

Clubes de Talento Joven, una propuesta pedagógica para promover la Inteligencia Social

La Inteligencia Social (IS) es la capacidad de una comunidad para co-construir de manera colectiva respuestas eficaces a sus necesidades presentes y futuras, dado un contexto social, unas circunstancias y recursos disponibles y dentro de un marco de valores. En una época en la que la “inteligencia” se asocia cada vez más a la gestión masiva de datos a través de tecnologías robóticas, es importante rescatar y potenciar la capacidad humana para, a través de la comunicación y la intersubjetividad, construir soluciones negociadas y democráticas a las necesidades y problemas que nos afectan como individuos y como sociedades. Trabajar con los y las jóvenes para potenciar la IS es apoyarles para que, entre sí y en colaboración con otras personas y entidades, desarrollen la capacidad de analizar y comprender críticamente el mundo en el que viven, proponiendo y experimentando nuevas maneras de resolver problemas y dar respuesta a las necesidades humanas. El autor propone una forma específica de impulsar la IS con las chicas y los chicos basada en la filosofía del “learning by doing” (aprender haciendo): los *clubes* de talento joven, en los que de forma horizontal y participativa las personas jóvenes pueden divertirse y formarse al mismo tiempo, pero con un propósito que va más allá de su entretenimiento o formación, pues se trata de acometer retos sociales y medioambientales que, de algún modo, necesitan respuestas creativas.

Palabras clave: Inteligencia Social, *Clubes* de Talento Joven, Learning by doing, Pedagogía participativa.

Introducción

Vivimos tiempos de cambios globales profundos que afectan a todos los países y comunidades. Cambio climático, crecimiento de las desigualdades sociales, transformación digital, transición energética, aumento de la población mundial, migraciones masivas, tendencia a la concentración urbana y el despoblamiento de las zonas rurales, las tensiones políticas entre potencias, el terrorismo, las inestabilidades de los mercados... Se trata de una crisis a múltiples niveles, portadora de amenazas pero también de grandes oportunidades.

Ante una realidad insoslayable hay que destacar la enorme creatividad y esfuerzo que miles de personas y colectivos de todo el mundo desarrollan cada día para encontrar soluciones innovadoras a los problemas y necesidades de los seres humanos. Activistas, emprendedores e innovadores sociales de los cinco continentes están abriendo y explorando nuevos caminos y ofreciendo alternativas a sus comunidades y al conjunto de la humanidad.

1. Juventud e inteligencia social

Un grupo de chicas y chicos se reúne en torno a una mesa para reflexionar y debatir sobre la necesidad de espacios de ocio no-consumista para la gente joven de su localidad. Examinan distintos aspectos del problema, imaginan distintas alternativas, las valoran y finalmente llegan a la conclusión de que una buena manera de resolverlo es proponer al ayuntamiento crear o habilitar locales en los barrios gestionados conjuntamente, con apoyo de educadores sociales pero dejando margen para que la gente joven decida cómo utilizarlos.

El ayuntamiento les escucha, les informa sobre el marco legal y las posibilidades presupuestarias del Consistorio, debate con ellos las facilidades y dificultades que pueden presentarse; y les propone abrir este debate a más personas, tanto jóvenes como adultas. Acuerdan diseñar una aplicación a través de la cual realizar una encuesta, un certamen de ideas y un foro *online*; y organizar grupos de debate en los institutos y en centros culturales en los que expondrán su idea y recogerán otros puntos de vista. Como colofón de la iniciativa acuerdan organizar una fiesta en la que presentar y celebrar los resultados.

Con el respaldo de los gestores municipales, llevan a cabo las acciones, estudian las respuestas que han obtenido y juntos, jóvenes y ayuntamiento, perfilan de mutuo acuerdo una propuesta para llevarla al Pleno municipal para su aprobación. En esa propuesta han contado también con la colaboración de distintas entidades locales, así como con aportaciones de los grupos políticos. Los y las jóvenes siguen el trámite y, finalmente, logran el apoyo mayoritario de los representantes locales de la ciudadanía.

A partir de ese momento empiezan a trabajar en la puesta en marcha del proyecto, organizándolo por etapas, evaluando periódicamente los logros y las dificultades; y reconduciéndolo de manera flexible según las circunstancias y necesidades. Los educadores y las educadoras sociales que intervienen saben que su principal cometido es facilitar que el potencial de esos chicos y chicas se manifieste y desarrolle celebrando avances, sobreponiéndose a fracasos, conflictos y dificultades y para aprender y mejorar cada día.

Este breve relato muestra cómo la inteligencia social de la gente joven y de otros sectores de la comunidad ha sido capaz de responder a una necesidad de manera colectiva, a través de la comunicación, la negociación y el acuerdo entre distintos actores sociales. No es tan nuevo. Realmente en los años 80 del pasado siglo, recién estrenado el nuevo periodo democrático en España, muchos ayuntamientos empezaron a impulsar experiencias similares con la finalidad de incorporar a los jóvenes en la construcción de una nueva sociedad.

En 1989 la Convención sobre los Derechos del Niño⁽¹⁾ fue proclamada por la ONU, lo cual inspiró en España el nacimiento de un movimiento municipalista impulsor de su aplicación en el ámbito local. En los 90 jóvenes que habían participado en experiencias asociativas de la década anterior tuvieron un especial protagonismo asumiendo responsabilidades, profesionalizándose y/o participando en los partidos políticos para imprimir una nueva dirección a las concejalías de juventud e infancia y al extenso tejido asociativo que trabaja en este ámbito⁽²⁾.

(1) Según el artículo 1 de la CDN debe entenderse por "niño" a toda persona menor de dieciocho años. Cf. <http://www.ohchr.org/SP/ProfessionalInterest/Pages/CRC.aspx>

(2) Cf. Plataforma de Organizaciones de Infancia, <http://plataformadeinfancia.org/>

En 2001 UNICEF impulsó el Programa Ciudades Amigas de la Infancia⁽³⁾, con el respaldo del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, la Federación Española de Municipios y Provincias (FEMP) y el Instituto Universitario de Necesidades y Derechos de la Infancia (IUNDIA) adscrito a la Universidad Autónoma de Madrid. Este programa, con la colaboración de decenas de ayuntamientos, ha puesto el acento en el derecho de la juventud a ser escuchada y a que sus propuestas sean tenidas en cuenta por los decisores políticos.

Otro hito en el desarrollo de esas políticas han sido los trabajos del pedagogo italiano Francesco Tonucci (2001, 2004), el cual impulsó el proyecto La Ciudad de los Niños, con repercusión internacional, y cuya idea nuclear está en la capacidad de las niñas y los niños para co-participar con las personas adultas y las instituciones públicas en la mejora de las ciudades, teniendo en cuenta sus necesidades y derechos⁽⁴⁾.

