>	<p>www.ceuti.es/</p>	<p>https://www.iesfelipedeborbon.com/</p>
<p>INnCREASE (PO)</p>	<p>FILMESDAMENTE (PT)</p>	<p>AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DR. FRANCISCO SANCHES (PT) (Associated partner)</p>
		
<p>http://inncrease.eu/</p>	<p>http://filmsdamente.com/</p>	

Contenidos

1. Introducción	4
1.1 Recopilación de información	5
2. Listado de buenas prácticas por tema y destinatarios	1
2.1 Buenas prácticas en Europa	1
2.2 Buenas prácticas en Italia	6
2.3 Buenas prácticas en Portugal	12
2.4 Buenas prácticas en España	20
2.5 Buenas prácticas en Polonia	40
Conclusiones	48

1. Introducción

En el WP1 del Proyecto ouRoute se recopilieron **25 buenas prácticas** relacionadas con los valores comunes y la inclusión social a través de la cultura. El objetivo de esta tarea fue detectar iniciativas exitosas entre los grupos de interés, ya que nos dan ejemplos de métodos, actividades o experiencias innovadoras que podrían ser respondidas en el futuro por otros grupos de interés.

Socios responsables

1. CESIE (IT): recopilación de 10 buenas prácticas (locales y europeas) ya que lidera el WP1;
2. INOVA+ (PT): 5 buenas prácticas locales;
3. Universidad de Murcia (ES): 5 buenas prácticas locales;
4. INnCREASE (PL): 5 buenas prácticas locales;

Cada socio científico recogió **5 buenas prácticas** a nivel nacional, excepto CESIE que recogió 10 buenas prácticas (5 nacionales y 5 europeas). Cada buena práctica ha sido respaldada por una entrevista, realizada en línea (Skype o llamada telefónica) o mediante intercambio de correo. Sin embargo, dada la difícil situación del Covid-19 y la indisponibilidad de algunos interesados, así como la suspensión de las actividades culturales, la colección también fue apoyada por una investigación documental y por iniciativas y actividades en las que los socios participaron en el pasado.

CESIE, como líder del WP1, entregó a los socios algunas sugerencias sobre temas relevantes a discutir y entregó algunas pautas sobre la metodología y la plantilla para informar todas las buenas prácticas.

Temas explorados

- Prácticas, actividades o programas existentes planificados por las comunidades locales y responsables políticos para involucrar a los ciudadanos que apoyan la cultura y los valores culturales.
- Prácticas, actividades o programas existentes para la preservación y recuperación del patrimonio cultural tangible / intangible.
- Prácticas, actividades o programas existentes que promuevan tradiciones y valores que se transmiten de generación en generación y que puedan hacer referencia a nuestro patrimonio cultural inmaterial.
- Prácticas, actividades o programas existentes planificados por las comunidades locales y los responsables políticos para involucrar a los jóvenes, aumentando su conciencia y motivación.

- Prácticas, actividades o programas existentes planificados por las escuelas para involucrar a los estudiantes y promover el desarrollo de los jóvenes a través de la conciencia y el conocimiento culturales.

1.1 Recopilación de información

¿Qué es una buena práctica? Una buena práctica incluye herramientas y metodologías, programas formales e informales, iniciativas, actividades, acciones, así como regulaciones escolares que se pueden adoptar para modernizar y fortalecer la educación.

¿Por qué las necesitamos en ouRoute? Porque nos dan ejemplos de métodos de trabajo y actividades innovadores en la promoción de la conciencia cultural y cultural entre los ciudadanos.

¿Qué tipo de mejores prácticas debemos recopilar? Todas las mejores prácticas para facilitar la inclusión social y la conciencia a través de la cultura y la educación.

¿Quiénes son los beneficiarios o el grupo destinatario de las buenas prácticas? Mismos interesados que para la recopilación de datos primarios. Para facilitar la identificación de las mejores prácticas, aproveche la información recopilada sobre las mejores / buenas prácticas en la etapa de investigación a través de encuestas y grupos focales.

¿Cuál es la innovación en las mejores prácticas? ¿Es replicable?

Preguntas orientativas que se deben formular al realizar la recopilación:

- ¿De qué manera la buena práctica ha aportado innovación en su campo?
- ¿Cuáles son las principales condiciones (institucionales, sociales y ambientales) que deben existir para que la buena práctica se reproduzca con éxito?
- ¿Es replicable en otro país, extranjero?

El objetivo del libro electrónico de buenas prácticas

El libro electrónico, coordinado por CESIE con la contribución de los socios científicos, fue desarrollado dentro del proyecto ouRoute. Tiene como objetivo proporcionar a los profesores, personal escolar, líderes escolares, responsables políticos, pero también profesionales del sector cultural, algunas sugerencias sobre iniciativas, actividades y programas que podrían adoptarse para promover la cultura y garantizar la inclusión social en la escuela.

2. Listado de buenas prácticas por tema y destinatarios

Buena práctica	Tema	Destinatarios
GP1. Red de Formación Inicial para el Patrimonio Cultural Digital (DCH): "Proyectando nuestro pasado hacia el futuro": tecnologías modernas e innovadoras para capturar y digitalizar el diverso y único patrimonio cultural europeo	Cartografía y digitalización del patrimonio cultural material e inmaterial	Actores del patrimonio cultural, investigadores y gente de la industria
GP2. Red On the Move (OTM)	Facilitar la movilidad transfronteriza en el sector de las artes y la cultura.	Profesionales de la cultura, incluidos artistas
GP3. Proyecto i-Treasures - Intangible Treasures - Capturar el patrimonio cultural inmaterial y aprender el complejo saber de hacer vivos los tesoros humanos.	Digitalización del patrimonio cultural inmaterial y creación de una plataforma electrónica para el mismo	Partes interesadas de la escuela
GP4. Estudio de caso sobre cómo trabajar la solidaridad y la igualdad en un contexto intercultural a través de un tema patrimonial	Tradiciones y rituales patrimoniales	Partes interesadas de la escuela: profesores y estudiantes
GP5. "Interpretación del patrimonio para la inclusión de los inmigrantes en las escuelas (HIMIS)" Proyecto Erasmus + de 2 años.	Conocimiento del patrimonio local	Partes interesadas de la escuela: profesores y estudiantes de origen migrante
GP6. Proyecto "CULTURECOVERY"	Patrimonio cultural inmaterial y foco en ecomuseos	Partes interesadas de la escuela, comunidades locales, autoridades locales
GP7. Proyecto "AlpFoodway".	La comida alpina como patrimonio cultural inmaterial	Comunidad local
GP8. "Patto per la lettura" (Un pacto por la lectura) - Palermo città che legge (Ciudad que lee)	Patrimonio cultural nacional y local a través de la lectura y los libros.	Comunidad local
GP9. Proyecto "HORA E RE".	Patrimonio cultural inmaterial y experiencia tradicional del pueblo arbëreshë en Sicilia	Jóvenes interesados en las habilidades manuales tradicionales locales, especialmente mujeres jóvenes de entre 14 y 35 años de la minoría etnolingüística albanesa "Arbereshe" de Italia.

GP10. Minimo Teatro festival – Festival Nacional de Teatro breve.	El patrimonio cultural local a través del teatro al tiempo que se potencia la colaboración entre ellos.	Artistas
GP11. Festival Todos	Patrimonio cultural inmaterial a través de la música, el teatro, la danza y la fotografía.	Comunidad local
GP12. PARTIS - Prácticas artísticas para la inclusión social	El patrimonio cultural y el arte como herramienta de inclusión	Personas desfavorecidas, especialmente jóvenes desfavorecidos y migrantes
GP13. PUNCH - Participación de los ciudadanos infrarrepresentados en la valorización del patrimonio cultural	Preservación del patrimonio cultural	Grupos jóvenes desfavorecidos y subrepresentados
GP14. Salvaguardia de los valores culturales inmateriales y del patrimonio - Proyecto SILVHER.	Conservación del patrimonio cultural inmaterial	Jóvenes, estudiantes y profesionales de los sectores culturales
GP15. Proyecto STEPS	Cartografía del patrimonio cultural	Comunidad local y personas desfavorecidas
GP16. Proyecto Kairós	Conservación del patrimonio cultural: redescubrimiento y gestión urbanística de los espacios históricos	Comunidad local y profesionales locales
GP17. Be Memories. Ceutí cuenta su historia	Conservación del patrimonio cultural mediante el uso de nuevas herramientas, tecnologías y aplicaciones.	Comunidad local
GP18. Iniciativa Urbana Espíritu Santo	Conservación del patrimonio cultural y revalorización de espacios urbanos y barrios.	Comunidad local y personas desfavorecidas
GP19. OUR WAY	Patrimonio cultural que incluye la biodiversidad y el ecoturismo	Comunidad local
GP20. Plan Nacional de Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial	Salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial	Comunidad local
GP21. La historia local plasmada en las ermitas	Patrimonio cultural y cartografía de los santuarios al borde del camino	Partes interesadas de la escuela y comunidad local
GP22. Nuestra historia: nuestro orgullo y nuestra fuerza	Patrimonio cultural inmaterial: canciones, bailes, baladas y leyendas.	Partes interesadas de la escuela: profesores y estudiantes
GP23. Érase una vez un cuento de Erasmus (Artes y Lenguas Tradicionales en Europa)	Patrimonio cultural inmaterial, especialmente tradiciones orales	Partes interesadas de la escuela: profesores y estudiantes
GP24. Mult'culture - Promover la educación para el patrimonio cultural	Identidad europea	Partes interesadas de la escuela: profesores y estudiantes
GP25. Crónicas de Sejny	Patrimonio cultural a través del teatro	Partes interesadas de la escuela: profesores y estudiantes; animadores y artistas culturales; comunidad local

2.1 Buenas prácticas en Europa

Buena práctica nº 1	
Título de la Buena Práctica	"Red de Formación Inicial para el Patrimonio Cultural Digital (DCH): Proyectando nuestro pasado hacia el futuro": tecnologías modernas e innovadoras para capturar y digitalizar el diverso y único patrimonio cultural europeo
Tipo de Buena Práctica	Un proyecto dentro del marco de las becas Marie Curie en el ámbito de la documentación electrónica/preservación electrónica y la protección del patrimonio cultural. Financiado por la Unión Europea dentro del marco de investigación PEOPLE 7ºPM.
Fecha de realización	El proyecto comenzó el 1 de octubre de 2013 y finalizó el 30 de septiembre de 2017.
Autor(es)	Coordinado por el Laboratorio de Investigación del Patrimonio Digital de la Universidad Tecnológica de Chipre.
Público objetivo	Agentes del patrimonio cultural, investigadores y personas del sector
Objetivo	El proyecto tiene como objetivo analizar, diseñar, investigar, desarrollar y validar un innovador marco de formación en investigación multidisciplinar e intersectorial que abarque todo el ciclo de vida del patrimonio cultural digital. Abarca todos los aspectos del patrimonio cultural, desde los materiales (libros, periódicos, imágenes, dibujos, manuscritos, uniformes, mapas, artefactos, yacimientos arqueológicos, monumentos) hasta los contenidos inmateriales (por ejemplo, música, artes escénicas, folclore, representaciones teatrales).
Contexto / ubicación geográfica	<p>4 casos de estudio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la localidad chipriota de Nikitari, el equipo de investigación utilizó diferentes técnicas de adquisición de datos para obtener una imagen completa de la iglesia de Asinou, declarada Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO. Utilizando drones, escáneres láser y cámaras de 360 grados, los datos grabados se cargaron en un sistema de visualización y se editaron. - En Alemania, se utilizó un triciclo ultraligero de parapente para tomar imágenes aéreas del castillo de Donaustauf. A continuación, los investigadores utilizaron técnicas de escaneo láser y fotogrametría para crear un modelo 3D de la estructura interna del castillo. - En Carnuntum, un importante yacimiento arqueológico de la antigua provincia romana de Panonia, en Austria, los investigadores del ITN-DCH probaron una serie de métodos de reconstrucción, desde visualizaciones digitales hasta la reedificación física de determinadas casas sobre sus cimientos originales. - Ilmendorf fue el cuarto caso de estudio del ITN-DCH en el que se encontró una tumba de la élite del periodo de Hallstatt en 2010. A partir de los modelos 3D de cada hallazgo individual, se creó un registro 3D completo del bloque para registrar toda la información, etc. <p>Fuente de información: https://cordis.europa.eu/article/id/218988-new-ways-of-preserving-europes-cultural-heritage</p>
Partes interesadas / socios	14 socios de pleno derecho y 10 miembros asociados que cubren todo el espectro de actores del patrimonio cultural europeo, desde el mundo académico, las instituciones de investigación, la industria, los museos, los archivos y las bibliotecas.



Enfoque metodológico	Durante el proyecto se han utilizado diferentes tecnologías y dispositivos, especialmente cámaras multivisión, sensor de profundidad y cámaras TOF para generar 3D/4D de alta resolución. La participación de los sectores industriales, también en cuanto a los requisitos tecnológicos, ha sido muy importante.
Valoración	El enfoque excepcional del proyecto fue reconocido recientemente por la UNESCO con el Premio de la Cátedra UNESCO de Patrimonio Digital. El coordinador de este proyecto, el Dr. Marinos IOANNIDES, ha sido nombrado director de la Cátedra UNESCO a partir del 1 de noviembre de 2017. Mientras tanto, la Universidad Tecnológica de Chipre recibió también la Cátedra ERA de la UE sobre Patrimonio Cultural Digital
Detalles de contacto	Coordinador de ITN-DCH: Dr. Marinos IOANNIDES, marinos.ioannides@cut.ac.cy Dirección: Cyprus University Of Technology Department of Electrical Engineering, Computer Engineering and Informatics Arch. Kyprianou 31, CY 3036 Limassol, CYPRUS Teléfono: +357-25-002020
URL/sitio web de la práctica	www.itn-dch.eu
Fuente de información	https://itn-dch.net/index.php/media/booklets/ https://cordis.europa.eu/article/id/218988-new-ways-of-preserving-europes-cultural-heritage Página de Facebook del proyecto: https://www.facebook.com/itndch/ Sitio web: http://www.itn-dch.eu/

Buena práctica nº 2

Título de la Buena Práctica	Red On the Move (OTM)
Fecha de publicación	2001
Autor(es)	Encuentro Europeo Informal de Teatro, hoy designado como Red Internacional de Artes Escénicas Contemporáneas.
Público objetivo	Profesionales de la cultura, incluidos artistas
Introducción	On the Move (OTM) es una red de información sobre movilidad cultural que cuenta con más de 50 miembros en más de 20 países de Europa y a nivel internacional. Fomentan y facilitan la movilidad y la cooperación entre fronteras, contribuyendo a la creación de un espacio cultural europeo. En concreto, la red pone en marcha una serie de sesiones de formación e información sobre temas de movilidad cultural. Nació en forma de web pero con el tiempo se convirtió en una red social. On the Move se centra en la movilidad de los artistas profesionales y de los profesionales de la cultura (movilidad de las personas no de las obras de arte) http://on-the-move.org/about/mission/culturalmobility .
Interesados / socios	Al principio sólo se creó un sitio web por parte de Países Bajos, Bélgica y Portugal, pero luego se convirtió en una red más grande. Desde 2009 se amplió hasta convertirse en una red de información sobre movilidad cultural con más de 30 miembros en más de 20 países de Europa y a nivel



	internacional.
Enfoque metodológico	La red On the Move estableció un plan estratégico 2011-2013 centrado en tres actividades prioritarias: información, movilidad cultural y fortalecimiento de la red. Todas sus acciones prestan gran atención al arte y las disciplinas culturales.
Impacto	On the Move es miembro de ECAS-Servicio Europeo de Acción Ciudadana; IETM - Red Internacional de Artes Escénicas y CEASCO - Centro para el Avance de las Organizaciones de la Sociedad Civil.
Detalles de contacto	On the Move Sainctelette Square, 19 BE - 1000 Brussels Belgium
URL/sitio web de la práctica	http://on-the-move.org

Buena práctica nº 3

Título de la Buena Práctica	Proyecto i-Treasures - Intangible Treasures - Capturar el patrimonio cultural inmaterial y aprender el complejo saber de hacer vivos los tesoros humanos.
Fecha de publicación	2013-2017
Autor(es)	ETHNIKO KENTRO EREVNAS KAI TECHNOLOGIKIS ANAPTYXIS (Greece)
Público objetivo	Políticos y partes interesadas en relación al ámbito educativo
Introducción	El proyecto i-TREASURES ha desarrollado una plataforma abierta y ampliable que proporciona acceso al Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI). Se centra en cuatro temas: a) Canciones tradicionales particulares, b) Interacciones de danza particulares, c) Artesanía tradicional y d) Composición de música contemporánea. La plataforma apoya prácticas innovadoras de enseñanza y aprendizaje en la educación del PCI.
Interesados / socios	12 socios de 7 países con diferentes conocimientos y formación, como informáticos, tecnólogos de la educación, antropólogos, médicos y fisiólogos.
Enfoque metodológico	La plataforma tiene por objeto garantizar el acceso a los datos y a la información relativa a los PCI. Esto significa que el sistema permitirá el almacenamiento de información multimedia (vídeo, audio, imágenes, texto, etc.) y proporcionará funcionalidades de búsqueda adecuadas y múltiples para permitir una fácil recuperación de esta información. Los participantes estarán expuestos a experiencias de aprendizaje multimodales y multisensoriales.
Impacto	A pesar del uso de la tecnología en el proyecto, también hay que potenciar las interacciones humanas en la transmisión del patrimonio cultural inmaterial. Por ello, algunas escuelas han participado en los proyectos y han utilizado herramientas y métodos desarrollados por los socios.
Innovación y factores de éxito	El proyecto i-Treasures es un ejemplo de cómo las nuevas tecnologías y, en particular, las nuevas tecnologías de sensores pueden aplicarse al ámbito de la salvaguardia del patrimonio cultural y la educación.
Detalles de contacto	ETHNIKO KENTRO EREVNAS KAI TECHNOLOGIKIS ANAPTYXIS Charilaou Thermi Road 6 Km 57001 Thermi Thessaloniki Greece

Coordinador: Athanasios Konstandopoulos, agk@cperi.certh.gr

URL/sitio web de la práctica <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/blog/i-treasures-capturing-intangible-cultural-heritage-and-learning-rare-know-how-living-human>

Recursos desarrollados <http://ceur-ws.org/Vol-1336/paper4.pdf>

Buena práctica nº 4

Título de la Buena Práctica Estudio de caso sobre cómo trabajar la solidaridad y la igualdad en un contexto intercultural a través de un tema patrimonial

Fecha de publicación Estudio de caso analizado como contribución al Año Europeo del Patrimonio Cultural 2018

Público objetivo Políticos y partes interesadas en relación al ámbito educativo

Introducción Investigar el patrimonio cultural como parte de la identidad y favorecer el diálogo intercultural

Este estudio de caso muestra las experiencias de 18 profesores belgas que formaron a estudiantes en la Escuela Universitaria de VIVES en Kortrijk (Bélgica) y desarrollan un programa educativo en torno a los “rituales”. Los alumnos tenían entre 2 y 10 años y el proyecto se llevó a cabo en un centro de refugiados en Bélgica (Langemark-Poelkapelle) y dos escuelas cercanas al centro de refugiados, para investigar si el patrimonio cultural y los rituales influyen en la creación de la identidad. Los rituales considerados como parte del patrimonio cultural inmaterial. Investigaron diferentes tipos de rituales, transmitidos de generación en generación y que se refieren no solo a la religión sino también a los rituales cotidianos, como los rituales que se hacen antes de dormir.

