

Nuevos espacios y herramientas para el talento joven en Extremadura

El talento pasa por contar con la necesaria capacidad y habilidad para conectar con los otros, desarrollar un pensamiento creativo, innovador, flexible y aprender a trabajar en equipos. Para ello, es necesario entrenarse y poner en práctica programas que nos acerquen a ese objetivo. Permitamos que la juventud busque, cree y construya sus propios proyectos. El reto es importante, y la Junta de Extremadura está dispuesta a arriesgar por los jóvenes y por Extremadura. Esta Comunidad, que ya perdió la revolución industrial, viene apostando por nuevos modelos, donde la juventud juega un papel fundamental, ya que las destrezas de los jóvenes en torno a la creatividad, imaginación o el manejo de las nuevas tecnologías, es evidente. Pero, ahora bien, es necesario realizarse algunas preguntas sobre lo que queremos conseguir: ¿Qué cambios queremos producir en la juventud extremeña? ¿Cómo provocar esos cambios?.

Palabras clave: talento, innovación, juventud, Extremadura, Proyectos guía.

No tengo ningún talento especial. Solo soy apasionadamente curioso.
Albert Einstein

Introducción

La palabra “talento”, el latín *talentum*, venía a ser la “moneda de cuenta”, “unidad de peso”. Actualmente, el talento está vinculado a la inteligencia (como capacidad de entender) y a la aptitud (capacidad para el desempeño de algo). Podríamos señalar que el talento hace referencia a personas inteligentes o aptas para una determinada ocupación. A veces, se suele asociar a la habilidad innata y a la creatividad, aunque también es cierto que puede ser una habilidad que puede desarrollarse con la práctica y el entrenamiento, y que, además, puede contribuir a la generación de valor en la sociedad.

Creatividad, talento, imaginación emprendimiento, innovación, son conceptos que habitualmente aparecen asociados a ganas de innovar, de hacer cosas nuevas, aunque como señala el que fuera muchos años profesor en la Universidad de Extremadura, Antonio Rodríguez de las Heras⁽¹⁾:

La palabra innovación se ha convertido en un comodín que se sobreutiliza en discursos de todo tipo porque suena a positivo, pero se ha vaciado de significado.(...) Todo proceso de cambio, y el cambio siempre lo genera una innovación, necesita encontrar cierta resistencia. Ésta es como el rozamiento que permite rodar una rueda. Es parte de su fuerza motriz. Y sin rozamiento se pierde el control, es como deslizarse por el hielo. Cuando, como ahora, hay un excesivo culto a la innovación falla la resistencia, se puede caer en el papanatismo.

A pesar de los riesgos, de los miedos y las resistencias, potenciar, apoyar

⁽¹⁾
Catedrático de Historia Contemporánea y director del Instituto de Cultura y Tecnología de la Universidad Carlos III.
<http://elmundo.es/papel/futuro/2016/05/17/5735bd4f468aeb98358b45db.html>

y desarrollar el talento joven se ha convertido en un reto y debe estar implícito en la visión, misión y objetivos de la gestión de las políticas de juventud. Se trata de fomentar estas capacidades en aquellos jóvenes, a través de la motivación, para aprender, ensayar y desarrollar las habilidades de aprendizaje colectivo. El futuro de Extremadura depende de la juventud con talento, innovadora, emprendedora y, también... de las estrategias que apliquen las instituciones para aprovechar esa energía.

1. Quiénes somos y visión sobre Extremadura

La población joven en Extremadura en 2016 era de 182.667 personas de entre 15/29 años, de un total de 1.087.778 de habitantes, lo que supone un 16,8% de la población extremeña, frente a una tasa de un 15,03% a nivel estatal⁽²⁾. En no pocas ocasiones, desde fuera de esta región, se piensa en una Extremadura en negativo, en la que poco menos, que vivimos en el s.XIX y que toda la población quiere marcharse fuera. Desde luego, esa no es la realidad y esa postura confía poco en la capacidad de la población extremeña para generar estados de ánimo que busquen nuevas oportunidades. Y es que el movimiento de la población extremeña responde a los parámetros generales de una economía globalizada, donde jóvenes estudiantes extremeños marchan fuera para completar estudios, mientras jóvenes estudiantes de fuera vienen a Extremadura por el mismo motivo.

Lo mismo sucede con las políticas de juventud puesta en marcha en la región durante estos años. Se ha producido un claro avance, que nos sitúa como referentes, en torno a dos ejes, participación y compromiso; participación porque en todos los procesos de elaboración se ha trabajado de la mano de la sociedad extremeña y sus necesidades. En todos los procesos de elaboración de los Planes de Juventud se ha trabajado y debatido con los diferentes sectores de la población extremeña, recogiendo sus demandas y compromisos. La importante evolución seguida por estas políticas de juventud, han permitido profundizar en extensión y calidad la atención a la evolución de la población joven de Extremadura, adaptándose a las muchas exigencias a las que debe responder. Estas actuaciones han permitido desarrollar acciones globales dirigidas a los jóvenes, contando con ellos y sus propuestas y con la coordinación de todas las acciones de los diferentes departamentos de la Junta de Extremadura.

2. Preguntas sobre los jóvenes, su inserción con el proyecto de Extremadura

El reto es importante, y la Junta de Extremadura está dispuesta a arriesgar por los jóvenes y por Extremadura. Esta Comunidad, que ya perdió la revolución industrial, tiene una firme apuesta por la sociedad del conocimiento. Desde hace años, viene apostando por nuevos modelos, como el de la sociedad de la información y la sociedad de la imaginación, donde la juventud juega un papel fundamental, ya que las destrezas de los jóvenes en torno a la creatividad, imaginación o el manejo de las nuevas tecnologías es evidente. Pero, ahora bien, es necesario realizarse algunas preguntas sobre lo que queremos conseguir: ¿Qué cambios queremos producir en la juventud extremeña? ¿Qué identidad tienen los y las jóvenes de Extremadura?... Es una juventud confusa y dispersa, en muchos casos, se plantean como objetivo el disfrute de la vida y el tiempo libre, la búsqueda de nuevos espacios de relaciones -como el "Botellón", alargando el proceso de emancipación, y es

(2) INJUVE. Observatorio de la Juventud de España. Juventud en Cifras. Población. Datos actualizados, marzo, 2017. <http://www.injuve.es/sites/default/files/jcifras2017-poblacion.pdf>

que como señalan diversos autores, se está produciendo un retraso en el proceso de la emancipación juvenil también puede ser entendido como un aplazamiento de la sucesión familiar, Como señala Gil Calvo⁽³⁾.

De ahí que a veces se hable de complicidad entre padres e hijos, como si aquéllos tolerasen resignados o incluso fomentasen complacidos el aplazamiento sine die de la emancipación de éstos, al patrocinar su sobreprotectora dependencia en lugar de exigirles que se emancipen cuanto antes empezando a volar por su cuenta. Pero semejante opción no tiene por qué implicar necesariamente una deserción o una perversión de la autoridad paterna, como creen los reaccionarios que se lamentan del eclipse del padre, sino que halla pleno sentido entendida como una estrategia sucesoria de excepción, que resulta funcional y adaptativa en tiempos de reconversión y crisis social

Otros autores añaden la existencia de otras modalidades de autonomía del joven, por cuanto no existe, aparentemente, la brecha generacional hace unos años, ni conflictos vitales entre padres e hijos, ni visiones diferentes de lo que es o debería ser la vida y el desarrollo. Un joven puede ser una persona que vive en el domicilio paterno, trabajando o no, con recursos económicos propios o no, pero que en cualquier caso tiene un amplio grado de autonomía y libertad y ninguna necesidad objetiva ni premura alguna de salir del domicilio familiar.

