

INTRODUCCIÓN

Los Presupuestos Participativos son una herramienta de participación ciudadana que posibilita la implicación de la ciudadanía en todos los niveles de desarrollo de un proyecto, desde su definición hasta su evaluación. Con el objetivo de fomentar la participación de la población joven, el Gobierno Foral incluyó, por segundo año consecutivo, en los Presupuestos de 2018 una partida de 30.000 euros para la ejecución de tres proyectos propuestos y elegidos por votación por los y las jóvenes. Los proyectos se gestionan desde el Instituto Navarro de Deporte y Juventud (INDJ) de manera conjunta con los proponentes.

El presupuesto de ejecución de cada uno de los tres proyectos no debe superar la cuantía máxima de 9.500 euros (IVA incluido) ni ser inferior a 6.000 € (IVA incluido). Además, las personas o entidades que proponen el proyecto deben comprometerse a participar en su gestión, formando parte de la comisión de seguimiento y evaluación de dicho proyecto, cuyas acciones desarrolla y ejecuta el INDJ.

Los principios básicos de los Presupuestos Participativos están fundamentados en los del II Plan de Juventud del Gobierno de Navarra y destacan por su vocación de constituir un proceso plural, diverso, accesible e igualitario, difundido de una forma clara y transparente y que ha tenido en cuenta las opiniones de la población joven navarra.

PROPUESTAS

Los y las jóvenes de entre 14 y 30 años empadronadas en Navarra, así como las asociaciones o entidades sin ánimo de lucro que trabajan con jóvenes y están registradas en Navarra, pudieron presentar sus propuestas en la convocatoria de Presupuestos Participativos del 6 de marzo al 8 de abril de 2018. Una vez terminado el periodo de presentación, los proyectos que se ajustaban a las bases se propusieron para ser elegidos por votación on line entre los y las jóvenes, del 16 al 30 de abril. En la convocatoria de 2018 se presentaron seis proyectos y los cuatro que cumplían los requisitos de las bases pudieron votarse a través de la página web del Instituto Navarro de Deporte y Juventud (www.deporteyjuventudnavarra.es). Las tres propuestas más votadas y, por tanto, los proyectos que salieron adelante, en [Presupuestos Participativos 2018](#) fueron:

1. Estudio para el fomento del autoempleo en la juventud Navarra (279 votos)
2. Sadar Conecta: encuentros creativos para conocer y mejorar el río Sadar (216 votos)
3. Infoday NavarrEsports (131 votos)

Además, el proyecto “Vídeo: cómo vivimos la juventud en el Pirineo”, obtuvo 63 votos.

PROYECTO 1: ESTUDIO PARA EL FOMENTO DEL AUTOEMPLO EN LA JUVENTUD

La propuesta planteaba realizar un estudio para identificar la realidad de la población joven respecto al autoempleo, identificar herramientas y futuras acciones de mejora y, por último, elaborar una Hoja de Ruta para el fomento del autoempleo en la población joven Navarra.

Los tres objetivos principales del estudio eran:

- Identificar la realidad (percepción, limitaciones, potencialidades) de la población joven de Navarra respecto al autoempleo.
- Identificar herramientas y futuras acciones de mejora para favorecer el autoempleo.
- Elaborar una Hoja de Ruta para el fomento del autoempleo en la población joven navarra.

El trabajo, realizado de abajo arriba, se ha enfocado a la búsqueda, por parte de los y las propias jóvenes emprendedoras, de acciones que puedan incidir y transformar la percepción sobre autoempleo que tengan, favoreciendo así el emprendimiento entre la juventud.

El estudio cualitativo y con metodología participativa consistió, en una primera fase, en realizar 14 entrevistas personales en profundidad y dinámicas participativas a jóvenes emprendedores y emprendedoras navarras de entre 22 y 35 años repartidos por toda la geografía Navarra y dos personas jóvenes emprendedoras que han emigrado de Navarra. Posteriormente, se celebraron ocho sesiones en formato de taller participativo (cinco comarcales y tres sectoriales) para conocer las demandas y propuestas para impulsar el autoempleo y el emprendimiento juvenil.