Interesados / socios Estudio de caso realizado en Bélgica

Enfoque metodológico Organización de los estudiantes: los estudiantes se dividieron en cinco grupos de diferentes edades. Cuatro grupos se centraron en el aula y un grupo trabajó con el centro de refugiados. Se enfocaron en diferentes rituales: rituales de salud, rituales para dormir, rituales alimenticios, rituales de cumpleaños y rituales matutinos. Los niños descubrieron muchas similitudes y fomentaron su diálogo intercultural.

Impacto A pesar de sus diversos orígenes, los niños fueron desafiados a hablar sobre sus propias experiencias de rituales heredados y descubrieron muchas similitudes.

Detalles de contacto Kortrijk-Roeselare-Torhout
Doorniksesteenweg 145
8500 Kortrijk
Belgium
T: +32 56 26 41 64
F: +32 56 26 41 35
(B KORTRIJ01)
Tine Ternest - Head International Office

T: +32 56 26 40 89
E: tine.ternest@vives.be

URL/sitio web de la práctica Ver el apartado “3.3.1 Patrimonio y rituales, quizá no somos tan diferentes a los demás de *Elien De Meyere, Bélgica*” en https://interpret-switzerland.org/wp-content/uploads/2018/02/ie_engaging_citizens_with_europes_cultural_heritage.pdf

Buena práctica nº 5

Título de la Buena Práctica “Interpretación del patrimonio para la inclusión de los inmigrantes en las escuelas (HIMIS)” Proyecto Erasmus + de 2 años.

Fecha de publicación 2016-2018

Autor(es) Italia, Grecia, Polonia, Alemania, Reino Unido (consulte los detalles sobre el Consorcio al final de este documento)

Público Políticos, profesores y estudiantes de secundaria

Objetivo La asociación desarrolló una metodología para las escuelas secundarias para fortalecer los valores fundamentales de Europa entre los jóvenes de origen migrante y las familias locales, y así fomentar la integración de los estudiantes migrantes en sus escuelas y comunidades locales. Es interesante que el piloto en escuelas se haya realizado en diferentes países europeos.

Introducción HIMIS involucró a cuatro escuelas en Italia, Grecia, Polonia y Alemania. Cada escuela utilizó la interpretación del patrimonio para desarrollar actividades y eventos que involucraron a estudiantes de diversos orígenes, que los alentaría a comprender mejor su patrimonio local. Los estudiantes recolectaron materiales y organizaron algunas actividades basadas en la cultura y la historia, para que actuaran como co-creadores de programas de interpretación del patrimonio en sus escuelas.

Interesados / socios Ce.S.F.Or, Italy
I.P.S Marco Gavio APICIO, Italy
Kastelbergschule Waldkirch, Germany
Albert-Ludwigs-Universität Freiburg, Germany
30 Geniko Lukeio Kerkyras, Corfu, Greece
Zespol Szkol nr 6, Poland
Red Kite Environment Ltd, UK
Interpret Europe

Enfoque metodológico Metodología aplicada para la formación HIMIS:
- conferencias con preguntas y debates con el fin de proporcionar conocimientos sobre el contenido de aprendizaje y establecer un entendimiento común,
- ejercicios prácticos seguidos de una lluvia de ideas colectiva,
- estudios de casos prácticos en interiores y exteriores con sitios patrimoniales reales para experimentar el patrimonio

Impacto Los profesores que desarrollaron el curso de formación adquirieron nuevas habilidades en interpretación del patrimonio,
Los estudiantes, incluidas las personas migrantes, que participaron directamente en las actividades y en el redescubrimiento de su patrimonio local

La publicación de un manual de directrices sobre cómo utilizar la interpretación del patrimonio en las escuelas secundarias para fomentar la integración de las personas migrantes

URL/sitio web de la práctica <http://himisproject.eu/en/home-page/>

Recursos desarrollados https://www.redkite-environment.co.uk/resources/HIMIS-teacher%20training%20course_EN.pdf
http://alberghieroanzio.edu.it/images/progetti_inglese/himisbrochure.pdf

2.2 Buenas prácticas en Italia

Algunas de estas buenas prácticas implican también a países no italianos, ya que han sido llevadas a cabo por proyectos europeos en los que Italia participa en la realización de actividades. La mayoría de estas actividades se refieren a la cultura y el folclore italianos, y más en general al patrimonio cultural inmaterial italiano. Algunas de ellas se refieren a zonas regionales concretas de Italia, zonas fronterizas como Poschiavo (Suiza) en la que viven italianos transfronterizos y cuya lengua principal es el italiano (buena práctica nº 7).

Buena práctica nº 6

"CULTURECOVERY": un enfoque sostenible para la preservación y gestión del patrimonio cultural inmaterial, para las tradiciones, el conocimiento y la artesanía que corren peligro de perderse si no se conservan cuidadosamente.

9 socios de 6 países europeos

Título de la Buena Práctica -Aumentar las capacidades y habilidades: A través de formaciones y modelos aplicados, el proyecto mejora las competencias de gestión de los ecomuseos, desarrolla las capacidades de los operadores culturales y fomenta la creación de nuevos puestos de trabajo.

-Poner en práctica el patrimonio: fomentar la promoción y preservación del patrimonio cultural a través de acciones directas, implicando también a los estudiantes.

Fecha de publicación 2017-2020

Autor(es) Municipio de la Cervia (Italia)

Público objetivo Público mixto que incluye a las autoridades locales. Sin embargo, hubo algunas acciones piloto dirigidas a las escuelas.

Introducción Centrado en la mejora de las capacidades de los gestores y operadores de ecomuseos mediante la promoción de estrategias y planes de acción para la conservación y valorización del patrimonio cultural inmaterial.

"CULTURECOVERY" pretende preservar el patrimonio local para las generaciones futuras. El proyecto se centra en el papel de los ecomuseos, muy importantes en la conservación y promoción de la identidad de los lugares y las personas.

La acción piloto se dirigió a 5 colegios de Italia (para más información sobre el piloto: <https://www.interreg-central.eu/Content.Node/CR-D.T.3.3.4-REPORT->

[ON-JOINT--PILOT-ACTION-.pdf](#))

Principales actividades con los colegios:

- Realización de Kits Didácticos para difundir a los alumnos con información de las principales características de los Ecomuseos en los diferentes países involucrados en el proyecto,
- Concurso de video CULTURVIDEO: trabajos realizados por las aulas implicadas con colección de imágenes sobre festivales culturales, dialectos, entrevista realizadas a padres y abuelos para conocer antiguas tradiciones, etc.
- Realización de un vídeo viral sobre la temática del ICH recogiendo los trabajos realizados por los alumnos y las aulas implicadas en el proyecto. El video viral fue difundido por la página web del proyecto y las redes sociales del proyecto y a través de los socios. (<https://www.interreg-central.eu/Content.Node/CR-D.T.3.3.4-REPORT-ON-JOINT--PILOT-ACTION-.pdf>)

Interesados / socios	9 socios de 6 países europeos
Enfoque metodológico	<p>-Aumentar las capacidades y habilidades: A través de formaciones y modelos aplicados, el proyecto mejora las competencias de gestión de los ecomuseos, desarrolla las capacidades de los operadores culturales y fomenta la creación de nuevos puestos de trabajo.</p> <p>-Poner en práctica el patrimonio: fomentar la promoción y preservación del patrimonio cultural a través de acciones directas, involucrando también a los estudiantes.</p>
Detalles de contacto	<p>Project Coordinator MUNICIPALITY OF CERVIA Corso Mazzini 33 48015 Cervia (Ra) - Italy Tel.: +39 0544.979.343 europa@comunecervia.it</p>
URL/sitio web de la práctica	https://www.interreg-central.eu/Content.Node/CULTURECOVERY.html

Buena práctica nº 7

Título de la Buena Práctica	Proyecto "AlpFoodway". Proyecto sobre el patrimonio cultural alimentario alpino (como parte del patrimonio inmaterial).
Fecha de publicación	Del 1 de noviembre de 2016 al 31 de octubre de 2019
Autor(es)	Polo Poschiavo (CH)
Público	El proyecto beneficia a las comunidades del patrimonio, a los profesionales y organizaciones de desarrollo local, a las instituciones culturales y a las autoridades locales, regionales y nacionales. En el marco del proyecto, los socios desarrollaron también algunas unidades educativas.
Objetivo	AlpFoodway trabaja para preservar las formas de alimentación tradicionales

de los Alpes, al tiempo que preserva el Espacio Alpino. Las costumbres alimentarias son prácticas socioeconómicas y culturales relacionadas con la producción y el consumo de alimentos.

Introducción

El patrimonio alimentario es una fuerte fuente de identidad para las poblaciones alpinas. Va más allá de los productos e incluye los paisajes productivos y los conocimientos tradicionales sobre las técnicas de producción, las costumbres y rituales de consumo y la transmisión de la sabiduría ancestral.

Interesados / socios

El proyecto AlpFoodway lo llevan a cabo 14 socios de seis países alpinos (Alemania, Austria, Francia, Italia, Eslovenia y Suiza). Los socios del proyecto cuentan con el apoyo de cuarenta observadores.

Enfoque metodológico

Actividades realizadas:

- Inventario de las costumbres alimentarias alpinas e identificación de los medios de protección legal
- Investigación sobre formas innovadoras de transmitir los conocimientos tradicionales relacionados con la alimentación y la experimentación mediante el diseño de cursos y unidades educativas
- Creación de una red entre las comunidades del patrimonio, los centros especializados y los responsables políticos para intercambiar conocimientos, habilidades y experiencias.

Los resultados del proyecto incluyen: Documento de visión; Carta de valores; cartografía del patrimonio alimentario tradicional; creación de un inventario en línea de vanguardia; cursos y unidades educativas y una plataforma de intercambio cultural basada en eventos y recorridos turísticos.

Impacto

Surgimiento de una identidad alpina transnacional basada en los valores culturales comunes expresados en el patrimonio alimentario.

Innovación y factores de éxito

El proyecto es innovador, ya que promueve el patrimonio alimentario como medio para el empoderamiento de la ciudadanía, una forma de reafirmar su identidad, pero también una gran oportunidad económica al unir el patrimonio alimentario con el marketing.

La comunidad alpina aspira a inscribir el patrimonio alimentario alpino en la lista del patrimonio cultural inmaterial de la UNESCO como vía alimentaria tradicional.

Detalles de contacto

Polo Poschiavo
Via da Melga 63 - 7742 Poschiavo (CH)
0041 (0) 78 6731253
Cassiano Luminati, cassiano.luminati@polo-poschiavo.ch

URL/sitio web de la práctica

<https://www.alpine-space.eu/projects/alpfoodway/en/home>

Recursos desarrollados

<https://www.facebook.com/alpfoodway/>

Buena práctica nº 8

Título de la Buena Práctica "Patto per la lettura" (Un pacto por la lectura) - Palermo città che legge (Ciudad que lee)

Tipo de buena práctica El "Patto per la lettura" es un programa italiano que incluye una serie de medidas y alianzas entre organismos públicos y otros sujetos privados en el ámbito de la cultura, pero también una serie de iniciativas y actividades locales dirigidas a un público más amplio

Fecha de publicación Desde 2017 a la actualidad

Autor(es) El "Centro per il libro e la cultura" italiano (El Centro del Libro y la Lectura) dentro del Ministerio de Patrimonio Cultural y Turismo - Mibact

Público Todas las partes interesadas que participan en la promoción de la cultura nacional y local a través de la lectura, incluidas las escuelas

Objetivo Construir nuevas asociaciones entre las instituciones públicas y los sujetos privados, a través de una serie de iniciativas que promuevan el peso social de la lectura, implicando a diferentes protagonistas y profesionales locales procedentes de distintos ámbitos vinculados a la cultura: instituciones públicas, bibliotecas, autores y lectores, escuelas y universidades, empresas privadas, asociaciones culturales y de voluntariado

Contexto A continuación, analizaremos el "Patto per la lettura" del Ayuntamiento de Palermo y todas las actividades principales adoptadas en 2019, y referidas a la implicación de los estudiantes y los actores escolares. En el marco del "Patto per la lettura", en 2017 el "Centro del Libro y la Lectura" del Ministerio de Patrimonio Cultural y Turismo publicó la lista de todos los municipios italianos admitidos en la iniciativa "Città che legge" (Ciudad que lee), entre los que se encuentra la ciudad de Palermo y su Ayuntamiento.

Introducción El concepto de Palermo "Ciudad que lee" está vinculado a la idea de garantizar a los ciudadanos el acceso público y gratuito a los libros y a la lectura en general, tanto a través de la accesibilidad de las bibliotecas como de la organización de festivales. El objetivo es: permitir un mayor conocimiento de la cultura local y de su patrimonio histórico-cultural (material e inmaterial) a través de la lectura.

Cada año, la ciudad de Palermo, como "Ciudad que lee", participa en la iniciativa "Maggio dei libri" (Mayo de los libros) en mayo. Este año, el tema principal era "Si leo... puedo saber sobre": <https://www.facebook.com/palermocittachelegge> con el objetivo de enseñar sobre: el arte, el amor, asuntos de literatura...

Refiriéndonos a los temas principales de ouRoute, nos centraremos únicamente en el tema cultural y hablaremos de la iniciativa "Si leo... sé de ARTE" en Palermo.

Dada la difícil situación creada por la actual pandemia COVID-19 y el consiguiente cierre de todos los sitios culturales accesibles al público, incluidas las bibliotecas, se intentó lanzar experimentalmente una serie de talleres de lectura y video, registrados por profesionales del sector cultural y subidos a la red para una mayor usabilidad del público.

Para continuar con la promoción de la cultura dentro de las escuelas y permitir a los estudiantes profundizar en sus conocimientos históricos y culturales durante el curso escolar 2019-2020, también se ofreció un ciclo de lecturas en vídeo narradas por un experto e historiador del arte por Palermo "Ciudad que lee". Por lo tanto, se ha proporcionado un mini curso electrónico de historia del arte para los jóvenes de las escuelas sicilianas estructurado en 5 módulos / vídeos de 20 minutos cada uno. El título de los 5 módulos era: "Si leo... sé sobre el ARTE".



En los 5 módulos, los alumnos conocen nuevos lugares culturales de Palermo como la Catedral de Palermo, la Catedral de Monreale, el museo Pitrè de Palermo, a través de la narración de historias y cuentos de hadas inventados y que han sido especialmente ambientados en estos lugares y referidos a personajes, lugares o características de la cultura y el folclore siciliano. Para ello, un autor de cuentos y un experto en historia del arte participaron en la creación de los cuentos, la ilustración del vídeo y la voz narrativa. A través de los cuentos de hadas y de la historia en vídeo, los alumnos conocieron los diferentes lugares culturales de su territorio que, haciendo de fondo a los cuentos de hadas, les permitieron descubrir los diferentes movimientos históricos y artísticos y las costumbres locales propias del pasado.

Interesados/socios	Esta buena práctica es particularmente adecuada para las escuelas y aplicable a todas las disciplinas artístico-culturales en la escuela, que a través de la narración de cuentos y la narración visual en línea puede ser más amigable e interesante para los estudiantes. Para conocer los socios que participan en "Patto per la lettura" (Un pacto por la lectura) - Palermo città che legge (Ciudad que lee), visite: http://www.pattoperlaletturapalermo.it/
Methodological Approach	Narración visual: 5 módulos/vídeos de 20 minutos cada uno, para tener un mini curso electrónico de historia del arte.
Innovación y factores de éxito	Hacer que la cultura y las disciplinas culturales sean más accesibles para los jóvenes, utilizando la narración visual y las herramientas digitales, incluidos los medios sociales. Los 5 módulos/vídeos se han difundido en Facebook: https://www.facebook.com/palermocittachelegge
Detalles de contacto	Mrs Conny Catalano: connycatalano@gmail.com , Researcher and Art historian in Palermo
URL/página web	http://www.pattoerlaletturapalermo.it/cittachelegge@comune.palermo.it

Buena práctica nº 9

Título de la Buena Práctica	Proyecto "HORA E RE". Es un proyecto cultural sobre la recuperación de las habilidades textiles como un patrimonio intangible muy importante y la experiencia tradicional del pueblo arbëreshë en Sicilia.
Fecha de publicación	Junio-septiembre de 2016
Autor(es)	Cooperativa Sociale la Fenice (Piana degli Albanesi, Sicilia) "Cooperativa Sociale la Fenice" es una organización sin ánimo de lucro que promueve y ejecuta actividades de interés general: https://www.lafenice.social/chi-siamo/
Público objetivo	Jóvenes interesados en los oficios manuales tradicionales locales, especialmente mujeres jóvenes de 14 a 35 años y pertenecientes a la minoría etnolingüística albanesa "Arbereshe" de Italia.
Objetivo	La promoción de la cultura y las tradiciones arbëreshë en el territorio local, regional y de la red, de la "cultura de la transmisión" de la artesanía folclórica de generación en generación
Contexto	Sicilia e Italia, ya que se estima que los albaneses de Italia son unos 100 mil y constituyen una de las mayores minorías etnolingüísticas históricas de Italia.

Introducción	El proyecto "HORA E RE" fue concebido para planificar dentro de un edificio municipal de Santa Cristina Gela (Sicilia, Italia), llamado "Palazzo Musacchia", una serie de laboratorios que estimularan las habilidades manuales y la experiencia a través de la reactivación de la artesanía local arbëreshë. Basándose en la artesanía tradicional de la comunidad arbëreshë, los jóvenes que participaron en el proyecto desarrollaron un amplio interés por su cultura local y tuvieron también la posibilidad de utilizar un bien público "Palazzo Musacchia" para poner en marcha un modelo de empresa social gestionada por jóvenes y con base cultural.
Interesados / socios	Las beneficiarias son mujeres jóvenes de entre 14 y 35 años. Socios externos del proyecto: Centro Siciliano Sturzo; Federvita Sicilia; Comune di San Giuseppe Jato; Comune di S. Cristina Gela; Pro loco S. Cristina Gela; ANCI-Sicilia; Fondazione Palazzo Intelligente
Enfoque metodológico	El curso tuvo lugar en un edificio municipal del siglo XIX y se estructuró en laboratorios durante un total de 120 horas. Dos laboratorios: - "EL SABOR DEL HORA", el laboratorio práctico-teórico de la pastelería tradicional siciliana-arbëresh - "L 'ARBËRESHË DE LA COSTURA": clases prácticas-teóricas de costura y bordado, promoción de los trajes típicos Arbëreshë con adornos de oro.
Innovación y factores de éxito	Estos talleres folclóricos fomentaron la transmisión de conocimientos y técnicas de la vieja generación a la nueva generación de mujeres jóvenes de entre 14 y 35 años, dándoles al mismo tiempo la posibilidad de crear su propio negocio a partir de esos conocimientos y considerando el impacto sociocultural de esta actividad tan sostenible para la comunidad arbëreshë.
Detalles de contacto	Società Cooperativa Sociale la Fenice Piana degli Albanesi (Italy) comunicazionilafenice@gmail.com lafenicesegreteria@gmail.com
URL/sitio web de la práctica	https://www.lafenice.social/il-progetto/ https://www.lafenice.social/wp-content/uploads/2017/05/brochure.pdf

Buena práctica n.10

Título de la buena práctica	Minimo Teatro festival – Festival Nacional de Teatro breve.
Fecha de publicación	El festival comenzó en 2010 pero podemos decir que en su forma actual empezó en 2015.
Autores	Piccolo Teatro Patafisico (Palermo, Italia)
Destinatarios	El Festival está abierto a todo el mundo, pero podemos decir que es especialmente interesante para los jóvenes artistas y la juventud en general.
Objetivos	Acercar a la juventud al teatro y dar a los jóvenes la oportunidad de mostrar su trabajo y conocer a otros artistas.
Introducción	El Festival se celebra todos los años y crece edición tras edición. Durante 3-5 días los jóvenes artistas (previamente seleccionados) pueden reunirse y ensayar juntos en Palermo y mostrar su actuación al público y a dos jurados: uno formado por expertos y periodistas y otro formado por jóvenes, población local e inmigrantes.

