

PARTE 1: DATOS BÁSICOS

Título de la experiencia: Cultural Environment (Entorno cultural)		
Nombre de la ciudad/región: Kazán		
País: Rusia		
Institución candidata: Municipalidad de Kazán		
Fecha de inicio de la experiencia: Junio 2020		
Fecha de finalización de la experiencia: en vigor		
Tipo de candidatura	Innovación sobre una experiencia existente	X
Tipo de experiencia	Otros (indicar cuáles): Práctica social	X
Objetivo de la experiencia innovadora	Conseguir niveles de igualdad más grandes a la hora de participar e incorporar la diversidad como criterio de inclusión	X
	El fortalecimiento de la ciudadanía no organizada	X
Ámbito territorial	Conjunto del territorio	X
Ámbito temático	Educación	X
	Salud	X
	Nuevos movimientos sociales y asociacionismo	X
	Cultura	X
	Formación/capacitación	X
	Inclusión social	X

PARTE 2: DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Objetivos

Objetivo principal de la experiencia innovadora:

Empoderar a la ciudadanía no organizados mediante el aumento del número de actividades de ocio y la elevación del nivel cultural y estético.

La transmisión cultural es el proceso en el que una cultura se transmite a la siguiente generación a través del proceso de educación y aprendizaje. Gracias a este proceso es posible la continuidad de la cultura. Hoy en día, el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y las telecomunicaciones es enorme y rápido, y el nuevo mundo requiere una adaptación y un aumento del interés y la preocupación de los adultos. Las personas adultas tienen que pasar por una forma peculiar y complicada de enculturación que es similar a la adopción de una cultura extranjera. La tasa de desempleo en la mayoría de las regiones de la Federación Rusa a principios de 2021 aumentó hasta el 5,9% en el país, lo que supone 1,3 puntos más que un año antes. Aquí, es importante mencionar que el 87% de la población desempleada en la República de Tatarstán es una persona mayor de 30 años, incluyendo la edad de jubilación anticipada. Por lo tanto, ha sido necesario formar y arraigar una actitud

positiva hacia la informatización, la adquisición de habilidades en el dominio de los métodos y técnicas de las TIC, la autoeducación, la investigación y la actividad social. Uno de los resultados positivos del proyecto es reducir el número de desempleados en edad laboral que actualmente buscan una oferta de trabajo. Por lo tanto, nuestro objetivo es una inclusión activa de los individuos en diversas formas de interacción social. Esto conducirá al desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y también satisfará las necesidades tanto de los empleadores como de los demandantes de empleo.

¿De qué manera se ha alcanzado ese objetivo?

Desde diciembre de 2020, el proyecto *Cultural Environment* se ha reanudado en línea en las plataformas Instagram, VKontakte, YouTube, Zoom. Cada residente puede unirse a las clases en línea en el sitio oficial "cultsredakzn.ru".

El "Entorno cultural" tiene como objetivo planificar, impartir y evaluar actividades de ocio inclusivas, integrar a los residentes en la vida cultural de la ciudad y aumentar los conocimientos informáticos. En nuestra práctica, la cultura se utiliza como herramienta de integración social, porque el arte no debe estar diseñado sólo para un grupo reducido de personas. Es importante presentar arte, eventos, exposiciones o clases magistrales para despertar el interés y la voluntad de participar.

Además, las tareas del proyecto incluyen:

- Mejorar el potencial intelectual de los residentes mediante el desarrollo cultural y moral
- Potenciar el papel de la cultura en la sociedad y plantear un desarrollo creativo de los niños y los jóvenes
- Introducción de tecnologías educativas y de crianza innovadoras en el proceso educativo asociado a la educación cultural y estética de la generación más joven;

Al ejecutar un proyecto, trabajamos con las personas y para las personas. Con la ayuda de nuestras sesiones de formación y en línea pretendemos apoyar a las personas y animarlas a subir de nivel en sus vidas. Uno de los resultados que pudimos alcanzar fue un enorme aumento del nivel de conocimientos informáticos junto con la garantía de una variedad de actividades de ocio para los ciudadanos mayores durante el periodo de cierre. Los usuarios de la plataforma pueden ahora mantenerse fácilmente en contacto y apoyarse mutuamente gracias a los cursos en línea que realizaron a través del sistema de videoconferencia Zoom.

¿En qué medida se ha alcanzado ese objetivo?