Estas actuaciones permitieron conocer, mediante técnicas cualitativas, el proceso al que se están enfrentando, las dificultades, retos, apoyos y la motivación que les ha

llevado a emprender y las soluciones que proponen implementar para solventar las dificultades que se han encontrado.

Con el resultado de este proceso, un grupo de personas expertas en emprendimiento juvenil de diferentes organismos públicos y privados (CEIN, ANEL, Universidad Pública de Navarra, Universidad de Navarra, Asociación de Jóvenes Empresarios, CEN, Cederna y Cámara de Comercio) analizó las propuestas recogidas en las fases anteriores del estudio y validó la priorización de esas acciones planteadas por los jóvenes emprendedores para el fomento del autoempleo en la población joven navarra.

Posteriormente, en una jornada de trabajo se trasladó el estudio a una comisión interdepartamental de la Administración Foral para que valorasen la adecuación de las propuestas de los y las jóvenes y su aplicabilidad y potencialidad y determinar así una Hoja de Ruta para el impulso del autoempleo juvenil en Navarra.

El proceso ha contado con la participación de más de 100 personas, entre los y las jóvenes emprendedoras, los y las participantes de los talleres participativos y las personas expertas y el personal del Gobierno de Navarra. El estudio se realizó teniendo en cuenta la distribución geográfica de Navarra y la formación de los y las jóvenes emprendedoras. Así, se distribuyó el territorio foral en cinco áreas: Pamplona y comarca, Sakana y Baztan, Sangüesa y Pirineos, Zona Media (Estella y Tafalla), y Tudela y Ribera.

El resultado final del estudio se ha plasmado en la Hoja de Ruta para el impulso del autoempleo juvenil en Navarra, que contiene 45 medidas concretas para poner en marcha, 15 de ellas de forma inmediata, otras 15 a corto plazo, 11 a medio plazo y cuatro más a largo plazo.

Las propuestas se distribuyen en cinco líneas de actuación que impulsar:

- Apoyo al autoempleo juvenil
- Mejora de la cooperación del trabajo autónomo
- Acceso a la financiación
- Desarrollo laboral y personal en el emprendimiento juvenil
- Fomento de la educación emprendedora

PROYECTO 2: SADAR CONECTA: ENCUENTROS CREATIVOS PARA CONOCER Y MEJORAR EL RÍO SADAR

Un grupo de ocho personas jóvenes licenciadas en Biología y estudiantes de Ciencias Ambientales fue el grupo impulsor de este proyecto relacionado con el río Sadar a su paso por Pamplona. Se trata de acercar la naturaleza y el río urbano a la población, una oportunidad para aprender y enseñar que se puede apostar por otro modelo de desarrollo para nuestras ciudades en las que el entorno adquiera mayor importancia.

El Sadar recorre en Pamplona aproximadamente 3,7 Km. atravesando los Campus de la Universidad Pública de Navarra y la Universidad de Navarra para, unos metros después, desembocar en el río Elorz.

Para el desarrollo del proyecto Sadar Conecta se programaron diferentes acciones durante los meses de septiembre, octubre, noviembre y diciembre de 2018.

- 11 de septiembre: Se abre con una sesión de formación sobre emprendimiento dirigida especialmente a las personas que presentaron el proyecto, con el objetivo de clarificar las dinámicas que se llevarán a cabo en torno al río Sadar. Impartido por Jaione Vicente y Edurne Almirantearena, "Tú y tu proyecto" facilita la comunicación y la publicidad para redes sociales. También tiene lugar un encuentro con el grupo de poesía de la biblioteca de Yamaguchi "[Haikunversaciones](#)", un grupo que crea haikus (poesía japonesa de 3 estrofas dividida en 5-7-5) inspirados en la naturaleza y que dinamiza al grupo motor con poesías inspiradas en el río Sadar. Con los haikus creados se elaborará posteriormente una pequeña publicación "[El río al revés ibaia](#)", que se acompaña de fotografías de distintos puntos de la ribera del Sadar.

- 17 de septiembre: Tiene lugar otra formación con la Sociedad medioambiental Ostadar, para la preparación del paseo inclusivo con usuarios de Anfas del 29 de septiembre, localizando zonas de fácil accesibilidad y diferentes actividades sensoriales.