Otros interesados	agentes	<p>¿Quiénes son los beneficiarios o el grupo objetivo de la mejor práctica? Artistas</p> <p>¿Quiénes son las instituciones, los socios, las organizaciones de ejecución, que participan y cuál es la naturaleza de su participación? Magweb: comunicación, Diaria y M'Arte: investigación y enfoque artístico, Teatro Libero Palermo: promoción y visibilización</p> <p>Los jóvenes artistas tienen muy pocas oportunidades de formarse y visibilizar su trabajo, por lo que esta experiencia es una gran oportunidad.</p> <p>El público joven suele estar alejado del teatro, traemos al teatro a gente que normalmente no acude al mismo (jóvenes inmigrantes que viven en centros).</p>
Aproximación metodológica		<p>Todos los años, durante el Festival, además de las actuaciones, tenemos una mesa redonda abierta a todo el mundo en la que se debate el tema y la formación específica de los artistas.</p> <p>¿Cuánto tiempo se tardó en aprender las lecciones e identificar los factores clave del éxito? Al menos 5 años</p>
Impacto		Podemos ver a jóvenes que antes no habían ido a un teatro, participando en espectáculos y talleres, y discutiendo sobre arte y expresión
Innovación y factores de éxito		Una buena red de centros y ONG que trabajan con la educación
Retos		Ganar la confianza de los jóvenes artistas que tienen que viajar a Palermo para participar. Dirigir a un gran grupo de expertos en el jurado, y ser capaz de asegurarles al menos visibilidad para su trabajo. Esto permitió que la fama del Festival empezara a ir en aumento. Encontrar los fondos para estar seguros a tiempo de poder repetir año tras año el Festival. Este último reto sigue en marcha.
Lecciones aprendidas		La participación en eventos culturales es una forma de libertad
Replicabilidad		La práctica es replicable teniendo en cuenta que los jóvenes artistas pueden tener diferentes necesidades en diferentes contextos, así como los "públicos habitualmente excluidos" pueden ser otros en diferentes contextos.
Datos de contacto		Rossella Pizzuto, Piccolo Teatro Patafisico, info@piccoloteatropatafisico ,
URL/página web de la práctica		www.piccoloteatropatafisico.it (en actualización)

2.3 Buenas prácticas en Portugal

Buena práctica n.11

Título de la buena práctica	Festival Todos
Fecha de publicación	Festival cultural
Autores	Academia de productores culturales y Ayuntamiento de Lisboa.
Destinatarios	Toda la comunidad.

Objetivos	<p>TODOS - Caminhada de Culturas se celebra, desde 2009, en Lisboa como ciudad intercultural a través de las artes escénicas contemporáneas.</p> <p>Promovido entre la Academia de Productores Culturales y el Ayuntamiento de Lisboa, TODOS ha contribuido a la destrucción de los guetos territoriales asociados a la inmigración, invitando al público a convivir entre culturas de todo el mundo, en la capital portuguesa.</p>
Introducción	Lisboa
Otros agentes interesados	Cada año, desde 2009, para promover el diálogo entre diferentes culturas, generaciones y religiones. Más información en: www.festivaltodos.com
Aproximación metodológica	TODOS es un festival abierto a todo el público residente e itinerante en Lisboa. Como proyecto social, incluye el seguimiento y la inclusión de los inmigrantes y refugiados y se produce en colaboración con decenas de instituciones (CML, Consejos Parroquiales, Consejo Portugués para los Refugiados, CAIS, AMI, entre varias organizaciones, empresas locales e instituciones nacionales).
Impacto	Arte contemporáneo (música, teatro, danza, fotografía, nuevo circo, etc.) accesible a todos como forma de llevar al público a reflexionar y sentir los valores del diálogo, la paz y la interculturalidad
Innovación y factores de éxito	Sí, de manera informal (por la adhesión y la retroalimentación manifestada por el público y los socios) y de manera formal (mediante la realización de cuestionarios en 2019)
Retos	A pesar de no ser una organización que tenga actividad a lo largo de los 12 meses del año, TODOS cuenta con un grupo de personas que pasan por allí, jóvenes de diversas procedencias y orígenes que forman parte del festival participando en espectáculos, colaborando en el equipo o perteneciendo a proyectos artísticos.
Lecciones aprendidas	<p>TODOS es un proyecto único, con un conjunto de valores propios y una profunda reflexión que se realiza cada año en el contexto del barrio en el que se desarrolla.</p> <p>Institucional: el festival se lleva a cabo en colaboración con CMLisboa y se inscribe en un marco de colaboraciones indispensables para su realización y alcance, social: un equipo con diferentes experiencias y sensibilidades en las áreas artísticas, pero también en la mirada y el trabajo social, en el diálogo y en la construcción con la comunidad.</p> <p>Ambiental: el espacio, los espacios donde TODOS tiene lugar, desde jardines a iglesias, monumentos, calles, antiguos palacios, espacios públicos que se abren y colaboran con el festival.</p>
Replicabilidad	La base de la confianza es la transparencia y la apertura en el trato con personas y comunidades dispares, y el intercambio de valores que establece una relación de confianza.
Datos de contacto	<p>Institucional: asociaciones, apertura de espacios al festival y trabajo en colaboración con las instituciones.</p> <p>Social: implicación de la comunidad, motivación, confianza y participación activa.</p> <p>Económica: inversión de la Cámara Municipal de Lisboa, complementada por un pequeño grupo de patrocinadores y un gran equilibrio en la gestión.</p>
URL/página web de la práctica	Es posible replicar, una vez conseguidos los factores clave: el equipo (y el saber hacer), la implicación y colaboración de los socios y el apoyo institucional.
Conclusión	Decenas de miles de espectadores repartidos a lo largo de 11 ediciones, 4 barrios lisboetas, miles de personas directamente implicadas (de todos los

orígenes y ámbitos socioculturales) en la producción y construcción de TODOS.

Datos de contacto	Henrique Costa Santos Costasantos.h@gmail.com
URL/página web de la práctica	www.festivaltodos.com

Buena práctica n.12

Título de la buena práctica	PARTIS - Prácticas artísticas para la inclusión social
Fecha de publicación	Programa Cultural
Autores	2014-actualidad
Destinatarios	Fundação Calouts Gulbenkian , Consejo Portugués para los Refugiados
Destinatarios	Personas, especialmente propuesto para personas desfavorecidas (incluidos los jóvenes den riesgo de exclusión y los refugiados)
Objetivos	<p>PARTIS (Prácticas Artísticas para la Inclusión Social) es un programa que permite a la Fundación Gulbenkian hacer realidad su convicción de que el arte es un agente de inclusión y cambio social gracias a su poder único de unir a las personas.</p> <p>Ha sido diseñado para apoyar proyectos que utilicen las prácticas artísticas (música, fotografía, vídeo, teatro, danza y circo, entre otras) como herramientas para crear puentes entre comunidades que normalmente no se vinculan, lo que supone una inversión de unos 2 millones de euros en un periodo de cinco años.</p>
Contexto	Principalmente personas en riesgo de exclusion de Lisboa - https://youtu.be/40e6Pa74lGc
Introducción	<p>PARTIS, que se puso en marcha por segunda vez en 2015, es un programa que permite a la Fundación Gulbenkian hacer realidad su convicción de que el arte es un agente de inclusión y cambio social a través de su poder único para unir a las personas. Se ha diseñado para apoyar proyectos que utilizan las prácticas artísticas (música, fotografía, vídeo, teatro, danza y artes circenses) como herramientas para crear puentes entre comunidades que normalmente no colaboran juntas.</p>
Otros agentes interesados	Los mismos que los destinatarios.
Aproximación metodológica	<p>PARTIS se finacia a través de dos proyectos desarrollados por el Consejo Portugués para los Refugiados:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "Refugio y Teatro: sueño mil gestos entre mis dedos" (CPR/PARTIS) <p>Es un proyecto, promovido por el Consejo Portugués de Refugiados, financiado por el Programa Partis (Prácticas Artísticas para la Inclusión Social), de la Fundación Calouste Gulbenkian, para asociar el teatro al aprendizaje de idiomas. El objetivo principal del proyecto es crear un conjunto de actividades relacionadas con el teatro, a la vez que se potencia la</p>

integración e inclusión social, para la mediación de conflictos personales e interpersonales, a la vez que se apoya el aprendizaje y la práctica de la lengua y cultura portuguesas. Actividades desarrolladas:

- a) Sesiones de expresión dramática para los solicitantes de asilo alojados en un Centro de Acogida para Refugiados (Bobadela), utilizando el teatro como actividad base del proceso de integración, (junto con la lengua portuguesa);
- b) Organizar y promover las actividades del RefugiActo, compuesto por refugiados y no refugiados, con sus propios objetivos artísticos y de intervención en la sociedad.

2. "Refugio y Arte: sueño mil colores entre mis dedos"

Es un proyecto promovido por el Consejo Portugués para los Refugiados, cofinanciado por el Programa PARTIS (Prácticas Artísticas para la Inclusión Social), de la Fundación Calouste Gulbenkian. El objetivo principal de este proyecto es desarrollar un proyecto relacionado con las artes plásticas, dirigido a jóvenes refugiados y solicitantes de asilo, con el fin de crear herramientas que promuevan el aprendizaje de la lengua y la inclusión en la sociedad portuguesa. Este proyecto establece colaboraciones con instituciones educativas, estudios de artistas, salas de exposiciones y galerías. Las escuelas tienen un papel central, plasmado en la celebración conjunta de iniciativas de expresión artística en fechas significativas.

Validación	<p>Implicación muy alta de los proyectos.</p> <p>Para el programa es importante evaluar el proceso de inclusión social así como la capacidad del proyecto para una presentación pública artística. Los productos que resultan de la intervención son muy importantes pero el énfasis está en el proceso social y artístico. En lo que respecta a la evaluación artística se realiza una evaluación más bien cualitativa.</p>
Impacto	<p>Los proyectos que tuvieron lugar en la primera edición, algunos de los cuales aún están en marcha, cumplieron su segundo año de existencia, habiendo dado lugar a 7.963 actividades y 321 eventos públicos (37.636 visitantes/público) y llegando a unos 5.791 participantes directos. En estos proyectos participan 181 profesionales a tiempo completo, 104 voluntarios y 287 organizaciones asociadas (públicas y privadas, con y sin ánimo de lucro).</p>
Replicabilidad	<p>El programa se renueva constantemente y se sigue financiando cada año.</p>
Conclusión	<p>Podemos concluir que PARTIS ya es una referencia para los actores del sector artístico y social en Portugal y el éxito de la segunda edición en nivel de adhesión y la calidad de los proyectos presentados confirma este éxito. Por lo tanto, podemos decir que el papel del Programa PARTIS en la valoración de las artes como catalizador de cambios e impactos sociales ya es reconocido y la evolución de los proyectos y del programa es seguida de cerca por muchos de los actores de estas organizaciones (artísticas y sociales).</p>
Datos de contacto	<p><u>+351 21 7823000</u></p>
URL/página web de la práctica	<p>https://gulbenkian.pt/en/project/partis/</p>



Buena práctica n.13

Título de la buena práctica	PUNCH - Participación de los ciudadanos infrarrepresentados en la valorización del patrimonio cultural
Tipo de buena práctica	Proyecto sobre patrimonio cultural e inclusión social. (Europa para los Ciudadanos - Red de Ciudades)
Fecha de publicación	2018-2020
Autores	Municipalidad de Dabrowa – Coordinator (Polonia)
Destinatarios	Jóvenes en riesgo de exclusión y grupos infrarrepresentados
Objetivos	El objetivo principal del proyecto es dar a los grupos infrarrepresentados y a los jóvenes en riesgo de exclusión la oportunidad de debatir sobre el futuro de Europa en general y las políticas de la UE sobre cómo valorizar el patrimonio cultural.
Contexto	"PUnCH: Participación de los ciudadanos no representados para la valorización del patrimonio cultural" es una red de 16 socios (4 asociaciones de municipios, 5 municipios y 7 organizaciones de la sociedad civil) de 11 países de la UE + Fyrom y Serbia.
Aproximación metodológica	<p>A través del intercambio de buenas prácticas entre los socios del proyecto sobre cómo valorar adecuadamente el patrimonio cultural, se pretende luchar contra la exclusión social, garantizando también la formación de 16 animadores/responsables de la formación de los jóvenes y de responsables locales. Los recursos del proyecto incluyen:</p> <ul style="list-style-type: none">- Una plataforma de E-Learning con formato MOOC (que podrá ser utilizada y promovida durante las actividades locales) con todos los materiales recopilados durante los 2 años de proyecto; como por ejemplo: mejores prácticas para la valorización del C.H. de la UE, políticas y programas de la UE para la participación activa en el proceso de toma de decisiones (Elecciones Europeas, Diálogo Ciudadano, Iniciativas Ciudadanas, Tu Voz en Europa, Peticiones,...), ciudadanía activa para la inclusión social a través de la valorización de la H.C. (SVE, Cuerpo Europeo de Solidaridad, compromiso en organizaciones de la sociedad civil,...), las iniciativas Erasmus+, Europa con los Ciudadanos, EuropeAid, AMIF.- Página de Facebook (que será administrada por un miembro de cada organización que participa como socio) y enlaces a la página de FB y a la plataforma de aprendizaje electrónico desde el sitio web de cada socio.- Reuniones internacionales planificadas durante algunos eventos culturales muy importantes (por ejemplo, la Bienal Internacional de Arte de Cerveira, Las Fallas en Valencia, el Festival de Pinois en Larissa) y/o en lugares culturales específicos (por ejemplo, Matera Capital Europea de la Cultura 2019, el Molino de Pappas, monumento del patrimonio industrial como espacio de co-working).- 5 Actividades locales en los países asociados (para un mínimo de 50 participantes).- Conferencia final con invitación a los medios de comunicación locales y nacionales.- Recomendaciones finales realizadas por los grupos de jóvenes en riesgo de exclusión social.
Impacto	La estrategia de comunicación adoptada para el proyecto PUnCH permitirá involucrar a más de 40.000 participantes indirectos.
Lecciones aprendidas	El patrimonio cultural es una problemática internacional y la cooperación entre



países en cuanto a buenas prácticas es muy positiva para el desarrollo local de los lugares del patrimonio cultural.

URL / web de la práctica <http://www.punchtwinning.eu/>

Recursos relacionados que han sido desarrollados <http://www.punchtwinning.eu/local-activities-1/>

Buena práctica n.14

Título de la buena práctica Salvaguardia de los valores culturales inmateriales y del patrimonio - Proyecto SILVHER.

Tipo de buena práctica Proyecto Europeo.

Fecha de publicación 2018-2020

Autores Universidad de Bari Aldo Moro; EGIInA Srl; Hellenic Open University (HOU); Pamukkale University; Universidad de Trás-os-Montes ay Alto Douro (UTAD);

Destinatarios Jóvenes, estudiantes de enseñanza superior, profesionales del patrimonio cultural

Objetivos Tres instituciones europeas de enseñanza superior crearán un curso que constará de 3 módulos. Tras la publicación de cada módulo en la plataforma en línea del proyecto, que se desarrolla específicamente para impartir la formación, se desarrolló una movilidad transnacional en la que participan estudiantes de las tres universidades que han desarrollado el curso de formación (Italia, Portugal y Turquía).

SILVER tiene la finalidad de animar a los jóvenes a comprometerse con su entorno y su patrimonio local, haciéndolos conscientes de sus aspectos culturales e insertándolos directamente en la vida de la comunidad. Los objetivos principales son:

- La participación de los estudiantes de la facultad para proporcionar una serie de habilidades digitales y "pautas" prácticas sobre cómo utilizarlas en el mundo del patrimonio cultural. En general, la adquisición de habilidades digitales será una ventaja cuando se incorporen al mercado laboral.
- Además, su participación en el proyecto les hará tomar conciencia de la importancia del Patrimonio Cultural, un sentimiento que se verá reforzado por los intercambios transnacionales, que mejorarán su comprensión de la cultura europea y sus diversos aspectos.
- Por último, pero no por ello menos importante, el proyecto pretende apoyar la innovación y la creatividad a nivel general mediante el uso de medios digitales para responder a las prioridades de la Comisión Europea y al proyecto de Mercado Digital.

Aproximación metodológica Desarrollo de un curso de formación:

1. Formación en línea
2. Movilidad transnacional como sesiones de formación presencial.

Este curso se dividió en tres módulos:

- Gestión de proyectos culturales;
- Narración digital del patrimonio cultural inmaterial;
- Realidad aumentada y virtual en el sector cultural.

3. Convocatoria para la selección de 30 alumnos para el curso.
Tras la publicación de cada módulo en la plataforma online del proyecto, que se desarrolla específicamente para la realización de la formación, se realizará una movilidad transnacional en la que participarán alumnos de las tres universidades que han desarrollado el curso de formación (Italia, Portugal y Turquía).