Valga esta introducción para aproximarnos, desde el ámbito de las políticas locales de infancia y juventud, a la definición de Inteligencia Social (IS) que propongo: es el conjunto de capacidades cognitivas, emocionales y comunicativas de un grupo humano para co-construir respuestas eficaces a necesidades presentes y futuras, dado un contexto social, unas circunstancias y recursos disponibles y en un marco cultural y de valores.

Daniel Goleman ha abordado este concepto desde la psicología interpersonal y la neurociencia, explicando cómo la configuración de nuestro cerebro condiciona nuestras relaciones sociales, a la vez que éstas influyen en la configuración de nuestro cerebro (Goleman, 2006). El descubrimiento más importante es que nuestro cerebro es social, es decir, está programado para conectar con los demás en una suerte de danza emocional; y según cómo evolucionen las relaciones sociales del sujeto se irá moldeando la compleja red de neuronas que condicionarán su carácter y su vida en general. Para Goleman, la comprensión profunda de cómo influyen en nosotros las relaciones es lo que funda la “inteligencia social”, como nuevo paradigma desde el que analizar al ser humano.

Sin inteligencia social el ser humano no habría salido adelante. Ella nos ha permitido sobrevivir en escenarios muy distintos. Organizar y distribuir el trabajo, fabricar herramientas, cuidar de niños, ancianos y enfermos... Nada de eso ha sido posible sin inteligencia social y esas prácticas a lo largo de millones de años han configurado un cerebro que necesita de “los demás” para desarrollarse y cumplir sus funciones biológicas y sociales haciendo de las emociones un formidable vehículo de información y conexión entre las personas⁽⁵⁾.

(3)
Cf. Programa Ciudades Amigas de la Infancia (UNICEF Cté. Español) <http://ciudadesamigas.org/>

(4)
Cf. La Ciudad de los Niños, <http://www.lacittadeibambini.org/spagnolo/interna.htm>

(5)
N.A.: Debemos al científico italiano Giacomo Rizzolatti el descubrimiento de las “neuronas espejo” implicadas en los procesos sociales de aprendizaje y transmisión de emociones. Estas neuronas reproducen las acciones que vemos en los demás y nos impulsan a imitarlas.

(6)
Cf. ONU, Población. <http://www.un.org/es/sections/issues-depth/population/index.html>

2. Sociedades inteligentes

Tomemos como ejemplo la tendencia a la concentración urbana en las ciudades. Actualmente la mitad de la población mundial actual vive en zonas urbanas; y esta cifra aumentará a casi tres cuartas partes en 2050, incrementándose los problemas asociados a la contaminación, el consumo de recursos, la integración social, etc. (San Salvador del Valle, 2017). Veamos también que, según la ONU, el crecimiento demográfico mundial alcanzará los 8.500 millones de seres humanos en 2030, 9.700 en 2050 y 11.200 millones a final de siglo⁽⁶⁾. Necesitamos sociedades más inteligentes, con capacidad para afrontar estos retos de manera colectiva y democrática.

Una parte de las respuestas procede de una de las fuerzas que impulsan el cambio: los avances científicos y la tecnología. Internet y la Cuarta Revolución Industrial con sus recursos robóticos basados en Inteligencia Artificial, entre otros, están transformando las organizaciones y la economía (Schwab, 2016). Al mismo tiempo, son instrumentos formidables para gestionar de manera sostenible esas tendencias globales y otras como el cambio climático o la transición energética.

Sin embargo, con el concurso de la tecnología parece que la “inteligencia” se hace depender cada vez más de la gestión masiva de datos. Este enfoque –erróneamente reduccionista– se puede apreciar en algunos discursos que se refieren al Big Data, la Inteligencia Artificial, el Internet de las Cosas, las *Ciudades inteligentes (Smart cities)*, el *Business intelligence* (inteligencia de negocios), los *Edificios inteligentes (smart buildings)*, etc.

La palabra *inteligente* significa saber escoger (*legere*) entre (*intus*) varias alternativas. El psicólogo Howard Gardner propuso a principios de los años 80 el concepto *inteligencias múltiples*, sosteniendo que en el ser humano existen distintas formas de inteligencia, entre ellas, pero no exclusivamente, la inteligencia lógico-matemática que aplicamos para encontrar soluciones a muchas de nuestras necesidades (San Salvador del Valle, 2017).

Desde entonces, Gardner y sus colaboradores han propuesto hasta ocho tipos de inteligencia: lingüístico-verbal, lógico-matemática, visual-espacial, musical, corporal-cinestésica, intrapersonal, interpersonal y naturalista. Otros investigadores han teorizado también sobre las distintas formas de inteligencia, como Daniel Goleman, refiriéndose a la Inteligencia Emocional (1996) y a la Inteligencia Social (2006); Christopher Arley hablando de Inteligencia Cultural (2006); o el filósofo español José Antonio Marina que, entre otras inteligencias, destaca el valor de la Inteligencia Ejecutiva (1993, 2004, 2012, 2016).

Estas referencias son suficientes para justificar que la inteligencia humana es un tema abierto e interpretable; y del que aún nos queda mucho por averiguar. El avance de las neurociencias felizmente traerá consigo muchas novedades; pero la inteligencia no es sólo una cuestión fisiológica, sino también política, cultural y filosófica. Debemos prevenirnos de sesgos *tecnologicistas* y *biologicistas* sobre la inteligencia humana; creo más conveniente adoptar una visión abierta, holística e interdisciplinar que enriquezca el estudio de la inteligencia humana con aportaciones de distintas áreas de conocimiento.

Sin embargo, el *tecnocentrismo* y el *solucionismo tecnológico* dominantes en nuestra época (Morozov, 2015) no se hace cargo fácilmente de esta diversidad. No faltan voces que reivindican el papel de las Humanidades y las Ciencias Sociales en la innovación, pero a menudo como complementos de la ingeniería, para ponerlas en función de soluciones tecnológicas de uno u otro tipo. El Roto ironizaba sobre esto en una de sus viñetas publicadas en el diario El País, cuando ponía en boca de un *cyborg* la frase “Las humanidades se estudiarán como una rama de la Robótica” (2017).

No hay que caer en la *tecnofobia*, ni despreciar la importancia explicativa de la Biología. Todo lo contrario, los desarrollos tecnológicos y el mejor conocimiento del ser humano como especie natural abren la posibilidad de acometer grandes mejoras sociales, por ejemplo en los campos de la Educación y la Salud. Sin embargo, se requiere también el concurso

del pensamiento crítico y de otras disciplinas científicas para evitar reduccionismos autoritarios.

Siguiendo a San Salvador del Valle y aplicando este enfoque inclusivo e interdisciplinar a las *Ciudades inteligentes (Smart cities)*:

- Transformemos las ciudades inteligentes, basadas en la innovación tecnológica, en ciudades de inteligencias múltiples, que integren innovación social, económica, cultural y medioambiental con soporte tecnológico.
- El objetivo es realizar una lectura innovadora de la propia innovación. Las ciudades con inteligencias múltiples ponen la tecnología al servicio de la innovación ecológica, económica, social y cultural, en la búsqueda de un desarrollo humano sostenible integral (2017).