Tampoco se ha cambiado, como se afirma en ocasiones, la independencia por la comodidad material, puesto que en pocas ocasiones se renuncia a la primera o, al menos, a cierto grado de la misma, viviendo en casa de los padres. Cuando menos, se disfruta de un alto grado de autonomía, suficiente en palabras de muchos jóvenes, para creer en la posibilidad de desarrollarse de forma individual⁽⁴⁾.

En general nuestra juventud, al igual que la del resto del Estado, es muy plural, está preocupada con tener un empleo, pero también hay jóvenes comprometidos con fines sociales y existe una diversidad de identidades dentro de este colectivo, no es una "única" juventud, existe una juventud rural, otra urbana, estudiantes, parados/as, chicos, chicas, de diversidad afectivo sexual, de colectivos en riesgo de exclusión social o de diversidad funcional, etc. Por otro lado, las tecnologías de la información y la comunicación juegan un papel esencial en las relaciones interpersonales de la juventud, produciendo así nuevas pautas de conducta, además de lenguajes propios con códigos específicos entre los diferentes grupos.

En estos nuevos caminos, desde la administración, no podemos hacer oídos y sordos y obviar esta pluralidad y la necesaria diferente atención, tenemos que buscar nuevas formas de actuación con la juventud y dejar que ella sea la protagonista en estos procesos, acompañando a una cierta distancia para prestar el apoyo y las herramientas necesarias de forma que ese colectivo pueda desarrollar sus propios proyectos. En este sentido venimos planteando nuevos proyectos para con los diversos sectores de la juventud, en el campo del emprendimiento, de la cooperación internacional, de la solidaridad, de los valores, junto con las asociaciones juveniles y con el Consejo de la Juventud de Extremadura (CJEx).

En su momento, se pusieron en marcha proyectos como el Gabinete de Iniciativa Joven, destinado al fomento y apoyo a la iniciativa innovadora y emprendedora o los Espacios para la Creación Joven y las Factorías Jóvenes,

(3)
Emancipación tardía y estrategia familiar (El caso de los hijos que ni se casan ni se van de casa) Enrique Gil Calvo Universidad Complutense de Madrid. Estudios de Juventud nº 58/ 02. <http://www.injuve.es/sites/default/files/articulo1.pdf>

(4)
Ballesteros Guerra, JC; Megías Quirós, I; Rodríguez San Julián, E. Jóvenes y Emancipación en España http://www.fad.es/sites/default/files/JOV_EMANCI_ESP_2012.pdf

de los que hablaremos más adelante, instalaciones en el ámbito rural o urbano, Es una iniciativa que quiere revolucionar la participación juvenil: potenciar e integrar valores; potenciar nuevos espacios. Estos programas han supuesto un salto cuantitativo y cualitativo en la oferta de actividades y compromisos adquiridos por el Instituto de la Juventud de Extremadura para con el desarrollo de las políticas de juventud.

3. Diagnóstico y líneas de actuación

Igual que en el resto del Estado, la población joven de Extremadura tiene dificultades para acceder a un empleo. Según los datos del Observatorio de Emancipación (2016)⁽⁵⁾, la situación laboral de las personas jóvenes en Extremadura se mantiene como una de las menos favorables del territorio español y si accede a un empleo, suele ser de forma precaria y temporal con salarios bajos y escasas perspectivas de mejora. En el último trimestre de 2016, hubo una reducción de las tasas de actividad y de ocupación, con un importante aumento del número de personas jóvenes desempleadas en la región.

No obstante, a pesar de estas dificultades, gran parte de esa población tiene un nivel alto de cualificación, según los datos ofrecidos por el Observatorio de Emancipación, un 95,26% de la población extremeña entre 16 y 29 años presenta un nivel de formación secundaria o superior, mientras que el 4,7% tiene únicamente estudios primarios. En esta línea, aumenta la población que tiene estudios superiores o secundarios posobligatorios, constituyendo el 21,9% y el 35,1% del total, respectivamente. Los datos de 2016 sobre los movimientos migratorios, con el exterior, reflejan un aumento en el saldo migratorio negativo que presenta Extremadura, que está protagonizado por los hombres menores de 30 años. Se da un incremento del 9,19% de las personas que emigran, debido sobre todo al aumento de personas de origen extranjero que abandonan la comunidad para instalarse en otro país, con un crecimiento del 31,16%, mientras que en las personas de origen español para todas las edades hay un descenso del flujo de salida. Respecto a las entradas, hay una caída del 2,5% de las llegadas desde el extranjero, originado en el descenso de personas de origen extranjero que llegan a Extremadura, mientras las llegadas de personas de origen español habrían aumentado un 46,43%.

Por su parte, en lo relativo a los movimientos migratorios interautonómicos, los datos de 2016 sitúan a Extremadura, como sucedía con los flujos con el extranjero, a la cabeza de todas las comunidades autónomas en términos de pérdida de población. Con un aumento interanual del flujo negativo del 3,55%, Extremadura habría perdido 10,6 personas menores de 30 años por cada 1.000 habitantes. Esta pérdida se habría concentrado en las personas mayores de 25 años, con una pérdida de 17,8 personas entre 25 y 29 años y de 10,3 jóvenes entre 30 y 34 años. Los principales indicadores de la evolución del mercado laboral son negativos, con una caída del 3,70% de la actividad y del 8,04% de la población juvenil ocupada respecto al año anterior. En consecuencia, la tasa de desempleo crece un 2,3% hasta situarse en un 44,6%, la segunda más alta del conjunto de España, como podemos ver en la gráfica⁽⁶⁾.

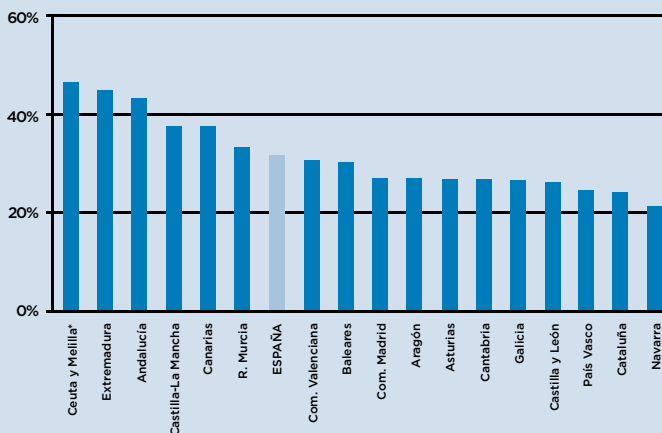
⁽⁵⁾ Observatorio de Emancipación del Consejo de la Juventud de España. Datos de Extremadura, 2º semestre de 2016.

⁽⁶⁾ Observatorio de Emancipación del Consejo de la Juventud de España. Gráficos, 2º semestre de 2016

Gráfico1. Población joven y mercado de trabajo. Cuarto trimestre 2016.

Población joven y mercado de trabajo
Cuarto trimestre 2016

0.7 Tasa de parto de la población española de 16 a 29 años

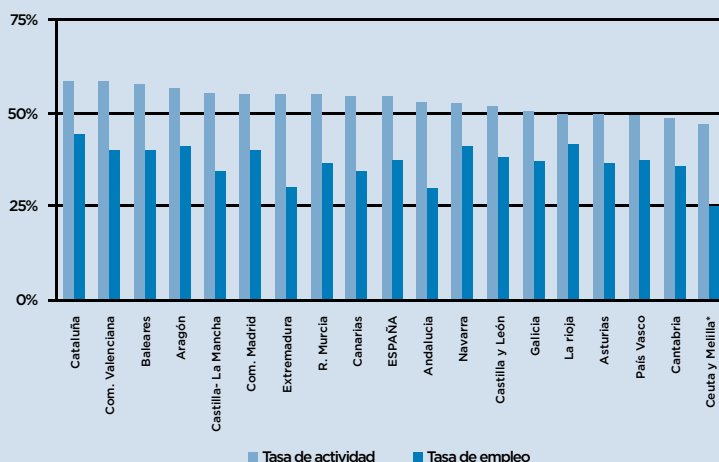


Fuente: Observatorio de Emancipación del CJE.