Validación	El proceso de validación se ha realizado mediante cuestionarios y retroalimentación de los participantes en el curso.
Impacto	42 estudiantes
Innovación y factores de éxito	Llevar el mundo digital al ámbito del patrimonio cultural e involucrar directamente a los estudiantes de educación superior en ella.
Lecciones aprendidas	En Portugal, el proyecto y su metodología se aplicaron en la región de Trás-os-Montes. En el marco del proyecto, los estudiantes de la universidad local participaron en el curso mixto y se les animó a descubrir el patrimonio cultural local y a convertirse en miembros activos de la concienciación sobre su importancia. Esta fue una de las lecciones más relevantes aprendidas por estos estudiantes.
Sostenibilidad	El curso es gratuito y está abierto a todos los que deseen realizarlo. Además, está conectado con 3 universidades, que mantendrán esos conocimientos y posiblemente los ampliarán a otros formatos y usos,
Datos de contacto y URL	Alexandre Sousa Guedes aguedes@utad.pt desde el centro de investigación CETRAD. http://www.silvher.eu/
Recursos relacionados que han sido desarrollados	El curso: “ <i>Digital Valorization of Cultural Heritage</i> ”: https://silvher-learn.eu/

Buena práctica n.15

Título de la buena práctica	Proyecto STEPS
Fecha de publicación	En 2017 tuvo lugar el pilotaje de la metodología
Autores	Departamento de Derechos Sociales del Ayuntamiento de Lisboa; Gabinete de Apoio aos Bairros de Intervenção Prioritária - GABIP (Support Office for Priority Intervention Neighbourhoods)
Destinatarios	Comunidades, inmigrantes, personas socialmente desfavorecidas.
Objetivos	STEPS promovió la idea de la elaboración de mapas participativos del patrimonio cultural, en los que los miembros de la comunidad tenían el papel de identificar aquellos bienes culturales materiales e inmateriales que son reflejo y expresión de sus valores, creencias, conocimientos y tradiciones en constante evolución.
Contexto	Aunque es europeo, este proyecto se ejecutó en Lisboa.
Introducción	En Portugal: El proceso de mapeo participativo fue iniciado por el Departamento de Derechos Sociales del Ayuntamiento de Lisboa (junto con un movimiento asociacional fuerte que involucra a los actores sobre el terreno) para crear y facilitar oportunidades para que los miembros de la comunidad inmigrante participen como agentes activos para dar forma a la narrativa común del

	<p>barrio, así como para crear una oportunidad para fomentar la interacción entre las diferentes partes interesadas y los representantes de varias comunidades. Por lo tanto, el proceso de cartografía participativa se percibió como una forma de fomentar las interacciones entre las comunidades de origen portugués y las de origen inmigrante de larga duración, así como de hacer frente a la falta de prácticas sociales que fusionaran patrimonios culturales distintos o reunieran regularmente a personas de diferentes orígenes.</p>
Otros agentes interesados	Comunidades y organizaciones relacionadas con el patrimonio cultural.
Aproximación metodológica	<p>El marco teórico del proyecto se basó en la idea de que el sentido de pertenencia se fomenta mediante:</p> <p>a) El reconocimiento y la representación inclusiva: La mejora de la participación democrática y la inclusión social de todos los participantes en la negociación del significado y la toma de decisiones sobre el patrimonio cultural común</p> <p>b) La negociación de una visión compartida para el futuro de la comunidad que dé cabida a voces plurales. Mediante la elaboración de mapas de forma participativa, los miembros de la comunidad crean colectivamente inventarios visuales de los bienes de su propia comunidad. Negocian lo que puede figurar en el inventario. El resultado es un mapa de los bienes patrimoniales que conforman la identidad pluralista de la comunidad. Los activos pueden incluir elementos del patrimonio construido, así como del intangible (tradiciones, prácticas, conocimientos y expresiones de la creatividad humana), todo aquello que las personas que viven y trabajan en los territorios consideren que es significativo para ellos, de acuerdo con los principios de Faro.</p> <p>Este proceso facilita la comprensión de lo que estos rasgos significan para los individuos y cómo influyen unos en otros. Además, permite conocer el valor específico que los distintos miembros de la comunidad otorgan a los bienes comunitarios.</p> <p>Las ciudades de Rijeka (Croacia) y Lisboa (Portugal) fueron elegidas en 2017 para poner a prueba esta metodología con el fin de cartografiar el patrimonio cultural compartido y demostrar cómo un enfoque local intercultural del sector del patrimonio centrado en la idea de la creación de lugares puede permitir a una ciudad ampliar la perspectiva de la identidad urbana a todas las comunidades, aumentando así la confianza, el reconocimiento mutuo, la interacción y, en última instancia, la cohesión social a través de una identidad inclusiva para todos.</p> <p>Como resultado de las pruebas se ha desarrollado una metodología paso a paso que ha sido validada por todos los socios.</p>
Impacto	Se elaboró una publicación final como referencia para la ejecución de proyectos centrados en el patrimonio cultural como activo estratégico para la cohesión social.
Innovación y factores de éxito	STEPS movilizó diversos patrimonios como recurso para la cohesión de la comunidad en una zona específica de la ciudad en la que ya está prevista una acción, ya sea relacionada con la regeneración urbana o con el desarrollo de la comunidad.
URL / página web de la práctica	https://www.coe.int/en/web/interculturalcities/cultural-heritage-and-diversity#{%221406803%22:[0]}
Recursos relacionados que han sido desarrollados	<p>Mapa del patrimonio cultural de Lisboa https://rm.coe.int/map-lisbon-steps-project/16808edcf5</p> <p>Cómo configurar un proceso participativo para cartografiar el patrimonio</p>

2.4 Buenas prácticas en España

Buena práctica n.16

Título de la Buena Práctica Proyecto Kairós

Tipo de Buena Práctica Este proyecto forma parte del programa europeo URBACT, un programa europeo de intercambio y aprendizaje que promueve el desarrollo urbano sostenible e integrado, en el que participan 550 ciudades, 29 países y 7000 agentes locales activos. URBACT permite a las ciudades europeas trabajar juntas para desarrollar soluciones eficaces y sostenibles a los principales retos a los que se enfrentan, compartiendo buenas prácticas y experiencias e integrando las dimensiones económica, social y medioambiental.

Fecha de publicación Esta iniciativa (URBACT III) se desarrolla en diferentes ciudades europeas desde 2014, pero el proyecto Kairos comenzó en octubre de 2019.

Autor(es) Unión Europea, red de socios de la iniciativa URBACT, equipo técnico y político del Ayuntamiento de Mula.

Público objetivo Población de Mula (todos los ciudadanos, empresas, asociaciones, agentes sociales...)

Objetivo Promover el intercambio transnacional de experiencias para diseñar una metodología innovadora de gestión urbana, que ayude a las ciudades a afrontar la recuperación de áreas históricas donde existe patrimonio cultural, pero que están sometidas a procesos de deterioro urbano y social.

Contexto / Ámbito geográfico Mula está situada en el sureste de España, en la región de Murcia. El municipio tiene una población de 16.800 habitantes, de los cuales 14.500 están en la ciudad de Mula. La economía local depende en gran medida del sector agroalimentario (industria conservera de frutas, maquinaria, suministros para invernaderos...) y la tasa de desempleo era del 14% a finales de 2019.

Introducción El trasfondo del desarrollo del proyecto Kairos es la necesidad de detener e invertir el círculo vicioso del abandono que afecta a los barrios históricos altos de la localidad de Mula y que se ha acelerado en los últimos años. El reto que hay que afrontar es polifacético:

1. Cambio en la demografía. Disminución y envejecimiento de la población, ya que el tejido social tradicional de estos barrios ha desaparecido en gran medida, mientras que los inmigrantes económicos lo están sustituyendo.
2. Degradación masiva del parque de viviendas, que a su vez está relacionada con la situación actual de "espera" de la propiedad, los nuevos residentes de bajos ingresos y la escasa aplicación del marco normativo local que, en teoría, debería proteger esta zona histórica de las obras de renovación ilegales.
3. Decadencia y conflicto social. La decadencia física urbana ha abierto el camino a la precariedad de las condiciones de vida y los episodios de inseguridad y delincuencia aumentan en los barrios del este, con el consiguiente perjuicio para la imagen de la zona.
4. Declive económico, con el cierre de los pocos pequeños negocios y comercios ya existentes en la zona, donde el desarrollo turístico difícilmente puede ser una opción seria mientras persista la degradación social y urbana.

5. Mala accesibilidad. Debido a las elevadas pendientes y al trazado laberíntico, se necesitan soluciones nuevas e imaginativas en los barrios históricos altos de Mula para superar una difícil accesibilidad en coche. Esto también está relacionado con la necesidad de mejorar los servicios e instalaciones públicas de la zona que faciliten la vida de los residentes.

Para hacer frente a este reto sería necesario tener una perspectiva amplia del patrimonio cultural como motor de desarrollo y crecimiento urbano. Mula cuenta con una importante trayectoria en la puesta en valor y reutilización de hitos patrimoniales -palacios, iglesias, conventos...- y estas prácticas deberían extenderse ahora desde el edificio monumental al concepto de paisaje urbano cultural. De hecho, la Región de Murcia está trabajando en la actualidad en la protección y puesta en valor del paisaje cultural rural, en particular del singular paisaje agrícola que rodea a Mula (la llamada Huerta Murciana).

La elección del patrimonio como recurso para el cambio, en sentido amplio, no es casual. Mula cuenta con un rico patrimonio cultural, arquitectónico, histórico, artístico y natural, y en gran medida este patrimonio se encuentra en los barrios históricos altos, sin olvidar que esta zona es el núcleo original de la ciudad. De hecho, el patrimonio es el único recurso existente en los barrios altos con suficiente potencial para lograr la regeneración social y urbana.

El Plan de Acción Integrado resultante de la experiencia Kairos debe proporcionar un marco, basado tanto en el enfoque integrado como en la participación de las partes interesadas, capaz de hacer realidad un conjunto de acciones viables con un impacto directo en la detención de la "bola de nieve" de la degradación urbana en los barrios históricos altos de Mula.

Interesados / Socios

Grupo local URBACT en Mula

1. Jesús Ruiz Belijar, INTEGRAL-Sociedad para el Desarrollo Rural. Es el Grupo de Acción Local de LEADER que cubre el municipio de Mula. Gestionan los fondos FEADER en la Región de Murcia.
2. Marcos Ros, Departamento de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Cartagena. Han trabajado intensamente en la zona objetivo.
3. Mercedes Navarro, Asociación de Vecinos Barrio de Los Molinos, que es muy activa en los barrios históricos altos.
4. Juan Fernández del Toro, concejalía de Urbanismo del Ayuntamiento de Mula y miembro del movimiento cívico "Mula por su Castillo".
5. Paco Belijar, Tour & Travel Wala, empresa local que trabaja en la comercialización turística.
6. Rosana Rivas, Bankia, oficina bancaria de Mula. Los bancos son propietarios de varias casas abandonadas en el casco histórico de Mula.
7. Rubén Caballero, geógrafo y vecino del Casco Histórico Alto. Ha investigado sobre la zona objetivo.
8. Anil Das Gupta, empresario del sector turístico y cultural.
9. Juan C. Molina, Dirección General de Bienes Culturales del Gobierno Regional.
10. Juan A. Mas, Dirección General de Fondos Europeos de la Generalitat.
11. Fidel Palacios, Instituto de Turismo de la Región de Murcia.
12. Rosa M^a Martínez, Ayuntamiento de Murcia, ya que aportan una notable experiencia en desarrollo urbano sostenible.
13. Andrea Gómez, Hop Ubiquitous, empresa local de soluciones para ciudades inteligentes.
14. Francisco J. Sánchez, Asociación Turística de Sierra Espuña, formada por los municipios del entorno del Parque Natural Regional de Sierra Espuña.
15. David Fernández, ingeniero de edificación y gestor de ayudas a la rehabilitación de viviendas en el centro histórico de Mula (Plan ARRUR).
16. Juan Gallardo, Patrimonio Inteligente, empresa local especializada en la

regeneración del patrimonio.

17. Juan Boluda, Asociación de Comerciantes de Mula ACOMUL.

18. Isabel Bestue, arquitecta de la empresa que redactó el "Plan Director" del Castillo de Mula.

El coordinador de este Grupo Local es Manuel Ibernón, jefe de la Unidad de Desarrollo Local del Ayuntamiento de Mula.

Se ha tratado de contactar con técnicos expertos en temas de desarrollo local, así como con los principales agentes sociales del municipio, tratando de incorporar a lo largo del proyecto a otras entidades importantes dentro del municipio, como son

El Instituto de las Industrias Culturales y de las Artes de la Región de Murcia, el Ministerio de Cultura de España, COPEDECO (cooperativa de trabajo social), Red de Iniciativas Urbanas RIU, Proyecto Abraham, entidad de trabajo social, Cronista Oficial de Mula, Asociación Musulmana de Mula, colegios de primaria y secundaria de la ciudad, Grupo Scout, promotores de turismo y hostelería, profesionales independientes como Verbo Estudio, Ecoprojecta, Ecosistema Urbano, Paisaje Transversal, etc.

El trabajo de este grupo se complementa con consultas ciudadanas periódicas e intercambios con los barrios, como forma de mantener un diálogo permanente con ellos.

Enfoque metodológico

La ambición de Kairós es poner a prueba un marco político innovador que pueda servir a las ciudades asociadas a este proyecto para abordar sus retos específicos en materia de desarrollo y regeneración urbana impulsados por el patrimonio, y que también pueda transferirse a otras ciudades que deseen abordar el patrimonio como motor de la regeneración urbana.

Este marco, que se ha denominado modelo de cinco pilares de Kairós, pretende combinar un sólido enfoque integrado con un propósito de transformación real. Dado que el espacio (es decir, la planificación urbana, la preservación y valorización arquitectónica y la producción de espacio) es el núcleo de la regeneración urbana impulsada por el patrimonio, el proceso debe incluir desde el principio otras dimensiones clave para obtener un impacto real y promover el desarrollo sostenible. Estas dimensiones están relacionadas con la economía, la cohesión social (accesibilidad e inclusión), el atractivo (identidad y comunicación en sentido amplio) y las nuevas formas de gobernar el proceso de regeneración urbana.

Evaluación

El hecho de que el modelo de Kairós pueda funcionar en diversos contextos de desarrollo y regeneración urbana impulsados por el patrimonio no significa que deba adoptarse siempre en su totalidad. En realidad, se trata de un marco político global, cuyos temas pueden elegirse en consecuencia para ajustar el modelo a cada necesidad y contexto específicos. En cualquier caso, poner en práctica este enfoque integrado será un reto organizativo en sí mismo, para el que ser una ciudad de tamaño medio puede ser una ventaja. Por el contrario, las ciudades medianas suelen carecer de la capacidad suficiente para promover agendas económicas coherentes y movilizar fondos.

Llegados a este punto, cabe señalar que la asociación Kairós se ha reforzado considerablemente durante la primera fase, especialmente con la inclusión de Roskilde (Dinamarca) y Malbork (Polonia). En consecuencia, basta con subrayar tres características que definen la asociación de la fase 2:

1. Se ha conseguido una asociación más equilibrada, en términos de Norte/Sur, Oeste/Este y regiones menos desarrolladas frente a las más desarrolladas.
2. Absolutamente todos los socios muestran suficiente bagaje y expectativas reales para avanzar en relación con el tema del proyecto.
3. 5 de las 8 ciudades asociadas (Mula, Ukmergé, Roskilde, Malbork y Belene)

	no tienen experiencia previa en el Programa URBACT, lo que significa que el método URBACT tendrá un impacto especial en lo que respecta al desarrollo de capacidades.
Impacto	El principal impacto que quiere conseguir este proyecto en el pueblo de Mula (aún están en las primeras fases del proyecto) es favorecer la cohesión social entre los vecinos a través de la recuperación de su patrimonio cultural, centrándose en conseguir la participación de los más jóvenes del municipio.
Innovación y factores de éxito	La posibilidad de que cada uno de los planes de acción sea co-evaluado por las otras ciudades participantes hace que las iniciativas tengan una diversidad de enfoques que, sin duda, ayudan a construir vías de participación para los jóvenes mucho más creativas y adaptadas a las necesidades de nuestros jóvenes.
Desafíos	El principal reto es conseguir la participación de todos los agentes sociales (tanto entidades públicas como privadas) y lograr la regeneración de los espacios culturales como fuente de empleo y cohesión social.
Lecciones aprendidas *	Dado que el proyecto se encuentra todavía en una fase inicial, las lecciones aprendidas hasta ahora se refieren a la importancia de establecer canales de participación en los que todos los grupos de la población se sientan representados y a la importancia de establecer canales de participación y coordinación eficaces e innovadores
Sostenibilidad	Los proyectos financiados por la Unión Europea permiten realizar una inversión difícilmente asumible por un municipio en solitario, por lo que es importante <ul style="list-style-type: none"> - Que el proyecto se diseñe a largo plazo y que se puedan realizar evaluaciones continuas para adaptarlo al contexto. - Llegar a un acuerdo consensuado, tanto político como ciudadano a largo plazo, y dar cuenta de los resultados al pleno municipal y a los ciudadanos. - Establecer estructuras de coordinación integradas que permitan la racionalización de los recursos, tanto económicos como técnicos, y que al actuar con una estrategia coordinada generen confianza en los ciudadanos.
Replicabilidad y/o ampliación	Los proyectos URBACT se llevan a cabo desde hace más de dos años y medio, durante los cuales se ha trabajado en 550 ciudades diferentes, lo que da una idea de las posibilidades de réplica de este tipo de proyectos que, al trabajar conjuntamente con grupos de expertos, hacen posible un intercambio transnacional.
Conclusiones	El elemento clave de este proyecto es la integración de las cinco dimensiones siguientes, que pretende proporcionar un nuevo marco político que permita una transformación real del territorio a través del trabajo de desarrollo del patrimonio cultural para promover la cohesión social: <ol style="list-style-type: none"> 1. La gobernanza: en particular, los enfoques participativos y los marcos normativos que favorecen la valorización del patrimonio en las ciudades medianas 2. Espacio: valorización y reutilización adaptativa del patrimonio urbano, incluyendo soluciones multifuncionales y urbanísticas específicas para los barrios históricos. 3. Economía: vías de negocio, modelos empresariales y tecnologías relacionadas con la valorización del patrimonio y el desarrollo y la regeneración urbana basados en el patrimonio 4. Atractivo: reimaginar la "ciudad patrimonial": desde la identidad local hasta la gestión sostenible del destino. 5. Cohesión social: abordar la accesibilidad y la inclusión de los distritos históricos.



El patrimonio cultural forma parte desde hace mucho tiempo de la cultura urbana europea y de la "marca" europea, y en la actualidad existe una mayor conciencia de la naturaleza polifacética del desarrollo y la regeneración urbanos basados en el patrimonio, así como de los beneficios asociados a estas estrategias.

Detalles de contacto	Manuel Ibernon Hernández Ayuntamiento de Mula. 2ª Planta. Plaza del Ayuntamiento, 8. 30170 Mula – Murcia. Teléfono: 968 661 510 Correo: se.alumotya@2airaterces
URL / sitio web de la práctica	https://urbact.eu/nuevas-formas-de-regeneración-urbana-desde-el-patrimonio-cultural-y-natural
Recursos relacionados que se han desarrollado	No procede.