La saludable perspectiva crítica que aporta Evgeni Morozov (2015), sugiere la importancia de potenciar la comunicación, la intersubjetividad y la Ética, para construir soluciones negociadas y democráticas a las necesidades y problemas que nos afectan como individuos y como sociedades. Las soluciones tecnológicas pueden ser *eficaces*, pero lo que se entienda por “eficaz” depende de intereses económicos e interpretaciones culturales y políticas que no pueden dejar fuera a los y las ciudadanas ni en la formulación de los problemas ni en la generación de las soluciones.

Inteligencia social implica por tanto, empoderar a la ciudadanía para que el mayor número de personas puedan participar activamente en la búsqueda de soluciones inclusivas, eficaces y sostenibles a las necesidades sociales, comunicando, negociando y alcanzando acuerdos con beneficios mutuos; y llevándolos a la práctica cooperativamente. La tecnología y otros conocimientos deben respaldar estos procesos; también las estructuras y decisiones políticas deben favorecer que sean democráticos.

2.1. El papel de la tecnología

La extensión de Internet, de la Web 2.0, de las redes sociales y de la telefonía móvil ha generado nuevas formas de sociabilidad y cooperación entre las personas jóvenes, a veces difíciles de comprender para otras generaciones. La transformación digital ha introducido así un elemento inesperado: la gente joven se comunica de otro modo y construye nuevas formas de relación social. El talento de los jóvenes se manifiesta en cómo manejan con facilidad, versatilidad y eficacia Internet, los ordenadores, las *tablets* y, sobre todo, los *smartphones* o “teléfonos inteligentes”, potentes ordenadores de mano a los que la gente joven -y cada vez más las personas adultas- estamos conectados y nos interconectan de forma prácticamente continua.

Desde principios de los 80 las denominadas generaciones Y (o *Millennials*), X, Z y Touch son *nativas digitales* y están compuestas por jóvenes que desde edad muy temprana se socializan en estrecho contacto con estas tecnologías. De ahí que el mundo adulto de cultura analógica admire y tema al mismo tiempo la facilidad con que las utiliza, aunque la expresión *nativo digital* a menudo conlleva una sobrevaloración de las competencias reales que las personas jóvenes tienen en el manejo de las tecnologías y la información digitales.

En nuestras sociedades desde el s. XVIII viene teniendo lugar un fenómeno de adaptación cultural creciente a las innovaciones. Somos capaces de

incorporarlas cada vez con menos resistencia y con más rapidez a nuestras vidas. En la universidad a menudo hablo de las tecnologías emergentes y de las que se esperan en los próximos años; lo normal es que no haya mucho asombro entre los estudiantes, aunque no sepan mucho de ello, más bien es algo que se espera y se asume con relativa normalidad. Según mi experiencia, la frontera del asombro la observo en aquellas innovaciones que parecen perseguir la creación de una nueva especie de *superhumanos*, prolongando vidas indefinidamente, potenciando capacidades biológicas, conectando el cerebro humano a Internet o disolviendo las fronteras que permiten distinguir claramente entre los seres humanos y las máquinas (Harari, 2016).

La tecnología suscita interés entre los y las jóvenes porque gracias a ella pueden estar en contacto con sus amigos casi siempre que lo desean, salvar distancias y horarios, tener acceso libremente a información de casi cualquier tipo, divertirse, crear, formar parte de comunidades más amplias, conversar e interactuar con muchas otras personas fuera de su círculo más inmediato, etc. Las experiencias de la autonomía personal, de la inscripción social (protagonismo y participación en grupos y comunidades) y de lo lúdico están profundamente inscritas en su manera de acceder al mundo a través de los dispositivos digitales.

Son cambios culturales con los que, en mi opinión, hay que aliarse. Si queremos trabajar educativamente con la gente joven debemos integrar en nuestras propuestas no sólo “lo tecnológico”, sino también lo que los chicos y las chicas buscan en ello: autonomía personal, protagonismo, comunidad y diversión o, cuando menos, pasarlo bien disfrutando con lo que hacen.

3. El club juvenil como mediación social

Talento es la combinación de inteligencia y aptitud. No es solo una cualidad individual de sujetos concretos, sino el resultado de una interacción entre personas bajo unas condiciones dadas; una sinergia que se produce del encuentro entre capacidades diversas en un contexto determinado. Para promover el talento es importante crear entornos estimulantes.

Trabajar con los y las jóvenes para potenciar la Inteligencia Social es apoyarles para que, entre sí y en colaboración con personas de distintas generaciones, desarrollen la capacidad de analizar y comprender críticamente el mundo en el que viven, no quedándose en la simple admiración o queja, sino generando alternativas, innovando, proponiendo y experimentando distintas maneras de resolver problemas o responder a necesidades humanas.

Puede estimularse en diferentes contextos y de muchas maneras posibles: en la familia, en los centros educativos, a través de los medios de comunicación, en contextos asociativos, mediante actividades deportivas, de ocio y tiempo libre, etc. Lo fundamental es que la gente joven pueda interactuar con un entorno que potencie su protagonismo, el pensamiento crítico, la creatividad y la proactividad para innovar, generar alternativas y llevarlas a la práctica aprendiendo de las experiencias.

Los *clubes* son un instrumento con recorrido histórico que ha demostrado su utilidad para potenciar la integración social y el talento de los y las jóvenes ¿Qué es un *club*? Procedente del inglés, la palabra *club* está recogida en el Diccionario de la Lengua Española con el siguiente significado:

Sociedad fundada por un grupo de personas con intereses comunes, y dedicada a actividades de distinta especie, principalmente recreativas, deportivas o culturales (RAE)(7).

Los *clubes* son asociaciones de recreo, si bien pueden tener fines muy diversos y dependen del motivo por el que las personas se hayan asociado (actividades solidarias, deportivas, culturales, formativas, de ocio, etc.). Aunque puedan desarrollar actividades empresariales, normalmente no tienen una finalidad lucrativa de sus miembros(8). En definitiva, son espacios horizontales, asociativos; y su orientación, independientemente del motivo en que se funde, es recreativa, ofreciendo a sus miembros un espacio de participación, ocio y entretenimiento.

Un *club* juvenil es, como su nombre indica, una agrupación compuesta por personas jóvenes, normalmente menores de 18 años, aunque los límites de edad pueden ser variables según los casos. Aunque lo habitual es que las y los jóvenes participen activamente en su organización y actividades, a menudo son espacios tutelados y/o gestionados total o parcialmente por personas adultas o instituciones de algún tipo (centros educativos, parroquias u otras entidades religiosas, asociaciones vecinales, culturales, ayuntamientos, etc.).