La tasa de actividad de la población menor de 30 años en Extremadura, sin embargo, se sitúa en el 54,9%, casi pareja a la del conjunto de España, aunque la ocupación es 7 puntos inferior, constituyendo el 30,4% de la población activa. La población inactiva desciende ligeramente aunque, como hemos visto, no se incrementa la población activa, posiblemente como consecuencia de los flujos migratorios negativos. Sin embargo, sí se da un aumento del 9,62% de la población inactiva entre la población de 25 a 29 años.

Gráfico2. Tasa de actividad y empleo de la población de 16 a 29 años.

0.5 Tasa de actividad y empleo de la población de 16 a 29 años



Fuente: Observatorio de Emancipación del CJE.

Es evidente que la población total extremeña desciende y envejece por diversos motivos, uno de ellos es la creciente emigración de personas jóvenes por falta de oportunidades laborales. Por ello es importante promover el desarrollo regional sobre nuevas bases, para que los jóvenes encuentren oportunidades laborales en su territorio y sea más fácil y atractivo incentivar el retorno de población⁽⁷⁾. Sin embargo, dado que la prosperidad de una comunidad depende, entre otros factores, de sus conexiones internacionales y de la movilidad e iniciativa de sus miembros estos objetivos se revelan insuficientes. Es necesario, además, acompañar y apoyar a la población en el exterior y fortalecer sus vínculos con la región, con independencia de cuando decidan retornar físicamente. Lo fundamental será entonces apoyar y aprovechar su talento, conectándolo a la región desde el lugar en el que se encuentren.

Aunque es cierto que una buena parte de la juventud extremeña que sale fuera de la región, se dirige a otros países, también es cierto que la mayoría se traslada hasta otras CC.AA. Esta realidad debe tenerse en cuenta en las políticas de retorno y conexión como oportunidad para que la presencia de la diáspora extremeña en otras regiones de España pueda generar, con su mediación, intercambios y vínculos de colaboración entre Extremadura y esas comunidades autónomas.

Uno de los principales motivos para salir fuera de Extremadura es, sin duda, el tema de buscar un empleo, pero también, las razones para permanecer fuera de ella suelen ir más allá de los motivos económicos cuando, una vez iniciado el proceso, el reunirse con familiares, amigos o pareja puede motivar la permanencia a largo plazo fuera de Extremadura, razón importante que se debe tener en cuenta a la hora de enfocar de manera realista las políticas de retorno.

Por todo ello, como muestran claramente estos datos, es necesario adoptar medidas que eviten que este éxodo se incremente y se siga perdiendo talento joven necesario en la recuperación económica y salida de la crisis financiera, además de poder ofrecer a aquellas personas jóvenes que tuvieron que abandonar su localidad alternativas y nuevas oportunidades para que puedan regresar y establecerse de nuevo en la región, siendo partícipes del motor de cambio e impulso económico y social.

4. Preguntas sobre qué estrategia seguir y fundamentos metodológicos

A continuación comentamos una caracterización⁽⁸⁾ del estilo de la juventud extremeña, desde la cual establecemos una estrategia para asegurar una masa crítica de jóvenes aprendiendo a vivir haciendo compromisos, haciendo proyectos innovadores, que apuesten por el talento y el emprendimiento, que produzcan valor en sus destinatarios, en este caso sus propias vidas y la comunidad, buscando de este modo la satisfacción de sus preocupaciones. Es decir, construyendo su identidad dentro y fuera de Extremadura. Diseñando lo que quiere ser y hacer en la vida a partir de sus propias iniciativas y contando con el apoyo de la administración. El espacio social e histórico de los jóvenes en Extremadura⁽⁹⁾, se define por:

(7)

Junta de Extremadura. Extremadura en el Mundo, Estrategia de Retorno y Conexión del Talento Extremeño en el Exterior, 2016-2019. (2016). Consejería de Presidencia. Dirección General de Acción Exterior. Octubre de 2016.

(8)

Caracterización general, lo cual no quiere decir que todo el colectivo sea así.

(9)

Según la propuesta de Miguel Montejo en el Curso de Diseño de Programas Integrales. Escuela de Administración Pública, Junta de Extremadura, Mérida, 2003.

De lo que representaba la Extremadura de ayer... “Las oportunidades disponibles para mí como joven dependen de las ayudas que recibo del gobierno, de la inversión de grandes compañías en Extremadura y del contexto social del que vengo”.

... a lo que queremos para la Extremadura del s.XXI. “Mi vida depende de mí. De las ofertas que yo puedo hacer a otros, de las redes y alianzas que soy capaz de construir, y de mi capacidad para aprender, innovar y desarrollar proyectos”.

Pero para llevar a cabo este cambio de mentalidad que estamos transformando, supone también cambiar los estados de ánimo dominantes, es decir, la capacidad para tomar decisiones y afrontar retos, frente al modelo anterior de resignación, que existía antes... y el que estamos desarrollando.

En la Extremadura de Antes	En la Extremadura de Ahora
Resignación: el futuro no cambiará.	Ambición: veo posibilidades para mí, y sé lo que tengo que hacer para aprovecharlas.
Parálisis: no cambiará y por lo tanto yo no tengo nada que hacer aquí.	Dignidad: lo que soy para mí y para los otros tiene que ver con mi capacidad de hacer compromisos valiosos para otros.
Resentimiento: mis problemas son culpa de otros.	Autonomía comprometida: soy libre y capaz de hacer compromisos que generan identidades valiosas en el mundo.
Autonomía descomprometida: mis posibilidades dependen de otros.	Responsabilidad y serenidad: los éxitos y fracasos de mi vida son mi responsabilidad.
Dependencia e irresponsabilidad: mis éxitos dependen de otros, y alguien tendrá que hacer cargo de mis fracasos.	

¿Cómo llevar a cabo los cambios y la transformación desde la autonomía, el emprendimiento y la identidad del joven extremeño? Para ello, nos planteamos la necesidad de una fuerte apuesta por las políticas de juventud para lograr los objetivos, lo que lleva implícito el fomento de los valores y las prácticas de autonomía, con un compromiso y puesta en marcha de proyectos que vayan acercando las metas marcadas. ¿Cómo hacer que pase la transformación? La puesta en marcha de proyectos concretos es el comienzo de la respuesta a esta pregunta, proyectos que generan movilización de personas, desarrollo y búsqueda de ideas y nuevas formas de afrontar los retos.

La metodología utilizada en la estrategia de transformación pasa por el diseño de proyectos de innovación. Ello supone establecer un mapa de orientación para diseñar la transformación emprendedora y el entrenamiento del talento de forma que sirva de guía para la gestión y desarrollo de proyectos. La apuesta está siendo formar una fuerza movilizadora de jóvenes que lideren proyectos innovadores, emprendedores en los ámbitos del ocio y tiempo libre, de la cultura, de los valores, de la empresa, del voluntariado, del consumo saludable, que irrumpen en la vida de la población extremeña dándoles sentido y foco a los procesos de transformación profunda que están ocurriendo en el mundo. Buscamos en ellos el reto de verse como agentes transformadores de la región, cultivando las habilidades necesarias para diseñar y movilizar proyectos que produzcan valor para la comunidad, reproduciendo sus habilidades en otros.

Esta metodología propone el establecimiento de ciertos “Proyectos Guía”, es

decir, proyectos que generan transformación en sí mismos. Los proyectos, así vistos, no son un diseño y una articulación de lo que hay que hacer; son redes de personas haciendo compromisos de acuerdo en una intervención común, que:

- Generan transformación en sí mismo con su puesta en marcha y la implicación de los jóvenes.
- Son redes de personas haciendo compromisos de acuerdo con una propuesta común.
- Cambian a los/as jóvenes de “demandantes con derecho” a “oferente con identidad”. Es decir, ayuda a que la juventud diseñe sus propias propuestas y que éstas sean apoyadas por la administración, y no que se espere a ver qué hace la administración para pedir subvenciones finalistas para proyectos que no generan transformación.