Buena práctica n.17

Título de la Buena Práctica	Be Memories. Ceutí cuenta su historia
Tipo de Buena Práctica	La competitividad turística de una ciudad se fomenta a través de la participación ciudadana en la cocreación de los contenidos que se comparten con los visitantes. Las ciudades innovadoras se crean con el objetivo de mejorar la calidad de vida del ciudadano. Se intenta aprovechar el pensamiento colectivo para diseñar una ciudad por y para sus ciudadanos, creando un ambiente de confianza entre sus habitantes y los gestores de una ciudad.
Fecha de publicación	Comenzó a finales de 2015 como la única vía de participación ciudadana, un canal en el que la gente de un pueblo o ciudad aporta sus ideas para mejorar el municipio. El mayor problema en este tipo de zonas es que quieren difundir su cultura pero no tienen recursos y vimos que las nuevas tecnologías podían mejorar este aspecto. Se evolucionó desde la participación ciudadana para la creación de contenidos hasta la información turística del municipio en un periodo de 3 años.
Autor(es)	La iniciativa parte de la empresa "HOP - Smart Cities" y su colaboración con el Ayuntamiento de Ceutí, municipio de la Región de Murcia.
Público objetivo	Toda la población del municipio de Ceutí tiene la posibilidad de colaborar como ciudadanos para ofrecer contenidos interesantes a cualquier visitante.
Objetivo	Ceutí hizo una inversión cultural bastante grande, tiene muchos museos y cuenta con muchas obras culturales en la calle, pero no tiene los recursos necesarios para explotar este contenido. Por ello, el municipio necesitaba una vía sostenible que potenciara los importantes recursos de la ciudad. Con el objetivo de contribuir a la sostenibilidad cultural de la ciudad de Ceutí. Es decir, ser un canal de comunicación innovador a través de la participación ciudadana que genere experiencias ágiles y difunda la cultura de la ciudad, adaptada a las necesidades y valores de los territorios pequeños y medianos, que sea atractiva para los visitantes y turistas..
Contexto / Ámbito	Ceutí es un municipio español perteneciente a la Región de Murcia, situado en

geográfico	la comarca natural de la Vega Media del Segura
Introducción	<p>Debido a la popularidad que está adquiriendo el término "Inteligente" en diferentes ciudades y destinos turísticos, muchos pequeños y medianos municipios comienzan a requerir herramientas inteligentes que contribuyan a su desarrollo y competitividad hacia los nuevos turistas y ciudadanos hiperconectados. A su vez, este tipo de territorios buscan soluciones en función de sus necesidades e infraestructuras, así como de sus valores y ofertas, por lo que la innovación debe estar siempre en consonancia con el perfil del ciudadano, de su visitante, del entorno en el que se va a encontrar, de su Ayuntamiento, de sus valores y de su estilo de vida.</p> <p>Por ello, Be Memories es un proyecto que busca adaptar las nuevas tecnologías para crear un canal de difusión de la cultura en los pequeños y medianos territorios que contribuya a transformarlos en Destinos Turísticos Inteligentes.</p>
Interesados / Socios	<p>La empresa HOP ha desarrollado la herramienta Destinos Turísticos Inteligentes, basada en Physical Web. Además, el impacto de la herramienta a nivel europeo es notable. Por un lado, Be Memories ha ganado la primera Open Call del proyecto H2020 ICT Flame para desplegar la solución en Bristol (Millennium Square), abriendo así una nueva línea de mejora y desarrollo de la solución a nivel tecnológico, gracias al consorcio del proyecto y su plataforma 5G (https://www.ict-flame.eu/news/winners-1st-flame-open-call-announced/).</p> <p>Por otro lado, Be Memories ha sido la base del desarrollo de un proyecto ganador de la convocatoria ERASMUS + KA2 llamado Walk a Story (http://www.walkastory.com/site_dnm/), formado por socios de diferentes países europeos como Polonia , Dinamarca, Turquía, Croacia y Rumanía.</p>
Enfoque metodológico	<p>A través de la metodología ágil de Design Thinking, la investigación presenta tres Aplicaciones Experimentales en las que el canal de comunicación evoluciona desde un primer artefacto hasta un prototipo final, a través de la interacción de personas e instituciones con el mismo. El primer artefacto de esta investigación se basa en un canal de comunicación, que utiliza la tecnología Beacon (BLE) para crear Smart POIs (Smart Point of Interaction), zonas donde el usuario puede acceder a contenidos online de forma geolocalizada. a través de su Smartphone.</p> <p>Basándose en esta primera idea, se ha llevado a cabo la primera aplicación experimental llamada Siidi en Aarhus (Dinamarca). En el marco del proyecto europeo H2020 se ha evaluado OrganiCity como canal de comunicación para el sector de la participación ciudadana, con una muestra de más de 100 interacciones. En este despliegue se ha diseñado una Web-App para que el usuario participe y una plataforma para la visualización de los resultados.</p> <p>Posteriormente, el dispositivo Smart POI ha evolucionado hacia el sector del Turismo Inteligente como canal de difusión de contenidos culturales, a través de la investigación de proyectos IoT relevantes en turismo y la evaluación de dos hackathons relevantes (WeLive y GoApp Bilbao).</p> <p>En la segunda aplicación experimental denominada Be Memories, desarrollada en Ceutí (España) con la colaboración del proyecto ERASMUS + Walk a Story, se investigan aspectos cualitativos y cuantitativos para adaptar el dispositivo al municipio. Este estudio comienza con reuniones periódicas con los responsables del Ayuntamiento de Ceutí para analizar sus necesidades y posteriormente se han realizado 200 encuestas a personas que se asemejan al perfil del visitante ceutí, para conocer el uso que hacen de las herramientas de turismo digital. Además, se han analizado las herramientas de información turística del municipio, así como otras apps de éxito como minube, PocketGuide o Trip by Skyscanner. Durante este proceso se ha incorporado el Edge Computing para ofrecer contenidos vía Wi-Fi.</p>

El prototipo resultante de la App Be Memories propone el diseño de un canal de comunicación formado por POIs inteligentes, que permiten al usuario interactuar a través del Smartphone, conectándose a ellos mediante Wi-Fi (tecnología Edge Computing). De este modo, se accede a contenidos geolocalizados, basados en vídeos de un minuto de duración, en los que los vecinos de Ceutí narran las historias que conforman la cultura inmaterial del municipio, contenidos generados tras un proceso de co-creación con los vecinos .

Por último, el municipio ha desplegado 11 PDIs inteligentes, que siguen funcionando en la actualidad, un proceso validado como prototipo final en una prueba de producto por un grupo de 16 expertos en marketing. La replicabilidad de Be Memories ha sido validada en una tercera Aplicación Experimental en la ciudad de Bristol (Reino Unido), en el marco de la convocatoria del proyecto H2020 ICT FLAME, donde Be Memories ha sido testado por 50 voluntarios para probar y evaluar este canal.

Evaluación El proyecto ha publicado los procesos de validación, los logros de cada acción programada, junto con el impacto de las acciones y los retos y perspectivas futuras en el siguiente enlace: <http://hdl.handle.net/10952/4224>

Impacto En la ciudad de Bristol, el 98% de los participantes evaluó la aplicación móvil como un recurso positivo para utilizar cuando se viaja a cualquier ciudad. In Ceutí during the 15 pilot days there were 450 interactions.

Otros pueblos (Mula, Cartagena y San Javier) mostraron interés en el proyecto para implantarlo en sus municipios.

La ideología política no interfirió en la participación de todos los vecinos. El pueblo fue un nexo común que está por encima de cualquier tipo de disputa.

Innovación y factores de éxito La herramienta utilizada en Be Memories recibió el logotipo del Año del Patrimonio Cultural Europeo de la Comisión Europea como una de las soluciones innovadoras de 2018 que contribuye a la protección y difusión del patrimonio inmaterial en las ciudades. De este modo, Be Memories logró el objetivo propuesto en este trabajo: ser un canal de comunicación innovador que genera experiencias ágiles y difunde la cultura de una ciudad, adaptada a las necesidades y valores de los territorios pequeños y medianos, que resulta atractiva para los visitantes. y el turista.

Be Memories es un nuevo concepto de guía turística que utiliza las nuevas tecnologías y contenidos de ocio exclusivos. Esta herramienta, que difunde contenidos turísticos y culturales entre los visitantes y ciudadanos en los Destinos Inteligentes, se basa en dos líneas de innovación: A través de los dispositivos denominados Smart Spot, que permiten una red Wi-Fi abierta, Be Memories crea zonas inteligentes Smart POI (Smart Point of Interactions), ubicadas en diferentes puntos culturales de su ciudad.

Cualquier usuario con un Smartphone puede interactuar con Be Memories. El acceso a los contenidos es tan sencillo como conectar el Smartphone a la red Wi-Fi de Be Memories en los Smart POIs disponibles y se abre automáticamente la web almacenada en el dispositivo Smart Spot, mostrando toda la información sobre el punto de interés cultural.

Be Memories ofrece contenidos procedentes del patrimonio inmaterial que reside en el conocimiento popular de los residentes, introduciendo a los visitantes en la red de la ciudad. Estas historias se presentan en video-entrevistas de corta duración que están disponibles para que los usuarios las vean y escuchen mientras visitan los puntos culturales de la ciudad donde se encuentran los Smart POIs.

Desafíos En primer lugar, a lo largo de este estudio se ha detectado que la tecnología

puede ser una limitación para el desarrollo de los productos que hacen uso de ella. Los avances y actualizaciones tecnológicas son constantes y, en ocasiones, un desarrollo previsto para una tecnología puede resultar inútil, por estar desfasado u obsoleto. Por ello, todos los desarrollos que se realicen con tecnologías innovadoras, como es el caso de Be Memories, deben ser creados para que las conclusiones puedan ser siempre adaptadas a otra tecnología que pueda cumplir la misma función y toda la investigación pueda ser extrapolada. En este caso, el canal de comunicación requirió el uso del IoT, un campo tecnológico que ofrece múltiples soluciones como Beacons, Wi-Fi, geolocalización, etc. Por tanto, en el momento en que la tecnología principal del producto ha presentado posibles problemas, se ha sustituido por una versión más actual.

Por otro lado, esta investigación requiere involucrar a las personas para generar los contenidos, y a pesar de que este es uno de los grandes valores diferenciales del producto, en ocasiones puede presentarse como una limitación, dependiendo del ámbito en el que se trabaje y de la unión existente entre instituciones y comunidades. Debido a esta limitación detectada, Be Memories forma parte del proyecto ERASMUS + KA2 Walk a Story, junto con el Ayuntamiento de Ceutí y participantes de países como Croacia, Polonia, Dinamarca, Turquía y Rumanía, especializados en la revitalización e interacción de comunidades. A través de este proyecto, las empresas participantes están desarrollando e investigando cómo motivar a las diferentes comunidades a participar en la generación de contenidos relacionados con la historia de cada lugar. Para ello, Walk a Story está diseñando paseos intergeneracionales entre personas mayores como los portadores de la historia y los jóvenes, como los nativos tecnológicos que pueden digitalizar esas historias. Finalmente, este proyecto dará lugar a la expansión de Be Memories a todos estos países, difundiendo así estas historias locales, captadas a través de Walk a Story.

Lecciones aprendidas

*

- Dar un nuevo valor a la cultura intangible de este territorio: El eje principal de Be Memories ha sido la revalorización de este patrimonio para el visitante e incluso para el propio residente. A su vez, al combinar este contenido con su Museo al Aire Libre, se ha potenciado esta oferta, ofreciendo una solución que engloba la esencia de Ceutí. En este aspecto, también es importante destacar el papel de las comunidades de este municipio, que se han implicado mucho en el proyecto. A través de Be Memories se ha digitalizado y documentado parte del patrimonio inmaterial que engloba este territorio, que hasta ahora se transmitía de boca en boca y que ahora está disponible como documentación y archivo del municipio.

- Ciudadanos implicados: Otro aspecto relevante del despliegue de Be Memories es el hecho de que diferentes comunidades han colaborado en la creación de contenidos de Be Memories, promoviendo su cultura local. La integración de la red local de residentes en este tipo de procesos o proyectos es uno de los aspectos más importantes a la hora de construir actividades de turismo sostenible. Asimismo, cabe destacar que este proyecto también ha contribuido a la aceptación por parte de los residentes de obras contemporáneas disruptivas. El aspecto de la co-creación de contenidos para Be Memories es uno de los principales pilares de la solución resultante. Este enfoque de creación de contenidos, unido a la participación de los residentes, a través de vídeos con historias locales, es una estrategia basada en los pilares de las Ciudades Inteligentes y las directrices de Turismo Inteligente. Una de las principales lecciones aprendidas durante el proyecto es que la colaboración con los residentes locales debe ser imparcial, es decir, sin ninguna participación política e ideológica, mostrando todos los aspectos de la ciudad e incluyendo a todas las comunidades interesadas en estas actividades. De este modo, la colaboración abierta con todos ellos permitirá

que el contenido de Be Memories sea atractivo, inclusivo y representativo de la cultura local. Pensando en los gestores de las ciudades, este enfoque de actualización de contenidos les permite reducir el tiempo dedicado a este tipo de actividades, haciéndolo más sostenible para las ciudades pequeñas y medianas con menos recursos.

- Innovación basada en el perfil de los visitantes (necesidad de nuevas herramientas atractivas): Se detecta que tanto el residente como el visitante objetivo de Ceutí no utilizan apps nativas de turismo ya que prefieren buscar información en un navegador web. Además, la investigación sobre el perfil del nuevo visitante describe el papel de las TIC y el turismo móvil como principal canal para ofrecer contenidos turísticos a los visitantes. Por ello, Be Memories está diseñada en función de este hecho, ya que es una herramienta a la que se puede acceder como un navegador, sin necesidad de descargar una app, ofreciendo una experiencia similar a la de las páginas web.

- Digitalizar el patrimonio intangible: es importante digitalizar el patrimonio intangible para crear una marca de ciudad. Be Memories ha creado una documentación digital del folclore local para utilizarla como contenido turístico para explicar el exterior, al tiempo que digitaliza el patrimonio intangible para que sobreviva en el tiempo.

Sostenibilidad

1) Sostenibilidad económica: Aprovechando las posibilidades de las comunidades como generadoras de contenidos y a través de la innovación que propone Be Memories a nivel tecnológico, este producto contribuye a atraer nuevos visitantes nativos tecnológicos, generando un aumento de los ingresos locales en el comercio y el entorno local.

2) Sostenibilidad ambiental: Be Memories no tiene ningún impacto en el entorno medioambiental, por lo que es una herramienta sostenible a corto y largo plazo. Además, los dispositivos Smart Spot permiten adicionalmente la monitorización de parámetros ambientales en puntos concretos como extensión del hardware, permitiendo al municipio desplegar una red de sensores de calidad del aire en esta infraestructura tecnológica, reduciendo costes.

3) Sostenibilidad sociocultural: Be Memories respeta y potencia las culturas existentes en el destino turístico, además de promover las relaciones entre personas de diferente estatus socioeconómico y culturas. Para lograr la sostenibilidad sociocultural de un destino turístico, es importante que su historia, costumbres, tradiciones y creencias se tengan en cuenta en las actividades turísticas. En esta investigación se ha desarrollado una Web-App que se centra en la protección y conservación del patrimonio cultural inmaterial, a través de la creación de vídeos con experiencias, recuerdos y curiosidades de los residentes sobre los atractivos turísticos del destino. De esta manera, se apoya el aspecto cultural y social del territorio a través de las TIC, buscando la sostenibilidad a largo plazo a través del potencial de la tecnología.

Replicabilidad ampliación

y/o Tras el diseño del prototipo final en Be Memories Ceutí, se ha realizado una segunda prueba de producto que evalúa la replicabilidad y aceptabilidad de Be Memories en un nuevo territorio, conociendo así la versatilidad de la solución en otros entornos más complejos y exigentes. Este entorno ha sido la ciudad de Bristol, un territorio multicultural perfecto para ser un laboratorio urbano para probar Be Memories. El despliegue en la ciudad de Bristol ha sido gracias al proyecto H2020 ICT FLAME, un proyecto tecnológico que, a través de tres convocatorias abiertas, busca soluciones que interactúen con el usuario final y utilicen recursos multimedia, para ser desplegadas en su infraestructura tecnológica de la ciudad de Bristol. De este modo, el proyecto valida su infraestructura y los participantes su solución. Be Memories ha sido una de las

soluciones seleccionadas en la primera convocatoria realizada por el proyecto H2020 ICT FLAME. Esta convocatoria ha permitido desplegar Be Memories en una infraestructura diferente pero que recrea la experiencia ceutí prácticamente de la misma manera, en un territorio diferente en tamaño y perfil de usuario final. Por ello, a pesar de que no se ha evaluado la tecnología (Smart Spot Edge Node), se ha probado la experiencia del usuario interactuando con el Smart POI, la interfaz de Be Memories y el contenido basado en historias locales. Esta tercera Aplicación Experimental ha consistido en el despliegue de dos Smart POIs en la plaza M-Shed de la ciudad de Bristol, un espacio situado frente a un museo gratuito en el corazón de la ciudad. Durante tres días (del 3 al 5 de junio de 2019), el equipo de investigación se ha desplazado a este territorio para evaluar la aceptación de la experiencia por parte de los peatones. Los usuarios que paseaban por la plaza fueron seleccionados al azar para probar la experiencia Be Memories, utilizando un Smartphone proporcionado por el equipo de investigación, evitando posibles dificultades para vivir la experiencia. 50 usuarios elegidos al azar e interesados en participar se han conectado a los PDIs inteligentes y han respondido a un cuestionario realizado por los investigadores para evaluar su visión de Be Memories. Para motivar la participación, se han sorteado 4 regalos entre los participantes en esta prueba de producto. Por último, a través de las encuestas realizadas, se ha elaborado un debate basado en las opiniones de los usuarios que se puede cruzar con toda la información obtenida hasta el momento, y en concreto, sobre la prueba de producto realizada en Ceutí.

Conclusión

El nuevo concepto creciente de Destino Turístico Inteligente requiere soluciones innovadoras que se adapten a las necesidades reales del municipio, a su valor cultural y al tipo de municipio. Además, estas herramientas deben estar basadas en las necesidades actuales de los nuevos turistas tecnológicos que han aparecido en los últimos años. Be Memories presenta una solución basada en el despliegue de Puntos de Interacción Inteligentes (PDIs) con tecnología Wi-Fi (portal cautivo) para habilitar un canal de difusión de contenidos culturales entre visitantes y ciudadanos. A su vez, el contenido de este canal se ha adaptado a las necesidades de Ceutí, un territorio de menos de 20.000 habitantes, con un gran bagaje cultural tangible con un Museo al Aire Libre de gran valor, e inmaterial con un folclore popular basado en experiencias en torno a sus fábricas de conservas, su acequia y su agricultura de regadío

Así, destacan dos áreas relevantes: La Participación Ciudadana y el Turismo Inteligente, resultando finalmente un prototipo de Destino Turístico Inteligente, donde se ha demostrado el valor que éste puede aportar al sector, difundiendo el patrimonio intangible de un territorio, de forma geolocalizada, para visitantes y residentes. A su vez, esta investigación ha permitido obtener un mayor conocimiento sobre las formas de interactuar, los intereses, las motivaciones y las experiencias de los usuarios que contribuyen significativamente al sector.