Los *clubes* juveniles son formas de afiliación juvenil que admiten distintos idearios, estilos y modalidades de funcionamiento. Suelen ser alternativas de ocio y tiempo libre en horarios extraescolares, fines de semana y periodos vacacionales, aunque igualmente pueden existir, funcionar y estar integrados en el proyecto de los centros educativos. Los *clubes* juveniles pueden tener funciones educativas tanto complementarias como compensadoras respecto a la familia, a los colegios e institutos y los medios de comunicación.

En España históricamente se han constituido en parroquias, asociaciones vecinales y centros educativos. En los años 80 y 90 proliferaron experiencias en barrios populares de las grandes ciudades y en el ámbito rural, con frecuencia por iniciativa de asociaciones culturales con fines educativos y de integración social; contando a menudo con el apoyo de ayuntamientos y diputaciones. Corrientes pedagógicas como el *Escultismo* y la *Educación de Calle* (La Kalle y Arquero, 1995) contribuyeron notablemente a su extensión y desarrollo, desempeñando un importante papel no solo en la mejora de barrios y ciudades, sino también en la formación de jóvenes que más adelante se incorporarían a la vida profesional y/o política con una clara vocación social.

Nada impide que el *club* juvenil pueda adoptar una forma autogestionaria por iniciativa de sus miembros. Su punto de partida puede ser sin más un grupo de chicos y/o chicas que decide organizarse de manera relativamente estable en torno a temas y actividades que les motivan. Un incentivo del *club* juvenil como mediación social es que se presta a ser adaptativo en sus dinámicas internas y a que sus miembros establezcan entre sí relaciones de amistad y apoyo mutuo; aunque esto depende también de cual sea su objeto y de cómo se organice, pues no es igual un *club* de barrio, un *club* deportivo juvenil, de videojuegos, cine o excursiones a la naturaleza, entre otros.

A continuación, me referiré a tres tipos de experiencias socioeducativas estrechamente relacionadas con el concepto de *club*, las cuales servirán más adelante para fundamentar una propuesta de *clubes de talento joven*

(7)
Cf. *Club* (RAE), <http://dle.rae.es/?id=9VIFXRQ>

(8)
Cf. *Club* (Wikipedia), <https://es.wikipedia.org/wiki/Club>

que rescate lo que, a mi juicio, son las mejores aportaciones de cada una de ellas. En primer lugar hablaré de los *clubes* infantiles y juveniles de barrio; para después referirme a los *clubes* deportivos y, por último, hacer una breve referencia al *Escultismo*.

3.1. *Clubes* infantiles y juveniles de barrio

Los barrios de Vallecas⁽⁹⁾, en Madrid, cuentan con una rica experiencia de *clubes* de barrio infantiles y juveniles dinamizados por asociaciones. Este movimiento cuenta, además, con una expresión organizada en la Coordinadora Infantil y Juvenil de Tiempo Libre de Vallecas ⁽¹⁰⁾, compuesta por veintiuna entidades, entre asociaciones y fundaciones; cuyo origen se remonta a finales de los años 90.

A finales de los años 80 quien esto escribe tuvo la oportunidad de trabajar casi dos años como educador de calle contratado por la Asociación Cultural La Kalle, concretamente en el barrio de Palomeras Bajas, junto a la estación de tren de Entrevías. Entonces era una zona marginal rodeada de escombreras, donde la droga campaba a sus anchas; pero también era el lugar en el que residía una comunidad de familias procedentes de Extremadura, Andalucía y las dos Castillas con una rica historia de resistencia y de lucha vecinal.

Tuve suerte de trabajar para una asociación que durante mucho tiempo ha sido una referencia en el trabajo de educación de calle. Mi trabajo consistía en tomar contacto con chicas y chicos drogodependientes y con sus familias para apoyarles en sus procesos, facilitando su acceso a los nuevos servicios públicos de atención que para estas situaciones recién se habían creado en aquella época. Además, se trataba también de realizar un trabajo comunitario que permitiera fortalecer a la población frente a las drogas aportándoles más y mejor información; y obtener comprensión y apoyo para estos muchachos y muchachas y sus familias. Mi base de operaciones era el *club* infantil y juvenil de Palomeras Bajas, dinamizado por un equipo de educadores y educadoras miembros de la Asociación Cultural La Kalle.

El *club* tenía como principal objetivo ofrecer alternativas de ocio y tiempo libre educativos a niños, niñas y jóvenes del barrio. Estaba ubicado en los bajos comerciales de un enorme bloque de pisos, el “Matzinger”; y en él los educadores y educadoras nos reuníamos con grupos de chavales de distintas edades. Cada educador/a se encargaba de un determinado segmento: niños/as, adolescentes y, en mi caso, jóvenes con problemas asociados al consumo de drogas.

Era un espacio no muy amplio y sencillo, pero suficiente; flexible, aunque bastante organizado. Evitábamos que hubiera muchas normas, pero las pocas que había procurábamos que se pusieran entre todos y que se respetaran. A veces no era fácil, pero funcionaba. En este *club*, como en otros de otros barrios populares de Madrid, muchos chicos y chicas pudieron experimentar tempranamente valores y conductas democráticas, participando en el análisis de su realidad, en la generación de ideas y propuestas y en el compromiso práctico de llevarlas a cabo. Me consta que para muchos de ellas y ellos estas experiencias también marcaron sus vidas.

En Vallecas, y en otras ciudades, es un movimiento que ha tendido a mantenerse con más o menos altibajos, aunque de manera más general creo que puede afirmarse que desde finales de los años 90 los *clubes* de barrio

⁽⁹⁾ N.A.: Vallecas se divide en dos distritos contiguos, Puente de Vallecas y Vallecas Villa, cada uno de los cuales se subdivide a su vez en diferentes barrios. Entre los dos distritos suman alrededor de 350.000 habitantes.

⁽¹⁰⁾ Cf. <http://coordinadora.org.es>

tendieron a perder fuerza. Por otra parte también es cierto que se han ido creando centros juveniles, cívicos y/o culturales en muchas localidades con una programación de talleres, cursos y, en general, actividades extraescolares interesantes. Sin negar su valor y la aportación positiva que hacen a los barrios, la diferencia estriba casi siempre en que son estructuras mucho más institucionalizadas y sujetas a lógicas administrativas y políticas que suelen estar alejadas del interés y comprensión de la mayoría de los y las jóvenes; y que raramente admiten que participen en su co-gestión.

Las causas de ese declive son diversas. Posiblemente han influido los recortes en las subvenciones y ayudas a las asociaciones que promovían este tipo de espacios. Sin embargo, no creo que sea la única razón: ese proceso también ha coincidido con recambios generacionales (muchos de los primeros educadores de calle procedíamos de movimientos eclesiales, políticos y asociativos de base de los años 70 y 80); y también con la profesionalización y *onejeización* del asociacionismo ciudadano y de los proyectos de intervención social, uno de cuyos efectos contraproducentes ha podido ser, en mi opinión, la pérdida de raíces en los barrios.