5. Vinculación con otras estrategias

La Unión Europea ha fijado cinco objetivos ambiciosos en materia de empleo, innovación, educación, inclusión social y clima/energía que deberán alcanzarse para el año 2020. Como complemento, cada Estado miembro ha adoptado sus propios objetivos nacionales en cada una de dichas áreas. El objetivo es convertir la innovación en una prioridad para todas las regiones. Las directrices marcadas por las estrategias de investigación e innovación nacionales y regionales para la especialización inteligente, conocida como la estrategia del RIS3⁽¹⁰⁾, respalda el crecimiento y la creación de puestos de trabajo basados en el conocimiento, no solo en los principales centros neurálgicos de investigación e innovación, sino también en las regiones rurales y menos desarrolladas⁽¹¹⁾.

La estrategia de especialización inteligente significa que las estrategias de innovación nacionales o regionales definirán prioridades para crear ventajas competitivas mediante el desarrollo y la adecuación de los puntos fuertes de la investigación y la innovación a las necesidades empresariales a fin de abordar las oportunidades emergentes y los avances del mercado de manera coherente y evitar, al mismo tiempo, la duplicación y fragmentación de los esfuerzos. Una estrategia de especialización inteligente puede incluirse en un marco político estratégico de investigación e innovación nacional o regional, o adoptar la forma de este. El desarrollo de las estrategias de especialización inteligente debe implicar la participación de las autoridades de gestión nacional o regional y de partes interesadas, como universidades y otras instituciones de enseñanza superior, la industria y los interlocutores sociales en el proceso de descubrimiento de emprendedores⁽¹²⁾.

En base a esas directrices europeas y otras estatales, se sustentan la estrategia Extremadura en el mundo, y que está alineada con los principales objetivos de la Estrategia de Especialización inteligente de Extremadura (RIS) y da respuesta a las medidas planteadas en dicha estrategia en materia de retorno y atracción del talento. Por cuanto, como señala el RIS:

No obstante, las regiones también necesitan una proyección externa para posicionarse a sí mismas en las cadenas de valor europeas y globales, y mejorar sus conexiones y cooperación con otras regiones, clústeres y agentes de innovación. Esto es importante para la internacionalización de sus empresas, para lograr un potencial crítico de actividades de

⁽¹⁰⁾ Unión Europea. Estrategias nacionales y regionales para la especialización inteligente (RIS3). Políticas de Cohesión 2014/2020. Marzo 2014.

⁽¹¹⁾ Para consultar más fichas informativas relacionadas con los aspectos de la política de cohesión: http://ec.europa.eu/regional_policy/what/future/publication/index_es.cfm
Para obtener más información general sobre la política regional: http://ec.europa.eu/regional_policy/index_es.cfm

⁽¹²⁾ Reglamento (UE) 1301/2013 del Parlamento Europeo y del Consejo de 17 de diciembre de 2013 es una base jurídica que define la «estrategia de especialización inteligente».

clústeres y para generar flujos de conocimiento pertinentes a la base de conocimientos existente de la región⁽¹³⁾.

La RIS3 indica que es necesario impulsar medidas que favorezcan la dotación de capital humano altamente cualificado, en particular en las áreas de conocimiento en que está especializada la región. Asimismo, establece la puesta en marcha de medidas relacionadas con la formación, la movilidad y el desarrollo de carreras profesionales de investigadores y tecnólogos y con la promoción del atractivo de Extremadura para atraer y retener talento, e indica que es esencial implementar medidas que aseguren un entorno atractivo para mantener talento en la región y para la atracción de talento cualificado complementario del exterior. También la RIS 3 propone una gestión integrada del Talento a través de una Unidad de gestión integral que funcione como única interlocutora de cara al exterior y se haga cargo de difundir los instrumentos de atracción del talento, el posicionamiento de la región en redes internacionales, la gestión de un catálogo de becas y ofertas laborales específicas, la recepción unificada de las demandas y la implantación de procedimientos de acogida e integración.

Por lo que respecta a nuestra comunidad, la propuesta de *Extremadura en el Mundo*⁽¹⁴⁾ mantiene un vínculo muy estrecho, tanto en la planificación de los objetivos y líneas de actuación, como en el uso de los recursos personales y materiales disponibles, con otras dos estrategias: la *Estrategia de Acción Exterior* -centrada en la internacionalización de la región desde todos los ámbitos-; y la *Estrategia de Respuesta a los Desafíos Demográficos de Extremadura*, encaminada a dotar a Extremadura de una política transversal de desarrollo demográfico para la década 2020-2030.

6. Problemas, dudas, y demás

Afrontar la transformación del espacio donde se mueven los jóvenes extremeños, en nuestra interpretación, requiere de una apuesta decidida por parte de los líderes. El liderazgo político de los proyectos que ponemos en marcha, es necesario para articular una red comprometida que imprima una dirección de la transformación a través de los proyectos propuestos. Uno de los grandes problemas con el que nos encontramos es la inercia de la propia administración para trabajar en departamentos estancos, la dificultad para trabajar en equipos, el temor a que otros puedan arrebatarlos parcelas de poder que consideramos propias. Pero también con parte del propio tejido asociativo y entidades prestadoras de servicios a la juventud que se han acostumbrado a las prácticas de repetir el mismo programa, año tras año, sin innovar ni repensar su papel en los nuevos tiempos, acomodados a las subvenciones que permiten, mal que bien, ir tirando.

7. Algunos programas “Guías”. Acumular una “masa crítica”

Como ya decíamos anteriormente, el establecimiento de unos programas “Guías” conllevan la transformación en sí mismos, son redes de personas haciendo compromisos de acuerdo en una intervención común, actúan como “mapas” que nos ayudan a llegar con éxito hasta nuestro destino. Como se suele señalar en sociología, se trata de acumular una “masa crítica”, es decir, es en una cantidad mínima de personas necesarias para que un fenómeno concreto tenga lugar. Hay proyectos Guías que llevan tiempo funcionando,

⁽¹³⁾
http://www.eurada.org/index.php?option=com_content&view=article&id=184&Itemid=202&lang=en

⁽¹⁴⁾
Junta de Extremadura. Extremadura en el Mundo, Estrategia de Retorno y Conexión del Talento Extremeño en el Exterior, 2016-2019. (2016). Consejería de Presidencia. Dirección General de Acción Exterior

otros acaban de nacer y otros están aún en fase de diseño. Veamos algunos de ellos:

7.1. Los Espacios para la Creación Joven y Factorías Joven

Los Espacios para la Creación Joven⁽¹⁵⁾ son centros para el desarrollo de actividades innovadoras, artísticas y creativas relacionadas con el ocio y tiempo libre y dotados con todo tipo de recursos técnicos para la realización de actividades relacionadas con la música, artes plásticas, audiovisuales, artes escénicas, nuevas tecnologías, etc. Están ubicados en espacios industriales o edificios que han entrado en desuso, como un matadero, un silo, un antiguo cuartel de la Guardia Civil, una iglesia, una plaza de abastos o cualquier tipo de nave industrial, que se ha rehabilitado y su uso se ha destinado al disfrute de la juventud.

Estos espacios pretenden dotar de recursos a la juventud para su desarrollo personal, y profesional en el mundo de las artes, teniendo una visión amplia del término. Los Espacios para la Creación Joven son centros para el desarrollo de una amplia variedad de programas y están dotados con todo tipo de recursos técnicos para la realización de actividades. Los espacios están organizados en diferentes áreas:

- Artes musicales
- Artes audiovisuales
- Artes plásticas
- Artes escénicas
- Ambigú
- Zona de exposiciones.