- 22 de septiembre: Presentación del proyecto coincidiendo con la jornada del deporte de la Universidad de Navarra. Se instalan dos espacios informativos y se programan diferentes juegos y pruebas relacionados con el río: Esconder objetos intrusos, un árbol colaborativo y una mini gymkana para distinguir a ojos cerrados diferentes elementos de la naturaleza. También se pone en marcha el mapa geolocalizado del río

Sadar, en el que cualquier persona puede subir al mapa fotografías realizadas en las inmediaciones del río.

- 29 de septiembre: Paseo inclusivo en torno al río Sadar con personas con diversidad funcional usuarias de Anfas. Una jornada muy emotiva y con una visión de la naturaleza completamente diferente a la habitual.

- 20 de octubre: Jornada de limpieza colaborativa del río Sadar, con participación de la Universidad de Navarra, la UPNA, ayuntamientos de Pamplona y Aranguren, Mancomunidad de la Comarca de Pamplona, Oficina GAN/NIK, Oficina de voluntariado medioambiental, Fundación Ilundain, París 365 y más de 100 personas voluntarias de todos los segmentos de edad. Se recogen en torno a 500 kg. de basura a lo largo de la mañana.

- 12 de noviembre: Con parte de los residuos recogidos en la jornada de limpieza, la artista Alicia Otaegui realiza una instalación artística con el título “¿Dónde están las llaves?”, para dar visibilidad física a todo lo recogido y concienciar a la ciudadanía sobre los desechos en zonas naturales.

- 14 de diciembre: Clausura del proyecto con presentación del vídeo resumen [“Sadar, el río al revés”](#) en la residencia Fuerte del Príncipe.

PROYECTO 3: INFODAY NAVARRESPORTS

La tercera propuesta de Presupuestos Participativos consistió en celebrar una jornada informativa en torno a los eSports, que tuvo lugar el sábado 17 de noviembre de 2018 en el pabellón Navarra Arena de Pamplona-Iruña. eSports es el nombre con el que popularmente se conocen a las competiciones de videojuegos estructuradas a través de jugadores, equipos, ligas, publishers, organizadores, broadcasters, patrocinadores y espectadores, entre otros.

Los objetivos de esta jornada divulgativa de los eSports fueron:

- Formar, dar a conocer y educar sobre qué son los eSports, por qué están adquiriendo tanta relevancia en otros países y cómo están suponiendo un beneficio para la juventud a la hora de desarrollar habilidades, conocimientos y

competencias en el ámbito digital así como creando puestos de trabajo y salidas profesionales.

- Ser punto de encuentro entre *gamers* (jugadores y jugadoras) y facilitar que se produzcan contactos con el fin de crear una red para poder llevar a cabo colaboraciones.

- Crear el germen de una comunidad de personas interesadas en fomentar y apoyar el desarrollo de iniciativas en el sector de los eSports a través del asociacionismo, clubes...

De este modo, la jornada se inició con la celebración de tres charlas sobre diferentes aspectos de los eSports, a cargo de diferentes expertos y expertas en la materia a nivel estatal:

Charla 1: “*eSports: Salidas profesionales y formativas de un sector en crecimiento*”. Ponente: Loreto Gómez, directora del postgrado de eSports en Inesdi.

Charla 2: “*Movistar Riders, primer club de eSports de España en apoyar a un equipo femenino: Zombie Unicorns*”. Ponente: Marta López de Cervantes, directora de comunicación del equipo Movistar Riders.

Charla 3: “*eSports: mitos y experiencias*”. Ponente: José de Matías, “Matt”, director académico de The Global eSports Academy.

Tras las charlas se organizaron competiciones de *League of Legends*, *Clash Royale* y *Mario Kart 8*. Los participantes en *League of Legends* jugaron por equipos, mientras que en *Clash Royale* y *Mario Kart* la competición era individual.

En total, en todas las actividades de la jornada (charlas y competiciones) tomaron parte más de 120 jóvenes de entre 14 y 30 años. Solo en las competiciones participaron más de 80 jóvenes.

[Vídeo resumen de la jornada](#)