No hay que descartar tampoco un déficit creciente del impulso asociativo en los jóvenes, que se explica en parte por su decepción con las instituciones, la política, los sindicatos y el asociacionismo tradicional; y también en parte por su rechazo a participar en cualquier forma de organización demasiado rígida, burocratizada o sujeta a tensiones internas de poder.

Seguramente muchos chicos y chicas aprecian la posibilidad de hacer cosas que sirvan a la sociedad y que transformen positivamente el mundo, pero quieren hacerlo en espacios agradables y enriquecedores, donde lo pasen bien, en los que reine la amistad y el “buen rollo” entre la gente. Las mediaciones organizativas que proceden de sus mayores raramente satisfacen esta necesidad.

3.2. Clubes deportivos infantiles y juveniles

Otra variante de los *clubes* que considero importante traer a colación son los *clubes* deportivos juveniles en los que los chicos y las chicas practican deportes específicos de una manera regular, en equipo, con fines competitivos y con el apoyo de entrenadores profesionales.

A diferencia de otro tipo de *clubes* estos suelen tener una dinámica muy estructurada, sujeta con bastante firmeza a tiempos y reglas de conducta que no suelen decidir los y las jóvenes; y con una jerarquía en la que los entrenadores o entrenadoras desempeñan una función directiva, lo cual no obsta tampoco para que lo hagan con distintos estilos y estrategias, que pueden ir desde extremos autoritarios hasta formas mucho más dialogantes e integradoras.

El *club* deportivo ofrece un marco de relaciones muy orientado hacia la superación personal, el trabajo en equipo y el éxito competitivo; y es bastante habitual que en él se cultiven valores como la honestidad, el apoyo mutuo, la deportividad a la hora de ganar o perder y el respeto a los adversarios. Muchos *clubes* de este tipo promueven además el contacto de los y las jóvenes con causas sociales benéficas, alentando un sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad.

El deporte introduce a las personas jóvenes en un mundo de prácticas

y valores que modelizan comportamientos sociales a otros niveles: la deportividad es un código ético aplicable al ámbito de la empresa y el trabajo asalariado, así como a cualquier otro ámbito de las relaciones sociales en los que compitamos con los demás por algo o alguien. El deporte, en sentido amplio (incluyendo en este concepto los juegos rituales de las sociedades tradicionales, es una práctica antigua y universal, aunque reviste las características propias del orden político, económico y cultural de cada época y lugar. Es lógico por tanto que en nuestros días guarde una estrecha relación con el modo de producción y reproducción del capitalismo, introduciendo en él una ética de la competitividad en la que se premian el esfuerzo y el mérito individuales y/o colectivos (trabajo en equipo) y el respeto a las normas.

No desconozco las críticas que desde algunos sectores educativos y sociales se le dirigen al deporte por fomentar la competitividad, como si esta fuera en sí misma una conducta negativa. No las comparto en su versión más fundamentalista, pero me parece muy positivo extender el conocimiento y la práctica de juegos no competitivos. Sin embargo, opino que no podemos prescindir de una educación para competir *correctamente*, bajo un sistema de valores y reglas que protejan a quienes compiten entre sí y también a la sociedad.

No es solo una razón pragmática, por cuanto vivimos en sociedades altamente competitivas a las que conviene adaptarse críticamente; es también una razón biológica pues el impulso competitivo está inscrito por evolución en nuestra naturaleza y convive y negocia con otras pulsiones igualmente vinculadas a ella, como la solidaridad, la compasión o el sacrificio por los demás. Más que anular la competitividad, lo que debemos hacer es educarla y enriquecer nuestro universo cultural de juegos con distintas posibilidades.

Además, no considero acertado considerar la competitividad simplemente como una *amenaza* que haya que limitar. También es una *oportunidad*. A mi juicio, tiene aspectos muy positivos para estimular la inteligencia, el talento, la capacidad colectiva de resolver problemas, la creatividad y la innovación. Educativamente la competitividad funciona a menudo como un acelerador del aprendizaje y el desarrollo de capacidades.

Educadores y maestros podemos dar fe de ello cuando comprobamos que a través de los juegos competitivos a nuestros alumnos es más fácil involucrarles en la dinámica educativa, disfrutan más y aprenden más deprisa. La clave por tanto está en saber utilizar el impulso competitivo y los juegos con inteligencia, con objetivos pedagógicos y dentro de un marco de valores que lo ponga al servicio tanto del desarrollo personal como del interés general, integrando adecuadamente ambas dimensiones.

3.3. Escultismo

El movimiento *scout* como es sabido, nació en Inglaterra a principios del siglo XX, impulsado por el coronel Baden-Powell, con una finalidad de combatir la delincuencia mediante la integración social de los jóvenes a través de actividades de ocio al aire libre. Posteriormente se extendió por el mundo y se diversificó en distintas corrientes y organizaciones, si bien en general compartiendo un núcleo común de objetivos, valores y formas de trabajo.

El escultismo promueve la autonomía y el desarrollo de capacidades en los y las jóvenes, también la solidaridad, el apoyo mutuo, el trabajo en equipo, el compromiso con la sociedad, especialmente con los más débiles, que se manifiesta en forma de servicios comunitarios de diverso tipo. Su orientación hacia las actividades de ocio al aire libre también contribuye a la difusión de valores relacionados con el respeto a la vida y el cuidado del medio ambiente.

Una herencia de la cultura militar es el sistema de emblemas, uniformes y jerarquías que les son característicos, aunque con importantes matices según las distintas corrientes y organizaciones de scouts. Aspectos también a destacar son el sentido de responsabilidad de los más mayores y de mayor jerarquía, respecto de los más jóvenes y la transmisión vertical de saberes y habilidades.

Con esta pedagogía un o una scout se va haciendo progresivamente más hábil y responsable, útil para sí mismo y para los demás. Su condición le proporciona autoestima y seguridad en su persona. Por otra parte, el escultismo no está libre de controversias dado que algunas de sus corrientes están vinculadas a ideologías ultraconservadoras o fundamentalistas, practican la segregación de sexos y/o el rechazo a las personas homosexuales. También en ocasiones se han denunciado abusos sexuales o de poder.

Es verdad que las culturas juveniles se han distanciado mucho de organizaciones muy estructuradas y verticales como éstas, pero según de qué corrientes hablemos, en qué partes del mundo y con qué sectores de población, siguen teniendo atractivo como vehículo de socialización. Desde mi punto de vista, es un movimiento del que se pueden recuperar algunos aspectos relevantes para configurar la orientación de los *clubes de talento joven* que a continuación paso a detallar.