Hemos conseguido nuestro principal objetivo, capacitar a los ciudadanos no organizados, diversificar las actividades de ocio y aumentar el nivel de desarrollo cultural y estético de los niños y jóvenes. El proyecto "Entorno cultural" recibió una mención especial del XIII Concurso Internacional de Prácticas Urbanas "La ciudad donde quieres vivir". 98 mil personas participaron en más de 400 eventos en línea. Durante el verano, más de 13.000 residentes de Kazán se convirtieron en participantes activos. El proyecto está diseñado para involucrar a los residentes en la vida cultural de la gente, para garantizar un ocio de alta calidad y mantener una alta vitalidad de los participantes. Las clases en línea combinan un gran número de áreas y actividades deportivas diferentes. Los eventos en línea se han celebrado con el fin de maximizar el potencial de los participantes y asegurarse de que los residentes interesados sigan desarrollando sus habilidades. Como se ha mencionado anteriormente, la celebración de clases magistrales de informática ayuda a aumentar su nivel de conocimientos sobre las tecnologías de la información. De

este modo, se consigue una buena adaptación e integración en la sociedad de la información y se salva la brecha de la inclusión social.

Dimensiones de la experiencia

¿Cuál es el elemento más innovador de la experiencia?

Es la primera vez que la ciudad de Kazán lleva a cabo esta práctica. Está unida por las siguientes características:

- Acceso y participación de la población adulta a la vida cultural de la ciudad
- Educación
- Solidaridad y ayuda mutua
- Tecnología, innovación y creatividad
- Implicación y accesibilidad de todos los grupos sociales a las sesiones en línea

Por primera vez, las clases abarcan 10 áreas diferentes de actividades creativas y deportivas. Al mismo tiempo, hay que señalar que el proyecto se trasladó rápidamente a la red sin pérdida de calidad. Fue una respuesta inmediata para combatir los retos de la pandemia (Covid-19).

Antes de la pandemia, en 2018 se celebraron diferentes eventos de "Entorno cultural" en distintos lugares de la ciudad, como teatros, conciertos, talleres, clases magistrales y exposiciones de arte.

¿En qué medida es transferible el procedimiento?

Antes de que se produjera la pandemia en Rusia, el proyecto de Entorno Cultural se puso en marcha fuera de línea. Se organizaron múltiples eventos diferentes con el objetivo de entretener y enseñar a los residentes de Kazán. Entre ellos, clases magistrales de danza, proyecciones de películas, clases de bellas artes, actividades deportivas, actuaciones musicales y muchos más. El número de visitantes del proyecto creció considerablemente después de que el Entorno Cultural se pusiera en línea. Pudimos alcanzar un progreso con la ayuda de una campaña especial de promoción.

"Entorno Cultural" es totalmente escalable a otras ciudades. La ciudad de Kazán está dispuesta a compartir una experiencia organizativa y tecnológica cuando sea necesario. Esta práctica puede volver a aplicarse no sólo en las grandes áreas metropolitanas, sino también en ciudades o distritos más pequeños que quieran reforzar el nivel cultural.

¿Por qué consideras que la experiencia es factible?

En marzo de 2020 se introdujo en casi todas partes un régimen de autoaislamiento para los ciudadanos de todas las edades, en virtud del cual no se recomendaba salir de casa sin una buena razón (excepto para ir a una farmacia, una tienda de comestibles, la visita de emergencia de un médico). Muy pronto quedó claro que esto crearía dificultades naturales para los ciudadanos. Las restricciones influyeron mucho en la salud física y mental de los residentes de la ciudad. Después de un par de semanas de cuarentena empezaron a llegar llamadas diarias de los residentes con peticiones para que se permitiera a la gente salir a la calle, a pasear, y se reabriera el acceso a eventos culturales y actividades al aire libre. Hay una toma de decisiones colaborativa para organizar y desarrollar las actividades de ocio virtuales para los ciudadanos, que serían seguras en las circunstancias dadas. En poco tiempo se encontraron lugares para actuaciones, centros para conferencias en línea o visitas

virtuales a museos. El centro comunitario se puso en contacto con maestros, profesores, artistas y cantantes que expresaron su voluntad de apoyar el proyecto.

¿Cómo se ha articulado la experiencia con otros actores y procesos?

Las instituciones subordinadas del Ayuntamiento de Kazán, junto con los habitantes de la ciudad, se han mostrado como pioneros del movimiento. Las escuelas de música, la biblioteca nacional y los centros comunitarios pusieron en marcha un proyecto con personal docente, comisarios y voluntarios que invitaron a artistas famosos y jóvenes independientes a actuar en línea.

La dirección de los centros comunitarios proporcionó estudios limpios y desinfectados para músicos y blogueros para conciertos virtuales y livestreams. Los residentes activos de la ciudad que utilizaron la plataforma expresaron sus preferencias y lo que querían ver a continuación.

¿Cuál ha sido el nivel de corresponsabilidad?

Hay diferentes Casas de Cultura, movimientos de voluntarios junto con los residentes de la ciudad que se han implicado por igual en la implementación del "Entorno Cultural".