Esta iniciativa comenzó en la Comunidad Autónoma de Extremadura, a través del organismo competente en materia de Juventud: el Instituto de la Juventud de Extremadura. Estos espacios están gestionados conjuntamente entre las administraciones responsables de los equipamientos y los colectivos juveniles que tienen la posibilidad de utilizarlos. Tienen programaciones continuas y por norma general potencian el desarrollo personal, social y profesional de jóvenes, aportando formación y recursos para potenciar la innovación, el desarrollo del talento y el emprendimiento, a nivel individual o grupal. Además son puntos de activación cultural, ya que no solo pueden acceder a ellos las personas del municipio donde están situados, sino que sirve de enlace entre los diferentes movimientos culturales y artísticos de la juventud en la zona.

(15)

<http://juventudextremadura.juntaex.es/web/espacios-para-la-creacion-joven>. Actualmente formado por una red de 20 Espacios para la Creación Joven (ECJ), ubicadas en diferentes comarcas de Extremadura, entre instalaciones propias del Instituto de la Juventud de Extremadura (JEx) y ayuntamientos, además de 3 Factorías Joven (Mérida, Plasencia y Badajoz). Luego el Instituto de la Juventud de España (INJUVE) trasladó esta iniciativa a otras CC.AA.



Foto Factoría Joven de Mérida (Badajoz).

Por su parte, las Factorías Jóvenes son también unas instalaciones pioneras en España, compuesta por una serie de espacios tanto abiertos como cerrados. Se trata de unas instalaciones encaminadas a la práctica de deportes, actividades al aire libre, dedicadas al fomento y desarrollo de un ocio saludable. Concebidos como un lugar destinado al uso de todos los colectivos, independientemente de sus gustos y aficiones, donde los jóvenes tienen autonomía y libertad para desarrollar nuevos proyectos de diversa índole. Las instalaciones cuentan con un rocódromo, un “skate-park” y la presencia de un escenario, salas de reuniones o ensayos, si bien son las necesidades de los jóvenes de cada ciudad las que determinan qué temáticas prevalecerán en cada uno de ellas, junto con el personal técnico del Instituto de la Juventud de Extremadura.

7.2. Programa de Innovación y Talento (PIT)

Se trata de un programa de Formación en Alternancia con el Empleo de Innovación y Talento (PIT)⁽¹⁶⁾. Está contemplada como la primera medida del Plan de Empleo Joven, diseñado conjuntamente con la Secretaría General de Ciencia, Tecnología e Innovación de la Consejería de Economía e Infraestructuras, en coordinación con el Instituto de la Juventud de Extremadura, la Secretaría General de Ciencia, Tecnología e Innovación y la Secretaría General de Empleo, esta es la primera medida del Plan de Empleo Joven que se aprueba y pone en marcha la Junta de Extremadura.

El Objetivo de este decreto es establecer un programa de formación en alternancia con el empleo de jóvenes tecnólogas y tecnólogos, de carácter experimental e innovador. El Programa de Innovación y Talento (PIT) persigue mejorar las posibilidades de inserción laboral de personas jóvenes desempleadas tituladas universitarias, o que hayan realizado ciclos formativos de grado medio o superior, mediante actuaciones integradas de formación y empleo especialmente vinculadas al cambio del modelo productivo y a los requerimientos de las actividades innovadoras en las

(16)

Decreto 129/2017, de 1 de agosto, por el que se regula el Programa de formación en alternancia con el empleo de innovación y talento (PIT) y se establecen las bases reguladoras de la concesión de subvenciones destinadas a dicho programa, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Extremadura y ORDEN de 9 de agosto de 2017, por la que se aprueba la convocatoria de subvenciones a entidades promotoras del Programa de Formación en alternancia con el empleo de innovación y Talento. CORRECCIÓN de errores de la Orden de 9 de agosto, DOE Núm. 177, de jueves 14 de septiembre de 2017. <https://secti.gobex.es/SECTI/publico/catalogo/catalogo.jsf>

áreas de conocimiento estratégicas para la especialización inteligente. Los sectores a los que se dirige la actividad son: agroalimentario, TIC, turismo, salud, energías limpias, humanidades y ciencias sociales, así como economía verde, economía circular y bioeconomía. En su primera convocatoria contó con un presupuesto de 4.413.000€ para sufragar contratos en prácticas. Las personas destinatarias del Programa de Formación en Alternancia con el Empleo, son jóvenes de la región menores de 30 años y en situación de desempleo. Además, deberán estar inscritos en el Servicio Extremeño Público de Empleo (SEXPE) y ser beneficiarias del Sistema Nacional de Garantía Juvenil.

Los proyectos del Programa de Innovación y Talento tendrán una duración de 9 meses, de los que el 25 por ciento de la jornada anual se destinará a formación en centros tecnológicos de Extremadura o en la Universidad de Extremadura y otro 75 por ciento a trabajo efectivo en la empresa o entidad privada sin ánimo de lucro que promueva el proyecto. Las personas que quieran acceder a este proyecto deberán ser contratados por la entidad promotora durante todo su periodo de duración y con una retribución bruta por el periodo de los nueve meses mínima de 15.000€.

Podrán promover proyectos del Programa de Innovación y Talento y ser beneficiarias de las subvenciones públicas para la ejecución de los mismos las empresas o entidades privadas con centros de trabajo en Extremadura que presenten una memoria proyecto que se considere viable por el SEXPE. La Universidad de Extremadura (UEX) y los centros tecnológicos de la región se encargan de la conexión con las empresas y entidades privadas susceptibles de participar, colaboran en la selección de aspirantes más adaptados a las necesidades de la empresa, forman a los jóvenes contratados en prácticas durante 9 semanas y les tutorizan durante el periodo de prácticas. Los centros tecnológicos que impartan dicha formación, ya sean centros públicos o privados de I+D de Extremadura, con grupos de investigación, deben estar inscritos en el Catálogo de Grupos de Investigación de Extremadura.

7.3. Programa Extremadura en el Mundo. Estrategia de Retorno y Conexión del Talento Extremeño en el Exterior

Este programa marca las líneas estratégicas con el fin de aprovechar el amplio potencial de la población extremeña de distintas generaciones residente en el exterior, conectando su talento humano, profesional y emprendedor para promover sus relaciones de colaboración entre sí y con Extremadura y facilitando su retorno, impulsar la proyección, los vínculos, intercambios y alianzas de nuestra Comunidad Autónoma con la ciudadanía extremeña residente fuera de la región, tanto en otras CCAA como en otros países de Europa y el mundo, destacando una decidida apuesta por la inteligencia, la capacidad, la competencia y al aptitud⁽¹⁷⁾. Como se señala en dicho documento:

“las nociones de talento —entendida en el sentido más amplio y menos elitista, como la virtud de quien ha sabido orientar su vida productivamente y está dispuesto a compartir ese bien—; retorno —tanto en su vertiente física como virtual, es decir, como la posibilidad de servirse de las TICs para mantener, intensificar y enriquecer las relaciones entre los que viven dentro y fuera de la región, superando los obstáculos que en el pasado imponía la distancia—; y conexión —como incremento,

(17) Junta de Extremadura. *Extremadura en el Mundo, Estrategia de Retorno y Conexión del Talento Extremeño en el Exterior*, 2016-2019. (2016).

variedad y mejora de la colaboración entre quienes tienen a Extremadura como referencia— son el eje de una estrategia para aprovechar el amplio potencial de la población extremeña de distintas generaciones residente en el exterior, facilitando su retorno y conectando su talento humano, profesional y emprendedor mediante el impulso a sus relaciones e intercambios entre sí y con Extremadura”.

(18)

La AEXCID es el órgano que gestiona las políticas de la Junta de Extremadura en materia de cooperación para el desarrollo, construcción de la paz y acción humanitaria. Trabaja para modificar las relaciones injustas que existen entre el norte y el sur del planeta y para contribuir al desarrollo de los países empobrecidos. La finalidad es fomentar la defensa de los derechos humanos, contribuir a la erradicación de la pobreza y propiciar el desarrollo humano sostenible. <http://www.juntaex.es/aeacid>.