4. Clubes de talento joven

Defino los *clubes* de talento joven como espacios recreativos, de participación horizontal y aprendizaje colaborativo a través de los cuales los y las jóvenes pueden disfrutar proyectando actividades y poniéndolas en práctica, para desarrollar sus capacidades al mismo tiempo que ejercitan su compromiso con la sociedad. Un *club* de talento joven se propone potenciar los valores, la inteligencia, conocimientos y habilidades de la juventud. La metodología básica tiene tres componentes básicos: analizar la realidad, actuar sobre ella y aprender de la experiencia.

Analizar la realidad

¿Qué sucede a nuestro alrededor? ¿Qué nos parece importante? ¿Cómo nos afecta? ¿Cómo afecta a otras personas? ¿Es bueno o malo? ¿Es justo? ¿Qué aspectos positivos y negativos vemos en ello? ¿Por qué sucede? ¿Qué cabe esperar en el futuro? ¿Cómo nos gustaría que fuera? Para conseguirlo ¿qué debería cambiar? A través de estas y otras preguntas se trata de que los y las jóvenes amplíen su conciencia del mundo en el que viven partiendo de la experiencia que tienen de lo que acontece en su entorno, observándolo y valorándolo desde distintos puntos de vista,

Actuar sobre la realidad

¿Qué queremos conseguir? ¿Cómo podemos hacerlo? ¿En cuánto tiempo? ¿Qué recursos necesitamos? ¿Con qué recursos contamos? ¿Quién nos puede ayudar? ¿Qué compromisos podemos asumir? ¿Cómo vamos a saber que vamos por buen camino? Las respuestas a estas y otras cuestiones deben llevar a la acción concreta y organizada en la que las y los jóvenes sean activos protagonistas del cambio. No se trata simplemente de expresar lo que uno siente, piensa o demanda de otros (de los políticos, de los maestros, de los padres...), hay que ponerse manos a la obra, hacer algo práctico y ver qué sucede.

Aprender de la experiencia

¿Qué ha pasado? ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Hemos conseguido lo que pretendíamos? ¿Qué cosas nuevas hemos descubierto? ¿Qué sabemos ahora que antes desconocíamos? ¿Cuáles han sido nuestras fortalezas y nuestras debilidades? ¿En qué aspectos podemos mejorar? ¿Qué más podemos hacer? ¿De qué otras maneras podríamos seguir trabajando? En esta etapa del proceso las preguntas ayudan a crecer y madurar; posiblemente es la más importante y difícil para guiar a los y las jóvenes por un proceso de reflexión que no se agote en el simple empirismo y les ayude a descubrir nuevas posibilidades en sí mismos y en su entorno.

De forma lúdica, a través del juego

¿Qué juegos y actividades de ocio nos gustan y por qué? ¿Qué capacidades nos ayudan a desarrollar? ¿Qué otros juegos nos gustaría probar, practicar o aprender? ¿Cuáles nos pueden ayudar a conocernos mejor a nosotros mismos y a los demás? ¿Cómo podemos a través de los juegos descubrir lo que pasa a nuestro alrededor? El club es un espacio para pasarlo bien y que, al mismo tiempo, nos ayude a pensar con lucidez y a prestar colectivamente un servicio a la comunidad.

El compromiso de los participantes y del educador o de la educadora estriba en utilizar el juego y otras actividades de ocio -tanto en locales, como al aire libre y en la naturaleza- para pasarlo bien pero, además, para descubrir nuestras capacidades y conectarnos al entorno que constituyen nuestro barrio, pueblo o ciudad. Los juegos de rol, de pistas, de modelaje o construcción, las yincanas u otras actividades debidamente adaptadas pueden ayudar a crear situaciones que aporten información y a partir de las cuales analizar la realidad, actuar sobre ella para mejorarla en algún aspecto y aprender haciéndolo.

A través del diálogo: comunidades de aprendizaje

Los clubs de talento joven deben inspirarse también en el enfoque y metodología de las comunidades de aprendizaje (Flecha, 2002) en las que, a través del diálogo y la participación, los y las jóvenes investigan, comparten y producen conocimientos de forma horizontal, integradora y solidaria, comportándose como equipos que aprenden juntos y que pueden hacerlo además en colaboración con personas adultas (profesores, madres y padres, técnicos municipales...).

Analizar la realidad no consiste simplemente en opinar sobre ella; exige recabar información y analizarla con el mayor rigor posible en cada momento. El club de talento joven es un espacio apto para fomentar la cultura científica; y para producir, organizar y evaluar el conocimiento a

través de la contrastación y el diálogo. Igualmente, actuar sobre la realidad con eficacia requiere adquirir saberes, por ejemplo, acerca de las leyes y de cómo funcionan las instituciones; o sobre nuevas tecnologías y formas de comunicación, entre otros; e implica desarrollar competencias organizativas, de planificación, coordinación, evaluación, etc.

Desde la perspectiva que aportan las comunidades de aprendizaje -en línea con la pedagogía de Pablo Freire- todos y todas tenemos algo que enseñar y que aprender. Podemos organizar el proceso educativo de forma que no seamos simples receptores de información, sino sujetos activos y co-protagonistas del crecimiento individual y colectivo.

Knowmads

Knowmad es un neologismo que significa “nómadas del conocimiento” y se refiere a las personas que demuestran una gran disposición al aprendizaje permanente e interdisciplinar. Son personas cognitivamente flexibles, con una gran curiosidad que se interesan por múltiples temas y perspectivas y tienden a conectar e integrar saberes diversos (Roca, 2015). Es un perfil a fomentar en los *clubes* de talento joven, al mismo tiempo que se promueve el rigor y se tratan con sentido crítico los conocimientos superficiales las ideas no suficientemente fundamentadas.

Emprendimiento

Los *clubes* de talento joven son espacios para apoyar el emprendimiento social y económico de los y las jóvenes. Emprender implica conocer las necesidades de la población y buscar la forma de darles una respuesta viable, utilizando los recursos a su alcance de manera eficiente, asumiendo riesgos y evaluando los resultados (Pellicer, 2013). Se trata de un emprendimiento innovador, capaz de generar nuevas respuestas a viejos y nuevos problemas. Ayuntamientos, diputaciones y gobiernos autonómicos deben estar atentos para evaluar y apoyar con decisión los mejores proyectos.

Conectar el talento

Los *clubes* de talento joven pueden contar con colaboradores puntuales o permanentes que estén en distintos barrios, ciudades, regiones o países. En la era de Internet y de las redes sociales los grupos no tienen por qué componerse sólo de personas que están próximas físicamente entre sí. De hecho, los equipos de trabajo cada vez más tienden a adoptar la forma de redes de colaboración entre personas que se comunican habitualmente a través de Internet.

Entrenadores de Pensamiento, la empresa consultora de la que soy fundador, ha trabajado en el diseño de una estrategia autonómica de conexión del talento joven, tanto al interior de la región como hacia el exterior, teniendo en cuenta a quienes se han ido a vivir a otras comunidades o países. Ya no se trata simplemente de retener a la población joven o de ayudarla a retornar a sus regiones de origen. Ahora también es fundamental cultivar los vínculos con quienes se han marchado y colaborar en la distancia.