Las instituciones subordinadas del Departamento de Cultura fueron el motor proactivo que se encarga de la organización de los eventos. Las escuelas de música para niños, los centros comunitarios, el sistema nacional de bibliotecas de la ciudad de Kazán y algunas otras instituciones participaron gustosamente en el proyecto y proporcionaron personal docente, conservadores, voluntarios y estudiantes para actuar en los conciertos e invitar a famosos.

Y los propios habitantes de la ciudad son la voz activa del programa. Son el eslabón crucial del "Entorno Cultural", ya que sólo ellos deciden lo que se va a mostrar a continuación. También los usuarios de la plataforma evalúan las clases y los espectáculos y pueden calificar cada evento o dejar comentarios críticos sobre él.

¿Qué mecanismos de evaluación se han implementado?

Hay un producto de alta calidad de la colaboración entre todas las partes genuinamente interesadas de la práctica liberada. Esta colaboración incluye las escuelas de música, centros comunitarios, el sistema nacional de bibliotecas de Kazan y otras instituciones, con voluntarios, organizaciones sin fines de lucro para participar en eventos en línea y contribuir en el ámbito de la promoción de la educación moral y estética, el ocio cultural y cursos de auto-desarrollo. El equipo del proyecto utilizó las plataformas VK (VKontakte), Instagram, Google para una campaña de promoción activa. En el sitio web también hay valoraciones públicas de las conferencias y clases en línea, así como de las actuaciones musicales y artísticas, basadas en un sistema de votación en línea que ayuda a mantener la competitividad de las partes responsables. Basándose en lo anterior, los gestores del proyecto pueden reprogramar los próximos eventos culturales para satisfacer las necesidades de los residentes. Por lo tanto, supervisado tanto por las organizaciones gestoras de la cultura como por los residentes, el "Entorno Cultural" ha logrado una mejor calidad del servicio prestado.

Resumen de la experiencia

Desde 2017 se está llevando a cabo en la ciudad de Kazán el proyecto "Medio ambiente cultural". Como parte del proyecto, los primeros eventos se celebraron en el parque "Krylia Sovetov" y "Derbyshki", donde los grupos locales de danza folclórica presentaron coreografías modernas. Más tarde se organizaron proyecciones de cine de calle y se celebraron exposiciones de arte abierto en diferentes sitios de la ciudad. Durante 2018



nuestro proyecto se desarrolló, ya que en los lugares históricos de Kazán se celebró un festival al aire libre que incluyó representaciones teatrales, conciertos de música clásica y folclórica junto con exposiciones de arte moderno y contemporáneo. Como parte de los eventos al aire libre de la ciudad, hubo muchos otros festivales para los residentes que incluían actividades como canciones, bailes, divertidos juegos callejeros, coloridas representaciones teatrales, clases magistrales y excursiones. La asistencia a todas las actividades organizadas era gratuita.

Desde el comienzo de la pandemia en 2020 hemos vuelto a desarrollar el concepto de nuestro proyecto. El proyecto "Entorno cultural" ha reanudado su trabajo en línea en las plataformas Instagram, VKontakte, YouTube y Zoom. A medida que la ciudad de Kazán y la Federación Rusa se ajustan a la nueva realidad de la vida bajo auto-cuarentena en medio de la pandemia de coronavirus, una serie de instituciones culturales y educativas, voluntarios junto con artistas e instituciones musicales independientes comenzaron a realizar espectáculos y conciertos virtuales, dar clases magistrales y conferencias para difundir y compartir un poco de alegría artística durante estos tiempos difíciles. Decidimos satisfacer las necesidades de todos los residentes y organizamos un montón de actividades diferentes para asegurarnos de que cada residente de la ciudad pueda relajarse, aprender o estudiar desde la seguridad de su sofá. Existe un sitio oficial del proyecto donde los visitantes pueden encontrar una guía con todas las próximas transmisiones en directo, conferencias y clases en línea o visitas virtuales al museo. La asistencia a todos los eventos es gratuita. Además, hay un archivo de vídeo donde se recogen todos los eventos y se pueden volver a ver en cualquier momento. La pandemia dio un nuevo impulso a nuestro proyecto, ya que ahora el público de Entorno Cultural se ha multiplicado. A los residentes de la ciudad les empezó a gustar realmente sumergirse en la cultura en línea. En un futuro reciente esperamos ampliar el alcance del Entorno Cultural e invitar a artistas, profesores y conferenciantes internacionales para ofrecer un producto más completo y diversificado en cultura, entretenimiento, educación o lingüística.

El proyecto "Entorno Cultural Online" recibió una mención especial del XIII Concurso Internacional de Prácticas Urbanas "La ciudad donde quieres vivir". **98 mil personas han participado ya en más de 400 eventos virtuales.**