(19)

El Centro de Investigaciones Científicas y Tecnológicas de Extremadura (CICYTEX) es un ente de derecho público con autonomía patrimonial, organizativa y funcional, de la Junta de Extremadura, adscrito a la Consejería de Economía e Infraestructuras. Está integrado por el Instituto de Investigaciones Agrarias ‘La Orden-Valdesequera’, el Instituto Tecnológico Agroalimentario de Extremadura (INTAEX), el Instituto del Corcho, la Madera y el Carbón Vegetal (ICMC) y recientemente por el Centro de Agricultura Ecológica y de Montaña (CAEM). <http://cicytex.juntaex.es>

(20)

La fundación FUNDECYT - Parque científico y tecnológico de Extremadura (FUNDECYT - PCTEX), es una Fundación privada del sector público, sin ánimo de lucro, con un objetivo fundamental: la vertebración del Sistema Extremeño de Ciencia y Tecnología mediante la contribución al aprovechamiento socioeconómico de la ciencia y tecnología, apoyando y promocionando su desarrollo y gestión para lograr un mejor aprovechamiento de la investigación y la innovación, estimulando la participación de la sociedad civil y movilizando sus recursos. <http://www.fundecyt.es>

(21)

Organismos responsables: D.G. de Empresa y Competitividad, Servicio Extremeño Público de Empleo (SEXPE), Secretaría General de Ciencia, Tecnología e Innovación, D.G. de Acción Exterior, D.G. de Acción Exterior, Instituto de la Juventud de Extremadura, Universidad de Extremadura y la AEXCID.

Para realizar la estrategia Extremadura en el Mundo se cuenta con los recursos de los distintos departamentos de la Junta de Extremadura que participan en su elaboración, de la Universidad de Extremadura y de otros organismos de la Junta de Extremadura como Extremadura Avante, con su red de delegaciones en el exterior; la Agencia Extremeña de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AEXCID(18)) con su amplia red de cooperantes y entidades estrechamente conectadas con el talento exterior, como el Centro de Investigaciones Científicas y Tecnológicas de Extremadura (CICYTEX(19)) y la fundación FUNDECYT - Parque científico y tecnológico de Extremadura (FUNDECYT - PCTEX)(20).

Asimismo, colaborarán en la aplicación y difusión de Extremadura en el Mundo las oficinas de Extremadura en Bruselas y Lisboa, el Gabinete de Iniciativas Transfronterizas, la Fundación Academia Europea de Yuste y el Centro Extremeño de Estudios y Cooperación, además de otras entidades que lleven a cabo una importante labor internacional.

Algunas líneas de actuación sectoriales recogidas en este programa son(21):

- Creación de una PAE(22) virtual (Punto de acompañamiento de empresa virtual).
- Creación de instrumentos financieros específicos que contribuyan a la creación de empresas por extremeños retornados - Microcréditos.
- Atracción de talento investigador extremeño.
- Convocatoria de ayudas para facilitar el retorno a Extremadura de los extremeños en el exterior y sus familias.
- Convocatorias de ayudas a las comunidades extremeñas en el exterior y sus federaciones.
- Impulso a las oficinas de la Junta de Extremadura en el exterior como focos de atracción y proyección de la región.
- Trabajo transversal en organismos como la Fundación Academia Europea de Yuste, el Centro Extremeño de Estudios y Cooperación con Iberoamérica (CEXECI), la Agencia Extremeña de Cooperación (AEXCID) y entidades como la EUROACE(23), la Universidad de Extremadura, etc.
- Movilidad y retorno: fomento de la participación de extremeños y extremeñas en organismos multilaterales.
- Propiciar la transversalidad en materia de retorno y conexión del talento mediante la sensibilización interna y la coordinación en las acciones, convocatorias y ayudas públicas.

7.4. Proceso de Desarrollo de Competencias Personales y Profesionales “Lean Talent Up”/Campus Talentia

Esta propuesta formativa en la que está trabajando el Instituto de la Juventud de Extremadura se define como un proceso formativo y de desarrollo del talento individual que certifica la adquisición de una serie de competencias orientadas a la empleabilidad de los participantes en el mismo, mediante el uso de una metodología denominada LEAN TALENT UP⁽²⁴⁾. Se ha desplegado para implementar un proceso de desarrollo del talento, basado en competencias personales y profesionales, que permitan implantar tanto en el ámbito educativo como en el empresarial y en el ámbito de la educación no formal, una certificación que acredite el desarrollo de dichas competencias, a nivel individual, de cara a una mayor empleabilidad futura en el mercado de trabajo.

Se trata de un programa para la motivación para el aprendizaje, en el que jóvenes participantes recibirán una atención específica adecuada a sus capacidades e intereses, orientada al desarrollo de habilidades sociales y emocionales aplicadas a tareas en su ámbito de interés y tutorización de actividades de aprendizaje. Este programa pretende desarrollar potencial intelectual, sensibilidad artística, explotar todas las posibilidades y sus talentos de la juventud extremeña. Se entiende que el talento se puede desarrollar, todas las capacidades se pueden potenciar mediante el trabajo, modelos, estímulos, oportunidades y ayuda para que la persona joven, con sus capacidades y voluntad, desarrolle su identidad y vocación, siendo el centro del proceso.

Este proceso tiene varias fases:

- a) Descripción del perfil psicológico.
- b) Proceso de acompañamiento individual a través de un proceso de coaching o entrenamiento personal.
- c) Proceso de capacitación grupal e individual. A través de un proceso de formación y capacitación, los estudiantes potenciarán 3 bloques de talentos; desarrollo personal, influencia personal y habilidades, dichos Bloques de talentos se despliegan en base a ocho tipologías del talento.

Desarrollo personal

- Talento para auto-liderarse
- Talento para hacerse visible
- Talento emocional

Influencia personal

- Talento para liderar a otros
- Talento interpersonal para influir

Habilidades de despliegue

- Talento para gestionar el tiempo
- Talento creativo innovador
- Talento negociador

(22)

La Red de Puntos de Acompañamiento Empresarial está formada por 6 oficinas distribuidas por la geografía extremeña, con la que se da cobertura a toda nuestra región. <https://extremaduraempresarial.gobex.es>

(23)

EUROACE es la agrupación integrada por las regiones de Alentejo y Centro (Portugal) y la Comunidad Autónoma de Extremadura (España), creada el 21 de septiembre de 2009 en Vila Velha de Ródão, a raíz de la firma del Convenio constitutivo de la comunidad de trabajo EUROACE, en el que se pone de manifiesto la voluntad de las tres regiones de reforzar y dar un nuevo impulso a sus relaciones de cooperación.

(24)

Esta metodología ha sido creada y desarrollada por Jesús Martín Martín. Jesús Martín es Director ejecutivo y fundador de distintas sociedades, inversor de Startups y Mentor de proyectos empresariales.

De ese modo, los estudiantes trabajarán sobre competencias reales basadas en comportamientos deseables y demandados en el mundo profesional. Tras el proceso de desarrollo y la adquisición de las destrezas, habilidades y competencias, se procederá a certificar dichas competencias de mercado.

7.5. Juega y Crece. Los juegos de mesa como recurso en el desarrollo de habilidades⁽²⁵⁾

Este es otro de los proyectos pioneros que se han experimentado y puesto en marcha en Extremadura. Parte de la idea de que el juego, en todas sus vertientes, pero especialmente los juegos de mesa, puede ir más allá del simple elemento lúdico. El proyecto *Juega y Crece*, se ha desarrollado durante la Campaña de Verano de 2016 del Instituto de la Juventud de Extremadura (IJEx), dando cobertura a un total de 12 campamentos, en los que han participado 12 directores de ocio y tiempo libre, 82 monitores de ocio y tiempo libre y 700 jóvenes de entre 10 y 17 años. Es, además, aplicable a otros contextos y con diferentes colectivos, como así lo está implementando el Instituto de la Juventud en su Red de Espacios para la Creación Joven y Factorías Jóvenes en el territorio.