¿Dónde?

Un *club* de talento joven puede organizarse en un colegio o instituto; y los profesores pueden incorporarlo al proyecto educativo del centro y/o a la programación anual. Se pueden aprovechar algunos recreos y horas de tutoría. También se puede complementar con algún tiempo extraescolar en

las instalaciones del centro. En el marco que ofrecen los centros educativos los *clubes* de talento joven pueden ayudar a incorporar la pedagogía basada en proyectos, de manera que a través de ellos se canalicen e integren conocimientos y competencias previstos en el currículo escolar.

¿Quiénes?

Algunos profesores y profesoras pueden dinamizar el *club*, pero también podría contarse con el apoyo específico de un educador o educadora social que aporte el ayuntamiento, la diputación o el gobierno autónomo. Estos profesionales pueden incluso coordinar y dinamizar a los miembros del *club* fuera del horario lectivo y de las instalaciones escolares, aprovechando fines de semana, festivos y periodos vacacionales y haciendo uso de otros espacios municipales.

Conviene contar desde el principio con personas adultas que ayuden a que los y las jóvenes descubran las posibilidades que ofrece un *club* de este tipo, a que se organicen, establezcan reglas, adquieran compromisos y consoliden unas rutinas básicas de trabajo. Sin embargo, el punto de partida es la corresponsabilidad del grupo y la creciente autonomía de sus miembros para participar activamente en la gestión del *club*.

Promover estos *clubes* en los colegios e institutos es una posibilidad, pero no la única. También pueden surgir por iniciativa de los propios jóvenes, de entidades asociativas o del mismo ayuntamiento; y utilizar centros de juventud, cívicos o culturales e incluso locales privados alquilados o cedidos por particulares como base de operaciones.

¿En torno a qué temas?

¿Qué temas pueden trabajarse? Principalmente aquellos que constituyan los centros de interés de los y las jóvenes del *club*. Se trata de descubrir y aprender jugando y, progresivamente, ir convirtiendo el juego como una vía de acceso a la realidad e, incluso, en un instrumento más para transformarla. En este sentido, la *gamificación* de la acción comunitaria juvenil es una vía innovadora a explorar, que se presta, además, a utilizar creativamente las tecnologías digitales.

Utilizando las tecnologías

¿Y si en los *clubes* de talento joven se diseñaran apps que ayuden a mantener la ciudad más limpia o a controlar las infracciones de tráfico? ¿Y si a través del juego y de las tecnologías generamos concursos o certámenes culturales que pongan en valor las cualidades artísticas de la juventud local? ¿Y si inventamos videojuegos educativos para fomentar el reciclaje? ¿Qué tal aplicaciones para que los ancianos practiquen la memoria de manera divertida? ¿Por qué no creamos una red social y a través de ella ponemos en marcha un concurso para recuperar canciones de los abuelos o fotografías antiguas de la localidad?

El límite es la imaginación. Se trata de aprender jugando y aprender haciendo (*learning to doing*); pero no se trata simplemente de hacer por hacer, sino de hacer con un sentido y finalidad de manera que se busque algo bueno con ello y al final puedan apreciarse los resultados.

Generalistas o específicos

Los *clubes* de talento joven pueden ser generalistas, es decir, pueden enfocarse simultánea o sucesivamente a una amplia variedad de temas

siempre que sean centros de interés propuestos y decididos por los y las jóvenes. Sin embargo, también pueden ser específicos –o albergar en su seno secciones que trabajen establemente en torno a temáticas concretas–.

Por ejemplo, imaginemos un *club* de talento joven que se constituye en torno a la problemática medioambiental; o en torno a la recuperación de la historia de la localidad o de una comarca; o para trabajar sobre la interculturalidad; o acerca de la igualdad entre hombres y mujeres; o del respeto a las personas LGTB; o el cuidado y atención a las personas mayores, dependientes, etc.

Integradores

Los *clubes* de talento joven deben contribuir a la integración de distintos tipos de personas jóvenes. No debería convertirse en un espacio exclusivo y excluyente. Por el contrario, deberían ser útiles para reconocer distintos tipos de talento y para ayudar a los chicos y a las chicas a descubrir y desarrollar sus capacidades, con especial atención a aquellas personas que puedan sufrir condiciones de mayor vulnerabilidad por razones económicas, culturales, de género, etc. De forma muy concreta, los *clubes* deben promover el respeto a la diversidad y la plena igualdad de derechos y oportunidades entre las personas.

¿Durante cuánto tiempo?

Los *clubes* pueden constituirse con el ánimo de funcionar estable e indefinidamente; pero nada impide que se formen para trabajar durante un periodo de tiempo concreto con fecha de disolución. Así, por ejemplo, puede suceder en *clubes ad hoc* que se formen en los colegios e institutos para trabajar en torno a un tema y proyecto durante el curso.

A mi juicio, es recomendable que los chicos y las chicas se acostumbren a participar en espacios y proyectos que tienen unos tiempos definidos, un principio y un final, aunque luego puedan tener o no continuidad. La cultura asociativa tradicional tiende a querer que las estructuras de participación sean estables y perduren en el tiempo. Sin embargo, la cultura juvenil actual –y también la de las personas adultas– es cada vez más fluida (Bauman, 2009, 2013) y transita con rapidez de unas cosas a otras según su interés o necesidad. En otras palabras, a los chicos y a las chicas no les gusta atarse demasiado o por mucho tiempo a una organización o proyecto.

Más importante que la continuidad de un *club* es que los y las jóvenes aprendan a organizarse y trabajar en equipo integrando lo lúdico, la investigación, la creatividad y el compromiso social con una orientación tanto a la calidad del proceso como al logro de resultados, para ello hay que promover dialógicamente la cultura de la planificación, coordinación y evaluación continua del esfuerzo y los resultados alcanzados.

Similitudes y diferencias

¿Qué aprender de los antecedentes que más arriba hemos descrito?

- De los clubes de barrio podemos recuperar la idea del club como un espacio flexible y co-gestionado por los y las jóvenes en el que el juego, lo lúdico y las actividades de ocio y tiempo libre sirven para pasarlo bien, hacer amigos, pero también para reflexionar sobre lo que nos pasa, expresar cómo nos sentimos y hacer algo por cambiar el mundo.

Una diferencia respecto a ellos es que se participa en el *club* con conciencia de que su finalidad es divertirse y aprender haciendo cosas

útiles para la comunidad; y que participar en él requiere un esfuerzo y un compromiso en torno a los temas, proyectos y actividades que los y las jóvenes decidan.

- De los *clubes* deportivos podemos extraer el sentido del esfuerzo y de la superación personal, de la labor en equipo, la perseverancia y la sana competitividad. Entrenarse para hacerlo cada vez mejor y competir para ayudarnos unos a otros a acelerar el desarrollo de nuestras capacidades, facilitando que todos tengan oportunidades de mejorar en su desempeño y ser el o la mejor en algún aspecto.