Datos de contacto

HOP Ubiquitous S.L.
www.hopu.eu · info@hopu.eu
Calle Luis Buñuel 6,
30562, Ceutí. Murcia

URL / sitio web de la práctica

<https://bememories-web.hopu.eu/es/home/>
<https://bememories.hopu.eu/#/login>

Recursos relacionados que se han desarrollado

Tesis Doctoral
Gómez Oliva, A. (2019). Diseño de un canal de difusión del patrimonio inmaterial para Destinos Turísticos Inteligentes, basado en Internet de las Cosas. Tesis Doctoral. UCAM
Congresos Internacionales

Alvarado-Uribe, J., Gomez-Oliva, A., Molina, G., Gonzalez-Mendoza, M., Parra-Meroño, M. C., & Jara, A. J. (2017). Towards the Development of a Smart Tourism Application based on Smart POI and Recommendation Algorithms: Ceuti as a Study Case. *International Conference on Innovative Mobile and Internet Services in Ubiquitous Computing* (pp. 904-916). Springer Congresos Nacionales

Gómez Oliva, A., Jara, A.J. y Parra Meroño, M.C. (2019). Be Memories, el diseño de un nuevo canal de difusión del patrimonio intangible para destinos turísticos inteligentes basado en la co-creación. V Congreso de Ciudades Inteligentes. Madrid.

Artículos publicados

1. Gómez Oliva, A., Jara, A.J., Server, M. y Parra Meroño, M.C. (2017). Turismo Inteligente y patrimonio cultural: un sector a explorar en el desarrollo de las smart cities. *International Journal of Scientific Management and Tourism*, 3 (1), pp. 389-411.

2. Alvarado-Uribe, J., Gómez-Oliva, A., Barrera-Animas, A. Y., Molina, G., González-Mendoza, M., Parra-Meroño, M.C., y Jara, A.J. (2018). HyRA: A Hybrid Recommendation Algorithm Focused on Smart POI. Ceuti as a Study Scenario. *Sensors*, 18, 890, 1-30, doi:10.3390/s18030890.

3. Gómez Oliva, A., Alvarado, J., Parra Meroño, M.C. y Jara, A. (2019). Transforming Communication Channels to the Co-Creation and Diffusion of Intangible Heritage in Smart Tourism Destination: Creation and Testing in Ceuti (Spain). *Sustainability*, 11, 3848, doi:10.3390/su11143848.

Buena práctica n.18

Título de la Buena Práctica	Iniciativa Urbana Espíritu Santo
Tipo de Buena Práctica	Los procedimientos y metodología para alcanzar los tres niveles de mejora (de los entornos y realidades físicas, socioculturales y económicos) se basaron en la necesaria interrelación estrecha entre la eficiencia medioambiental, la innovación tecnológica en información y conocimiento y la <u>creación y consolidación de mecanismos estables de participación social y ciudadana en todo el proceso de diseño, desarrollo y evaluación del proyecto</u> , reforzando en las diferentes fases la perspectiva de igualdad en todos los ámbitos.
Fecha de publicación	El proyecto se desarrolló a lo largo de varios años, desde el 2009 hasta el año 2015.
Autor(es)	La iniciativa surge de la demanda de las asociaciones vecinales del barrio del Espíritu Santo para emprender una actuación que diera solución a los crecientes problemas de la zona, cuya degradación estaba aumentando notablemente en los últimos años. El Ayuntamiento de Murcia, como entidad responsable de la gestión del municipio, asumió la iniciativa de los vecinos, encargó informes técnicos a los diferentes servicios municipales: vivienda, cultura, servicios sociales, educación, sanidad, sociedad de la información, juventud y empleo, y puso en marcha un mecanismo de consulta a las diferentes entidades sociales y económicas.
Público objetivo	Los destinatarios de este proyecto principalmente eran el conjunto de los vecinos de este barrio, así como el resto de población del Ayuntamiento de Murcia.
Objetivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Crecimiento y Calidad en el Empleo 2. Fomento de la Sociedad del Conocimiento

3. Sostenibilidad Territorial y Ambiental:
4. Cohesión y Bienestar Social
5. Refuerzo de la Capacidad Institucional

Contexto / Ámbito geográfico Este proyecto se llevó a cabo en el barrio Espíritu Santo situado en la ciudad de Murcia, capital de la Región de Murcia.

Introducción La Iniciativa Urbana está destinada a la puesta en marcha de estrategias innovadoras de regeneración económica y social de zonas urbanas, mediante un enfoque integrado, que favorezcan un desarrollo sostenible. La estrategia de este proyecto en Murcia consiste en la regeneración urbana de la barriada del Espíritu Santo desde un enfoque integrado, potenciando la cultura y la diversidad cultural como factor clave del desarrollo urbano y de la sociedad del conocimiento y siendo estos el motor de las demás políticas. El enfoque integrado para una regeneración urbana implica la consideración de la dimensión física, la dimensión económica y social interactuando a la vez. Planteado como un proyecto a largo plazo dichas actuaciones se realizaron desde el año 2009 hasta el 2015.

Interesados / Socios La zona propuesta de actuación es el barrio del Espíritu Santo que forma parte a su vez de Espinardo, uno de los 27 barrios en los que administrativamente se divide el casco urbano de la ciudad de Murcia. Espinardo se localiza en el norte de la ciudad y es el barrio que más alejado está del centro urbano tradicional por lo que la zona de actuación tiene un carácter claramente periférico.

En este barrio se sufre una elevada concentración de problemáticas sociales consecuencia de un proceso acumulativo de muchos años relacionados con la integración social, precariedad económica y laboral, pobreza, convivencia vecinal, delincuencia, violencia y droga. Hay que señalar que en el barrio del Espíritu Santo se produce la mayor concentración de exclusión social del municipio de Murcia según se desprende de las actuaciones de los servicios sociales y de los diversos estudios e informes que sobre exclusión se han realizado en el municipio.

La situación descrita anteriormente se agrava por la importancia de la población gitana y la problemática específica asociada a esta minoría étnica. También, habría que destacar las nuevas situaciones que se están creando por la creciente instalación en el barrio de inmigrantes y que, por novedosa, es prematura valorar de forma adecuada, aunque se han producido algunos conflictos en la convivencia vecinal.

Dirección y coordinación del Proyecto: Departamento de Programas Europeos
Equipo de gestión:

Mejora del espacio físico: Departamento de Urbanismo y Vivienda. Encargado de las Líneas Estratégicas 3 y 4: Mejora del Medio Ambiente Urbano y reducción y tratamiento de residuos y Mejora de la eficiencia energética respectivamente. Sus responsabilidades en el proyecto fueron: redacción, dirección de los proyectos de construcción de equipamientos, remodelación del espacio público y concienciación medioambiental, en coordinación con los departamentos de Vía Pública y Medio Ambiente. También de las acciones de remodelación de vivienda, que no son subvencionables por los Fondos Europeos.

Mejora del espacio social y cultural: Departamento de Servicios Sociales, a través del Centro Municipal Murcia Norte, en coordinación con los Departamentos de Cultura y Educación. Encargado de la programación, coordinación y supervisión de las acciones de la Línea Estratégica 1: Cultura y de las acciones de la LE 5: Programas Sociales e Inclusión social.

Mejora del entorno económico: Departamento de Empleo en coordinación con el de Calidad Urbana. Programación y supervisión de las acciones de las

líneas Estratégicas 2: Sociedad de la Información y 6: Desarrollo del tejido económico y mejora del empleo.

Participación ciudadana: Departamento de Juventud en colaboración con la dirección del proyecto. Encargado del diseño del sistema de participación, de la programación de actividades y del funcionamiento del Foro de participación social.

Enfoque metodológico

El proyecto utiliza una metodología participativa para permitir a los ciudadanos ser el motor del cambio.

Se constituyó un **Forum de participación social**, como órgano de información, opinión y consulta basado en la colaboración entre residentes, organismos municipales y la administración consistorial.

Grupos de Trabajo, con la tarea de realizar investigaciones, estudios, debates y propuestas sobre cualquier temática relacionada con las áreas de actuación del proyecto

Asambleas periódicas, para informar sobre el desarrollo del proyecto y de las actividades de todas las entidades participantes y para elaborar propuestas comunes a partir de iniciativas de entidades y grupos de trabajo.

Encuentros de participación ciudadana para poner en común todas las actuaciones realizadas en todos los ámbitos del proyecto a través de diversos mecanismos de información, análisis, reflexión y debate de la realidad social del Barrio del Espíritu Santo, de los avances del proyecto y su incidencia en la vida comunitaria y facilitar un espacio de encuentro mutuo e intercambio de experiencias.

Evaluación

Este proyecto tiene publicadas en su página web todas las memorias pertinentes, así como las evaluaciones llevadas a cabo en cada una de las actuaciones desarrolladas (<http://espiritusanto.proeuropeos-murcia.net/evaluacion/>)

El proceso de evaluación tenía cuatro aspectos clave:

1. Situación y tendencias socioeconómicas. Cuál es el contexto del que partimos y cuál ha sido su evolución, con la interpretación de los datos y análisis de los cambios producidos.
 - Análisis socioeconómico, realizado en 2008 para la redacción del proyecto.
 - Actualización del análisis a 31 de diciembre de 2011 y a 31 de diciembre de 2013.
2. Logros y resultados de las acciones programadas. Con esto pretendemos analizar si las acciones programadas producen el efecto esperado, o si por el contrario hay diferencias entre los resultados previstos y los logros, mediante el análisis de la coherencia entre los objetivos planteados y las acciones programadas. Para esto realizamos:
 - Informes de seguimiento de cada una de las acciones por parte de las empresas, con carácter trimestral y anual.
 - Evaluaciones específicas de actuaciones experimentales o de especial relevancia.
 - Un seguimiento permanente y evaluación final del proyecto.
3. Impacto de las actuaciones. Estudio de los cambios a medio y largo plazo que se han producido como consecuencia del desarrollo del proyecto, opinión de los beneficiarios y percepción de las acciones realizadas.
 - Consulta personal de participación ciudadana e impacto de las actuaciones.
 - Evaluaciones periódicas con la ciudadanía.

4. Desafíos y perspectivas futuras. Propuestas de actuaciones basadas en los informes de evaluación y de las propuestas y aspiraciones de la ciudadanía.
 - Documentos de desarrollo estratégico futuro basados en los informes de evaluación las consultas ciudadanas y las jornadas de evaluación participativas.

Impacto

Los factores que inciden en la exclusión social en un barrio desfavorecido son de índole estructural, afectan a toda la población e inciden fundamentalmente en el núcleo familiar, por lo que la creación de estructuras de apoyo destinadas a la inclusión social se ha centrado en facilitar la mejora de las estructuras familiares. Los resultados, tras el trabajo con 60 familias con dificultades de inclusión: 52 núcleos familiares han conseguido ayudas económicas, 16 usuarios han seguido un proceso de desintoxicación; 59 personas han recibido ayuda psicológica, 63 personas han mejorado su empleabilidad, 71 personas han mejorado su formación educativa. Una familia cohesionada facilita la transición de sus hijos a la vida adulta.

Con las acciones de dinamización y educación artística, se aprecia un cambio significativo en la actitud y la motivación de los jóvenes y adolescentes hacia el aprendizaje creativo, la valoración del ocio activo, y la mejora de la autoestima de la población, tanto de forma individual como colectiva. Los ciudadanos están "*más orgullosos de su barrio*". Han servido también para desvelar el talento de muchos participantes y facilitarles la definición de sus intereses educativos y formativos y el sector cultural empieza a ser considerado una alternativa profesional, La realización de Galas (eventos artísticos en los que mostrar sus avances) ha atraído gente al barrio, lo que ha facilitado la permeabilidad y alejado en parte la estigmatización de la zona como muy conflictiva.

En cuanto a la actitud y formación de los jóvenes ante el empleo los cambios destacados en los usuarios aprender a hacer un curriculum, pasar una entrevista de trabajo y perder el miedo a salir del barrio, factor este muy importante al tratarse de una población muy estigmatizada. Son más conscientes de sus carencias formativas y de la importancia de la formación para conseguir o mejorar su empleabilidad. Es de resaltar la adquisición de competencias profesionales en personas que no habían realizado la formación reglada básica, al haber utilizado una metodología eminentemente práctica. Algunos alumnos se han dedicado a la práctica profesional relacionada con la formación recibida (producción audiovisual, sonorización e iluminación de espectáculos en vivo, confección de vestuario y peluquería para espectáculos), y a otros se les ha despertado el interés por seguir formándose, continuando con sus estudios de secundaria

Innovación y factores de éxito

En España los Ayuntamientos no tienen competencias en materia de Educación formal, por tanto, las acciones abordadas desde el proyecto se han desarrollado en el campo de la educación no-formal y de la educación complementaria. No obstante, se ha podido apreciar la mejora en la actitud ante la educación a través del desarrollo de programas de educación artística, es decir, a partir de basar la educación en el desarrollo del talento, en vez de incidir en las dificultades de aprendizaje; a partir de considerar la educación como una oportunidad y no como una obligación.

Para la inclusión educativa de todos los colectivos las entidades encargadas de la Educación formal y no formal y las distintas áreas técnicas implicadas deberían trabajar conjuntamente y considerar distintos currículums educativos para distintos colectivos y para distintas capacidades e intereses de los jóvenes y adolescentes.

Además, el abandono temprano de la educación en los jóvenes excluidos se debe en muchos casos a la necesidad de contribuir en la economía familiar,

por lo que el apoyo económico de las familias desfavorecidas condicionado a la continuidad de sus hijos en el sistema educativo debería contemplarse entre las medidas destinadas a la inclusión social.

Desafíos

En relación a la gestión del proyecto el desafío ha sido establecer una estructura de coordinación para abordar el proyecto de forma integral, ya que la estructura de la Administración es sectorial, con múltiples Departamentos que intervienen en el mismo tema, como educación, servicios sociales, cultura, juventud, etc.

Las principales dificultades administrativas para la realización de las infraestructuras han venido ocasionadas por dos factores: la dificultad y retrasos en la contratación como consecuencia de la aplicación del Real Decreto 20/2012 de 13 de julio, de medidas para garantizar la estabilidad presupuestaria y de fomento de la competitividad, y la Ley 27/2013, de 27 de diciembre, de racionalización y sostenibilidad de la Administración Local (el informe se la Subdirección General de Relaciones Financieras con las EELL se realizó con fecha 20 de mayo de 2015).

En lo referente a la metodología de participación ha habido una brecha entre un sector de la población con una larga tradición asociativa (la población no-gitana) y otro sector: el colectivo gitano, sin tradición asociativa y sin formación y conciencia de que participación ciudadana contribuye a la mejora la calidad de vida.

Las dificultades de implementación de las actividades educativas, en especial la formación artística:

En lo que se refiere a los alumnos, éstos han tenido que superar los prejuicios de practicar baile o música que no fueran flamencas –las que consideran que son su identidad cultural-, el prejuicio de que la educación puede debilitarlos ha tenido que aprender la disciplina de cumplir los horarios, respetar las instrucciones de los profesores, respetar a los demás alumnos, conservar los materiales en buen estado etc. Esto ha costado 3 años aproximadamente, periodo después del cual se normalizaron itinerarios formativos.

En lo que se refiere a otros técnicos sociales: profesores, trabajadores sociales, etc., existe la dificultad de no entender la idea de que las enseñanzas artísticas pueden ser un factor de éxito para personas con dificultades de aprendizaje, y muy especialmente para el colectivo gitano.

Lecciones aprendidas

*

La implicación de los ciudadanos en el diseño del territorio ha demostrado ser una herramienta muy eficaz para realizar acciones urbanísticas más ajustadas a la realidad, deseos, necesidades, valores e ideales de los usuarios y se genera una corriente positiva entre los ciudadanos-participantes, una empatía con la actuación, que hace más fácil la conservación y mantenimiento de lo ejecutado.

La concienciación sobre la responsabilidad en el mantenimiento de un medio ambiente saludable a través de actividades formativas y lúdicas ha demostrado ser un medio útil para una población que considera este problema como algo ajeno o no prioritario. No obstante, este programa debería ser permanente puesto que los hábitos no cambian fácilmente y permanentemente hay conocimientos nuevos que comunicar y generaciones nuevas que deben aprender.

En lo referente a la capacitación para el empleo la metodología práctica para la formación profesional ha resultado muy beneficiosa para el colectivo gitano, que tienen una arraigada tradición oral y por tanto una gran dificultad para aprender a través de la escritura, además de un acentuado vitalismo, que dificulta la permanencia en aula durante un tiempo prolongado. Además, la formación en profesiones del sector cultural, como vídeo, imagen y sonido o

profesiones auxiliares de eventos responden bien al carácter de este colectivo, en especial de los jóvenes.

El programa de participación ha demostrado ser la herramienta clave para la transformación de una comunidad desfavorecida, porque pone de manifiesto que los vecinos deben formar parte de las soluciones a sus problemas, lo que se traduce en una actitud activa y, por tanto, sostenible.

Concebir la publicidad, el diseño de imagen y la comunicación como un elemento integrador y de transformación contribuye a mejorar la imagen del barrio, tanto interna como externamente, por lo que ha demostrado tener una importancia fundamental en el proceso de transformación de un barrio desfavorecido. La mayor dificultad para mejorar la capacitación profesional es seguir un plan de formación continuado que permita una sólida formación profesional, por lo que la realización de acciones formativas cortas y continuadas en el tiempo han demostrado ser una buena forma de aprendizaje.

Sostenibilidad

Los proyectos financiados por el FEDER permiten realizar una inversión en infraestructuras y equipamientos que difícilmente puede abordar un ayuntamiento por sí solo, por lo que es importante:

- que el proyecto esté diseñado para realizarse a largo plazo y que se tenga en cuenta para su programación anual, tanto las posibilidades de inversión, como el tempo en que se producen los cambios individuales y colectivos.
- conseguir un acuerdo de consenso, tanto político, como ciudadano a largo plazo y rendir cuenta de resultados al Pleno municipal y a la ciudadanía.
- establecer estructuras de gestión multisectoriales e integradas que permitan la racionalización de los recursos, tanto económicos como técnicos y que al actuar con una estrategia coordinada generen confianza en los ciudadanos.

Replicabilidad y/o ampliación

El factor clave de éxito del proyecto se basa en abordar el proceso de transformación social desde un enfoque integrado lo que implica la consideración de la dimensión física, la dimensión social y la económica interactuando a la vez. Además, la aplicación de una metodología participativa permite convertir a los ciudadanos en agentes del cambio, de entender que el proyecto debe estar en constante evolución.

Conclusiones

En lo que respecta a la administración pública el principal beneficio del proyecto se basaría en el establecimiento de una estructura multisectorial de desarrollo, gestión, seguimiento y evaluación permanente

En lo que respecta al impacto del proyecto, es clave el establecimiento de una estructura de participación estable y duradera, que facilite el diálogo permanente entre la Administración y la ciudadanía.

En lo que respecta al impacto, es importante considerar que cambiar las condiciones estructurales en barrios marginados suponen un proceso lento y continuado en el tiempo.

Detalles de contacto

Datos de contacto sobre este proyecto: yo también pondría tus datos de contacto además de los institucionales.

INICIATIVA URBANA ESPÍRITU SANTO
(ESPINARDO, MURCIA)

Ayuntamiento de Murcia.

Edificio Agencia de Desarrollo Local.