Como se pudo comprobar y demostrar con los y las jóvenes que participaron en este proyecto, a través de los juegos de mesa dinamizados por especialistas, se consigue trabajar con la población juvenil una serie de habilidades que serán muy necesarias para su futuro educativo, laboral y social. El tema que nos ocupa, es una materia innovadora al mismo tiempo que se centra en un material fácil de acceder y utilizar. Con este proyecto el IJEX pretende ir más allá de los juegos de mesa como elemento de ocio. Su potencial didáctico puede ser desarrollado en múltiples campos de la educación no formal y por eso se ha elaborado y publicado una guía del material, de cuyas ideas, recogemos aquí algunas, así como algunas reflexiones de diversos investigadores.

Numerosos autores, como Stuart Brown y Christopher Vaughan, en su libro *¡A jugar!*⁽²⁶⁾ definen el juego como aquello que hacemos para divertirnos de forma voluntaria. Es agradable por sí mismo, entretenido y absorbente. Nos ayuda a improvisar, porque dentro de sus parámetros se producen siempre situaciones inesperadas que nos desafían. Por su parte, Scott G. Eberle⁽²⁷⁾ explica el proceso que sigue durante el juego definiéndolo en 6 fases: *Anticipación, Sorpresa, Placer, Comprensión, Fuerza, Equilibrio*. Señala este autor, que en el momento que se alcanza el equilibrio, se está listo para buscar una nueva fuente de anticipación, empezando el viaje de nuevo. Si se pone el foco en el ámbito de la educación y más concretamente en el trabajo específico con niños y adolescentes, Judith Meece y Denise H. Daniels, autoras del manual *Child And Adolescent Development For Educators*⁽²⁸⁾, inciden en el potencial didáctico del juego, destacando los siguientes aspectos:

- Es una forma activa de aprendizaje que une la mente, el cuerpo y las emociones.
- Reduce la tensión que a menudo se produce al aprender o tener que lograr algo.
- Desarrolla habilidades para percibir las situaciones a través del punto de vista de otra persona: la cooperación, la ayuda, el acto de compartir y la resolución de problemas.

(25)

Instituto de la Juventud de Extremadura. (2017). *Juega y Crece. Los juegos de mesa como recurso en el desarrollo de habilidades*. Mérida. En la realización de esta publicación ha participado un equipo multidisciplinar integrado por profesionales de los ámbitos de la pedagogía, la innovación educativa, la investigación, el coaching, el ocio y tiempo libre y la gestión pública. El Instituto de la Juventud de Extremadura ha contado para la implementación de este proyecto con la asistencia técnica de la empresa Consombrero SC (www.consombrero.es) encargada de desarrollar el proyecto. Esta metodología parte de una visión innovadora de los elementos lúdicos del juego; una herramienta indispensable de consulta y orientación. Se trata de la elaboración de un manual centrado en los resultados obtenidos con el proyecto "Juega y crece", que se puso en marcha como proyecto piloto en los campamentos de la Campaña de Verano 2016. Es una herramienta indispensable como fuente de consulta y orientación en múltiples propuestas, actividades, recursos y proyectos que coordina el IJEX, de forma que se pueda seguir ampliando su radio de acción.

(26)

Stuart Brown; Christopher Vaughan. (2010). *A jugar!* Núria Martí (tr.). Ediciones Urano.

(27)

G. Eberle, experto en estudios de la cultura e historia y ciencia del juego, editor del "American Journal of Play" en su artículo *The Elements of Play Toward a Philosophy and a Definition of Play*. volume 6, number 2. <http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/6-2-article-elements-of-play.pdf>

(28)

Meece, Judith; Daniels Denise H. (2007). *Child and Adolescent Development for Educators* McGraw-Hill Education.

De este modo, los juegos de mesa despliegan el escenario ideal para el desarrollo de habilidades personales y la obtención de aprendizajes. Jugando se descubre, se comparte, se crece y se aprende siempre de forma divertida.

El proyecto “Juega y Crece” persigue desarrollar y/o potenciar habilidades en jóvenes a través de sesiones de juego dinamizadas por los monitores de los campamentos, aprovechando que un buen número de jóvenes disfruta de su ocio y tiempo libre, pero añadiendo esta vertiente formativa, utilizando para ello una herramienta de gran potencial didáctico, como es el juego de mesa. Para la puesta en marcha del proyecto “Juega y Crece” se seleccionaron un total de dieciocho juegos de mesa, teniendo en cuenta aspectos como la edad de los acampados, el grado de dificultad de los juegos y el tiempo disponible para realizar sesiones de juego dentro de la programación de actividades de cada uno de los campamentos.

Una vez realizada la selección de juegos de mesa se diseñaron los materiales necesarios para apoyar a los monitores de ocio y tiempo libre de los campamentos en la facilitación de las sesiones de juego. De este modo, para cada uno de los juegos se realizó su correspondiente ficha de juego. En cada ficha se detalla la información técnica del juego, información útil para la explicación y la supervisión de la partida, un listado de habilidades que se pueden potenciar con ese juego y una batería de preguntas que sirven de base a los monitores para reflexionar y debatir con los acampados sobre la experiencia vivida en la sesión de juego.

A continuación se definió una metodología para llevar a cabo las sesiones de juego que divide las sesiones de juego en dos fases: una fase de juego y, posteriormente, una fase de reflexión. Durante la fase de juego se persiguió que los participantes disfrutasen del placer de jugar de un modo libre, sin ningún tipo de condicionantes. Los monitores, en su papel de facilitadores de las sesiones de juego, fueron los encargados de proporcionar a los acampados la información y el soporte necesario para que la partida se pudiese desarrollar sin interrupciones.

En la fase de reflexión, el papel de estos monitores pasó a ser clave para el abordaje pedagógico del proyecto. Fue en este momento cuando, a partir de preguntas abiertas planteadas por los monitores, los participantes identificaron situaciones clave vividas durante la partida, reflexionaron sobre aquellas habilidades necesarias para abordar estas situaciones y extrapolaron estos aprendizajes, ya conscientes, a otras situaciones propias de su día a día.

El siguiente reto consistió en definir el sistema de evaluación del proyecto y en diseñar los instrumentos de evaluación necesarios para llevarlo a cabo. Como resultado se obtuvieron dos instrumentos de evaluación para cada una de las sesiones de juego: la hoja de evaluación de la sesión de juego y el cuestionario de satisfacción del participante. La hoja de evaluación va dirigida al monitor o monitora responsable de la sesión de juego y el cuestionario de satisfacción se le proporciona al finalizar la sesión a cada uno de los jóvenes que participen en la misma. Con la primera se recoge información relativa al desarrollo de la sesión de juegos, utilizando para ello el indicador estado de “flow” o “estado mental operativo” en el cual una persona está completamente inmersa en la actividad que ejecuta y recogiendo información a partir del registro anecdótico de situaciones, comportamientos y actitudes observados durante el desarrollo de la partida junto con un listado de los temas o de las principales conclusiones alcanzadas en la fase de reflexión. Con la segunda herramienta se indaga en cómo la experiencia ha impactado

en cada uno de los participantes, indicando para ello sus sensaciones tras la partida y respondiendo a una pregunta abierta relacionada con la habilidad principal relacionada con el juego de mesa utilizado en la sesión.