Una diferencia importante es que la persona que dinamiza el *club* es más un facilitador (un *coach* en el sentido moderno de la expresión) que un directivo o que, incluso, un coordinador, pues se trata de que los propios jóvenes aprendan a organizarse y se entrenen en coordinar eficazmente sus grupos.

- Del esculptismo podemos aprender el sentido de responsabilidad de unas personas respecto a otras, el cuidado mutuo, la transferencia de conocimientos, los valores humanos y ecológicos, el valor de los símbolos, la eficiencia y sostenibilidad en el aprovechamiento de los recursos y el servicio a la comunidad.

Una diferencia respecto del esculptismo tradicional es que en un *club* de talento joven no hay jerarquías, ni segregación de ningún tipo, ni tampoco signos o formas de relacionarse propias de la cultura militar. Por otra parte, las normas o reglamento se construyen participativamente los y las jóvenes entre sí y, si es el caso, junto con los profesionales que dan soporte y dinamizan el grupo; al igual que los temas, proyectos y actividades en torno a los que se decide trabajar.

Espacios de participación

Los *clubes* de talento joven deben ser parte de las estructuras de participación infantil y juvenil de los municipios. Hay ayuntamientos que promueven activamente la participación de los y las jóvenes a través de Consejos, Foros, Audiencias, Comisiones, etc., espacios a través de los cuales chicos y chicas de distintas edades hacen oír su voz, aportando opiniones y propuestas a la gestión de la ciudad.

Desde mi experiencia, creo que es importante entender la participación infantil y juvenil en un sentido amplio, donde sea posible participar desde distintos espacios, pero de manera organizada en un sistema que los articule y canalice adecuadamente. Los centros educativos y el asociacionismo local son la base organizativa que permite impulsar un modelo de participación infantil y juvenil inclusivo, sostenible y escalable.

En este marco los *clubes* de talento joven pueden ser un espacio más, entre otros, a través de los que las muchachas y muchachos puedan expresarse y aportar sus iniciativas para la mejora de sus condiciones de vida y de la ciudad. He aquí por tanto que este tipo de *clubes* admiten una multidimensionalidad: son espacios lúdicos, educativos, culturales y también políticos, en un sentido no partidista, sino ciudadano y democrático como cauces de participación.

¿Sólo para jóvenes?

No hay que promover la inteligencia y el talento sólo entre las personas jóvenes. También es necesario hacerlo entre las personas adultas de distintas generaciones. Pueden existir *clubes* de talento joven en los que sus componentes principales sean chicos y chicas, pero eso no impide que en sus actividades y proyectos incorporen participativamente a personas de distintas edades.

De hecho, si los *clubes* de talento joven tienen como propósito conectar a los y las jóvenes con su entorno, entonces necesariamente tendrán que interactuar con la ciudadanía de sus barrios, pueblos o ciudades. Se trata, por tanto, de cultivar un sentido inclusivo y conectivo del talento y la inteligencia social. Los y las jóvenes pueden ser de esta forma motor de un cambio cultural más amplio, cuyo alcance sea intergeneracional.

Las personas adultas también pueden constituir y participar en *clubes* de talento en las que ellas sean las protagonistas. En los centros educativos, por ejemplo, podrían constituirse *clubes* de talento para madres y padres en torno a las tecnologías digitales. De manera parecida podría hacerse en los centros de personas mayores; o a través de las asociaciones de mujeres, de personas con diversidad funcional, de inmigrantes...

Red de clubes

Una sociedad inteligente se basa en la democracia del conocimiento (Innerarity, 2011). El conocimiento debe compartirse, dentro de los *clubes*, pero también entre distintos *clubes* y con la sociedad. Al mismo tiempo que se promueven *clubes* de talento joven hay que generar contactos y vínculos entre ellos, utilizando Internet, pero también mediante encuentros, certámenes, fiestas...

Las redes pueden organizarse a nivel local, comarcal, provincial, autonómico... En la medida en que se genere una amplia red de *clubes* interconectados más facilidad habrá para acometer conjuntamente proyectos más ambiciosos, de mayor envergadura o alcance.

Referencias bibliográficas

- Asociación cultural La Kalle, Arquero, M. (1995).** Educación de calle. *Hacia un modelo de intervención en marginación juvenil*. Editorial Popular, Madrid.
- Bauman, Z. (2013).** *Sobre la educación en un mundo líquido*.
- Paidós, Barcelona. (2009).** *Modernidad líquida*. Fce, México DF.
- Early, C.P. (2006).** *Inteligencia cultural*. Stanford business books, Stanford.
- El Roto (2017).** Viñeta en el diario el país, versión digital, 8.7.2017. https://elpais.com/elpais/2017/07/07/opinion/1499428214_262180.html
- Flecha, R. et al. (2002).** *Comunidades de aprendizaje: transformar la educación*. Graó, Barcelona.
- Freire, P. (1970).** *Pedagogía del oprimido*. Herder, Barcelona.
- Goleman, D. (2006).** *Inteligencia social: la nueva ciencia de las relaciones humanas*.
- Kairós, Barcelona. (1996)** *Inteligencia emocional*.
- Kairós, Barcelona Harari, Y. (2016).** *Homo deus: breve historia del mañana*. Debate, Barcelona.

- Innerarity, D.** (2011). *La democracia del conocimiento. Por una sociedad inteligente*. Paidós, Barcelona.
- Marina, J.A.** (2016). *Objetivo: generar talento. Cómo poner en acción la inteligencia*. Conecta, Barcelona.
- (2012). *La inteligencia ejecutiva*. Ariel, Barcelona.
- (2004). *La inteligencia fracasada. Teoría y práctica de la estupidez*. Anagrama, Barcelona.
- (1993). *Teoría de la inteligencia creadora*. Anagrama, Barcelona.
- Morozov, E.** (2015). *La locura del solucionismo tecnológico*. Katz, Madrid.
- Organización de Naciones Unidas.** Convención sobre los derechos del niño. [Http://www.ohchr.org/sp/professionalinterest/pages/crc.aspx](http://www.ohchr.org/sp/professionalinterest/pages/crc.aspx)
- Roca, R.** (2015). *Knowmads: los trabajadores del futuro*. Lid, Madrid.
- San Salvador del Valle, R.** (2017). "¿Ciudades inteligentes o de inteligencias múltiples?" Diario El País, versión digital, 6.8.2017, https://elpais.com/elpais/2017/07/28/opinion/1501227489_364107.html
- Pellicer, C. et al.** (2013). *Aprender a emprender. Cómo educar el talento emprendedor*. Aula planeta, Barcelona.
- Schwab, K.** (2016). *La cuarta revolución industrial*. Debate, Barcelona.
- Tonucci, F.** (2004). *Cuando los niños dicen basta*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Madrid.
- (2001). *La ciudad de los niños*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Madrid.