C/ Azarbe del Papel, 22 · 30007-Murcia

Tel.: +34 968 200 293 · Fax: +34 968 202 908

ROSA MARTÍNEZ GÓMEZ



Directora de la Iniciativa Urbana Espiritu Santo
rosamago.vev@gmail.com
tel. 666668513

URL / sitio web de la práctica http://espiritusanto.proeuropeos-murcia.net/iniciativa_urbana/

Recursos relacionados que se han desarrollado Existen innumerables documentos sobre este proyecto que se pueden encontrar en su página web:
<http://espiritusanto.proeuropeos-murcia.net/memorias/>

Buena práctica n.19

Título de la Buena Práctica OUR WAY

Tipo de Buena Práctica Este proyecto fue identificado a través de un catálogo de buenas prácticas a nivel europeo.

Fecha de publicación Del 1 junio de 2018 al 30 de noviembre de 2022

Autor(es) Este proyecto nació en la Unión Europea y contó con la participación de 6 países (España, Irlanda, Francia, Polonia, Hungría y Bulgaria).

Público objetivo Este proyecto está dirigido a todos los ciudadanos, con especial énfasis a ciudadanos de zonas rurales.

Objetivo El objetivo del proyecto OUR WAY es contribuir a la conservación, protección, promoción y desarrollo del patrimonio natural y cultural en Europa mediante el uso de vías verdes, mejorando los instrumentos políticos relacionados con la calidad cultural y natural de los territorios implicados, incluyendo herramientas para su gobernanza y medidas específicas para su promoción y conservación.

Contexto / Ámbito geográfico En el caso de España, se desarrolla en la Región de Murcia, en aquellos municipios que cuentan con vías verdes, poniendo especial interés en el desarrollo local de estos municipios a través de la promoción de su patrimonio natural y cultural

Introducción Las Vías Verdes contribuyen a la conservación de la biodiversidad y sus ecosistemas asociados, al garantizar el acceso respetuoso de los ciudadanos al medio natural y facilitar la puesta en marcha de actividades de educación y sensibilización ambiental que ayuden a los jóvenes a tomar conciencia de los valores naturales de sus respectivas regiones. El desarrollo de estas rutas en relación con la promoción del turismo sostenible contribuye a la dinamización de la economía en las zonas rurales y a que la población más joven no acabe emigrando a las grandes ciudades.

Interesados / Socios Los socios del proyecto son: Región Norte y Oeste, Irlanda; Podkarpackie, Polonia; Hérault, Francia; Hadju-Bihar, Hungría; Vratsa, Bulgaria; y la Asociación Europea de Vías Verdes.

Los destinatarios del proyecto son todos los ciudadanos, pero especialmente los de las zonas rurales, teniendo en cuenta el nivel de desempleo entre la población joven.

Enfoque metodológico Todos los socios del proyecto participaron en la primera fase de identificación de necesidades, asesorados por la Asociación Europea de Vías Verdes, y se definieron diferentes áreas de mejora:

1. Desarrollar sistemas de gobernanza para la gestión de las vías verdes.
2. Identificar instrumentos financieros y fondos para las vías verdes
3. Promover el desarrollo de productos asociados a las vías verdes.

La metodología del proyecto se basa en la cooperación interregional para identificar, intercambiar y transferir prácticas entre regiones con el fin de preparar planes de acción específicos para integrar las lecciones aprendidas de esta cooperación interregional en los programas políticos.

Evaluación	<p>El proyecto está sometido a los procesos de evaluación de la Unión Europea y cuenta con el asesoramiento de la Asociación Europea de Vías Verdes. Todas las acciones realizadas tienen un proceso de evaluación continua y los resultados se comunican a través de informes.</p> <p>El seguimiento es fundamental para verificar que se cumplen los objetivos. Este proyecto incluye el seguimiento como un punto más en los planes de acción, que se llevará a cabo cada 3 meses en la fase 2; también se definirán claramente los indicadores de rendimiento para que este seguimiento pueda llevarse a cabo de forma objetiva y clara.</p>
Impacto	<p>Todavía no hay datos disponibles para este valor concreto</p>
Innovación y factores de éxito	<p>La juventud rural es un segmento de población fundamental para el desarrollo social y económico, debido a su papel estratégico en todo lo referente a la regeneración de las zonas rurales en el ámbito social, laboral y medioambiental. Debemos hacer que los pueblos sean atractivos para la vida cotidiana, el papel de la juventud como agente dinamizador de la economía sostenible y la conservación del patrimonio natural y cultural. Por qué invertir en políticas y proyectos centrados en la juventud rural, será invertir en la calidad de vida de toda la población en su conjunto.</p>
Desafíos	<p>Los principales retos tienen que ver con la coordinación de todos los actores implicados en el desarrollo de las políticas de conservación, así como con la sostenibilidad de las acciones en el tiempo.</p>
Lecciones aprendidas *	<p>La importancia del patrimonio natural para el desarrollo de las zonas rurales</p> <p>Los puntos fuertes de los procesos de cooperación interregional para hacer frente a los nuevos retos de la gobernanza y el potencial de transferencia de conocimientos entre las regiones afectadas .</p>
Sostenibilidad	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperación y coordinación de todos los socios implicados. - Evaluación continua adaptada a la realidad de cada contexto. - Capacidad para poder involucrar a todos los ciudadanos.
Replicabilidad y/o ampliación	<p>Por las características del proyecto, la replicabilidad está asegurada ya que la transferencia de las acciones realizadas en las diferentes regiones es uno de los pilares de este proyecto.</p>
Conclusiones	<p>Las vías verdes promueven la conservación del patrimonio cultural: antiguos ferrocarriles, vías navegables, obras de arte; y contribuyen al turismo sostenible, al desarrollo rural y a la creación de empleo local. El desarrollo de productos turísticos relacionados con las vías verdes tiene un importante potencial de beneficios económicos, especialmente en las zonas rurales.</p>
Detalles de contacto	<p>Cristina Durán Torres-Fontes.</p> <p>Consejería de Empresa, Industria y Portavocía - Región de MurciaC / Plaza de San Agustín nº 5. Murcia (30005). España (Spain)</p>
URL / sitio web de la práctica	<p>https://www.interregeurope.eu/ourway/?fbclid=IwAR24Ys6b-BJlLJixSWFlogpvTuqV_cuUXVvP2BCGQwjG-Q3USuTd2_wVvq4</p>
Recursos	<p>No procede.</p>



relacionados que se han desarrollado

Buena Práctica nº 20

Título de la Buena Práctica	Plan Nacional de Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial
Tipo de Buena Práctica	Nacional Este Plan Nacional se concibe como un instrumento de gestión del patrimonio y como elemento estructurador de las distintas administraciones y organismos que velan por la protección de los bienes culturales complejos.
Fecha de publicación	2015
Autor(es)	Los coordinadores del Plan son miembros del Instituto del Patrimonio Cultural de España (IPCE) además de: <ul style="list-style-type: none">- Representantes propuestos por las Comunidades Autónomas.- Representantes de la Dirección General de Bellas Artes (Ministerio de Cultura)- Dos expertos nacionales- Tres expertos internacionales- Centros de la UNESCO en España ratificados como observadores del patrimonio cultural inmaterial
Público objetivo	Los destinatarios de este Plan Nacional son las diferentes administraciones a nivel nacional, regional y local, así como el conjunto de la población española.
Objetivo	El objetivo general del Plan Nacional es la salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial, entendida como las medidas dirigidas a garantizar la viabilidad del Patrimonio Cultural Inmaterial, incluyendo las acciones de identificación, documentación, investigación, preservación, protección, promoción, valorización, transmisión y revitalización.
Contexto / ubicación geográfica	España.
introducción	En el Consejo de Patrimonio Histórico, celebrado en Santiago de Compostela en 2010, se planteó la necesidad de abrir un proceso de revisión de los Planes Nacionales existentes, así como la necesidad de proponer y crear otros nuevos, y finalmente la conveniencia de desarrollar un Plan Nacional de Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial. Con este Plan se cumpliría también el deber de las administraciones públicas españolas de aplicar los acuerdos de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Inmaterial (UNESCO), ratificada por España en 2006.
Partes interesadas / socios	Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Dirección General de Bellas Artes y Bienes Culturales y Dirección General de Archivos y Bibliotecas. Subdirección General del Instituto del Patrimonio Cultural de España.
Enfoque metodológico	El Plan Nacional para la Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial establece un marco metodológico común bajo el que se contemplan las actuaciones de cualquier administración pública, entidades privadas y sociedad en general. Una vez aprobado el Plan por el Consejo de Patrimonio Histórico, se crea una Comisión Técnica de Seguimiento multidisciplinar para la supervisión de este Plan, es una comisión de técnicos representantes de la Administración General del Estado, representantes de las administraciones



	<p>autonómicas y expertos externos.</p> <p>La labor de esta comisión es la de evaluar y supervisar los aspectos teóricos y conceptuales de los estudios y documentos elaborados, así como el planteamiento teórico y práctico de las actuaciones que se lleven a cabo. También tiene la función de validar y/o proponer las líneas básicas de trabajo, los estudios sobre criterios y metodología, y las actuaciones según las líneas de trabajo establecidas. Con el fin de establecer una comunicación y coordinación total y permanente entre las administraciones, las Comunidades Autónomas designan interlocutores a través de los cuales es posible la comunicación.</p>
Valoración	<p>El Plan de Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial tiene una vigencia de diez años, con una revisión de los objetivos alcanzados al cabo de cinco años. Esto permite identificar aspectos organizativos o enfoques del plan que no se han formulado o desarrollado adecuadamente, reorientándolos hacia los objetivos deseados.</p>
Impacto	<p>Este Plan reduce los riesgos y los peligros a los que se enfrentan actualmente las administraciones al transformar sus valores simbólicos intrínsecos en valores económicos. Además, su impacto se manifiesta por la unificación de criterios en las políticas culturales para su protección y para salvaguardar, sobre todo, la protección de aquellas manifestaciones de mayor valor o que presentan un mayor grado de fragilidad.</p>
Innovación y factores de éxito	<p>La coordinación entre las distintas administraciones, así como la apuesta por el uso de las tecnologías para lograr una mayor difusión y conocimiento de nuestro patrimonio.</p>
Desafíos	<p>Todavía no hay evidencias de resultados de su evaluación y seguimiento.</p>
Lecciones aprendidas	<p>Todavía no tenemos información debido a la falta de datos de evaluación.</p>
Replicabilidad y/o ampliación	<p>Se trata de un Plan nacional. Podría ser un buen ejemplo para ser replicado en otros niveles (regional o local) de menor alcance.</p>
Conclusiones	<p>Estos son algunos de los puntos clave para el desarrollo de este Plan:</p> <ul style="list-style-type: none">- Clarificar el conjunto de premisas conceptuales a la hora de salvaguardar el patrimonio cultural inmaterial.- Requisitos básicos para la protección de este patrimonio.- Compromiso de las distintas administraciones, así como diálogo y consenso con los titulares y usuarios del patrimonio cultural inmaterial. La coordinación entre estas administraciones y el respeto al carácter dinámico de este tipo de manifestaciones.- La pertinencia de poner en marcha mecanismos de protección (creación de comisiones específicas y la metodología de protección con identificación, inventario, selección y catalogación).- Incluir la conservación y difusión de la documentación, así como la participación activa de personal especializado.- Establecer la importancia de los contextos (espacio, tiempo y contenido), así como los criterios de transmisión, difusión y promoción del patrimonio cultural inmaterial.
Detalles de contacto	<p>Ministerio Nacional de Cultura y Deporte. http://www.culturaydeporte.gob.es/portada.html</p>
URL/sitio web de la práctica	<p>http://www.culturaydeporte.gob.es/planes-nacionales/mediateca/plan-inmaterial.html</p>
Recursos relacionados que se	<p>Vídeo resumen del Plan Nacional de Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial:</p>

han desarrollado <http://www.youtube.com/watch?v=sEqqfhm5e3M&index=25&list=PL027B5F67BB66FF7B>

Bibliografía del Plan Nacional de Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial:

<http://www.culturaydeporte.gob.es/planes-nacionales/bibliografia-y-documentacion/bibliografia-especifica/bibliografia-salvaguardia-patrimonio-cultural-inmaterial.html>

2.5 Buenas prácticas en Polonia

Buena Práctica nº 21

Título de la Buena Práctica	La historia local plasmada en las ermitas.
Tipo de Buena Práctica	Proyecto cofinanciado por la Unión Europea en el marco del Fondo Social Europeo. Prioridad IX. Desarrollo de la educación y las competencias en las regiones.
Fecha de publicación	Del 1 de septiembre de 2012 al 31 de Agosto de 2013.
Autor(es)	Gimnazjum nr 2 w Oblęgoroku, Poland (Junior High School)
Público objetivo	<ul style="list-style-type: none"> ● Estudiantes de 13 a 17 años ● Adultos mayores de 50 años
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ● Aumentar el conocimiento de la cultura local mediante la participación en talleres de fotografía y periodismo. ● Establecer una cooperación intergeneracional. ● Desarrollar la actividad social de las personas mayores, promover su participación en la sociedad civil, permitirles compartir sus conocimientos.
Contexto / ubicación geográfica	Se trata de un proyecto local ejecutado en la localidad de Strawczyn (Polonia).
Introducción	<p>El rasgo característico del paisaje rural polaco es la presencia de cruces y santuarios junto al camino que crean una atmósfera inusual en el campo. Se remontan a los primeros años del cristianismo en Polonia.</p> <p>Las ermitas y las cruces son la prueba del pasado y constituyen un elemento religioso, social y cultural del paisaje.</p> <p>Los profesores de la escuela primaria de Oblęgorok (Polonia) decidieron tomar la iniciativa y crear un proyecto para preservar la historia de las ermitas locales para las generaciones futuras. El objetivo del proyecto era implicar a los alumnos en el aprendizaje de las ermitas de su región (municipio de Strawczyn, Polonia).</p>
Partes interesadas/socios	Los principales beneficiarios del proyecto fueron los residentes del municipio de Strawczyn y los estudiantes. Los estudiantes y los profesores participaron en el proyecto identificando las ermitas y manteniendo entrevistas con los residentes y, en particular, con los residentes mayores del municipio de Strawczyn, un grupo en riesgo de exclusión social. Por lo tanto, el proyecto se creó con la perspectiva de prevenir la exclusión social de las personas mayores a través de la posibilidad de construir y mantener relaciones con ellos.
Enfoque metodológico	En el marco de las clases organizadas entre el 01.09.2012 y el 31.08.2013, los alumnos participaron en talleres de fotografía y periodismo.



Los talleres de fotografía se realizaron en dos grupos. El primer grupo fotografió objetos religiosos al aire libre, mientras que el segundo grupo trabajó con un software para el tratamiento digital de fotografías.

Durante los talleres de periodismo, los alumnos recibieron formación sobre los principios fundamentales, las técnicas y el oficio del periodismo contemporáneo mediante una combinación de conferencias, demostraciones y trabajo basado en proyectos.

Una etapa importante de la ejecución del proyecto fueron las entrevistas y reuniones con los residentes, durante las cuales los estudiantes recopilaban información sobre los orígenes de las cruces y santuarios de los caminos. Por último, se fotografiaron y describieron 102 objetos sagrados. El proyecto finalizó con un acto celebrado en la escuela.

Valoración

La valoración se realizó a partir de observaciones y entrevistas con los usuarios finales. Éstos se mostraron muy satisfechos con el resultado del proyecto: el libro.

Los estudiantes que participaron en el proyecto informaron de que habían adquirido conocimientos y habilidades al trabajar durante un año para investigar y responder al reto de documentar el patrimonio cultural local.

Impacto

Los jóvenes que participaron en el proyecto, en los talleres y en las reuniones, desarrollaron sus capacidades sociales y emocionales, adquirieron más confianza para participar en este tipo de iniciativas, lo que les ayudó a pensar en nuevas formas de cambiar su comunidad local. Al mismo tiempo, el proyecto hizo que los residentes de más edad del municipio de Strawczyn fueran más abiertos y estuvieran más dispuestos a compartir sus conocimientos en el ámbito de la historia y las tradiciones locales.

Innovación y factores de éxito

Los aspectos innovadores del proyecto se referían a la educación abierta e innovadora, integrada en la era digital. El proyecto pretendía dotar a alumnos y profesores de las competencias y herramientas adecuadas para recopilar información, preparar textos y fotos y publicar un libro.

Sostenibilidad

Las instituciones locales, las escuelas y las bibliotecas recibieron ejemplares del libro para que los estudiantes, los profesores y las personas interesadas en la historia puedan acceder fácilmente a estos recursos. Además, el libro se distribuyó entre los residentes locales que participaron en el proyecto, las autoridades locales y los miembros de las instituciones culturales. La información sobre el proyecto está disponible en el sitio web de la escuela.

Detalles de contacto

Szkoła Podstawowa im. Henryka Sienkiewicza
zpo.oblegorek@wp.pl

URL/sitio web de la práctica

http://www.spoblegorek.pl/archiwalne_strony/hist_kapliczki.htm

Buena Práctica nº 22

Título de la Buena Práctica

Nuestra historia: nuestro orgullo y nuestra fuerza

Tipo de Buena Práctica

Asociaciones escolares multilaterales

Fecha de publicación

2012-2014

Autor(es)

NEDIM OKMEN ANADOLU OGRET MEN LISESI, Turquía.
Saint Paul's Catholic School, Reino Unido.
Zespół Placówek Oświatowych nr 3, Polonia.



	Escola Basica e Secundaria de Velas, Portugal
Público objetivo	Estudiantes de 12 a 18 años.
Objetivo	Combinar la concienciación sobre la ciudadanía europea, el patrimonio cultural y la historia, centrándose al mismo tiempo en la preparación de los estudiantes para un futuro en el que los conocimientos tecnológicos y lingüísticos serán herramientas esenciales.
Introducción	<p>El proyecto fue creado por un grupo de escuelas que representan la diversidad europea. El objetivo del proyecto era redescubrir la historia nacional y europea transmitida a la gente en canciones, bailes, coplas y leyendas. Las actividades del proyecto se integraron en el plan de estudios (música, deportes, historia, geografía, biología, lenguas extranjeras), estimularon el interés de los alumnos por las tradiciones nacionales y, finalmente, desarrollaron su pasión por preservar la cultura europea.</p> <p>Se utilizaron prácticas pedagógicas e innovadoras basadas en las TIC para desarrollar materiales que integraran la cultura en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>
Partes interesadas. / socios	Las partes interesadas/socios del proyecto fueron: padres, familias, participantes de diferentes generaciones, ciudadanos, estudiantes, socios de ONG, así como animadores juveniles, educadores que se ocupan de la educación de los niños.
Enfoque metodológico	<p>Los estudiantes desarrollaron varios proyectos basados en tareas que promovían el desarrollo de competencias clave (con la competencia digital como tema transversal) trabajando en actividades interculturales basadas en diferentes temas. Las áreas curriculares específicas abordadas por el proyecto fueron:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lenguas extranjeras modernas: <ul style="list-style-type: none"> - "Este soy yo y mi escuela - Haciendo amigos", presentaciones - Lugares de interés en nuestras zonas/países locales - Tradiciones en nuestras escuelas y zonas 2. TIC: <ul style="list-style-type: none"> - Todas las áreas temáticas, desarrollo de habilidades, 3. Medios de comunicación: <ul style="list-style-type: none"> - Producción de vídeos. 4. Arte y Música: <ul style="list-style-type: none"> - Preparar una colección de canciones folclóricas de diferentes regiones de cada país. - Preparación de un espectáculo de bailes folclóricos tradicionales, poemas, cuentos y canciones - Una exposición fotográfica sobre las diferencias entre los bailes folclóricos y sus trajes en los países participantes - Elección del logotipo del proyecto. 5. Educación Física <ul style="list-style-type: none"> - Preparación de un espectáculo de danza folclórica tradicional - Presentaciones sobre deportes nacionales 6. Geografía <ul style="list-style-type: none"> - Lugares de interés en nuestras zonas/países locales - Diferencias en un país/documentación de campo 7. Historia <ul style="list-style-type: none"> - Identidad multicultural - ayer, hoy y mañana - La nueva generación está cambiando - ¿por qué? - Fiestas nacionales - Personajes históricos famosos - La vida en el pasado / ambiciones de cambio - recoger información de los mayores 8. Tecnología alimentaria <ul style="list-style-type: none"> - Cocina saludable

- Platos nacionales
- 9. Biología
 - Investigación sobre temas de salud en la escuela
- 10. Educación religiosa / Ciudadanía
 - Tradiciones en nuestras escuelas y zonas
 - Identidad multicultural - ayer, hoy y mañana
 - Comparación de actitudes y creencias
 - Tolerancia / Responsabilidad
 - Racismo y xenofobia
- 11. Escritura creativa/ literatura
 - Las historias detrás de las danzas folclóricas

Además, los alumnos participaron en actividades extracurriculares (trabajos literarios, representaciones folclóricas, actuaciones en Navidad / Año Nuevo).