En la siguiente fase del proyecto los esfuerzos se centraron en establecer una estrategia que permitiera desplegar el proyecto de una manera unificada en todos los campamentos de verano organizados por el IJEX, para ello se decidió formar in situ a todos los monitores de ocio y tiempo libre de los campamentos en la dinamización de sesiones de juego y en el correcto uso de las herramientas y materiales previamente diseñados. Uno de los objetivos fundamentales de estas sesiones de formación consistió en trasladar a estos profesionales el rol tan importante que tienen a la hora de presentar los juegos a los jóvenes y en el seguimiento y análisis de las sesiones de juego.

Por último, con todos los procesos establecidos, los materiales diseñados y los monitores formados, se desarrollaron progresivamente las sesiones de juego en los campamentos con su correspondiente recogida de datos. De un modo general, se han implementado en cada campamento varias sesiones específicas de uno o varios juegos con todo el grupo de acampados organizados en mesas de juego (siempre en función del número de jugadores recomendado para el juego). Y, de forma opcional, a los jóvenes se les ha ofrecido la posibilidad de solicitar los juegos para usarlos en su tiempo libre una vez ya iniciados al proceso de desarrollo de la propuesta lúdico-formativa, fomentando de este modo su autonomía y responsabilidad.

La acogida del proyecto ha sido extraordinaria por parte de todos los agentes implicados. Estos han sido las actividades, localidades y fechas de intervención, junto con el resultado.

Presentación proyecto + sesión de formación, Mérida

Fecha de la intervención: 29 /06/2016 12

Impacto: 12 directores de campamentos y 12 monitores de enlace formados

CREAAVENTURA *Centro de Formación Joven Joaquín Sama. Baños de Montemayor, (Cáceres)*

Fecha de la intervención 06/07/2016

Impacto: 7 monitores formados sesiones simultáneas de juegos para 50 niños de entre 15 y 17 años

JERTEAVENTURA 1. *Campamento Juvenil Emperador Carlos V. Jerte (Cáceres)*

Fecha de la intervención 08/07/2016

Impacto: 10 monitores formados, sesiones simultáneas de juegos para 75 niños de entre 13 y 15 años

RUTARAYA 1. *Albergue Juvenil Santa María de Guadalupe. Valencia de Alcántara (Cáceres)*

Fecha de la intervención 13/07/2016

Impacto: 7 monitores formados sesiones simultáneas de juegos para 50 niños de entre 15 y 17 años

CIENCIAVENTURA 1. *Centro de Formación Joven Joaquín Sama. Baños de Montemayor, (Cáceres)*

Fecha de la intervención 18/07/2016

Impacto: 5 monitores formados sesiones simultáneas de juegos para 50 niños de entre 10 y 12 años

JERTEAVENTURA 2. *Campamento Juvenil Emperador Carlos V. Jerte* (Cáceres)

Fecha de la intervención 19/07/2016

Impacto: 9 monitores formados sesiones simultáneas de juegos para 75 niños de entre 15 y 17 años

DIVERSPEAK 1. *Albergue Juvenil Santa María de Guadalupe.* Valencia de Alcántara (Cáceres)

Fecha de la intervención 20/07/2016

Impacto: 5 monitores formados sesiones simultáneas de juegos para 50 niños de entre 10 y 12 años

CIENCIAVENTURA 2. *Centro de Formación Joven Joaquín Sama Baños de Montemayor,* (Cáceres)

Fecha de Intervención 25/07/2016

Impacto: 5 monitores formados, sesiones simultáneas de juegos para 50 niños de entre 13 y 15 años

JERTESPOR 1. *Campamento Juvenil Emperador Carlos V. Jerte* (Cáceres)

Fecha de la intervención 26/07/2016

Impacto: 8 monitores formados, sesiones simultáneas de juegos para 75 niños de entre 10 y 12 años

DIVERSPEAK 2. *Albergue Juvenil Santa María de Guadalupe.* Valencia de Alcántara (Cáceres)

Fecha de la Intervención 28/07/2016

Impacto: 5 monitores formados, sesiones simultáneas de juegos para 50 niños de entre 10 y 12 años

CREAVENTURA 2. *Centro de Formación Joven Joaquín Sama.* Baños de Montemayor, (Cáceres)

Fecha de la Intervención: 04/08/2016

Impacto: 6 monitores formados, sesiones simultáneas de juegos para 50 niños de entre 15 y 17 años

JERTESPOR 2. *Campamento Juvenil Emperador Carlos V. Jerte* (Cáceres)

Fecha de la intervención 08/08/2016

Impacto: 10 monitores formados, sesiones simultáneas de juegos para 75 niños de entre 13 y 15 años

DIVERSPEAK 3. *Albergue Juvenil Santa María de Guadalupe.* Valencia de Alcántara (Cáceres)

Fecha de la Intervención 09/08/2016

Impacto: 5 monitores formados, sesiones simultáneas de juegos para 50 niños de entre 10 y 12 años

8. Conclusiones

- La participación activa de la juventud extremeña en la actualidad es de vital importancia para el futuro de nuestra Comunidad Autónoma
- La gestión del talento debe permitir que la una buena parte de la juventud extremeña acceda a los conocimientos, entrenamientos y recursos disponibles, y no sólo la parte de la sociedad con una buena posición económica, esto ha cambiado por los adelantos tecnológicos.
- La gestión del talento por competencias requiere romper con los actuales esquemas del sistema educativo y reformularlos de acuerdo a los nuevos paradigmas de la educación por competencias.
- Los instrumentos administrativos e institucionales deben servir como impulsores y promotores de iniciativas innovadoras que apuesten por el talento y la creación joven.
- Por otro lado, debe existir una figura del “dinamizador” o “movilizador” del talento, un perfil técnico de una persona que promueva y facilite la creatividad, innovación, trabajo en equipo, efectividad y sobre todo apoyo a la capacitación de su personal en forma permanente.
- Los proyectos “Guía” van acercando al presente los deseos del futuro en materia de desarrollo del talento joven.

Referencias bibliográficas

- Alles, Martha Alicia** (2009). *Dirección estratégica de recursos humanos: gestión por competencias*. Granica.
- Brown, S y Vaughan. C.** (2010). *A jugar!* Núria Martí (tr.). Ediciones Urano.
- Chiavenato, I.** (2002). *Gestión del Talento Humano*. Bogotá: Mc. Graw-Hill.
- Davenport, T.** (2000). *Capital Humano*. México: Mc. Graw-Hill.
- Díaz-Llairó, A.** (2013). *El talento está en la red*. Editorial LID.
- Shimon, D., Sculer Randall S., & Ramon, V. C.** (2003). *La gestión de los Recursos Humanos: Preparando profesionales para el siglo XXI*. McGrawHill.
- Friedman, B; Hatch, J. y Walker, D.** (2000). *Atraer, gestionar y retener el capital humano*. Paidós Ibérica.
- Instituto de la Juventud de Extremadura.** (2017). *Juega y Crece. Los juegos de mesa como recurso en el desarrollo de habilidades*. Mérida
- Jericó, P.** *No miedo*. (2007). Ed. Alenta.
- INJUVE.** Observatorio de la Juventud de España (2017). *Juventud en Cifras*.
- Junta de Extremadura.** (2016) *Extremadura en el Mundo, Estrategia de Retorno y Conexión del Talento Extremeño en el Exterior, 2016-2019*. Consejería de Presidencia. Dirección General de Acción Exterior.
- Junta de Extremadura.** (2016) *Extremadura en el Mundo, Estrategia de Retorno y Conexión del Talento Extremeño en el Exterior, 2016-2019*. Consejería de Presidencia. Dirección General de Acción Exterior. Octubre de 2016.
- Marina, J.A.** (2010). *La educación del talento*. Ariel
- Meece, Judith; Daniels Denise H.** (2007). *Child and Adolescent Development for Educators*. McGraw-Hill Education.
- Puchol, L.** (2003). *Dirección y gestión de recursos humanos*. Ed. Díaz de Santos S.A.
- Turón, J y Reyero, M.** (2003). *El desarrollo del talento: la aceleración como estrategia*. Netbiblo.