Impacto	El proyecto permitió a los participantes conocer la vida de personas de otras partes del mundo. Cambió la relación entre profesores y alumnos, de modo que éstos empezaron a trabajar de forma más independiente y pudieron ver a los profesores como facilitadores. Además, el desarrollo del proyecto implicó a los alumnos y al personal en la toma de decisiones y en el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo y la colaboración.
Lecciones aprendidas	Los estudiantes estaban interesados en descubrir el patrimonio local y participar en las actividades del proyecto, especialmente en el aprendizaje de las danzas folclóricas. En general, los beneficios de enseñarles las artes y los oficios tradicionales eran de gran importancia para las comunidades locales.
Sostenibilidad	El proyecto ofreció la oportunidad de crear una red entre las escuelas asociadas y de crear vínculos de amistad duraderos tanto entre los alumnos como entre los profesores.
Conclusión	El proyecto provocó un cambio importante en la percepción del patrimonio cultural por parte de los alumnos y ayudó a los profesores a abordar diferentes cuestiones de una temática no tan moderna (mediante la integración en el plan de estudios de varias asignaturas: historia, geografía, música, deportes, informática, literatura, orientación, idiomas, biología, religión). El proceso de redescubrimiento y promoción de los valores tradicionales fue de gran importancia también para las comunidades locales.
Detalles de contacto	Szkoła Podstawowa w Promniku, Polonia, sp_gim@poczta.onet.pl
URL/sitio web de la práctica	http://comenius-history.blogspot.com/p/activities.html

Buena Práctica nº 23

Título de la Buena Práctica	Érase una vez un cuento de Erasmus (Artes y Lenguas Tradicionales en Europa)
Type of the good practice	Programa: Erasmus+ Acción clave: Cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas Tipo de acción: Asociaciones estratégicas para la educación escolar
Fecha de publicación	Comienzo: 01-09-2014 - Finalización: 31-08-2017
Autor(es)	<ul style="list-style-type: none"> • Three Legged Cross First School, Reino Unido • Åkraskolan, Suecia • Szkoła Podstawowa im. Henryka Sienkiewicza, Polonia.

- école élémentaire Joliot-Curie, Francia.
- RK Basisschool Bernardus, Países Bajos
- Scoala Gimnaziala Lunca, Pascani, Rumanía
- Vaajakummun koulu, Finlandia
- CEIP Ciudad de Valencia, España

Público objetivo • Alumnos de primaria, partes interesadas de la escuela y comunidad.

Introducción El proyecto “Once upon an Erasmus T.A.L.E (Traditional Arts and Languages across Europe) contó con la participación de ocho centros escolares de: Reino Unido, Francia, Suecia, Finlandia, Polonia, Países Bajos, España y Rumanía y se centró en la importancia de los cuentos, la lengua y la cultura tradicionales en la Europa moderna.

La educación temprana y el cuidado de los niños se considera de suma importancia y el proyecto se creó para entender cómo la alfabetización temprana y las artes permiten desarrollar futuras oportunidades educativas y tener un impacto positivo en los niños a medida que crecen. El proyecto se centró principalmente en el patrimonio intangible, como las tradiciones orales, las artes escénicas, los conocimientos locales y las habilidades tradicionales.

Partes interesadas / socios El principal grupo objetivo del proyecto fue el conjunto de toda la comunidad escolar. Se promovió la educación inclusiva para dar a todos los alumnos una oportunidad justa de aprender y desarrollar nuevas habilidades.

Innovación y factores de éxito Gracias a la participación de los alumnos en los talleres de arte tradicional, tuvieron la oportunidad de trabajar con diferentes técnicas artísticas. Como resultado, se creó un número considerable de obras de arte.

El proyecto se considera un éxito, ya que se convirtió en un elemento central de la vida escolar y fue muy beneficioso para el conjunto de la comunidad escolar, el personal y los alumnos. El proyecto formaba parte de las prioridades de desarrollo/estrategia de las escuelas y contó con el apoyo de todos los miembros de las instituciones.

Lecciones aprendidas Los alumnos estaban interesados en descubrir el patrimonio local y participar en las actividades del proyecto. En general, los beneficios de enseñarles las artes y los oficios tradicionales eran de gran importancia para ellos.

Replicabilidad y/o ampliación Los objetivos y la metodología del proyecto son fácilmente reproducibles para otros grupos destinatarios y en otros entornos. Los profesores de Szkoła Podstawowa y Henryka Sienkiewicza, decidieron aprovechar los conocimientos y la experiencia adquirida para crear un nuevo proyecto en el ámbito del patrimonio cultural: "Tradiciones y costumbres - promotores de la interculturalidad en el siglo XXI"

<http://sharedheritage.pl/index.php/about-us>

<https://www.facebook.com/pg/Traditions-and-customs-731456597228387/posts/>

Conclusión El proyecto permitió ver el patrimonio cultural inmaterial a través de los ojos de los jóvenes. El resultado fueron miles de fotos, varios vídeos, obras de arte, etc.

Detalles de contacto Szkoła Podstawowa im. Henryka Sienkiewicza
zpo.oblegorek@wp.pl

URL/sitio web de la práctica https://www.up2europe.eu/european/projects/once-upon-an-erasmus-tale-traditional-arts-and-languages-across-europe_104718.html

<https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplus-project-details/#project/2014-1-UK01-KA201-000229>



Buena práctica nº 24

Título de la Buena Práctica Mult'culture - Promover la educación para el patrimonio cultural

Fecha de publicación 09.2018 – 3.2021

Autor(es)

- 37th Dimotiko Sxoleio Thessalonikis, Grecia
- EB1/PE de Câmara de Lobos, Portugal
- Scoala Gimnaziala "Pia Bratianu" Bucarest, Rumania
- ICS Ponzano Veneto, Italia
- Zespół Placówek Oświatowych en Strawczynie, Polonia

Público objetivo El Proyecto está dirigido a estudiantes de 6 a 11 años.

Introducción Este proyecto se diseñó con motivo del Año Europeo del Patrimonio Cultural en 2018. Portugal, Grecia, Italia, Polonia y Rumanía se unieron a este proyecto con la finalidad de concienciar a los alumnos sobre la identidad europea, utilizando la cultura como herramienta para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Interesados / socios El tema, los objetivos, las actividades y los resultados del proyecto se dirigen a las comunidades educativas (alumnos, profesores, personal administrativo, padres), las autoridades locales, las instituciones y organizaciones culturales (museos, bibliotecas y archivos, galerías de arte, escuelas de arte).

Enfoque metodológico El objetivo principal del proyecto era acercar a los niños al espacio común europeo y sensibilizar a los alumnos sobre la identidad europea.

El contenido del proyecto se trabajó durante la realización de las siguientes actividades:

- interacciones directas con profesores extranjeros (talleres y actividades conjuntas organizadas durante los encuentros transnacionales que aportan una nueva perspectiva y experiencia a los alumnos, ofreciéndoles la oportunidad de descubrir la belleza de otras culturas europeas de una manera diferente)
- trabajo en un entorno escolar: los alumnos tuvieron la oportunidad de intercambiar ideas y adquirir nuevas habilidades en una formación positiva, "aprender haciendo", a través de diversas actividades de colaboración y reflexión (clases, clases extra, clubes escolares, eventos y viajes escolares)

Impacto El proyecto Mult'culture-Promoción de la Educación para el Patrimonio Cultural ha abierto oportunidades para que los jóvenes descubran y se comprometan con sus raíces culturales. Al vincular el arte a los procesos educativos, el proyecto les proporcionó no sólo nuevas herramientas de comunicación y expresión, sino también la oportunidad de descubrir a artistas locales, nacionales y europeos, que han contribuido a la riqueza y diversidad cultural y lingüística de Europa.

Innovación y factores de éxito El carácter innovador del proyecto se centra en la utilización de la cultura como herramienta para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y la combina con actividades empresariales.

Sostenibilidad Las actividades relacionadas con el proyecto ya han involucrado a un gran número de profesores y alumnos. El éxito de las actividades ha tenido un impacto positivo y potente y ha despertado el interés por participar activamente en otras actividades y proyectos. Se considera que el proyecto es sostenible, ya que se puede garantizar una utilización continuada de sus resultados tras su finalización.

Detalles de contacto Página de Facebook del proyecto <https://www.facebook.com/Multculture-Promote-Education-for-Cultural-Heritage-Projeto-Erasmus--243482336358728/>

URL/sitio web de la práctica <https://edu2018kultura.blogspot.com/>
<https://www.facebook.com/Multiculture-Promote-Education-for-Cultural-Heritage-Projeto-Erasmus--243482336358728/>
<https://scoala17pb.ro/portfolio-items/erasmus-multiculture-promote-education-for-cultural-heritage/>

Buena Práctica nº 25

Título de la Buena Práctica	Crónicas de Sejny
Tipo de Buena Práctica	Un programa artístico y educativo de larga duración que desemboca en una representación teatral
Fecha de publicación	"Crónicas de Sejny" como iniciativa artística y educativa comenzó en 1999.
Autor(es)	" Crónicas de Sejny" está dirigida por Bozena Szroeder
Público objetivo	Estudiantes, artistas, animadores culturales
Objetivo	Las Crónicas de Sejny, que combinan el teatro, la música, la historia oral y la escritura creativa, tratan de construir una historia común para una comunidad fronteriza diversa.
Introducción	Sejny, una ciudad polaca situada en la frontera entre Polonia, Lituania y Bielorrusia, engloba influencias polacas, lituanas, bielorrusas y gitanas. Hoy en día, la diversidad de la ciudad sigue creciendo; su ejemplo como modelo de coexistencia se ilustra en las "Crónicas de Sejny", basada en historias orales transmitidas por los residentes de Sejny antes de la Segunda Guerra Mundial e interpretadas por adolescentes que hablan y cantan en polaco, lituano, yiddish y ruso.
Interesados / socios	Desde el inicio del programa, muchos artistas visuales, animadores culturales, profesores de arte, residentes y jóvenes han participado en diversas actividades culturales relacionadas con "Crónicas de Sejny".
Enfoque metodológico	<p>La función evolucionó a partir de una exposición de 1998, Our Good Old Sejny - postales y fotografías de los años 1910-60.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al principio, los niños recogieron historias orales de sus padres y abuelos, las recopilaron en sus propias minicrónicas individuales, dibujaron árboles genealógicos y, juntos, dibujaron un plano de la ciudad, mitad verdadero, mitad mítico, relacionando las historias y leyendas que habían escuchado con lugares concretos. • Mientras tanto, los niños aprendían las canciones de los demás: canciones de boda lituanas, cantos eslavos antiguos, canciones populares polacas, así como "nigunim" judíos y canciones romaníes. • La siguiente etapa consistió en recrear en arcilla cocida la Sejny multicultural de antes de la guerra, con el ayuntamiento, la sinagoga y las iglesias católica y evangélica, un "decorado" ideal para una representación teatral. Las casas de los vecinos, los templos y las figuras de arcilla se hicieron después de que los niños aprendieran sus historias, las de sus habitantes del pasado y las de los que viven allí ahora. <p>La imaginación de los niños se veía estimulada por las leyendas y anécdotas que anotaban en pequeños cuadernos. Así se creó el insólito modelo de la ciudad, con una atmósfera única y poética. Se ha convertido en el icono de la multicultural Sejny, y en la escenografía perfecta de la representación teatral.</p>

NB. Desde este comienzo, cinco "generaciones" de jóvenes han participado en la aventura creativa de las Crónicas.

Impacto	<p>Las Crónicas de Sejny se estrenó en 1999 y se representó en toda Polonia, incluido el Festival Internacional de Teatro de Malta en Poznan, así como en Bosnia y Herzegovina, Lituania, España, Alemania y Dinamarca. La obra también se presentó en el Teatro La MaMa de Nueva York.</p> <p>Las primeras "generaciones" que participaron en las actividades relacionadas con Crónicas de Sejny, se convirtieron en artistas visuales, y en personas socialmente comprometidas que desarrollan sus propios proyectos relacionados con la cultura. El programa también ha tenido un gran impacto en los residentes de mayor edad, ya que muchos de ellos tuvieron por primera vez la oportunidad de compartir sus recuerdos con las generaciones más jóvenes.</p>
Innovación y factores de éxito	<p>El proyecto dura muchos años porque los artistas lo tratan de forma muy especial, se sienten responsables de mantener el contacto y cuidar a las personas mayores que compartieron sus historias personales.</p>
Sostenibilidad	<p>"Crónicas de Sejny" es un espectáculo que se representa desde hace casi diecinueve años y que sigue evolucionando, añadiendo nuevas historias y nuevas ideas.</p>
Replicabilidad y/o ampliación	<p>Hay varios lugares que utilizaron la fórmula desarrollada por las "Crónicas de Sejny".</p> <ul style="list-style-type: none"> • El primero fue la Granja Ecológica Educativa que preparó su historia sobre los pueblos de Warmia y Mazury, las Crónicas de Warmia-Masuria. • Teremiski trabajó con los jóvenes de forma muy similar, preparó sus "Crónicas de Podlasie" y publicó un libro que recoge las historias. • Un grupo de niños bielorrusos de Białystok también trabajó de la misma manera, bajo el cuidado de la Asociación AA-BA para niños y jóvenes que aprenden la lengua bielorrusa. Prepararon una representación en bielorruso, utilizando métodos de trabajo similares. En primer lugar, reuniones con la gente y entrevistas, luego un libro con historias y finalmente una actuación con canciones. La gente se inspira en "Crónicas de Sejny" de diferentes maneras, lo que hace que los autores se sientan satisfechos, demostrando que el trabajo merece la pena. <p>El director de Crónicas de Sejny está muy receptivo y motivado en ayudar y apoyar las iniciativas relacionadas con la protección de las historias y tradiciones locales.</p>
Detalles de contacto	<p>Ośrodek "Pogranicze - sztuk, kultur, narodów" , centrum@pogranicze.sejny.pl</p>
URL/sitio web de la práctica	<p>http://pogranicze.sejny.pl/sejny_chronicles_workroom.163.html https://www.youtube.com/watch?v=5hA6oEs28n8 https://www.youtube.com/user/pograniczesejny</p>

Conclusiones

La colección de buenas prácticas de ouRoute nos demuestra que cada vez se presta más atención a nivel europeo y nacional al patrimonio cultural material e inmaterial y a su conservación.

Hoy en día, el uso de tecnologías y herramientas digitales permite el estudio de las diferentes modalidades sobre la conservación en el tiempo de los bienes tanto materiales como inmateriales relacionados con el folclore popular, los usos y costumbres, las tradiciones orales, pero también sobre algunas experiencias y conocimientos relacionados con antiguas profesiones y oficios. La documentación y la digitalización son por tanto muy importantes para la revalorización del patrimonio cultural tanto material como inmaterial para todos, tanto visitantes como los propios ciudadanos. Por ello, los ciudadanos dan valor cada vez más a su patrimonio cultural, sumándose a diferentes iniciativas, pero también cartografiando su patrimonio cultural y, en algunos casos, utilizando aplicaciones tecnológicas para guardar información y hacer que su ciudad sea "inteligente" e innovadora para el turismo.

Los distintos proyectos y buenas prácticas, presentadas en este documento, se centran en las estrategias para hacer que la cultura sea accesible a todos los ciudadanos y eliminar las barreras socioeconómicas mediante la promoción de nuevas iniciativas que impliquen a las comunidades locales, a las partes interesadas de las escuelas, a los profesionales del sector cultural, pero también a las personas socialmente vulnerables, como las personas migrantes y personas mayores. Estos últimos, pueden actuar como puente entre las viejas y las nuevas generaciones permitiendo la transmisión de conocimientos y la preservación de la cultura intangible y el folclore local.

Las escuelas también han tomado la iniciativa y hoy en día incluyen actividades teóricas y prácticas a nivel artístico, musical, teatral, arqueológico e histórico-artístico para sus alumnos, participando en diferentes programas nacionales y europeos.

Hoy en día, la salvaguarda del Patrimonio Cultural tangible e intangible se ha convertido claramente en una prioridad en toda Europa y se siguen promoviendo iniciativas conjuntas a diferentes niveles: Europeo, nacional y local y con la participación de diferentes partes interesadas: escuelas, autoridades locales y municipales, profesionales, asociaciones, etc. Además, existe una nueva conciencia del hecho de que la cultura es un recurso compartido, un recurso común para la

ciudadanía y es a menudo en las sociedades modernas una combinación de más culturas, para dar expresión al interculturalismo y la integración cultural.

La cultura es, por tanto, una gran fuente de desarrollo económico y de empleo para muchas personas, y debe promoverse a través de la valorización del patrimonio y del desarrollo urbano basado en el patrimonio y la regeneración de antiguas expresiones culturales, áreas históricas y elementos tradicionales tangibles e intangibles. La promoción cultural implica, por tanto, un proceso de transformación social, por lo que es muy importante adoptar un enfoque integrado que considere todas las dimensiones físicas, sociales y económicas de la cultura interactuando al mismo tiempo y garantizando el bienestar de los ciudadanos.

Para concluir, a partir del análisis de las buenas prácticas en ouRoute, podemos afirmar que la participación de los ciudadanos en el diseño y la promoción de su territorio les da una mejor oportunidad de ser ciudadanos activos y de satisfacer sus necesidades ajustándose a sus valores culturales. Al mismo tiempo, la promoción de la identidad cultural aumenta la cohesión social y el sentido de pertenencia a una comunidad. Por eso, hoy en día, las autoridades locales y los agentes privados están cada vez más comprometidos con la promoción y la revitalización del patrimonio cultural, tanto material como inmaterial.

